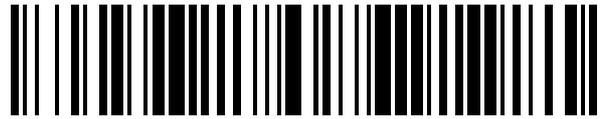


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 196 108**

21 Número de solicitud: 201731254

51 Int. Cl.:

A63F 3/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

19.10.2017

43 Fecha de publicación de la solicitud:

31.10.2017

71 Solicitantes:

**DE ARIAS FAR, Diana (100.0%)
Camino Entrador de Llovell, 33
03700 DENIA (Alicante) ES**

72 Inventor/es:

DE ARIAS FAR, Diana

74 Agente/Representante:

UNGRÍA LÓPEZ, Javier

54 Título: **ESTRUCTURA DE JUEGO DE MESA PARA REHABILITACIÓN DEL LENGUAJE**

ES 1 196 108 U

ESTRUCTURA DE JUEGO DE MESA PARA REHABILITACION DEL LENGUAJE

DESCRIPCIÓN

OBJETO DE LA INVENCION

- 5 La presente invención se refiere a una estructura de juego didáctico diseñado, optimizado y producido para personas con Daño Cerebral Adquirido (DCA) y como apoyo a las terapias de especialistas rehabilitadores, teniendo una especial aplicación a métodos para la rehabilitación del lenguaje, aunque también aplicable a otras patologías.
- 10 Para ello, un objetivo de la invención es el de generar material didáctico que sirva para el afectado de DCA como actividad lúdica y para el especialista como apoyo a sus terapias mediante la actualización del diseño de un juego infantil enfocado en el aprendizaje del lenguaje para optimizarlo a las características de personas afectadas por DCA.
- 15 Encuentra especial aplicación en el ámbito de la industria de fabricación de juegos de mesa.

PROBLEMA TÉCNICO A RESOLVER Y ANTECEDENTES DE LA INVENCION

- El daño cerebral adquirido (DCA) no es propiamente una enfermedad, sino un conjunto de secuelas producidas por lesiones en múltiples áreas cerebrales en personas nacidas sin
- 20 daños en el cerebro.

- La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera la lesión cerebral una de las causas de mayor coste social en el siglo XXI. El DCA es una problemática de salud de alto impacto a nivel mundial por su incidencia y predominio en la población joven. Las secuelas se
- 25 agrupan en déficits físico-motores, cognitivos, alteraciones en la comunicación, conductuales y emocionales. La rehabilitación consiste en restablecer o compensar las capacidades del afectado a niveles físico, psicológico y de adaptación social. La recuperación depende de los siguientes factores:

- 30
- de las diferencias individuales, a nivel de edad, nivel intelectual o motivación,
 - de la lesión en cuanto a tipo, gravedad, localización y evolución, y
 - del entorno de la persona afectada, en cuanto a motivación, ayudas, barreras socioeconómicas y el entorno personal.

Los juegos de mesa habituales presentan problemas de adaptación para los usuarios de DCA como pueden ser el contenido léxico, el poco realismo de las imágenes o confusión entre letras. Normalmente no disponen de orden, jerarquía ni estructura visual, donde las principales dificultades encontradas son las siguientes:

- el lenguaje visual es diverso e inconexo,
- existen demasiados elementos que interfieren en la lecturabilidad y legibilidad,
- existen materiales que no se interrelacionan en el juego adecuadamente,
- la gama cromática es extensa y sin coherencia,
- la caja es poco funcional, mezclándose el contenido durante el transporte.

La presente invención presenta una estructura de juego de mesa adaptado que se orienta a la rehabilitación cognitiva, conductual y motora a través de la estimulación de la plasticidad neuronal, es decir, la capacidad que posee el cerebro para cambiar y obtener una recuperación funcional como consecuencia de la información sensorial, el aprendizaje, la actitud y la experiencia. Los juegos son una herramienta que forman parte indispensable de la terapia de un especialista, manteniendo al paciente activo y aportando entretenimiento, diversión y compañía, lo que facilita una mayor motivación y una mejora en el estado de ánimo, incidiendo en la mejora de la calidad de vida presentando innumerables ventajas.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

Con el fin de alcanzar los objetivos y evitar los inconvenientes mencionados anteriormente, la presente invención describe una estructura de juego de mesa cuyo objetivo es que el diseño esté al servicio de las personas y que tenga una función más allá del ámbito comercial, afrontando directamente problemas sociales dando soluciones y recursos a las necesidades básicas de las personas.

Así, la presente invención consiste en una estructura de juego de mesa adaptado para el aprendizaje de vocabulario mediante imágenes por composición de iniciales, sílabas, palabras y letras, con la posibilidad de fijar el nivel de dificultad requerido para diferentes situaciones.

El juego está formado por fichas de cartón que se posicionan en una plantilla que se divide

en una parte superior y en otra parte inferior. La parte superior, a su vez, se divide en otras dos partes, una a la izquierda y otra a la derecha, cada una formando un espacio para posicionar, en un lado, una ficha de una imagen y, en otro lado, una ficha de una inicial. En la parte inferior se posicionan fichas de letras, de sílabas, de palabras o de una mezcla de sílabas y letras. La plantilla tiene una configuración rectangular con las esquinas redondeadas que puede modificarse en cuanto a dimensiones y para mejorar el agarre.

Las fichas, además de las imágenes o letras, incorporan una tira de colores con una gama cromática de seis colores que se combinan aplicándose dos colores por cada una de las diferentes letras del juego, de forma que se crea una combinación diferente de colores por cada letra de cada palabra. Las fichas de las iniciales y de las imágenes incorporan la tira de colores en el borde inferior y las fichas de las letras, sílabas y palabras la incorporan en el borde superior, de forma que, al colocar las fichas en la plantilla, se forma un sistema de validación inmediato e intuitivo, debiendo coincidir la combinación de colores de la ficha de la inicial y la ficha de la imagen de la zona superior de la plantilla con la combinación de colores de las fichas de las letras, sílabas y palabras utilizadas de la zona inferior de la plantilla.

El objetivo del juego consiste en identificar y construir con letras, sílabas y palabras el nombre de una imagen que se selecciona inicialmente. El juego incorpora una lista de 26 objetos, uno por cada letra del abecedario, aunque puede haber más de un objeto con su correspondiente imagen por cada letra. Los objetos son de interacción habitual de los usuarios en su día a día para potenciar la identificación, el recuerdo y el uso en su vocabulario.

La configuración del juego se presenta con cuatro niveles de dificultad, graduales en el siguiente orden: iniciales, palabras, sílabas y letras, de forma que se ven remarcadas la progresión y la superación, claves para la rehabilitación del usuario.

Nivel I. Una vez ubicada la ficha de la imagen en la zona superior de la plantilla, se debe reconocer la imagen y su nombre de forma verbal. El juego consiste en identificar la inicial del nombre de la imagen y colocar la ficha de la inicial en el espacio libre de la zona superior, junto a la ficha de la imagen.

Los siguientes niveles son posteriores y alternativos al nivel I.

Nivel II. Se debe seleccionar y encajar en la zona inferior la ficha con la palabra correspondiente a la imagen.

5

Nivel III. Se deben seleccionar y encajar en la zona inferior las fichas con las sílabas correspondientes a la palabra que designa la imagen.

10

Nivel IV: Se deben seleccionar y encajar en la zona inferior las fichas con las letras correspondientes a la palabra que designa la imagen.

En un mismo nivel, se puede aumentar o disminuir la dificultad del juego en función de la cantidad de fichas de las que disponga el jugador y de las que previamente estén colocadas en la zona inferior.

15

De esta forma, la estructura del juego de mesa de la invención comprende una caja principal, configurada en forma de paralelepípedo, con una base de apoyo y una cara superior para el acceso al interior de la caja. También comprende una serie de compartimentos para albergar una serie de fichas correspondientes, habiendo un compartimento de iniciales, destinado a albergar fichas de iniciales y, de la misma forma, un compartimento de letras, de sílabas, de palabras y de imágenes. Las diferentes fichas del juego están destinadas a ubicarse en el compartimento correspondiente. Los compartimentos están configurados en forma de paralelepípedo con una base de apoyo y una cara superior para acceso al interior del compartimento, de forma que ocupen de forma modular toda la base de la caja principal. Además, la estructura también comprende una pluralidad de plantillas, que se ubican sobre al menos uno de los compartimentos.

20

25

La invención también se caracteriza por que las alturas de los compartimentos permiten que, al cerrarse la caja principal se impida que las fichas se salgan del correspondiente compartimento y se mezclen entre ellas.

30

Además, la base interna de la caja principal incorpora unas líneas que definen la geometría de los diferentes compartimentos, pudiendo incorporar también el nombre del

correspondiente compartimento, definido por el tipo de fichas que alberga, es decir, iniciales, imágenes, letras, sílabas o palabras.

5 Por otro lado, para facilitar el hecho de colocar los compartimentos en la caja principal, la superficie interna de la base de la caja principal incorpora unas líneas que definen la geometría de las bases de los diferentes compartimentos, de forma que se simplifique el posicionamiento de los compartimentos en la caja principal.

10 Para simplificar aún más la colocación de los compartimentos en la caja principal, las diferentes áreas definidas por las líneas de la base de la caja principal pueden incluir un nombre que identifica el compartimento que se ubica sobre ese área.

15 Para simplificar aún más la colocación de los compartimentos en la caja principal, la superficie interna de la base de cada uno de los compartimentos (2, 3, 4, 5, 6) comprende un nombre que identifica el tipo de ficha (7) que alberga, de forma que cada compartimento queda ubicado con claridad en la caja principal.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS FIGURAS

20 Para completar la descripción de la invención y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de sus características, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización de la misma, se acompaña un conjunto de dibujos en donde, con carácter ilustrativo y no limitativo, se han representado las siguientes figuras:

- 25 - La figura 1 representa una vista en perspectiva de la estructura del juego de mesa, formado por la caja principal, unos compartimentos y unas plantillas.
- La figura 2 representa una vista en perspectiva explosionada de los compartimentos de la caja del juego.
- La figura 3 representa una imagen de la plantilla en la que se ubican las fichas.
- La figura 4 representa una plantilla con las fichas de la parte superior, es decir, las 30 fichas de imágenes y de iniciales incorporadas.
- La figura 5 representa la plantilla descrita en la figura 4 donde además se han incluido las fichas de sílabas y de letras necesarias, junto con una ficha de palabra suelta.

- La figura 6 representa una vista en planta de la caja principal, mostrando la base interna.

A continuación se facilita un listado de las referencias empleadas en las figuras:

- 5
1. Caja principal.
 2. Compartimento de letras.
 3. Compartimento de sílabas.
 4. Compartimento de imágenes.
 - 10 5. Compartimento de iniciales.
 6. Compartimento de palabras.
 7. Tapa.
 8. Plantillas.
 9. Tira de colores.
 - 15 12. Ficha de letras.
 13. Ficha de sílabas.
 14. Ficha de imágenes.
 15. Ficha de iniciales.
 16. Ficha de palabras.

20

DESCRIPCIÓN DE UNA REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a una estructura de juego de mesa destinado a personas con Daño Cerebral Adquirido (DCA).

- 25 Según se representa en la figura 1, el juego está estructurado de forma que presenta una caja principal (1) en la que se ubican, geoméricamente encajados una serie de compartimentos que, en la realización preferida, se reducen a cinco compartimentos (2-6), con geometría de paralelepípedo, formando un sistema modular que ocupan toda la superficie de la base de la caja principal (1). Cada uno de los compartimentos (2-6) está
- 30 destinado a albergar un tipo de ficha (12-16), según se representan en la figura 2. De esta forma, hay compartimentos de letras (2), de sílabas (3), de imágenes (4), de iniciales (5) y de palabras (6) en los que se alojan, respectivamente, fichas de letras (12), de sílabas (13), de imágenes (14), de iniciales (15) y de palabras (16).

Para una fácil ubicación de los compartimentos (2-6) en la caja principal (1), el fondo interior de la caja principal (1) puede estar marcado con líneas que determinan un área para la ubicación de los diferentes compartimentos (2-6). Incluso, para una mayor efectividad en la ubicación de los compartimentos (2-6) en la caja principal (1), cada una de las áreas que define un compartimento (2-6), puede llevar impresa la palabra de la característica que lo define, es decir, letra, inicial, sílaba, palabra o imagen, de forma que intuitivamente se intuya la ubicación de cada compartimento (2-6) sin problema. Esta situación queda representada en la figura 6.

10 La ubicación de los diferentes compartimentos (2-6) permite que tanto recoger las fichas (12-16) al terminar de jugar como localizarlas al comenzar a jugar sea mucho más intuitivo que cuando están todas mezcladas a granel.

Además, sobre los compartimentos (2-6) se ubican las plantillas (8), una de las cuales se representa en la figura 3, con la forma y dimensiones de varios de los compartimentos (2-6), de forma que encajan modularmente.

La caja principal (1) tiene una tapa (7) que, una vez cerrada, se ubica en proximidad o, incluso, entra en contacto con los bordes superiores de los compartimentos (2-6), lo que permite que las fichas (12-16) no se salgan de los compartimentos (2-6) y se mezclen. La tapa (7) puede ser independiente de la caja principal (1) o, como se representa en la figura 1, unida a ella para cerrarse plegándose sobre ella y fijarse mediante algún tipo de unión conocido en el estado de la técnica como imanes, lazos o similares.

25 En cuanto a las fichas (12-16), cada una de ellas posee un borde que incorpora una tira (9) con marcas de colores, según se representa en la figura 5. Las fichas de las imágenes (14) y de las iniciales (15) incorporan esta tira de colores (9) en el borde inferior, mientras que las fichas de las letras (12), sílabas (13) y palabras (16) la incorporan en el borde superior de forma que, al posicionarlas en la plantilla (8), los colores deban coincidir al identificar la imagen y la inicial con las letras, sílabas y palabras. El espacio de la tira de colores (9) que sobra en la ficha de imágenes (14) porque la palabra no rellene todo el espacio, se rellena en tonos grises.

De esta forma, es posible asignar mayor o menor dificultad al juego incorporando más o menos información mediante silabas y letras inicialmente a las que hay que averiguar.

5 Además, la ficha de iniciales (15) puede tener la letra troquelada, de forma que pueda extraerse, según se representa en la figura 4. Esto implica un nivel adicional de actividad en el juego que ayuda a asociar la letra inicial con la imagen que representa.

10 Por último, debe tenerse en cuenta que la presente invención no debe verse limitada a la forma de realización aquí descrita. Otras configuraciones pueden ser realizadas por los expertos en la materia a la vista de la presente descripción. En consecuencia, el ámbito de la invención queda definido por las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

1.- Estructura de juego de mesa para rehabilitación del lenguaje **caracterizada** por que comprende:

- 5 - una caja principal (1) configurada en forma de paralelepípedo, con una base de apoyo y una cara superior para acceso al interior de la caja (1).
- una serie de compartimentos (2, 3, 4, 5, 6), configurados cada uno de ellos en forma de paralelepípedo con una base de apoyo y una cara superior abierta para acceso al interior, clasificados en un compartimento de letras (2), un compartimento de sílabas (3), un compartimento de imágenes (4), un compartimento de iniciales (5), y un compartimento de palabras (6), y estando destinados a albergar, respectivamente unas fichas de letras (12), unas fichas de sílabas (13), unas fichas de imágenes (14), unas fichas de iniciales (15) y unas fichas de palabras, y
- 10 - una pluralidad de plantillas (8), configuradas mediante un marco que rodea un espacio interior dividido en una parte superior para el alojamiento de una ficha de imágenes (14) y una ficha de iniciales (15) y una parte inferior, destinada a alojar fichas seleccionadas entre fichas de letras (12), fichas de silabas (13), fichas de palabras (16) y una combinación de las anteriores,
- 15

donde

- 20 - los compartimentos (2, 3, 4, 5, 6) se encuentran alojados modularmente y ocupando toda la superficie de la base de la caja principal (1),
- las plantillas (8) se ubican sobre al menos uno de los compartimentos (2, 3, 4, 5, 6), y
- la ficha de imágenes (14) y la ficha de iniciales (15) ocupan por completo la zona superior de la plantilla (8), mientras que la zona inferior de la plantilla (8) se rellena con tantas fichas de letras (12), silabas (13) y palabras (16) como sean necesarias.
- 25

2.- Estructura de juego de mesa, según la reivindicación 1, **caracterizada** por que la altura de los compartimentos (2, 3, 4, 5, 6) permite que, al cerrarse la caja principal (1) mediante una tapa (7), se impida que las fichas (12, 13, 14, 15, 16) se salgan del correspondiente compartimento (2, 3, 4, 5, 6).

30

3.- Estructura de juego de mesa, según la reivindicación 2, **caracterizada** por que la superficie interna de la base de la caja principal (1) incorpora unas líneas que definen la

geometría de las bases de los diferentes compartimentos (2, 3, 4, 5, 6), de forma que se puede intuir el posicionamiento de los compartimentos (2, 3, 4, 5, 6) en la caja principal (1).

5 4.- Estructura de juego de mesa, según la reivindicación 3, **caracterizada** por que en las diferentes áreas definidas por las líneas de la base de la caja principal (1) se incluye un nombre que identifica el compartimento (2, 3, 4, 5, 6) que se ubica sobre ese área.

10 5.- Estructura de juego de mesa, según la reivindicación 4, **caracterizada** por que la superficie interna de la base de cada uno de los compartimentos (2, 3, 4, 5, 6) comprende un nombre que identifica el tipo de ficha (12, 13, 14, 15, 16) que alberga.

15 6.- Estructura de juego de mesa, según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizada** por que la ficha de imágenes (14) se ubica en la zona derecha de la zona superior de la plantilla (8), mientras que la ficha de iniciales (15) se ubica en la zona izquierda de la zona superior de la plantilla (8).

20 7.- Estructura de juego de mesa, según la reivindicación 6, **caracterizada** por que las fichas de imágenes (14) y las fichas de iniciales (15) incorporan una tira de colores (9) en uno de los bordes, mientras que las fichas de letras (12), de sílabas (13) y de palabras (16) incorporan una tira de colores (9) en otro de los bordes, estando unívocamente relacionada una letra a un par de colores, de forma que al colocar las fichas (12-16) en la plantilla (8) haya una correspondencia de colores entre las fichas de imágenes (14) y de iniciales (15) con las fichas de letras (12), de sílabas (13) y de palabras (16).

25 8.- Estructura de juego de mesa, según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, **caracterizada** por que la ficha de iniciales (15) tiene la letra troquelada, de forma que puede extraerse.

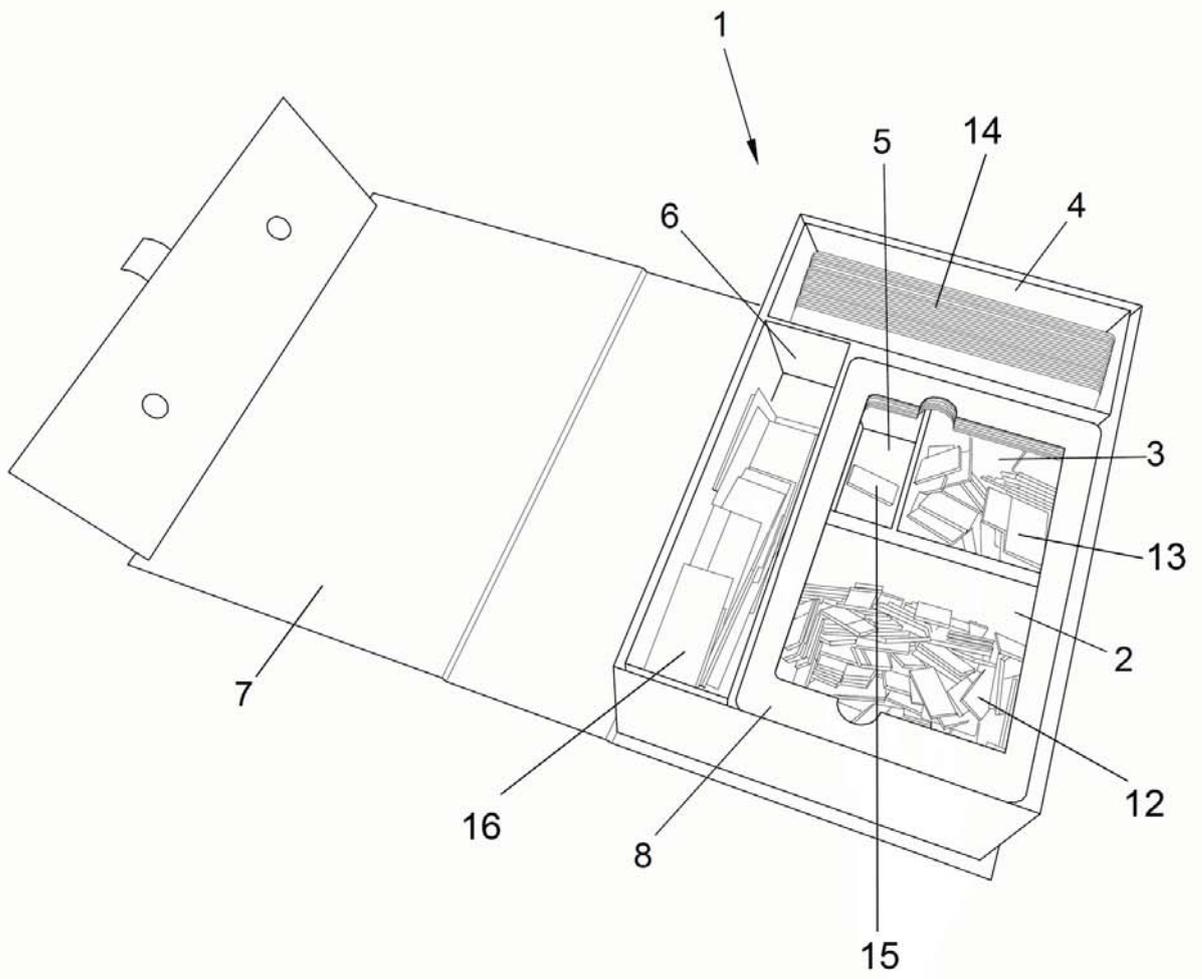


FIG. 1

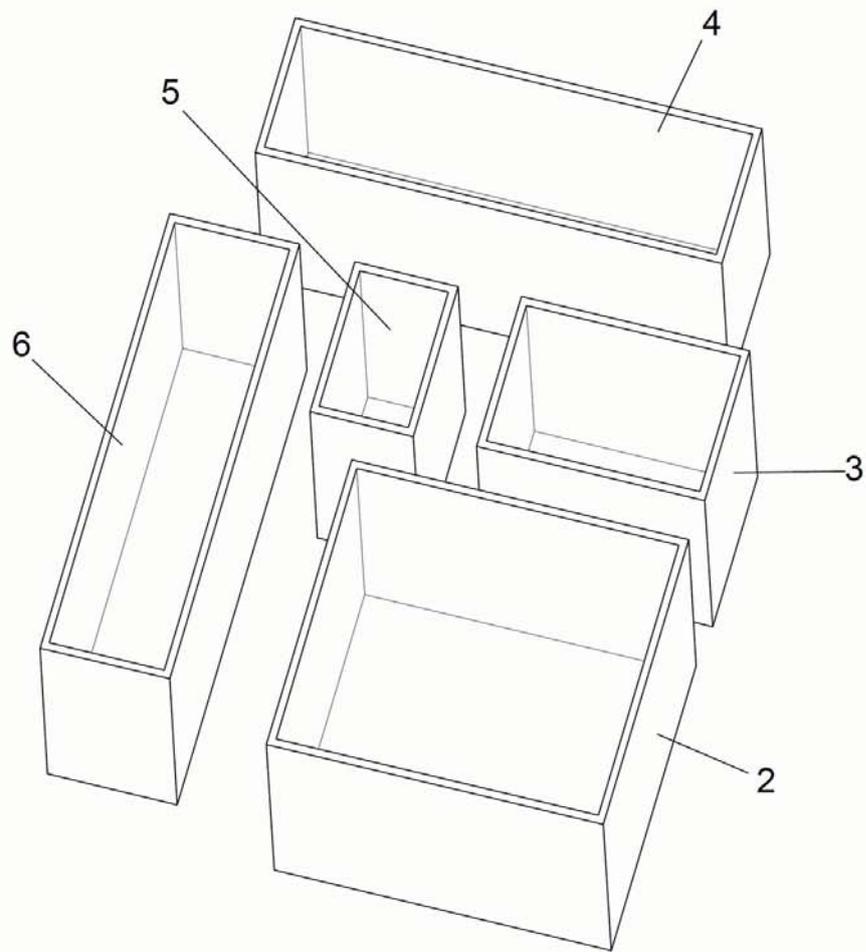


FIG. 2

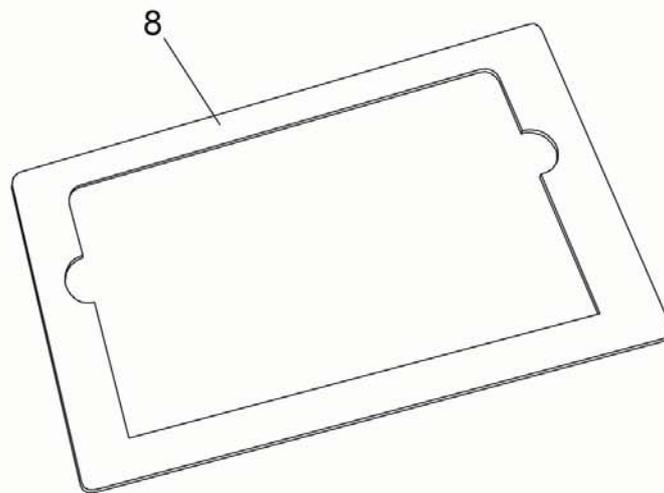


FIG. 3

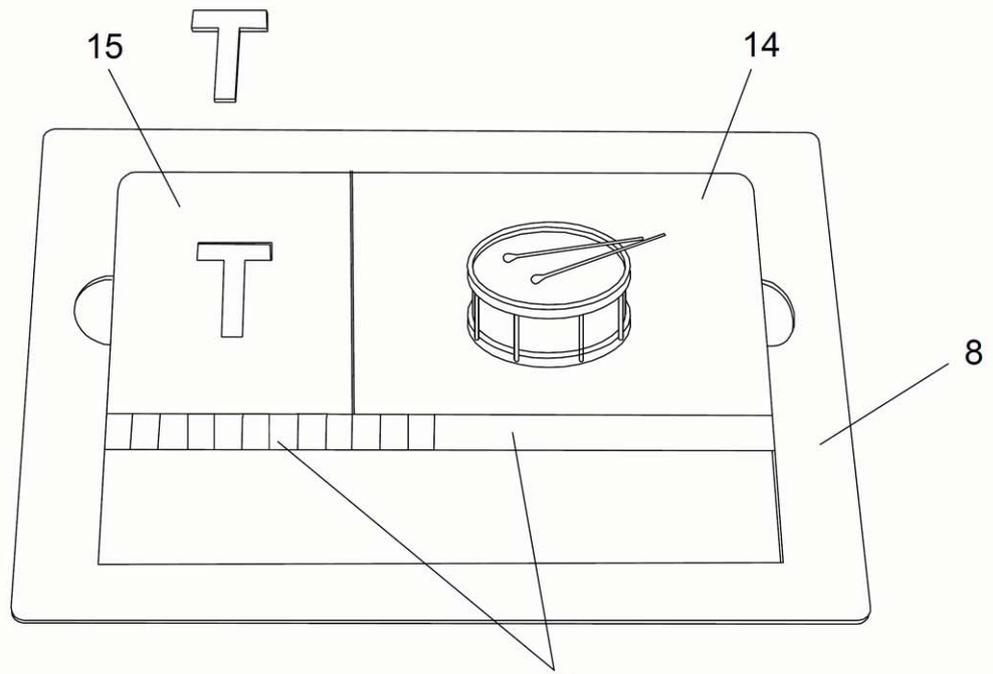


FIG. 4

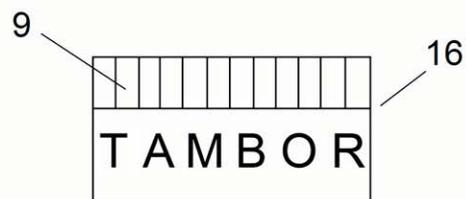
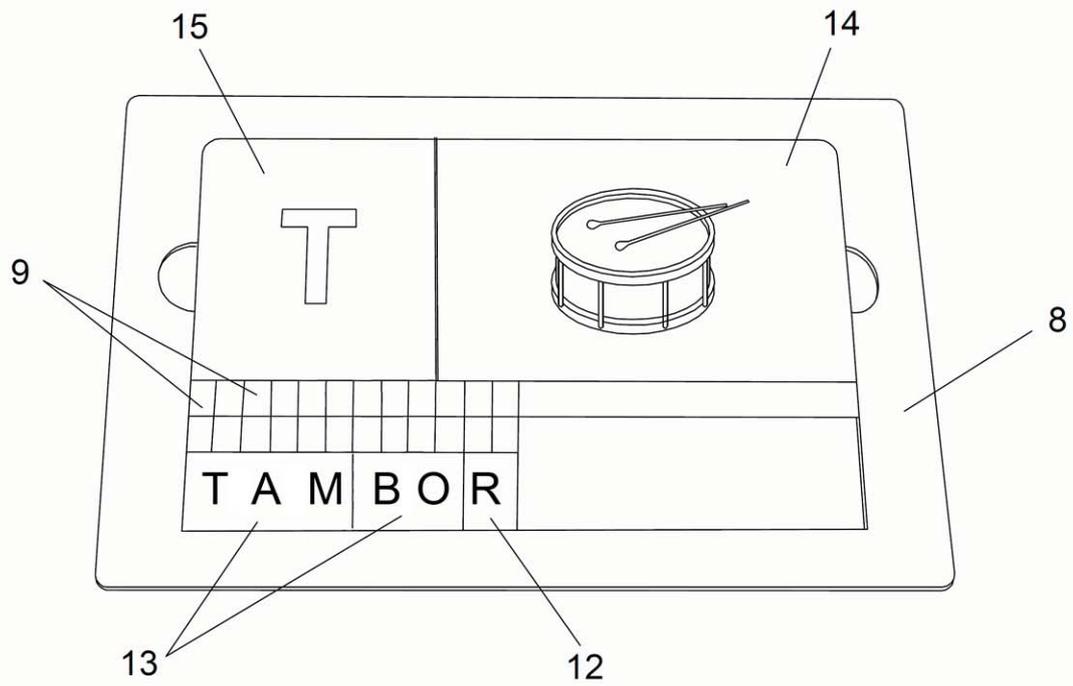


FIG. 5

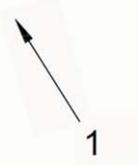
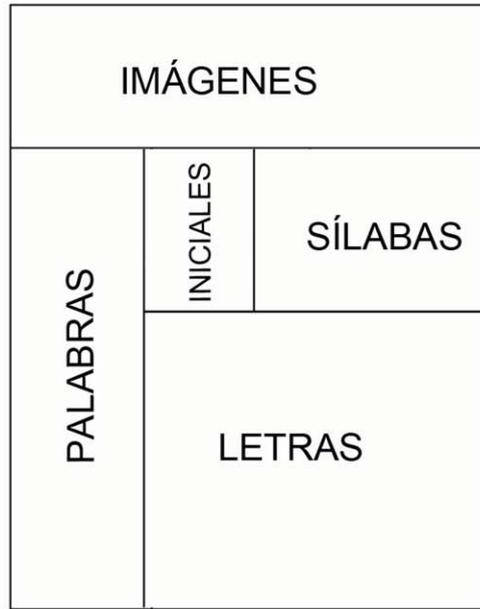


FIG.6