



Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

DELEGATURA PROPIEDAD INDUSTRIAL
División de Nuevas Creaciones



SOLICITUD

PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD

08-134822

21. EXPEDIENTE No.

54. TITULO MULTIACTIVADOR DE LOS
SENTIDOS

51. CLASIFICACION INTERNACIONAL

71. SOLICITANTE CONSTANTINO VICENTE QUINTERO

DOMICILIO CAR. 134 H 31-71 ATO 203 BOGOTA

74. APODERADO EL MISMO

22. SANTAFE DE BOGOTA, D.C. DICIEMBRE 18- 2008

PETITORIO

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 08-134822- -00000-0000

Fecha: 2008-12-18 18:28:28 Dep. 2026 NULCREACION
Fol. 3 MODELO Lve 1 REGDEPOSITO
Act. 411 PRESENTACION Folios: 18

FORMULARIO ÚNICO DE SOLICITUD DE PATENTE 2000-3

①

SOLICITUD DE



Patente de Invención



Patente de Modelo de Utilidad

②

SOLICITANTE
(71)

Nombre: Constantino Vicente
Quintero H
Dirección: Cra 134 # 31-71 ATO 203
Teléfono: 3404029 Fax:
E-mail:
Domicilio: Cra 134 # 31-71 ATO 203

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☒ NT ☐

C.E. ☐ Otro ☐

Número 19181029

③

REPRESENTANTE
O APODERADO
(74)

Nombre: El Hijo
Dirección:
Teléfono: Fax:
E-mail:

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☐ NT ☐

C.E. ☐ Otro ☐

Número TP

④

INVENTOR (ES)
(72)

Nombre: El Hijo
Dirección:
Teléfono: Fax:
E-mail:
Domicilio

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☐ Otro ☐

C.E. ☐

Número

⑤

Título (54)

MULTIACTIVADOR DE LOS SENTIDOS

⑥

Clasificación Internacional (51)

G09G 5/09 ; G09B 5/00

⑦

Prioridad

SI ☐ NO ☒

(33) País de Origen

(32) Fecha

(31) Número de Solicitud

⑧

Para publicar a partir de la fecha de la presente solicitud a los:

6 meses ☒

12 meses ☐

18 meses ☐

Otro ☐

⑨

Comprobante de pago No.

9520944

Fecha

18/12/08

Instrucciones para el diligenciamiento del presente formulario, ver reverso de esta página.

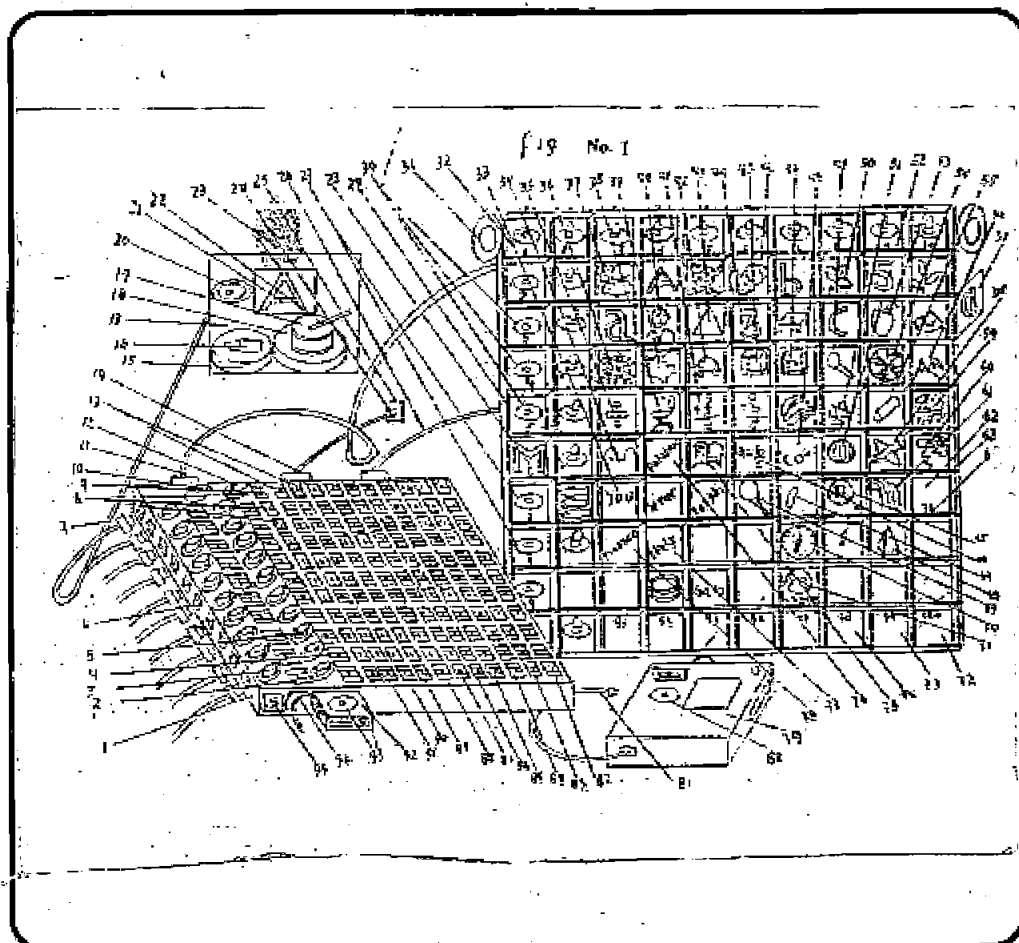
10

ANEXOS

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud.
- ☐ Comprobante de pago de la tasa por concepto de excedente de palabras en la publicación.
- ☐ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad.
- ☐ Certificado de existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica.
- ☐ Poderes, si fuere el caso.
- ☐ Copia certificada de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Traducción simple de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante.
- ☒ Descripción de la invención.
- ☐ Una o más reivindicaciones.
- ☒ Dibujos y/o planos necesarios
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso.
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos tradicionales de las comunidades indígenas.
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico
- ☒ Arte final 12x12.

11

FIGURA CARACTERÍSTICA:



12

NOMBRE

Constantino Vicente Quiroga H.

FIRMA

[Handwritten signature]

CC-19181629 TP.66047

Instrucciones para la presentación de los anexos, ver reverso de esta página.

2

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

RIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 08 - 98,722
FECHA : DICIEMBRE 18 DE 2008

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 08-134822-00000-0000

Dep. 2020 NULORLACIONE
Eve 1 REGDOLPOSITO
FEBROS 18

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
CONSTANTINO VICENTE QUINT	CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	9524944	18/12/2008	294,000.00

***** CONCEPTO *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-01	SOLICITUDES	
		5 TRAMITES DE SOL. DE MODELO DE UTI	294,000.00
		TOTAL :	\$ 294,000.00

SON: DOSCIENTOS NOVENTA Y CUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE : 

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

Bogotá D.C. Diciembre 15 de 2008

Señores

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

División Patentes de Invención

E. J. S. J. D.

Ref. Solicitud de registro de modelo de utilidad MULTIACTIVADOR DE LOS SENTIDOS

Me permito presentar para registro y protección del aparato elementos y sistemas que he denominado MULTIACTIVADOR DE LOS SENTIDOS, cuya función es de gran importancia, porque tiene todos los elementos que activan los órganos de los sentidos, especiales para madres gestantes, niños y adultos. Estos elementos facilitan una forma diferente y mas efectiva en la estimulación, activación y de alta sensibilidad en cada uno de los órganos de los sentidos, para el aprendizaje, con la recolección, selección y almacenamiento de información; que le permitirá al hombre del futuro un mayor razonamiento y destreza en la utilización de sus grandes poderes con que ha sido dotado y al mismo tiempo adecuarlos a la utilización de todos los elementos que le son suministrados por la misma naturaleza.

Como son varios los elementos que identifica y utiliza cada uno de los órganos de los sentidos, que he denominado los radares inteligentes del ser viviente; los que recogen, clasifican y codifican la información especializada en cada uno de esos radares y que la envía al cerebro, que he denominado Central de Inteligencia, para que este la almacene y la mantenga a disposición a cualquier momento y cuando el ser viviente tenga que recurrir a dicha información, que lo hará mediante estímulos que los mismos radares inteligentes envían al cerebro o central de inteligencia. Elementos propios para la estimulación de los órganos de los sentidos desde temprana edad; inclusive dentro del vientre de la madre.

Los órganos visuales se estimularán, desde temprana edad, con luces, colores, figuras, dibujos, con los colores, formas, clases, materiales propios de los elementos de la naturaleza, como tierra, agua, fuego, aire, naturaleza, vegetal, animal, minerales, etc.

Los órganos auditivos, se estimularán con todo tipos de sonidos, producidos por instrumentos musicales y los mismos elementos de la naturaleza, como cantos de aves, bramido, aullidos, gemidos, etc, de todos los animales, y en general todo elemento que produzca un sonido especial, como los órganos internos del cuerpo de cada individuo o cada animal, producido por el estado anímico, el alimento ingerido, entre otros.

Los órganos del tacto, se estimularán con los mismos elementos de la naturaleza que nos rodea y que en un momento dado debemos tener contacto con estos, para así poder diferenciar su textura, tipo de material, en sus estados sólidos, líquidos, gaseosos, viscoso, frío, calor, etc. Las vibraciones del cuerpo de personas y animales.

Los órganos del olfato, se estimularán con los mismos elementos de la naturaleza y todo tipo de elemento que contenga su aroma propia como los diferentes tipos de tierra, líquidos y sustancias químicas, etc. Así las sustancias de todo tipo de planta y sus partes; todo tipo de animal incluyendo al hombre, con sus partes como piel, cuerpo, sangre, excrementos, sudor, etc, que olor determinado en cada ser humano por su estado anímico, tipo de alimentación, trabajo, etc.

Los órganos del gusto, estos se estimula y activan con todo tipo de alimento y sustancia no venenosa o estas en mínimas cantidades.

El sexto sentido de la percepción. Este se activa con los mismos elementos pero en diferentes espacios, tiempos y modos, en que se suceden los hechos. Es decir a distancias, en otros lugares, en tiempos pasados, presentes y futuros. Modos, mediante la percepción de todos los sentidos y la comunicación mental de individuos.

Los elementos, creados, se trata, inicialmente de un tablero o pantalla gigante, dividido en cuadros o rectángulos, que servirá de muestra de cada uno de los elementos a identificar y además se le instalarían uno o dos parlantes. Este tablero puede ser manual

o en pantalla de cine o video vi, conforme se muestra (fig. No. 1). Con esta pantalla, lo primero que se estimula son los sentidos de la visión y auditivo. Así se puede programar u organizar en cada práctica elementos propios de un tipo o clase, para que se muestre la figura de un prototipo diferente en cada cuadrante, acompañado del sonido propio de cada prototipo, que debe ser captado, analizado, identificado y almacenado por el cerebro del niño. Así se tendrá un programa de luces de colores, donde cada cuadrante muestre una luz con un color diferente. Otros programas con las diferentes clases de vegetales; otros con las diferentes clases de animales (el sonido puede ser el propio de cada animal); otros con letras, números, sílabas, vocablos y en cualquier idioma (los sonidos propios de cada idioma); otro con instrumentos musicales, cuyos sonidos son los propios; otros con los elementos de la naturaleza; otro con los mapas de países, departamentos, estados, etc. En fin se puede utilizar cualquier materia de aprendizaje. Así se podrá utilizar como pantalla de lectura rápida o como muestra de elementos para que sean identificados en el campo o salón de los sentidos.

Este campo o salón de los sentidos, será una especie de laberinto, donde a distancias considerables se ubiquen diferentes puntos, en el número que muestre la pantalla. En dichos puntos se ubicarán y distribuirán en desorden esas mismas muestras (gemelas del tablero), para que los niños mediante recorrido por el laberinto, descubran o encuentren el elemento asignado, bien sea visual, auditivo, gustativo, olfativo o con el tacto. El niño, además de gravar el elemento asignado, va comparando y gravando los otros elementos que va encontrando en el recorrido por los diferentes puntos del laberinto.

Este tablero o pantalla gigante, podrá ser controlado y manipulado por medios electrónicos como tarjeta microchip para programa de computador o de video vi. En el caso manual se ha diseñado una consola, que controla, en especial luces y sonidos. Controlará las luces de la pantalla, por ejemplo para lectura rápida, tendrá un sistema para ir prendiendo y apagando las luces por hilera o por filas. También podrá prender cada luz en forma individual. Controlará los sonidos que se le asigne a cada cuadrante de la pantalla y distribuirá los sonidos por los diferentes puntos del campo o salón de los sentidos. Como esos sonidos debe ser completamente diferentes y pueden superar lo cincuenta, inicialmente en la consola se instalará, para cada punto del campo o salón de los sentidos, una mini grabadora, con un mini CD, en el que se gravará los sonidos en forma repetida y se manipularán por las perillas correspondientes. Por último se elaborará tarjeta o microchip, para cada punto del campo o salón de los sentidos.

En el caso de CD, bien para el computador o video vi. Cada uno proyectará la pantalla completa y además proyectará la imagen y sonido propio de cada cuadrante.

Dentro de estos elementos, se encuentra la creación de la cuna Multiactivadora de los sentidos, donde el niño desde su nacimiento, puede activar, luces, sonidos, aromas y entrar en contacto con diferentes tipos de superficies o elementos con variadas características identificables con el tacto. Así tendrá mínimo seis elementos compuesto por tres o cuatro especies de teclas o fichas, que se ubicarán en los pies, a los lados de los pies, en la cabecera y a los lados de los brazos. Cada tecla o ficha tendrá dos divisiones. El fin de estas fichas o teclas, es de que el bebé, haga contacto con estas bien con los pies o las manos, en contexturas y materiales diferentes y que en forma inmediata se encienda una luz, también de colores diferentes, se produzca sonidos diferentes, se expela un aroma también diferente.

Así mismo hace parte de estos elementos el multiactivador de elementos de la naturaleza, como tierra, agua, fuego y sus diferentes manifestaciones. Así se tendrá un campo abierto con cuadrantes en el que cada uno contenga diferentes tipos de elementos de la tierra, como arenas blanca, roja, amarilla, negra; grava blanca, roja, amarilla, diferentes tipos de tierra, diferentes tipos de grama, pastos normales y floridos, como carretón rojo, blanco; diferentes tipos de plantas aromáticas, como hierbabuena, poleo, manzanilla, etc. En cada práctica el bebé, completamente desnudo se ira pasando por cada cuadrante, para que experimente sensaciones completamente diferentes. Estos se pueden utilizar en estado seco o húmedo.

En el mismo orden, en un salón se tendrá diferentes tipos de recipientes color natural y de diferentes colores, para llenar cada uno con agua en diferentes estados, de calor, frío, vapor. De igual forma con aguas con diferentes colorantes, aromas, etc. También se utilizarán estos recipientes para llenar con sustancias viscosas, como aceites, mermeladas,

3
4
negra; greda blanca, roja, amarilla, diferentes tipos de tierra, diferentes tipos de grama, pastos normales y floridos, como carretón rojo, blanco; diferentes tipos de plantas aromáticas, como hierbabuena, poleo, manzanilla, etc. En cada práctica el bebe, completamente desnudo se ira pasando por cada cuadrante, para que experimente sensaciones completamente diferentes. Estos se pueden utilizar en estado seco o húmedo.

En el mismo orden, en un salón se tendrá diferentes tipos de recipientes color natural y de diferentes colores, para llenar cada uno con agua en diferentes estados, de calor, frío, vapor. De igual forma con aguas con diferentes colorantes, aromas, etc. También se utilizarán estos recipientes para llenar con sustancias viscosas, como aceites, memeladas, etc. también de diferentes temperaturas, colores y sabores. A este se agrega en cada estado sonidos y luces diferentes. Frente a cada piso, se debe colocar alfombras de diferentes texturas o material, así lisas y con diferentes labrados. En esta terapia se debe colocar los bebes, también desnudos e ir haciéndoles contacto con cada estado, si todavía no gatean. Si el niño ya gatea, se le puede colocar sobre los recipientes elementos flotantes, que llamen su atención y se dirijan a cada uno de estos.

En el mismo espacio anterior u en otro diferente, se colocarán cuatro ventiladores, uno apagado, el cual no llamará mucho la atención del bebe; un segundo ventilador prendido en bajo; un tercero en medio y un último prendido en alto. Estos ventiladores debe ir protegidos por barandas, para evitar que los niños tengan contacto directo con estos. En los sitios del segundo al cuarto, se instalará, frente a cada ventilador un dispositivo especial, que llame la atención del bebe, como una manija o una pera de color para que al jalarla, active un mecanismo especial y produzca un sonido con cualquier instrumento musical o gravado y al mismo tiempo encienda y apague una o varias luces del mismo color, que variara en el tercer y cuarto ventilador. El piso igual al anterior debe ser variado.

Para la activación con el elemento fuego, en otro espacio, se puede adecuar hasta cinco chimeneas. La primera apagada, la cual no llamará mucho la atención; la segunda medio prender y con un ventilador apagado; la tercera un poco mas encendida y con un ventilador prendido en bajo; la cuarta, un poco mas encendida y con un ventilador prendido en medio y la última mas encendida con un ventilador al máximo; en esta última se debe tener cuidado ya que el calor sería sofocante. También se puede dar en sentido inverso. De igual forma lleva el mecanismo de sonidos y luces, así como los diferentes tipos de pisos.

Con estas terapias, en la mayoría de los casos, se inmuniza al bebe contra gripas, fiebres, bronquitos, asma, etc. En otros casos, puede manifestar en forma inmediata alguna enfermedad, que hasta ahora se este incubando o desarrollado, permitiendo ser controlada sin ningún problema. En especial desarrolla todo tipo de defensa del pequeño cuerpo, que por lo general lo hace hasta los 7 ó 10 años.

De igual forma hace parte de estos elementos el multiactivador de aromas y sabores. Se trata de dos ruedas de caucho o plásticas, de tamaño que se adapte a la mano del bebe. La de aromas, será completamente lisa y la de sabores tendrá varias tetillas, tipo chupo, las cuales unas serán en forma curva, para que esa curva alcance las mandíbulas molares del bebe y estas estimulen el desarrollo y crecimiento de dichos molares. Estas ruedas tendrá varios huecos, con una tapa por la parte de adentro. Este hueco, por la parte de adentro, que se utilizará para introducir un pequeño recipiente con tapa y esta con un minúsculo huequito, para que solamente escape el aroma. En el caso del recipiente de los sabores, puede ser un pequeño biberón, pero con la tetilla mas fuerte, para que solamente escape pocas cantidades de la sustancia gustativa. Con estos dispositivos, el bebe desde que nace hasta sus tres años, puede iniciar a identificar mas de 300

sabores y aromas; las que identificará con sus nombres ya a la edad de 3 a 5 años.

Los elementos creados tienen las siguientes características.

FIGURA No. 1. MULTIACTIVADOR DE CAMPO O SALÓN.

Los elementos que conforman esta figura son:

No. 1.- Consola Multiactivadora y de control de luces, voces, signos, figuras de cada una de las celdas de la pantalla o tablero de asignación visual o de lectura rápida. También conecta los diversos sonidos de cada una de las celdas y a su vez transmite cada sonido a cada uno de los puntos de los sentidos del campo o salón de los sentidos.

No. 2.- décimo botón o interruptor de la primera fila vertical de diez interruptores. Este sirve para cambiar el sonido de un punto a otro del campo de los sentidos o para extender ese mismo sonido a otros puntos, según la necesidad; ya que el sistema solo tiene 20 salidas de sonidos. También sirve para apagar o encender el circuito que transmite el sonido de cada punto. El sistema varía según se utilice tarjeta o microchip o una mini grabadora. Estos botones trabajan en forma apareada o oclada con las perillas

enfrentadas de la primera fila, que se indica con el (No. 3).

No. 3.- Primera fila de perillas tipo dial que controla el tipo de sonido transmitido y asignado a cada punto del campo o salón de los sentidos, en caso que sea tarjeta o microchip y se haya gravado varios tipos de sonidos. También sirve para graduar el volumen. Esta fila de perillas trabajan en pares o asociados con la fila enfrentada de interruptores de la primera fila, indicados con el (No. 2).

No. 4.- Interruptores o botones de la segunda fila, que trabajan apareados o asociados con las perillas de la segunda fila, indicadas con el (No. 5), con las mismas funciones indicadas en el numeral 2.

No. 5.- Perillas tipo dial que indican la segunda fila de perillas, con el mismo uso de las anteriores y que trabajan en forma apareada o asociada con los interruptores o botones de la segunda fila de interruptores, indicados con el (No. 4).

No. 6.- Toma de salida de sonidos, para conectarlos a cada punto del campo o salón de los sentidos.

No. 7.- Extensión y enchufe, que transmite el sonido a cada punto del campo o salón de los sentidos.

No. 8.- Tercera fila de interruptores, a partir del segundo, que se utilizan en su orden para apagar y encender cada hilera (horizontal) de las luces de la pantalla. Este sistema se utiliza para estimular la agilidad visual, como para la lectura rápida. En niños de 3 años en adelante y que no sepa leer, se ejercita con animales o elementos ya identificados por estos. Se les asigna el elemento, por separado, sin utilizar la pantalla. Se les pide que cuando vean la figura en la pantalla griten o produzcan los sonidos del animal que les ha correspondido identificar. Los elementos o animales dispersos en las diferentes líneas horizontales de los cuadrantes, obligaran al niño a extender la visión de un lado a otro, para ubicar su figura, al momento de encender las luces antes de que se apaguen.

No. 9.- Interruptor, primero de la tercera fila, que se utiliza para cambiar el sentido de encendido o apagado de las luces de la pantalla, si en forma horizontal o vertical o una por una.

No. 10.- Perilla que sirve para conectar dos o mas puntos mas del campo o salón de los sentidos, con un mismo sonido. Esto cuando es imposible darle a cada punto un sonido diferente. Por ejemplo el sistema solo tiene, adecuado, para 20 tipos de sonidos diferentes, que, de acuerdo a lo antes indicado (Nos. 3 y 5), de las dos filas iniciales de perillas, estas pueden extender a dos o tres mas, que

- sería lo que cada niño podría identificar, lo cual sería 60; pero dado el caso que el campo tenga 100 puntos, a estos 40 faltantes les llegaría estos sonidos repetidos.
- No. 11.- Enchufe y cable de salida de sonidos para los dos únicos parlantes de la pantalla o tablero audiovisual.
- No. 12.- Segunda perilla, que puede extender un sonido repetido a dos o mas puntos del campo o salón de los sentidos. Igual al (No 10).
- No. 13.- Primera hilera (horizontal) de interruptores, que sirven para apagar o encender cada una de las filas (vertical), para la agilidad visual de arriba abajo, con las mismas indicaciones (No. 8).
- No. 14.- Cable y enchufe de suministro de energía.
- No. 15.- Recipiente o depósito, para colocar elementos a identificar bien por el sabor o por el olor. Estos elementos pueden ser sólidos o líquidos. Si son sólidos no hay problema, simplemente se deposita en este. Si es líquido se debe hacer dentro de un recipiente con dispensador o tipo gotero o biberón, para que quien llegue pueda oler o tomar una muestra y llevarla a la boca. Antes de entrar al campo o salón de los sentidos, la persona coordinadora, del tablero de muestras, les asignará un elemento o sustancia bien para identificar por el olor o el sabor y luego se les ordenará buscarlo en el campo o salón de los sentidos. Este ejercicio junto con los del tacto y sonidos se puede hacer con los ojos vendados.
- No. 16.- Recipiente, dispensador o gotero, especial para depositar las muestras olfativas o gustativas para identificar.
- No. 17.- Marco de un punto de los sentidos del campo o del salón de los sentidos. Estos puntos se ubican a diferentes distancias, en los recorridos del laberinto.
- No. 18.- Recipiente o depósito especial para elementos a identificar con el tacto, por su textura o por su material. Este también sirve para colocar instrumentos musicales, gemelos de los asignados por el tablero de muestras.
- No. 19.- Tambor. Esto cuando que quiere que se identifique la textura, labrado o material de un instrumento. Este ejercicio debe hacerse con los ojos vendados. También se puede hacer por ejemplo una práctica auditiva, donde todos los puntos se les instale un tambor y cada uno con un sonido diferente. Se asigna por el tambor gemelo del tablero de muestras y el participante debe ubicar el gemelo en el campo o salón de los sentidos. Así se puede hacer con pitos, flautas, marimbas, etc.
- No. 20.- Mini parlante sonido electrónico. Cuando se transmite el sonido por consola o computador.
- No. 21.- Cuadrante con figura a identificar. En este se puede instalar en cada punto luces de diferentes para identificar. Aquí se instala todo lo que sea para identificar visualmente, bien por el color, las mezclas de colores o rayas, las personas, los animales, las plantas, las figuras, etc. Cuando son niños menores de 4 años que no entienda bien en juego, se colocará varias hojas con el dibujo a identificar, quienes pueden coger una hoja y llevarla al instructor y que este verifique si es o no la figura asignada. Esto para que el punto no quede sin figura.
- No. 22.- Pequeño palito, para producir el sonido del tambor.
- No. 23.- Árbol. Cuando se trata de un campo de los sentidos, se puede sembrar en cada punto árboles de diferentes tipos. Esto permite que se identifique cada árbol visualmente por sus formas de las hojas y sus flores. Olfativamente por el olor que este expela. Por el gusto, del sabor de las hojas, frutos o flores, etc. (sin ingerir las sustancias); Con el tacto, por la textura del tronco, de las hojas, frutos o de las flores, etc. En el tablero de muestras, se le podrá enseñar al participante una rama o una planta pequeña en una maceta.
- No. 24.- Enchufe del cable de la consola al fluido eléctrico.
- No. 25.- Toma eléctrica.
- No. 26.- Cables que conduzcan los comandos de encendidos y apagados de la consola de luces y sonidos, a cada uno de los cuadrantes de la pantalla audiovisual.
- No. 27.- Celdas o cuadrantes, de la primera columna o fila (vertical), de la 7 y 8 hilera (horizontal) solamente con roseta para instalar bombillos.
- No. 28.- Sexta celda de la primera columna, con la letra "M". En este caso todas las celdas pueden llevar cada una, una letra, número o figura diferente. El niño sin

6
conocer las letras, debe gravar su figura y su forma, para localizar la gemela en el campo o salón de los sentidos. Con el sistema de juego, le permitirá al niño esforzarse, para poder gravar, en forma precisa los rasgos de cada letra o figura.

No. 29.- Marco de la pantalla audio visual.

No. 30.- Celdas que para identificar su ubicación quedaría fila 1° de las hileras 3, 4 y 5.

No. 31.- Uno de los parlantes de la pantalla audio visual.

No. 32.- Primera celda identificada con 1.1.

No. 33.- Celda F3 H7, con la palabra your, que en las celdas siguientes se completa la frase en Ingles, speak eanglis. Esto facilita la enseñanza y aprendizaje de cualquier tipo de idioma. Así se le asigna al estudiante una palabra o una frase, escrita o vocalizada, para que la grave y la encuentre en cualquier punto de el campo o salón de los sentidos.

No. 34.- Celda F3 H6, muestra una línea mixta, curva y recta.

No. 35.- Celda F-3 H-5 muestra el signo matemático de la división. Es decir que se puede trabajar visualmente con signos, así el niño no entienda de que se trata. Pero lo mantendrá gravado para cuando lo vaya a usar e su estudio.

No. 36.- celda F-3 H-4, muestra un conjunto de 6 flores. Al mismo tiempo que se trabaja conjuntos, se puede trabajar diferentes tipos de flores y colores, y a su vez los aromas que cada una expela, así como la textura; al tacto del niño o estudiante.

No. 37.- Celda F-3 H-3, muestra dos conejos. Esto indica que se puede trabajar con todas las clases de animales y clasificados por sus formas, habilidad, costumbres, alimentación, etc. En el tablero se muestra la figura del animal, en el campo o salón, se colocará un animal de felpa o plástico o vivos cuando son mascotas, como gatos, perros, conejos, gallinas, etc. Cuando son vivos, todos deben ser diferentes. Por ejemplo los perros, de diferentes razas, de diferentes tamaños o edades, de diferente color, etc.

No. 38.- Celda F 5 H4, muestra una silla, lo que indica que al niño se puede colocar a identificar diferentes elementos de muebles, enseres, electrodomésticos, etc.

No. 39.- Celda F-4 H-4, muestra la figura de un mapa. Esto indica que al niño se le puede trabajar con todos los mapas de departamentos y países, así no entienda, pero cuando llegue a estudiarlos fácilmente los puede identificar.

No. 40.- Celda F 4 H 3, muestra la figura de una persona. Es decir que se puede trabajar con las fotos o figuras de un sin numero de personajes históricos, iniciando por los mas familiares, como padres, hermanos, tíos, abuelos, etc. Identificación de razas, costumbres, etc. personajes de historietas, etc.

No. 41.- Celda No. F-5 H5, muestra la operación matemáticas de suma. Es decir que se puede programar todos los cuadrantes con diferentes tipos de operaciones y el niño debe gravar, así no sepa de que se trata, todos los rasgos de la operación y buscarla en campo o salón de los sentidos.

No. 42.- Celda F 5 H4, muestra un carro, que bien puede ser una pintura y en el campo se puede colocar un carro de juguete. Quien acierte y lo encuentre en el primer intento, se les regalará.

No. 43.- Celda F5 H3, presenta una figura geométrica de un triángulo. Igual a los anteriores.

No. 44.- Celda F6 H3, presenta el número 3, Igual a los anteriores.

No. 45.- Celda F6 H4, presenta la figura de un cubo. Así se puede organizar con todo tipo de figuras compactas. Se muestra en la pantalla o el tablero de muestras, cada figura y se debe hallar la réplica o figura gemela en el campo o salón de los sentidos.

No. 46.- Celda F7 H4, presenta un T. V. Igual a los anteriores.

No. 47.- Celda F-6 H2, presenta la figura de un gato. Igual a los anteriores.

No. 48.- Celda F7 H6, presenta la composición química del agua. Es decir que se puede trabajar con las formulas de los componentes de elementos químicos.

No. 49.- Celda F-8H4, presenta la figura de un micrófono. Se puede trabajar con elementos de comunicación.

No. 50.- Celda F-8 H2, presenta la figura de un trébol. Se puede trabajar con todo tipo de planta. Igual que con las flores del No. 36.

No. 51.- Celda F-8 H5, presenta unas rocas o piedras. Es decir que se puede trabajar con todo elemento de la tierra, arenas, greda, tierras, piedras de toda clase, incluyendo gemas, carbón mineral, etc.

No. 52.- Celda F-8 H6, presenta un balón, es decir que se puede trabajar con todos los tipos de elementos de las diferentes clases de juegos y deportes.

No. 53.- Celda F-9 H3, presenta la figura de la fruta de una manzana. Es decir que se puede trabajar con todo tipo de frutas y semillas, todos los sentidos, visual, tacto, olfato, gusto, sonido. Los 4 últimos con los ojos vendados y en el caso del gusto, con las fosas nasales tapadas. En el caso de sonido, además de los ojos vendados, fosas nasales tapadas, se le puede dar pequeños golpes a la fruta o hacer sonar las semillas dentro de un frasco. Observemos que las semillas son de diferente tamaño y textura, las que producen sonidos completamente diferentes.

No. 54.- Celda F-9 H4, presenta una circunferencia, dividida en 8 partes, con cuatro sombreadas y cuatro no. Lo que indica que es un fraccionario o quebrado. En este se puede utilizar el mismo sistema creado para los sombreados de el dominó de fraccionarios o quebrados, de juegos didácticos código.

No. 55.- Celda F-9 H-5. Presenta la figura de un cilindro, digamos que metálico. Esto quiere decir que se puede trabajar con todos los tipos de metales y sus aleaciones.

No. 56.- Celda F-10 H-4, muestra los picos de un nevado. Esto demuestra que se puede trabajar con todos los accidentes geográficos, sus formas. Así las láminas de los diferentes nevados no son iguales, ni los montes, ni los continentes.

No. 57.- Celda F-10 H3, muestra la tapa de Mario de cada celda, con la figura adherida a esta, de manera que al encender la luz, esta se haga bien traslucida.

No. 58.- Celda F-9 H-6, muestra una paloma volando. Nos indica que se puede representar la forma verbal de cualquier verbo, para que se conjuguen en los diferentes tiempos y personas.

No. 59.- Celda F-10 H5, muestra unas nubes y gotas de agua, es decir la lluvia. Se puede trabajar los elementos de la tierra y sus diferentes formas.

No. 60.- Celda F-10 H6, muestra una tormenta y una descarga eléctrica. Igual a los anteriores.

No. 61.- Celda F-9 H7, muestra una cascada, es decir que se puede trabajar los ríos, lagos, mares, océanos, etc.

No. 62.- Celda F-10 H-7, muestra la celda número 70 vacía. Número que se le puede asignar según el tipo de practicante con que se trabaje.

No. 63.- Celda F-10 H-7, muestra la pared y profundidad de la celda vacía.

No. 64.- Celda F-10 H-7, muestra el bordé de la pared de la celda vacía.

No. 65.- Celda F-8 H-7, muestra una señal de prohibido parquear, es decir que se puede trabajar con todo tipo de señalización.

No. 66.- Celda F-6 H-6, muestra un formula algebraica. Es decir que se puede trabajar con todo tipo de formulas matemáticas, geométricas, incluyendo las de álgebra, química, física, etc.

No. 67.- Celda F-7 H-7, muestra una isla. Ya antes descrita.

No. 68.- Celda F-9 H8, muestra una pirámide. Demuestra que se puede trabajar los sitios especiales, como las pirámides de Egipto, las murallas de Cartagena, las ruinas peruanas, etc.

No. 69.- Celda F-6 H-7, muestra una raqueta de tenis. Ya descrita.

No. 70.- Celda F-7 H-8, muestra un reloj, lo que indica que se puede trabajar con las diferentes posiciones horarias de un reloj.

No. 71.- Celda F-7 H-9, muestra una señal de prohibido fumar, cáncer. Ya descrita.

No. 72; 73, 74, Celdas F-10 H-10; F-9 H9 y F-8 H-8; muestra la numeración que se le puede dar a cada celda, de 1 a 100.

No. 75.- Celda F-5 H-6, muestra un cuaderno o libro abierto, lo que indica que se puede trabajar con todo texto o útiles escolares. Se puede trabajar con los personajes y paisajes cuentos e historias infantiles. Esto para incentivar la lectura.

No. 76.- Celda F-4 H-6, muestra la palabra "palabra". Es decir que se puede trabajar con la escritura de diferentes palabras, que así el niño no sepa escribirlas,

si podrá gravar mentalmente las diferentes líneas y signos de que esta compuesta. Se debe iniciar por sílabas o palabras de una o dos sílabas, como paz, mamá, papá, etc.

No. 77.- Celda F- 4 H -8, muestra la palabra Italy, para decir que también se puede trabajar otros idiomas.

No. 78.- Celda F- 3 H -8, muestra la palabra français, para indicar que también se puede trabajar el idioma francés.

No. 79.- Video VI, que se puede utilizar, gravando y filmado cada tipo de materia a enseñar, para que al proyectarla se forme las mismas celdas, no necesariamente de 100 celdas. De manera que se pueda proyectar, fila por fila e hilera por hilera; así como cada celda o figura en forma independiente o por grupos, para así poder asignarle a cada estudiante el elemento a encontrar. En los mismos programas de gravará los diferentes sonidos, pero estos no se pueden transmitir a cada punto del campo o salón.

No. 80.- CD con los diferentes programas de video y de sonidos.

No. 81.- Cable de conexión del video VI.

No. 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 91, muestran los interruptores en forma independiente de las últimas diez celdas, es decir de la 91 a la 100 o de la Hilera 10 los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

No. 92.- Mini grabadora, que va incrustada entre cada par de perillas y botones interruptores Nos. 2 y 3; 4 y 5 para proyectar cada sonido en forma independiente hacia cada punto del campo o salón de los sentidos.

No. 93.- CD, que contiene el sonido repetido de cada uno de las grabadoras y salidas de sonidos de la consola audio visual.

No. 94.- Cables de la mini grabadora, que conecta a la energía y conecta la salida del sonido.

No. 95.- Tarjeta Microchip, de sonido. Este es la forma definitiva del sistema, que reemplazara la mini grabadora, que da independencia de sonidos.

FIGURA No. 2.- PLANO DE LABERINTO EN EL CAMPO O SALÓN DE LOS SENTIDOS.

Este muestra una forma del recorrido que debe hacer el participante en el juego práctica o terapia de los órganos de los sentidos, para hallar el elemento visual, auditivo, del tacto, del gusto o del olfato, que se le ha asignado, bien por la pantalla audio visual o por el tablero de muestras. Laberinto que puede ser construido con módulos de madera o plástico, para facilitar movilidad y continuas variaciones de recorridos y dificultades, los elementos son:

No. 96.- Señala la salida del laberinto.

No. 97.- Indica por un cuadro y una X la ubicación de cada punto, en el que se ubicarán los diferentes elementos a identificar, con cada uno de los órganos de los sentidos. Estos puntos pueden ir numerados, pero en un orden completamente diferente al del tablero de muestras No. 105 o de la pantalla audiovisual de la figura No. 1. Para diferenciar cada punto o estación, estas se deben pintar, por zonas de diferentes colores; así como mezclas de colores, rayas, dibujos de animales o personajes de historietas, para que el niño también la pueda identificar. Esta pintura, puede ser el primer ejercicio visual de los niños, del tablero de muestras se les asigna y se les muestra los diferentes colores y formas de la estación o punto asignado, para que lo localicen.

No. 98.- Indica la pared, uno de los recorridos ciegos, que se pueden variar girando hacia arriba, para cerrar la entrada de la cazada con el No. 99 y permitir que la cazada 98, sea la que finaliza.

No. 99.- Una de las cazadas o recorridos ciegos, donde el participante debe devolverse a seguir el recorrido final y la búsqueda del elemento asignado, si no lo ha encontrado.

No. 100.- Cazada del circuito que llega al fin o salida del laberinto.

No. 101.- Una de las bifurcaciones de los recorridos.

No. 102.- Segunda pared de callejón cerrado, que se puede variar, o trasladar a otro sitio que se deseen cerrar y permitir la continuidad de otro callejón.

- No. 102.- Primer callejón cerrado.
- No. 103.- Primera bifurcación de dos callejones.
- No. 104.- Entrada al laberinto.
- No. 105.- Tablero de muestras, numerado de 1 a 80. Esta numeración debe ser completamente diferente a la de los puntos del campo o salón, indicadas (No. 17). Este tablero es especial para las muestras gemelas de sustancias o elementos a descubrir por los órganos del gusto, el olfato y el tacto. En algunos casos elementos para localizar visualmente. Para el ejercicio se deben tener dos muestras de cada elemento o sustancia, una muestra se deposita en el punto que deseen dentro del campo o salón de los sentidos y otra en una celda del tablero de muestras. Por estas muestras; se le asigna y se le enseña al participante cual es el elemento o sustancia que debe hallar en el campo o salón de los sentidos. Así si es olfativa, se le debe entregar la muestra para que grave su aroma. Si es gustativa, deberá degustarla, si es del tacto, debe hacer el contacto requerido, así el visual o auditivo. Para controlar y saber en que punto se depositan las muestras, que deben aparearse con las muestras del tablero de muestras o pantalla audiovisual, se debe llevar un registro bien manual o por computador. Aquí se le dice al niño o participante que; en el laberinto, existe una o más muestras que al encontrarlas debe gritar cuando la encuentre o indicar el color con que está pintado el punto.
- No. 106.- Torre central de Información y de monitoreo. En esta torre, se ubicarán todos los elementos con que se desee trabajar, se podrá ubicar la pantalla audiovisual, el tablero de muestras, el video V, la consola, el computador, etc.
- No. 107.- Monitor o pantalla de computador.
- No. 108.- Teclado del computador.
- No. 109.- Cable que distribuye la información de sonidos del computador a cada punto o estación del campo y salón de los sentidos.
- No. 110.- C.P.U. o central de Inteligencia del computador. A medida que el programa se vaya realizando simultáneamente se desarrollará todas las tarjetas o microchip de sonidos e imágenes. En el computador, se programa las imágenes y sonidos de la pantalla Audio Visual y el tablero de muestras, para asignarle al participante de uno a tres sonidos y de uno a tres imágenes o figuras. En este caso no es necesario utilizar la pantalla audiovisual ni el tablero de muestras.
- No. 111.- Tarjeta o microchip, con 42 salidas de sonidos diferentes.

FIGURA No. 3.- MULTIACTIVADOR DE LOS SENTIDOS DE CUNA...

Se trata de una cuna para bebé, adecuada con sistemas de estímulo visual, auditivo, olfativo y del tacto; donde el bebé, con sus movimientos de manos y pies puede activar circuitos o sistemas que enciende y apagan luces, producen sonidos y al mismo tiempo puede expeler aromas. De igual forma experimenta sensaciones diferentes al tener contacto con diferentes texturas y materiales, cuyos componentes son:

- No. 112.- Armadura soporte para instalar y mantener paradas las fichas o teclas y para exigir que el bebé, tenga que no solamente mover sus extremidades a los lados, sino también hacia arriba y hacia abajo. Estos soportes, de acuerdo al diseño son seis. Uno cabecera, otro piñero, uno mano derecha, otro mano izquierda y otros dos pie derecho y pie izquierdo.
- No. 113.- Conducto (tubo de electricidad) que conduce los cables (energía negativa) a cada uno de las fichas o teclas, para que al producir el contacto, encienda las luces o produzcan los sonidos del caso.
- No. 114.- Base bisagra, que permite inclinar o enderezar las teclas o fichas.
- No. 115.- Templete que sostiene la inclinación de las teclas o fichas y permite graduar la inclinación de las mismas.
- No. 116.- Conexión de los cables al sistema de contacto. Un cable es de sonidos y otro de luces.
- No. 117.- Armadura de la cuna, común y corriente.

No. 118.- Partes de las fichas, de la sección baja, en la que se ha colocado flores u hojas, para que al ser machacadas por los movimientos del bebe, estas expelan su aroma. Al mismo tiempo se activa el órgano del tacto, al percibir la textura y la sensación de la planta. Este se pueden atar con una especie de malla bien fina.

No. 119.- Conducto con los cables que llevan la información activada de luces o sonidos a un costado de la cuna.

No. 120.- Base de la ficha o tecla, formando una caja, dividido en dos partes. El fin de esta conformación de dos partes, es para que el bebe no solamente intente hacer contacto con la parte baja de la ficha, sino que realice el movimiento de elevar la palma o el brazo, para hacer contacto con la parte superior de la ficha o tecla. Esta caja muestra como se puede acondicionar pequeños instrumentos que produzcan sonidos manuales, que llamarán la atención del bebe.

No. 121.- Dispositivo, tipo burro, que permite el movimiento de la palanca que conforma el palo de la marimba, para que al ser pulsado por el bebe, haga contacto con la lamina de la marimba.

No. 122.- Lamina de una marimba. Que al descargar el peso del palito No. 22, se produce el sonido.

No. 123.- Soporte de un pequeño tamborcillo, con el mismo sistema de la lamina de la marimba, No. 121 y 122.

No. 124.- Tubo conducto, que distribuyen los cables a los diferentes puntos de sonido y luces.

No. 31.- Parlante que produce algún tipo de sonido. Tanto sonidos y luces, deben generarse en forma cruzada, es decir con el contacto de las fichas que el bebe realice del lado contrario. El bebe concentrará su órgano auditivo en sonidos especiales y tratará de coordinar e identificar como se produce y que pie o mano debe golpear.

No. 125.- Luces, todas las luces deben ser de color completamente diferentes. Algunas instantáneas, otras intermitentes y de tamaño diferente. Igual que los parlantes, las luces deben ser también cruzadas, es decir que encienda cuando se hace contacto las fichas del lado contrario. Igual, tendrá alguna tendencia de color de luz y buscará identificar donde se produce el encendido.

No. 126.- Barra tipo péndulo, con una pera de color, donde el bebe, puede golpear o empujar para activar el sistema y producir el sonido del instrumento musical adecuado al sistema. Las fichas o teclas, también se pueden reemplazar por estos péndulos, pero, esto marea al bebe y no genera mucha fuerza.

No. 127.- Tornillo o pasador, para asegurar el balance de la barra del péndulo.

No. 128.- Instrumento musical que produce el sonido. En este caso una campana.

No. 129.- Párales que rodea la cuna.

No. 130.- Tubo conductor de cables de un costado.

No. 28.- Figura o dibujo iluminado, tipo celda, la que al encender la luz, el bebe observa y va grabando la figura que se adhiera a la tapa de la celda. Si se quiere en cada luz, se puede colocar las figuras, signos o dibujos que se quiera.

No. 131.- pequeños párales, que mediante pasadores afirman los palos del tambor, dejando libre el movimiento hacia arriba y hacia abajo.

No. 132.- Palos del tambor, que al moverse la palanca del péndulo, los levanta y los deja caer sobre el tambor, produciendo el sonido.

No. 133.- tramo de la palanca formando un ángulo, lo cual eleva y deja caer los palos sobre el tambor, cuando la palanca del péndulo se mueve hacia delante o hacia atras.

No. 134.- El otro tramo de de tubo conductor de cables.

No. 135.- Base de la ficha o tecla.

No. 136.- Punto de contacto eléctrico de la base, para encender las luces.

No. 137.- Sistema de resorte de cada mitad de ficha, para mantener retrada la tapa evitando la unión de los contactos eléctricos. Si es el caso se pueden colocar dos sistemas de resortes, para mayor seguridad, pero quedaría muy fuerte.

No. 138.- Punto de contacto eléctrico de la base, para activar los sonidos, cuando el bebe empuja o golpea la tapa de la ficha.

- No. 139.- Caja en la base, para adecuar o instalar instrumento musical o dispensador de aromas.
- No. 140.- Pera de aire, bien para instrumento musical de aire o para dispensador de sustancias olorosas.
- No. 141.- Contacto eléctrico de la base. En este caso si el sonido se produce directamente por instrumento musical, solo se necesitaría el contacto de luces.
- No. 142.- Especie de flauta o pito, que al pulsar la pera, expelle aire y produce el sonido. Si se quiere utilizar como recipiente de sustancias olorosas, el sistema es similar.
- No. 143.- Contacto eléctrico, con su filamento de cable, para encender las luces de la tapa, de la ficha o tecla.
- No. 144.- Sistema de contacto con el resorte, para mantener alejada la tapa y suspendido el circuito eléctrico.
- No. 145.- Contacto eléctrico y su filamento o cable, de la tapa de la ficha, que cierra el circuito para producir los sonidos.
- No. 146.- Tercer contacto eléctrico de la tapa y su filamento, que abre o cierra el circuito de la energía.
- No. 147.- Caja de la tapa, que facilita la instalación del instrumento musical o el dispensador de sustancia olorosa.
- No. 148.- Perforaciones de la tapa, que permite la salida del sonido o de las partículas volátiles de la fragancia.
- No. 149.- Tapa de la ficha o tecla.
- No. 150.- Filamentos que conectan a los contactos de luces y sonidos de la tapa de la ficha o tecla.
- No. 151.- Toma de la tapa de la ficha, para unir los circuitos eléctricos con la base.
- No. 152.- Enchufe y cable que conecta a los circuitos de la tapa y esta los conduce a la consola de luces y sonidos.
- No. 153.- Conjunto de 4 fichas, que forma el sistema para los pies.
- No. 154.- Orificio de los travesaños de la cuna, para incrustar el cableado que recoge y distribuye la información.
- No. 155.- superficie de contacto de la ficha o tecla, que debe ser todas de material y contextura diferentes, las que activarán el sentido del tacto del bebe. En este caso de contextura lisa y suave.
- No. 156.- Forma en que el bebe golpearía con los pies la ficha. Esto fortalece los músculos, ligaduras, rótula, tendones, huesos de las extremidades inferiores. A medida que el bebe vaya creciendo se le debe ir retirando un poco los conjuntos de fichas o teclas.
- No. 157.- superficie de la tecla, en este caso con material áspero. Para estas superficies se debe utilizar todo tipo de pieles, de plásticos, metales, rocas pequeñas y sobre una espuma, para evitar que el bebe se lastime, con ramas de árboles, como se indicó en el No. 118, etc.
- No. 158.- Forma en que el bebe golpea o pulsa la tecla con el puño de la mano. Este constante golpeteo además de fortalecer músculos, nervios, tendones, coyunturas, huesos del brazo, junto con los movimientos de los pies, fortalece la columna, se desarrolla la destreza y coordinación de movimientos y la inteligencia de análisis, de lógica, de ubicación.
- No. 159.- Cables que recogen la información o impulsos de cada uno de las fichas o teclas, para que la consola de sonidos y luces las reproduzca, y las lance por los cables de salida No. 7.
- No. 160.- Pata de la cuna.
- No. 161.- Pera de color, que el niño también puede golpear o empujar, del sistema de péndulo.

FIGURA No. 4.- MULTIACTIVACION CON LOS ELEMENTOS DE TIERRA, AGUA, AIRE Y FUEGO.

Estas figuras muestran la forma en que se debe estimular los órganos de los sentidos de un bebe, incluso desde el vientre de la madre, con los elementos del planeta, como son:

A) Elemento tierra, con sus diferentes formas y manifestaciones con que se presenta, en sus manifestaciones secos y húmedos; B) el mismo elemento tierra, pero con el contacto con vegetales, igual húmedos y secos. El bebe bien se debe sentar o acostar, desnudo en cada uno de los cuadrantes y permitir que todo su cuerpo tenga contacto con estos elementos. En el caso de la hierba, su contacto debe ser menos directo y por partes, para que el cuerpo reconozca su contacto C) El elemento agua, y sus estados, líquido, sólido, vapor y viscoso así como estados de frío y calor. En el caso de viscoso, se puede hacer contacto en los mismos recipientes con aceites, mermeladas, jugos, etc. En otra sesión, se puede hacer con el agua mezclada con esencias, en otras con sustancias de sabores. Se debe rotar el color de las vasijas y el color de las luces, para que activen todos los órganos de los sentidos, igual al anterior el bebe se le debe pasar por cada una de las vasijas o recipientes, si no puede gatear. Si ya gatea o camina solamente se deja que el se pasee y chapotee las diferentes vasijas, para que reciba las diferentes manifestaciones de frío calor, color, sabor, olor, etc. D) Elemento aire, igual al anterior E) Elemento fuego, acompañado del elemento aire, igual a los anteriores. Estos elementos mezclados con colores de luces, elementos y sustancias. También se acompaña de sonidos diferentes y texturas y materiales de pisos diferentes para estimular el tacto. Estas terapias se debe realizar con el bebe completamente desnudo, para que todo su cuerpo tenga contacto con estos elementos. En cuanto a los pisos y alfombras son importantes porque en cada paso, notará la diferencia de un piso a otro. Los componentes característicos son:

No. 162.- Tercer tramo de piso áspero, como los iniciales son lisos y menos ásperos, el sentido del tacto del bebe, que se encuentra en toda la piel, se activa e inicia a diferenciar de una u otra forma las diferentes superficies.

No. 163.- Segundo tramo de piso, área "C" menos áspero, el mismo comentario anterior, pueden ser en concreto o baldosa picada.

No. 164.- Segundo recipiente o vasija de color blanco.

No. 165.- primer tramo de piso, del área "C" completamente liso; puede ser en concreto o baldosa.

No. 166.- Primer recipiente o vasija de color transparente. Área "C"

No. 167.- Primer recipiente lleno de agua natural y al clima. Inicialmente se puede hacer el ejercicio con agua natural en sus diferentes estados y en recipientes blancos o transparentes, luego mezclar colorante al agua, en otra, mezclarle esencias, en otra esencias de sabores, en otra sustancias de aspecto viscoso y gelatinoso, etc.

No. 168.- Segundo recipiente lleno de agua fría, área "C". Se puede iniciar y hacer la misma rotación citada en el numeral 167.

No. 169.- Segundo recipiente de color rojo, área "C" Se puede iniciar la práctica con todos los recipientes del mismo color iniciando por el blanco y transparente.

No. 31.- Mini parlantes, que se puede instalar en diferentes puntos y que pueden producir sonidos esporádicos, sin la atención que logren atraer a los bebes. Estos igual que las luces, se puede instalar mecanismos, con llamativos especiales, para que el bebe jale o empuje y active el encendido de la luz, del sonido de escape de partículas olorosas, etc.

No. 170.- Tercer recipiente lleno de cubos de hielo. Estos cubos se deben rotar, de colores, de sabores (helados) de olores, etc.

No. 125.- Luces de diferentes colores, intermitentes, que prendan y apagan, así como luces de encendido como los descritos en el numeral 31.

No. 171.- Parcela o cuadrante del sector "B" con tierra negra. Debe ser limpio.

No. 172.- Parcela o cuadrante del sector "A" con arena blanca.

No. 173.- Tramo de piso con alfombra lisa.

No. 174.- Cuarto recipiente de color azul, igual a la descripción y rotación indicada en el numeral 167.

No. 175.- Segundo tramo del área "B" cubierta con césped. Este se debe variar, dejándolo crecer y podado.

No. 176.- Segundo tramo del área "A" cubierta con arena amarilla.

No. 177.- Cuarta cubeta o recipiente con agua tibia.

- No. 178.- Quinto sector de piso del área "C" con alfombra con algunos labrados.
- No. 179.- Tercer tramo del área "B", cubierta o cultivada con césped y carrétón o trébol de flor roja.
- No. 180.- Tercer cuadrante de la zona "A" cubierto con arena Roja.
- No. 181.- quinto recipiente de color amarillo de la zona "C". Se puede hacer los intercambios de colores, conforme los anteriores ejemplos.
- No. 182.- Recipiente con un juguete, para atraer la atención de los bebés, para que chapoteen con el agua. El agua de este recipiente puede ser de agua un poco mas caliente a la anterior. Se puede aplicar las mismas instrucciones del numeral 167.
- No. 183.- cuarto cuadrante de la zona "B", con césped y carrétón blanco.
- No. 184.- Cuarto cuadrante de la zona "A", cubierto con arena de río.
- No. 185.- Sexto sector de piso de la zona "C", con alfombra de lana o de piel de animal.
- No. 186.- Sexto recipiente de color Verde. Igual se puede intercambiar y rotar colores.
- No. 187.- Sexto recipiente con agua con colorante rojo. Las mismas mezclas numeral 167.
- No. 188.- Quinta área de la zona "B", con hierbas aromáticas, como cilantro.
- No. 189.- Quinta área de la zona "A", cubierta con gravilla o piedras pequeñas.
- No. 190.- Séptimo sector de piso de la zona "C" con alfombra de fique.
- No. 191.- Séptimo recipiente de color violeta. Mismas mezclas y rotación de colores.
- No. 192.- Séptimo recipiente con agua con colorante amarillo. Igual las mezclas descritas en el numeral 167.
- No. 193.- Sexta área de la zona "B", cubierta con hierbabuena.
- No. 194.- Sexta área de la zona "A", cubierta con greda blanca.
- No. 195.- Octavo tramo de piso de la zona "C", con alfombra de césped normal.
- No. 196.- Octavo recipiente de color naranja. Mismas mezclas ya citadas.
- No. 197.- Octavo recipiente con agua coloreada de verde. Mismas mezclas numeral 167.
- No. 198.- Séptima área de la zona "B", sembrada o cubierta con manzanilla.
- No. 199.- Séptima área de la zona "A", cubierta con greda color rojo.
- No. 200.- Noveno sector de piso de la zona "C", cubierto con arena, debe rotarse los colores de la arena.
- No. 201.- Noveno recipiente de color café. Igual rotar los colores de estos.
- No. 202.- Noveno recipiente con agua coloreada de azul. Igual numeral 167.
- No. 203.- Octavo tramo de la zona "B", cubierto con ramas, hojas o flores de una misma planta. Cada terapia se puede rotar, esta, así como eucaliptos, pino, etc.
- No. 204.- Octavo tramo de la zona "A", cubierto con greda amarilla.
- No. 205.- Décimo tramo de piso de la zona "C" cubierto bien con aceite, con pedazos de frutas de un solo tipo, así manzanas, bananos, piña, etc.
- No. 206.- Décimo recipiente de color negro. Rotar los colores, para producir los efectos.
- No. 207.- Décimo recipiente con agua coloreada de naranja. Instrucciones numeral 167.
- No. 208.- Noveno tramo de la zona "B", con cualquier cultivo de hortalizas, leguminosas, granos, etc. Para este, se debe, incluso formar los mismos cuadrantes con cultivos variados, para que el bebé o niño tenga contacto desde temprana edad con estos.
- No. 209.- Noveno cuadrante de la zona "A", con césped y algunas hojas de ortiga, estas son importantes, porque desde niño, controla y evita las alergias, incluso renitis.
- No. 210.- Ventilador, prendido en alto, ubicado en el cuarto sector de la zona "D".
- No. 211.- Baranda protectora, que impide que el bebé, introduzca sus manos en las aspas del ventilador.
- No. 212.- Piso cuarto sector Zona "D", este piso igual a las zonas anteriores, deben ser de diferente textura, material o labrado.
- No. 213.- Cuerda o palanca péndulo, para activar el mecanismo del instrumento.

- No. 214.- Extensión de la baranda que protege la chimenea de la zona "E".
- No. 215.- Quinta chimenea de la zona "E", encendida al máximo, para un mayor calor.
- No. 216.- Cuarto ventilador, de la zona "E", a la máxima velocidad, si los bebés lo resiste.
- No. 135.- Ficha o tecla, de la figura No. 3, cuna multiactivadora, instaladas en cada punto o estación de las zonas A, B, C, D y E.
- No. 217.- Pera de un color y figura atractiva al bebé, debe ser un poco pesada y a la altura de la cabeza, para que el niño al manipularla esta lo golpee suavemente y al mismo tiempo produzca los sonidos de instrumento y encienda algún tipo de luz.
- No. 218.- Soporte o caballete, para asegurar la palanca que forma el palo que golpea el instrumento.
- No. 219.- Instrumento musical, en este caso un tambor, puede ser una marimba. Estos instrumentos y sistemas se pueden colocar en los espacios de las zonas "C", D y E.
- No. 220.- Cuarto punto de la zona "E", con ventilador y chimenea, prendidos en medio.
- No. 221.- Sistema de sonido y encendido de luces manual, igual a los Nos 213, 217 al 219.
- No. 222.- Cuarto punto de la zona "D", con ventilador prendido a media revolución.
- No. 223.- Tercer punto de la zona "E", con ventilador y chimenea, prendidos en bajo.
- No. 224.- Mismo sistema de sonidos y luces descritos en los números 213, 217 al 219, pero con AITE, una pera y una flauta o pito.
- No. 225.- Segundo punto de la zona "D", con ventilador prendido en bajo.
- No. 226.- Instrumento musical de aire, pito, flauta, cometa, etc.
- No. 227.- Segundo punto de la zona "E", con ventilador y chimenea encendidas en bajo.
- No. 228.- Carro juguete o cualquier tipo de juguete, que llame la atención de los bebés, para que se desplacen por los diferentes puntos y experimenten los cambios.
- No. 229.- Primer punto de la zona "D", con ventilador apagado.
- No. 230.- Primer punto de la zona "E", con chimenea apagada.
- No. 231.- Punto once, de la zona "C", es decir húmeda o de agua. En este se muestra un salón de vapor.
- No. 232.- Tubo salida del vapor.
- No. 233.- Barrera o baranda para evitar que los bebés se acerquen al tubo de salida del vapor.
- No. 234.- Alfombras o pisos de cada punto de la zona de vapor, todas de diferente textura, material o compuestos. Esta zona también se le puede agregar esencias y sabores, para que el bebé active estos sentidos, de igual forma bombillos o luces de colores, como sonidos de los ya descritos, así como los sistemas manuales, descritos en los numerales 213, 217 al 219.

FIGURA No. 5.- MULTIACTIVADOR DEL OLFATO, GUSTO Y DOMINO DE LOS SENTIDOS:

Estos elementos, son dos pequeñas ruedas, una para el olfato y otra para el gusto. La primera, con hueco depósito para un recipiente que debe contener sustancias olorosas y la segunda con varias teillas, tipo chupo donde se deben recargar con varios tipos de sustancias alimenticias. Cuyos componentes son:

- No. 25.- Aro o rueda multiactivadora del olfato. Esta debe ser construida de plástico o caucho. Tiene varios huecos depósitos, para introducir pequeños recipientes o dispensadoras, recargables con sustancias únicamente para ser olidas.
- No. 236.- Pequeños orificios, por donde se expelen las partículas olfativas del pequeño contenedor de la sustancia olfativa.

No. 237.- Huecos depósitos tapados por donde se introduce los pequeños contenedores o recipientes con las diferentes sustancias olorosas.

No. 238.- Tapa que asegura el recipiente dentro del hueco deposito, el contenedor.

No. 239.- Corte del hueco deposito, en el que se introduce el recipiente.

No. 240.- Recipiente, contenedor o dispensador que puede ser recargado con diferentes tipos de sustancias olorosas.

No. 241.- Tapa del recipiente o dispensador, con un pequeño hueco que solamente permite salidas mínimas de sustancias.

No. 242.- Labrados de diferente tipo y por tamos, en los aros o ruedas. Estos labrados, sensibilizan el tacto de mas manos y con lo que tenga contacto la cara del bebe. De igual forma cada tramo de tetilla puede ser de un color diferente, para que el bebe vaya diferenciado color, labrado y sustancia olorosa o gustativa.

No. 243.- Tetillas, tipo chupos, curvos y mas largos. Estos permiten que el chupo o tetilla llegue a los lados o las encías de las muelas, para que el bebe trate de masticarlas y así activar el fortalecimiento, desarrollo y crecimiento de la piezas molares.

No. 244.- Dispositivo de rosca para asegurarlo la tetilla al recipiente o dispensador.

No. 245.- Recipiente para recargar las diferentes sustancias gustativas.

No. 246.- Tetillas normales, tipo biberón.

No. 247.- Pequeñísimo orificio, de la tetilla, que permite salidas de la sustancia gustativa en mínimas cantidades. Solamente para activar el gusto.

No. 248.- Ficha de dominó, para activar los órganos de los sentidos. Donde se debe construir en material diferente o sustancia, labrado, color, etc. formando los grupos de ocho mitades, mezcladas igual al domino tradicional. Así material como diferentes maderas, diferentes metales, etc. Este diseño es especial para activar el sentido de la percepción, en condiciones diferentes de modo, tiempo y lugar, es decir para jugar con un jugador transmisor y otro receptivo en lugar diferente, en tiempo diferente y modos diferentes, como instrucciones registradas en juego de Domino. Estas fichas de dominó tiene dos pequeñas ranuras, en la que se deposita los contenedores con sustancias olfativas o gustativas, con tapas, especiales con labrados, formas y figuras diferentes para descubrir con el tacto. Se arma el dominó con los grupos de fichas de 8 y se encadenan en igual forma al dominó tradicional. Según se desee jugar con elementos propios a identificar con la vista, el olfato, el tacto, el sabor, el oído.

No. 249.- Tapa de la ranura con el recipiente de la sustancia que se vaya a manejar.

No. 240.- Recipiente, que se puede agregar elementos mas peligrosos y de cuidado, como elementos del cuerpo humano y animales, tales como sangre, tejidos, etc.

No. 250.- Pequeñas perforaciones, de la tapa para que salga las partículas olorosas

No. 251.- Ranura o hueco, vacía, con la forma del recipiente.

No. 252.- Tapa, que muestra un tipo de labrado. Con estas tapas, se puede formar los mismos grupos del ocho mitades de las fichas de dominó, con diferentes materiales, texturas y labrados, como pieles, maderas, tejidos, etc. solo par jugar descubriendo la ficha con el tacto.

Atentamente,

CONSTANTINO VICENTE QUINTERO H.
C.C. NO. 19.181.629 DE BOGOTÁ
T.P. No. 66.047 C.S.J.

ANEXO 5 Planos figurales

(21) N° de solicitud:	(51) Int Cl:
22) Fecha de solicitud: Diciembre 18-2008	(71) Solicitante(s) Constantino Vicente Quintero H
(30) Prioridad (31) No. Prioridad (32) Fecha (33) País	(72) Inventor(es) El mismo
	(74) Apoderado: El mismo
(54) Título: MULTIACTIVADOR DE LOS SENTIDOS	

Resumen - Reivindicación(es):

CAPITULO DE REINVIDICACIONES:

Se trata de una secuencia de elementos, propios para reactivar la información que capta cada órgano de los sentidos, en su competencia especializada, para niños inclusive desde el vientre de la madre. Así que estos elementos constan de una pantalla audiovisual, que puede de cuatro formas: a) física, b) proyección en video VI, c) programa de DVD y d) programa de C.D. para computador o televisión, cuyas condiciones deben ser similares a la pantalla física. Para tal caso los programas o la Pantalla física debe estar dividida en mínimo 50 a 100 celdas, cada una en forma independiente, para manejar, por una consola audiovisual. Audio, porque maneja todo tipo de sonido que se conozca y Visual, porque maneja todo tipo de luces, colores, figuras, signos, etc. Esta pantalla es controlada también por el video VI o el computador, con el mismo manejo que el sistema físico manual, es decir una consola audiovisual, que controla las luces y los sonidos de cada celda de la pantalla, para activarlos de tres formas: una en forma individual; dos en línea o forma horizontal, y tres en fila o vertical. Se debe contar con un campo o salón de los sentidos, donde se distribuye mediante laberintos varios puntos, en los que se ubicarán varios de los elementos a identificar. Como apoyo a la pantalla audiovisual, Se tendrá un tablero nuestrás, de elementos físicos como sustancias, instrumentos, juguetes, etc. Por estos dos dispositivos se le asignarán y los niños elementos que deben encontrar su gemelo en el campo o salón de los sentidos.

Así utilizando la misma consola, programas de tarjetas o microchip o sistemas manuales, se ha creado la cuna multiactivadora de los sentidos, donde fichas o teclas divididas en dos, para generar contactos en superficies de variadas texturas con los movimientos los pies y manos del bebe, y generar contactos eléctricos o mecanismos manuales para producir encendidos de luces de diferentes colores, tonos o celdas con figuras y al mismo tiempo producir sonidos, expeler partículas olfativas.

De igual forma se crea la activación de los órganos de los sentidos con los elementos tierra, vegetales, agua, aire y fuego, en sus diferentes formas colores, presentaciones y estados de líquido, sólido, gaseoso, viscoso, frío y calor.

Fig No 1

132

132

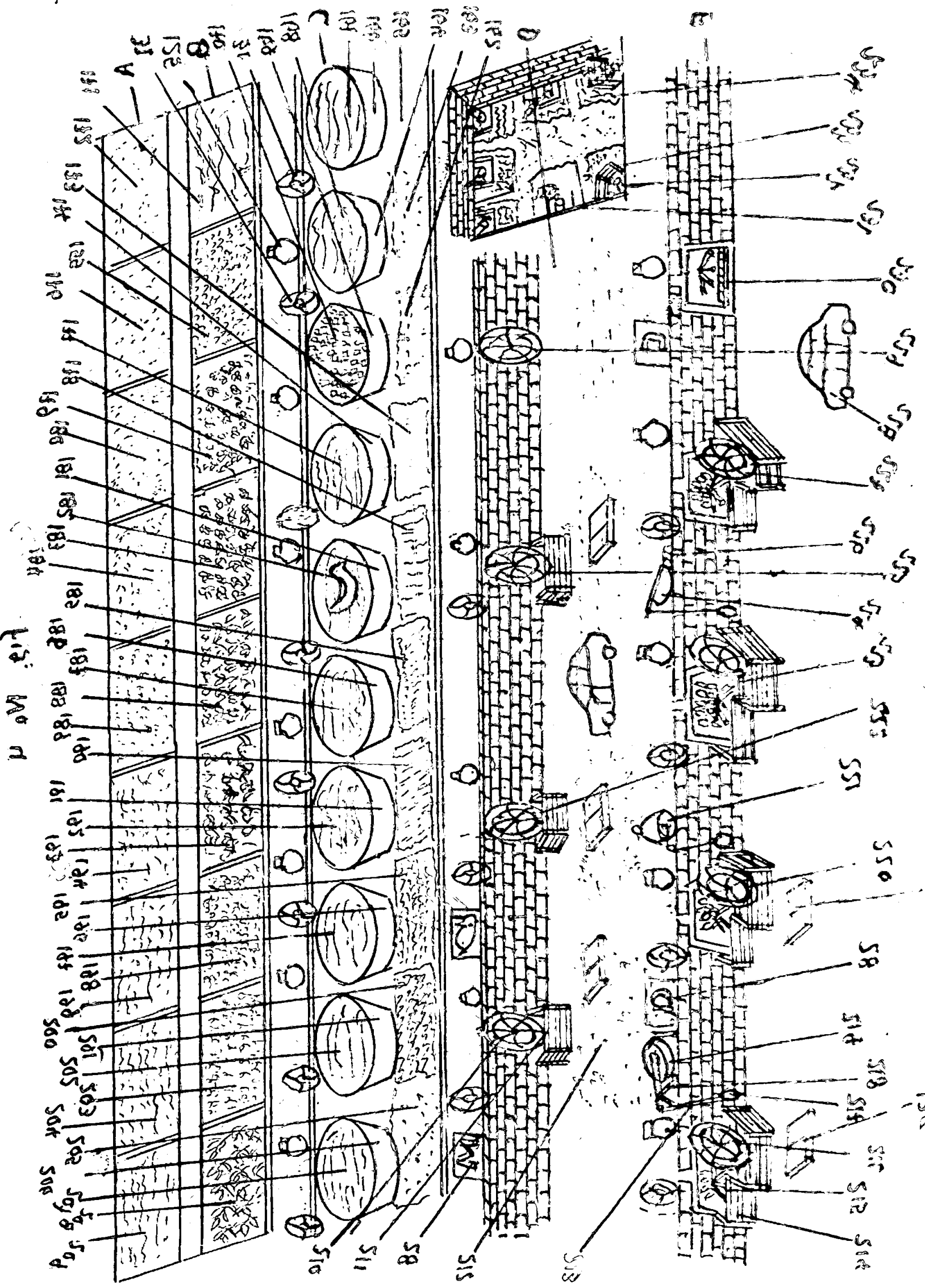
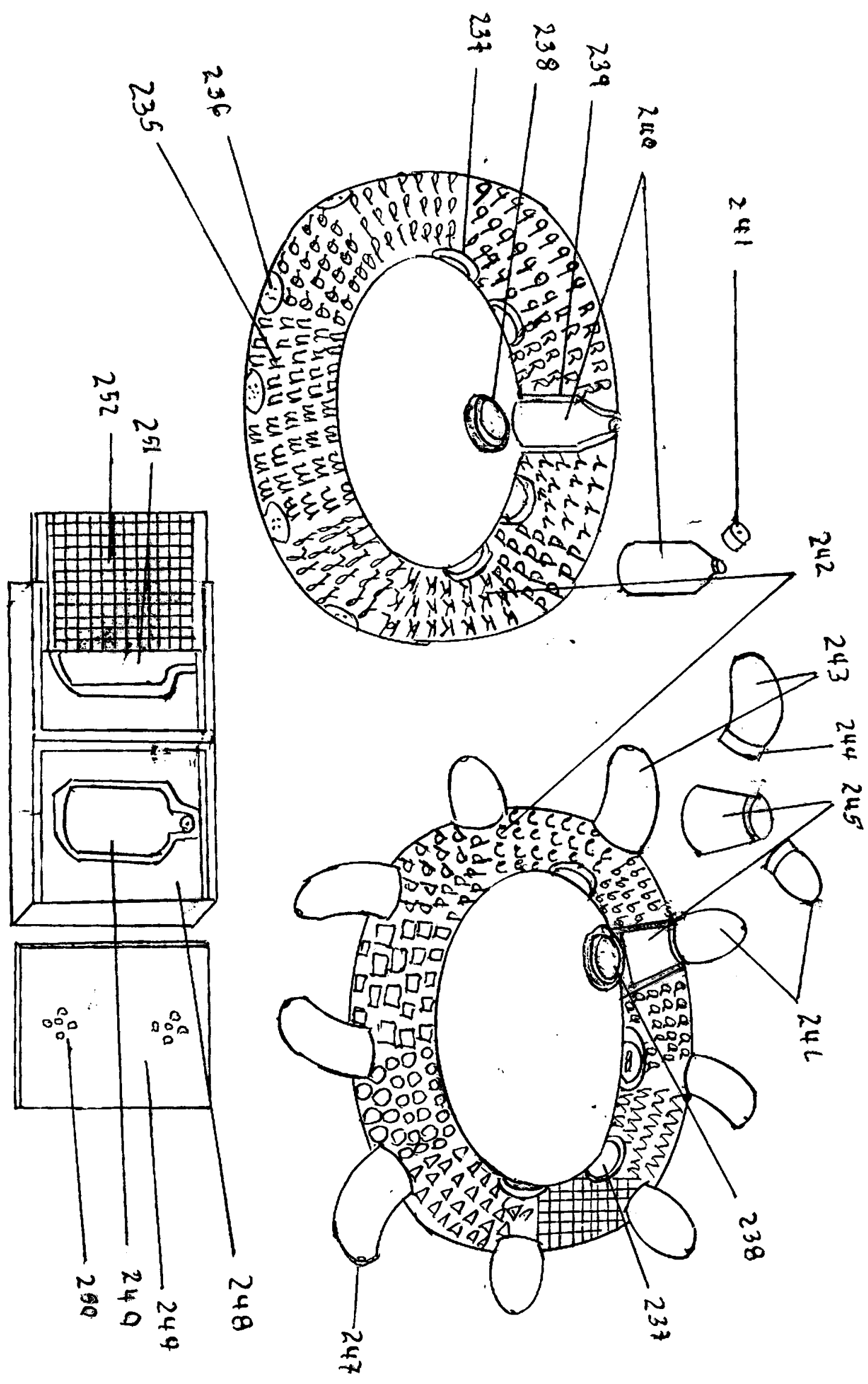


Fig No 1

Fig No. 5



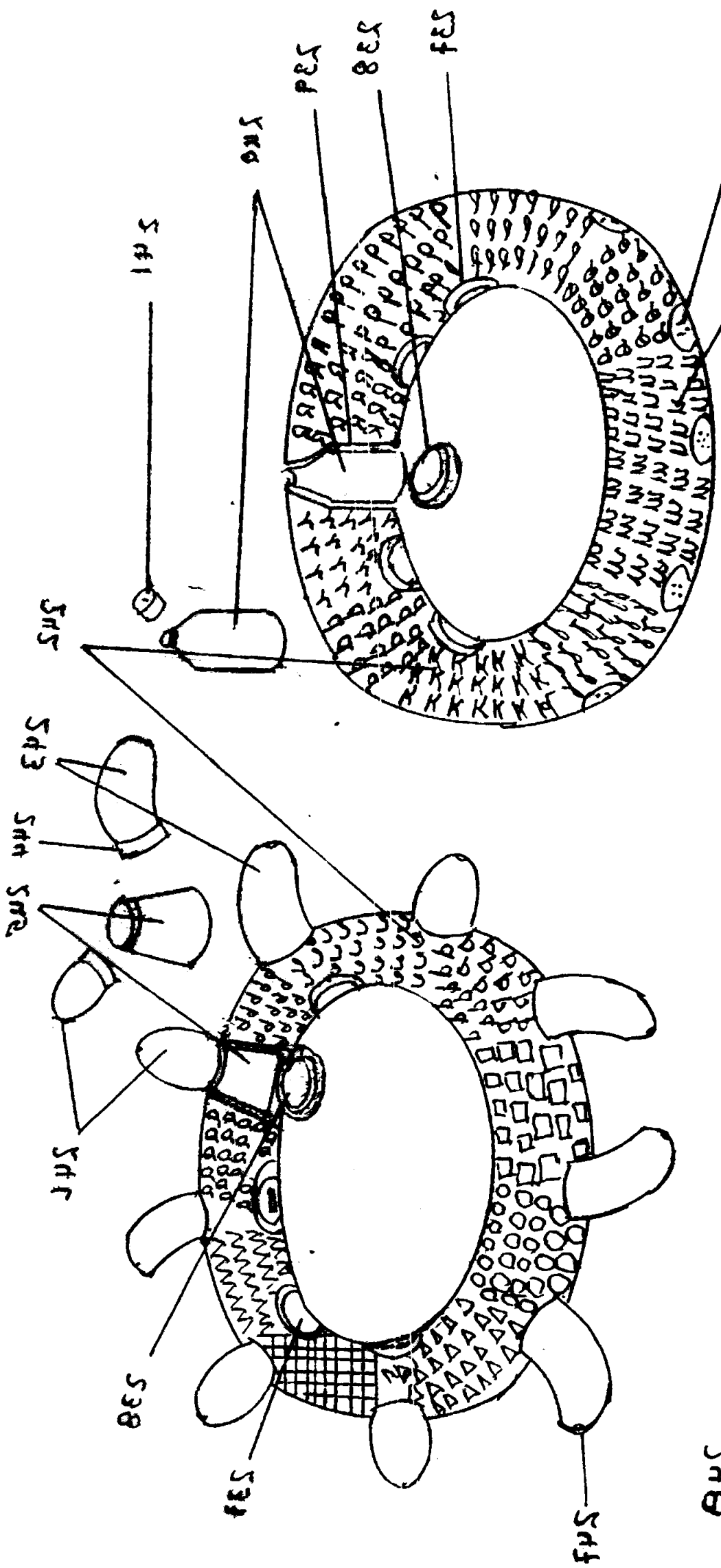
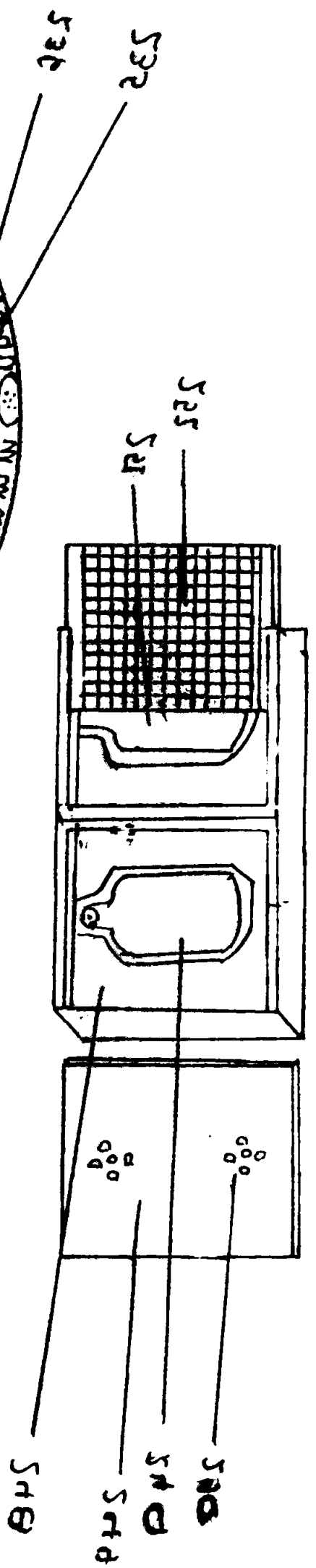
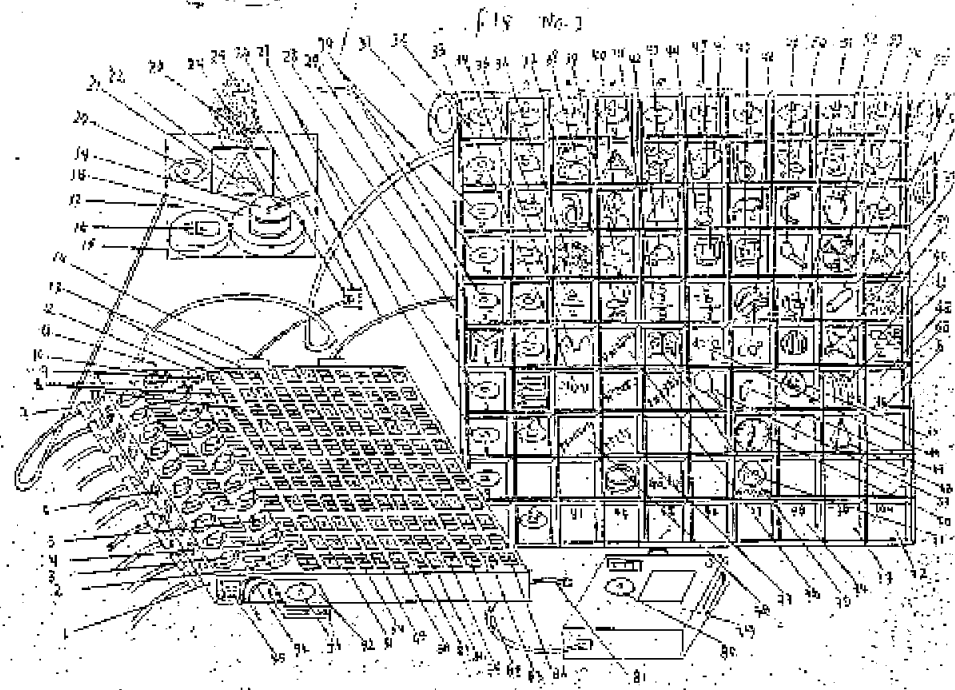


Fig No. 2



Teniendo en cuenta que en los ejemplos aportados por el solicitante (Folios 289 a 301, tal y como se encuentran definidos los sustituyentes R1, R2 y R12 se obtendrían un número indefinido de compuestos que no encuentran sustento en la descripción (por ejemplo R1 como heteroarilo siempre es pirazol y R2 y R12 son hidrógeno.

Por lo tanto se le sugiere al solicitante en lo posible, para limitar el alcance de la invención de una manera apropiada tener en cuenta las siguientes observaciones:

- Realizar la restricción en la reivindicación 1 de la siguiente manera :

Definir a :

- Y igual.
- R1 igual.
- R2 definirlo como hidrógeno.
- R3 igual.
- R8 igual
- R4, R5, R6 y R7 igual
- R11 igual
- R12 como hidrógeno.
- Eliminar las definiciones de R9, R10 y R13.
- m, n y p igual.
- Introducir después:
 - ❖ En donde Arilo C6-12 (representa fenilo, naftalenilo y antracenilo).
 - ❖ Heteroarilo C5-12 (representa pirrol, furano, tiofeno, pirazol, imidazol, isoxazol, oxazol, isotiazol, tiazol, triazol, oxadiazol, tiadiazol, piridina, piridazina, pirimidina, pirazina, pirano, triazina, tritiano
 - ❖ heteroalíclico de 3-12 miembros (pirrolina, pirrolidina, dioxolano, imidazolina, imidazolidina, pirazolina, pirazolidina, piperidina, dioxano, morfolina, ditiano, tiomorfolina, piperazina, azetidina.
- Dejar las reivindicaciones 3 y 10.
- Eliminar las reivindicaciones 2, 4, 5, 6, 7 y 8.
- Realizar la restricción en la reivindicación 11 de la siguiente manera :

Definir a :

- Y como CH
- R1 igual.
- R3 igual.
- R8 igual
- R4, R5, R6 y R7 igual
- R11 igual
- Eliminar las definiciones de R9, R10 y R13.
- m, n y p igual.
- Introducir después:
 - ❖ En donde Arilo C6-12 (representa fenilo, naftalenilo y antracenilo).

- ❖ Heteroarilo C5-12 (representa pirrol, furano, tiofeno, pirazol, imidazol, isoxazol, oxazol, isotiazol, tiazol, triazol, oxadiazol, tiadiazol, piridina, piridazina, pirimidina, pirazina, pirano, triazina, tritiano
- ❖ heteroalíclico de 3-12 miembros (pirrolina, pirrolidina, dioxolano, imidazolina, imidazolidina, pirazolina, pirazolidina, piperidina, dioxano, morfolina, ditiano, tiomorfolina, piperazina, azetidina.

- Dejar la reivindicación 12 igual.
- Eliminar las reivindicaciones 13 y 14
- Dejar la reivindicación 15 igual.

Excepción a la patentabilidad (artículo 20 D486 literal a)-d))

Se aclara que, de acuerdo al Art 20 literal d) el procedimiento de tratamiento de las reivindicaciones 13-14, no es patentable.

Conclusión:

En cumplimiento del artículo 45 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se le indica que debe dar respuesta dentro del término de sesenta días contados a partir de la fecha de notificación de la presente comunicación. En caso de no dar respuesta al presente requerimiento, o si a pesar de la respuesta subsistieran los impedimentos para la concesión, se denegará la patente.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Única N° 10 de 2001.

ALIX CARMENZA CÉSPEDES DE VERGEL

Directora de Nuevas Creaciones (C).

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista, de fecha _____

CONCEPTO TÉCNICO No.	EXAMINADOR TÉCNICO Código No. 202075
-----------------------------	--



No. 08-134822- -00000-0000

 Fecha: 2008-12-18 16:28:25 Dep: 2020 NUECRIA AGONI
 Tra 3 MODELO Evs 1 REGDEPOSITO
 Act 411 PRESENTACIÓN Fojos 18

Industria y Comercio
 SUPERINTENDENCIA

REQUISITOS MINIMOS PARA ADMISION A TRAMITE PCT

PATENTE DE INVENCION []

MODELO DE UTILIDAD [☒]

- ◆ Indicación de que se solicita la concesión de una patente [☒]
- ◆ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud [☒]
- ◆ Descripción de la invención [☒]
- ◆ Dibujos de ser estos pertinentes [☒]
- ◆ Comprobante de pago de las tasas establecidas [☒]

COMPLETA []

INCOMPLETA []

DISEÑO INDUSTRIAL []

- ◆ Indicación de que se solicita el registro de Diseño Industrial []
- ◆ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud []
- ◆ Representación gráfica y fotográfica del Diseño Industrial o muestra del material que incorpora el diseño []
- ◆ Comprobante de pago de las tasas establecidas []

COMPLETA []

INCOMPLETA []

ESQUEMA DE TRAZADO []

- ◆ Indicación de que se solicita el registro de un Esquema de Trazado []
- ◆ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud []
- ◆ Representación gráfica del esquema trazado []
- ◆ Comprobante de pago de las tasas establecidas []

COMPLETA []

INCOMPLETA []

Firma Responsable

Fecha _____

 Carrera 13 No. 27-00 Piso 5, 7 y 10
 Conmutador: 3 82 08 40
 Fax: 350 52/20
 E-mail: info@sic.gov.co
www.sic.gov.co
 Bogotá, D.C., Colombia

ANEXOS

Instructivo para la presentación de la solicitud

Descripción

El capítulo descriptivo debe cumplir la función de divulgar la invención.

- a) La descripción debe contener subtítulos (información) que correspondan a los previstos en el Art. 28 de la Decisión 486 ("sector tecnológico o sector técnico", "estado de la técnica o técnica anterior", "descripción o divulgación de la invención", "breve descripción de los dibujos o explicación detallada de los dibujos", "mejor(es) manera(s) de realizar la invención", "aplicación industria"). Se recomienda utilizar esos subtítulos a los efectos de asegurar la uniformidad de las publicaciones y facilitar el acceso a la información contenida en la solicitud patente.
- b) La descripción debe garantizar que la solicitud contenga todas las informaciones técnicas exigidas para que pueda realizar la invención un experto en la materia; y
- c) La descripción debe permitir al lector que comprenda la contribución aportada por el inventor al estado de la técnica.

Recomendaciones, de carácter informativo, basados en el artículo 28 de la Decisión 486, sobre la información que debe incluir la descripción:

a) Sector Tecnológico

Se trata de una mera indicación del sector de la técnica al que se refiere o al cual se aplica la invención. Es aconsejable hablar de un primer sector según el área de la técnica (por ejemplo, hablar del sector químico, farmacéutico, metalmecánico, etc.) y de un segundo sector según la aplicación de la invención (dispositivo electrónico para ..., estructura modular para..., etc.).

b) Estado de la Técnica o tecnología anterior

Se refiere a la tecnología anterior conocida por el solicitante que fuese útil para la comprensión y el examen de la invención. Este apartado debe ayudar al examinador a la comprensión de nuestra invención. Por esa razón debemos describir todo aquello que conocemos, los procedimientos o técnicas utilizadas hasta la fecha, los productos que hay en el mercado para..., los dispositivos que se utilizan en..., etc.

Cuando se hace alguna referencia a publicación o patente se deberá dar todos los datos para ser localizada. Autor, revista, fecha e incluso, pagina o líneas, para el caso de publicaciones; preferiblemente los datos de publicación de la patente, número, fecha de publicación y titular de la patente, para el caso de patentes.

c) Descripción de la Invención

Debe estar redactada de forma sencilla y completa, con el fin que una persona experto en la materia pueda comprenderla y reproducirla.

Para asegurar la novedad de la invención se debe empezar con hacer una sencilla y comprensible redacción del problema técnico planteado. Después describir la solución del problema, exponiendo las diferencias y eventuales ventajas con respecto a la tecnología anterior. Seguido de este preámbulo debemos caracterizar y concretar las novedades en que se base nuestra invención.

Generalmente, para ello, se emplean dos secciones. En la primera, "Breve descripción de la invención", se debe redactar de forma general y resumida el contenido de la invención, haciendo hincapié en la característica técnica más importante y novedosa de la misma. En la segunda, "Descripción detallada de la invención", volveremos a insistir en el objeto de nuestra invención, ahora aportando más datos, generales y específicos, que permitan reproducir la invención a un experto en la materia. En el caso de definición de parámetros o características utilizaremos siempre márgenes de valores o expresiones como "al menos de...", "más de ...", "preferentemente de ...", "tales como ...", etc.

d) Explicación detallada de los Dibujos

Las figuras o dibujos deben permitir una mejor comprensión del problema planteado y su solución; por lo tanto, las figuras o dibujos deben ser descritos en forma completa para que cumplan su función.

Si se incluyen dibujos, se debe describir inicialmente en forma breve dentro de la descripción tal como: "Figura 1 muestra una vista lateral de la maquina empacadora; Figura 2 vista parcial de la maquina de la figura 1"; y a continuación realizar una descripción detallada haciendo referencia a los dibujos, el nombre del elemento debe estar seguido del numero de referencia por ejemplo: "la maquina de empaquetar 10 comprende dos rodillos accionados por un motor 11 para soportar y hacer girar el rollo 13".

La descripción y los dibujos deben ser consistentes los unos con los otros al referirse a los signos, símbolos o números de referencia.

En este apartado figuran las leyendas o explicaciones adicionales que requieren los dibujos que van a formar parte de la patente. Se trata de una explicación detallada, ya que no se permite la inclusión de ningún texto en las figuras, sólo se admiten palabras dentro de las figuras que sean esenciales para la comprensión de los dibujos, como por ejemplo, "vapor", "agua", "abierto", "corte según AB" o similares.

Dibujos

Los dibujos, planos, figuras y representaciones gráficas tienen como finalidad contribuir a una mejor comprensión y divulgación de la invención. Los dibujos deben estar explicados en la descripción. Tienen que ser esquemáticos, libre de detalles inútiles, de leyendas y palabras, poniendo en evidencia lo esencial, o sea, las características de la invención, por lo tanto deberán tener ciertas características:

- deben tener relación directa con la descripción;
- deben permitir visualizar las formas de ejecución descritas;
- la relación entre la descripción y los dibujos se debe hacer por medio de signos de referencia que se encuentren en ambos elementos y guarden una correspondencia;
- si dentro de la descripción han sido mencionados algunas figuras, necesariamente deben estar incluidas;
- no deben considerarse figuras o dibujos que no hayan sido descritos;
- deben ser enumerados individualmente y consecutivamente.

Reivindicaciones

Las reivindicaciones son las características técnicas **novedosas** de la invención, para las cuales se reclama la protección legal mediante la Patente.

La solicitud debe contener una o más reivindicaciones que conformen así el capítulo reivindicatorio, que constituye la parte más importante de la solicitud en el cual se fundamenta el Derecho de la Patente. Mediante él se determina la extensión de la protección.

Las reivindicaciones deben:

- 1) Definir el objeto cuya protección solicita
- 2) Ser claras y concisas, y
- 3) sustentarse enteramente en la descripción

La esencia o razón de ser de una reivindicación consiste en definir la invención, indicando sus características técnicas. Las reivindicaciones deberán delimitar claramente la invención respecto al estado de la técnica o tecnología anterior, de modo que se observe en forma concisa lo nuevo que se está aportando a la tecnología y todo aquello que lo hace diferente de lo ya existente.

Partes de una reivindicación

Cada reivindicación consta de un preámbulo y una parte caracterizadora.

El preámbulo normalmente coincide con el título de la invención, y sirve de introducción informativa sobre el objeto que va hacer protegido. Contiene la información técnica conocida en el estado de la técnica del objeto que se pretende proteger. La parte caracterizadora, que suele seguir al preámbulo precedida por la frase "caracterizado por", recoge las características técnicas que van hacer

protegidas y que constituyen la novedad frente al objeto conocido del estado de la técnica.

Tipos de reivindicaciones

Las reivindicaciones pueden ser independientes o dependientes.

Las reivindicaciones independientes deben contener todas las características esenciales que definen la invención, mientras que las reivindicaciones dependientes definen realizaciones particulares de la invención. En su redacción, las reivindicaciones dependientes hacen referencia en el preámbulo de la reivindicación principal de la cual dependen y definen en su parte caracterizadora, las características técnicas particulares que se desean proteger.

Recomendaciones

- Evitar inconsistencias entre la descripción y las reivindicaciones.
- Evitar en la medida de lo posible caracteres funcionales, es decir, la definición de un producto por la funcionalidad del mismo.
- Evitar incluir en las reivindicaciones referencias a los dibujos o figuras de la descripción técnica.
- Exponer las "características técnicas de la invención". Esto significa que no deben contener declaraciones refiriéndose, por ejemplo, a las ventajas comerciales u otras consideraciones no técnicas.
- En caso que una solicitud incluya dibujos, las características técnicas mencionadas en las reivindicaciones podrán ir seguidas de signos de referencia, relativos a las partes correspondientes de esas características en los dibujos, si facilitan la comprensión de las reivindicaciones. Los signos de referencia se colocarán entre paréntesis.

Estrategia para redactar las reivindicaciones

En la redacción de las reivindicaciones se aconseja iniciar con la reivindicación menos limitativa, es decir más amplia, que contenga el menor número de características técnicas posibles pero sí suficientes para cumplir con el requisito de novedad, e incluir, una a una, dichas características limitativas en las reivindicaciones posteriores, que en cualquier caso serán dependientes de la primera.

El grado de importancia de las características técnicas de la invención a los efectos de redacción de las reivindicaciones deberá determinarse en función del estado de la técnica más próximo a la invención. De esta forma, podrá determinarse que características deberán incluirse necesariamente en la reivindicación principal y cuales podrán formar parte de las reivindicaciones dependientes.

EJEMPLO DE UN PETITORIO DILIGENCIADO

PETITORIO			
 Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA		Espacio reservado para el adhesivo de ratificación	
FORMULARIO ÚNICO DE SOLICITUD DE PATENTE			
1 SOLICITUD DE: ☐ Patente de Invención ☒ Patente de Modelo de Utilidad			
2 SOLICITANTE (71)	Nombre: RAMON BRUCART PUIG MARIA BONICH LINARES Dirección: C/Gustavo Becquer, 105 08206 Sabadell, Barcelona, ES Nacionalidad o Domicilio: ESPAÑA Lugar de Constitución: ESPAÑA Teléfono: Fax: E-mail:		IDENTIFICACIÓN C.C. ☐ NIT ☐ C.E. ☐ Otro ☐ Cual Número
3 REPRESENTANTE O APODERADO	Nombre: ADOLFO LUCAS VILLAMIZAR Dirección: Cra. 1 No. 38-24 Bogotá, Colombia Teléfono: (571) 3827840 Fax: E-mail:		IDENTIFICACIÓN C.C. ☒ NIT ☐ C.E. ☐ Otro ☐ Cual Número 17 546,324 TP_12345
4 INVENTOR (ES) (72)	Nombre: RAMON BRUCART PUIG y MARTA BONICH LINARES Dirección: C/Gustavo Becquer, 105 08206 Sabadell, Barcelona, ES Nacionalidad o Domicilio: ESPAÑA		
5 Título (54) SACACORCHOS PERFECCIONADO			
6 Clasificación Internacional (51)			
7 Prioridad	(33) País de Origen	(32) Fecha	(31) Número de Solicitud
SI ☒ NO ☐	ES	05.05.1998	007800747
8 Para publicar a partir de la fecha de la presente solicitud a los:			
6 meses ☐ 12 meses ☒ 18 meses ☐ Otro ☐ Cual			
9 Comprobante de pago No. 002 Fecha 03.05.1998			
Instrucciones para el diligenciamiento del presente formulario, ver reverso de esta página.			

2020-F01 (01-04-19)

NOTA: Los datos del Representante o apoderado son ficticios
La descripción, reivindicaciones y dibujos corresponden a la solicitud Española No.009800947.

Los recuadros del ejemplo son solo de carácter informativo y no se deben incluir en la redacción de la solicitud. Debe tener en cuenta los aspectos formales y de redacción que debe cumplir para la presentación de la solicitud.

EJEMPLO DE LA DESCRIPCION

EJEMPLO DE SOLICITUD

Sacacorchos

Comenzar con el título de la invención

Sector tecnológico

Sector en que se desenvuelve la invención

La presente invención se refiere a un sacacorchos perfeccionado de los que se utilizan para extraer el tapón cilíndrico de corcho de las botellas de cristal contenedoras de líquido, especialmente de vino.

Estado de la técnica o Tecnología anterior

Todo lo que el solicitante conoce sobre los antecedentes de la invención

Es extensamente conocida la existencia de unos utensilios denominados genéricamente sacacorchos, por ser estos especialmente diseñados para extraer los tapones cilíndricos de corcho de las botellas que taponan, siendo compuestos principalmente por un tirabuzón cuyo extremo puntiagudo se clava en la superficie del tapón a extraer, y tras la penetración manual efectuada mediante la presión y giro efectuado a tal efecto, dispone tal elemento de un brazo extensible articulado, con un punto de apoyo para el cuello de la botella, tras lo cual se precisa efectuar una fuerza física importante para efectuar la correspondiente palanca para extraer el tapón de la botella en cuestión, quedando casi siempre un tramo todavía en su interior, motivando así un esfuerzo complementario para su final consecución. Este segundo tirón, motiva que la botella se agite debido al retroceso resultante de tal acción, con lo que también se corre el peligro de que se produzca un vertido involuntario del contenido con las consecuencias que ello conlleva.

Descripción de la invención

Problema técnico y solución planteada
Ventaja técnica que aporta la invención

El sacacorchos que la invención propone, ha sido concebido y estructurado en orden a resolver esta problemática ya que el tapón cilíndrico se extrae de la botella de forma precisa, continua y sin forcejeos innecesarios ya que dispone de un mecanismo a modo de trinquete, que permite su extracción ejerciendo siempre la misma presión o fuerza por lo que el tapón sale suavemente y sin movimientos bruscos, anulándose así toda posibilidad sacudida y vertido de su contenido.

La presión ejercida a la palanca divide el recorrido de la misma en varias etapas, cada una de las cuales el grado de abertura de la misma es considerablemente inferior a la que se deberá ejercer en el caso de efectuar un único recorrido, ya que la palanca se sube y se baja por lo menos dos veces en cada sentido, por lo que se reparte equitativamente la fuerza total. La particularidad más destacada del presente sacacorchos perfeccionado es que va provisto de un brazo acanalado y abatible del cuerpo principal o palanca, el cual en su extremo posee un engarce que debe apoyarse en el borde superior de la boca de la botella provista del tapón a extraer, de manera que el eje en el que báscula la palanca se sitúa al principio en la parte mas o menos intermedia del brazo, y a medida que se ejerce la acción de palanca para la extracción del tapón, un muelle situado a tal efecto hace que a modo de trinquete el eje vaya situándose en distintas alturas respecto al brazo de sujeción.

Este sistema permite la extracción del tapón en cuestión con el mínimo esfuerzo, y de manera limpia, es decir, sin que el tapón roce en lo más mínimo con la parte inferior del brazo extractor.

Reseña de las figuras cuando los hubiera

Los recuadros del ejemplo son solo de carácter informativo y no se deben incluir en la solicitud, cuenta los aspectos formales y de redacción que debe cumplir para la presentación de la solicitud.

Descripción de las figuras

◀-----

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista del sacacorchos en posición de plegado.

La figura 2.- Muestra una sección del sacacorchos en posición de desplegado.

La figura 3.- Muestra el sacacorchos en posición de desplegado.

La figura 4.- Muestra una vista en perspectiva en la que se aprecia el brazo abatible con su extremo apoyado en la parte superior de la boca de la botella y la palanca sensiblemente bajada a punto para su izado.

La figura 5.- Muestra una vista en perspectiva del sacacorchos una vez efectuado el primer izado de la palanca.

La figura 6.- Muestra una vista en perspectiva del sacacorchos con el eje apoyado en el segundo punto del trinquete, con la palanca extractora en situación sensiblemente inclinada hacia abajo preparada para su izado.

La figura 7.- Muestra una vista en perspectiva del sacacorchos una vez izada la palanca.

Descripción detallada de la invención

◀-----

Descripción de la invención con referencia a las figuras

A la vista de estas figuras puede observarse como el sacacorchos está estructurado a partir de un primer brazo ergonómico o palanca (1) el cual posee en su parte intermedia un eje (2) a partir del cual se sujeta una rosca helicoidal o tirabuzón (3) en su extremo cuadrado (4), y cuyo otro extremo termina en forma de punzón (5). En el interior de este cuerpo principal o palanca (1) existe solidario a este un muelle (6) que enclava la rosca helicoidal (3) en su parte cuadrada (4).

Este cuerpo principal (1) posee en uno de sus extremos un eje (7) mediante el cual bascula otro brazo acanalado por su parte interior (8), el cual es poseedor de un resorte (9) que se sujeta en uno de sus extremos en la parte intermedia (10) de este brazo acanalado (8), y en su otro extremo (11) en la parte inmediata superior al del eje (7) que soporta el brazo principal (1) y que se apoya sobre el mismo eje (7).

El brazo acanalado (8) dispone en sus caras enfrentadas de unas ranuras (12) también enfrentadas y simétricas en todo su recorrido, por las cuales recorren los extremos del eje (7) situado en el cuerpo principal (1).

El muelle (9) ejerce una doble función al mecanismo, ya que en el estado de reposo o de cerrado del sacacorchos perfeccionado (fig.1) tira de los dos brazos (1) y (8) para que guarden una disposición paralela, y en situación de trabajo ejerce una leve pero suficiente presión para que se mantenga adosado a la rosca helicoidal o tirabuzón (3). El brazo acanalado (8), puede disponer en por lo menos uno de sus laterales un acabado afilado (13), el cual sirva para desprecintar las cápsulas o precintos de las botellas. También puede disponer el brazo principal o palanca (1) de una ranura en la cual ubicar una navaja con el mismo fin.

Debe partirse para su utilización de la posición de plegado del sacacorchos perfeccionado tal y como se muestra en la figura 1, y a continuación abrir el brazo acanalado (8) hasta que adopte la posición como muestra la figura 2, es decir, girarlo en unos ciento ochenta grados,

Los recuadros del ejemplo son solo de carácter informativo y no se deben incluir en la redacción de la solicitud. Debe tener en cuenta los aspectos formales y de redacción que debe cumplir para la presentación de la solicitud.

cuya posición queda estabilizada por la fuerza que ejerce el resorte (9) con tendencia a unir los dos elementos. Seguidamente, debe procederse a abatir asimismo la rosca helicoidal o tirabuzón (3) unos noventa grados de manera que el muelle (6) que existe en el cuerpo principal a tal efecto lo trabe para facilitar así la penetración del mismo en el tapón (14) de la botella (15) a extraer. Una vez penetrado el tirabuzón (3), deberá efectuarse una leve presión en la parte exterior (16) del brazo acanalado (8), para provocar que el resorte (9) ayude a este a posicionarse adecuadamente, es decir, debe colocarse la terminación convexa (17) del brazo abatible (8) en la parte superior del cuello de la botella (15). Tras este posicionamiento, se accionará la palanca o cuerpo principal (1) hacia arriba, basculando este del brazo acanalado (8) mediante el eje (7) que está trabado en la posición inferior, y una vez izado este brazo principal (1), deberá bajarse hasta que el eje (7) se deslice hacia el otro punto de trabado superior a través de la guía (12), procediéndose seguidamente a repetir la acción, es decir, izar el brazo principal (1) hasta que el tapón (14) quede extraído en su totalidad. Cabe destacar que las ranuras (12) pueden disponer más puntos de apoyo del eje (7) según convenga. El brazo acanalado (8) puede disponer sendas prolongaciones en forma de gancho (18) para extraer tapones corona.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan. Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación siempre y cuando ello no suponga una alteración de las características del invento.

EJEMPLO DE LAS REIVINDICACIONES

REIVINDICACIONES

REIVINDICACIÓN INDEPENDIENTE:
características esenciales la invención

1. Sacacorchos, **caracterizado** por estar compuesto de un cuerpo principal o palanca (1), en cuya parte intermedia se sitúa una rosca helicoidal o tirabuzón (3) abatible mediante un eje de sujeción (2), y en el extremo de este cuerpo principal existe otro eje (7) por el que bascula un brazo acanalado (8) acabado en forma de convexa (17) para servir de punto de apoyo al cuello de la botella y que posee en los laterales y enfrentados entre sí unas ranuras (12) por las que se deslizan las prolongaciones establecidas a tal efecto del citado eje (7).

Preámbulo: Indica el
objeto de la invención

Parte caracterizadora:
Indica las
características nuevas
que aporta la invención

REIVINDICACIONES DEPENDIENTES:
Concreta elementos técnicos de las reivindicaciones de las que depende

2. Sacacorchos, según la reivindicación 1, caracterizado porque las ranuras (12) existentes en el brazo acanalado (8), están diseñadas para que las prolongaciones del eje (7) queden trabadas en dos o más encajes.

3. Sacacorchos, según las reivindicaciones 1 ó 2, caracterizado porque posee un resorte (9) en su parte interna sujetado en la parte extrema (11) del brazo principal o palanca (1), y su otro extremo aproximadamente en la parte media (10) del brazo acanalado (8), el resorte, se apoya en su parte intermedia en el eje (7) en el que basculan los dos brazos, y según sea la posición de abierto o cerrado del mecanismo, produce una leve presión para que se enclave en ambas posiciones.

4. Sacacorchos, según la reivindicación 3, caracterizado porque el resorte (9) en posición de abierto provoca la unión de los brazos entre sí.

5. Sacacorchos, según la reivindicación 3, caracterizado porque el resorte (9) en posición de trabajo hace que el brazo acanalado (8) tienda a presionar hacia la rosca helicoidal o tirabuzón (3).

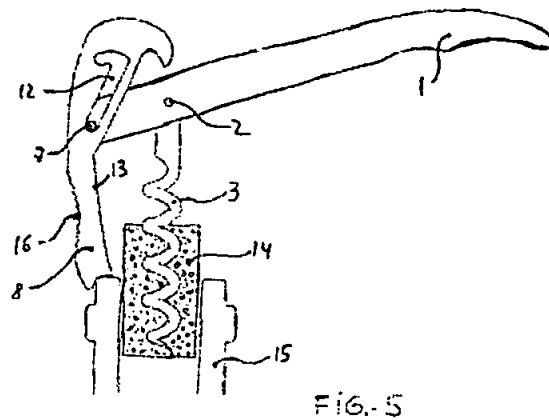
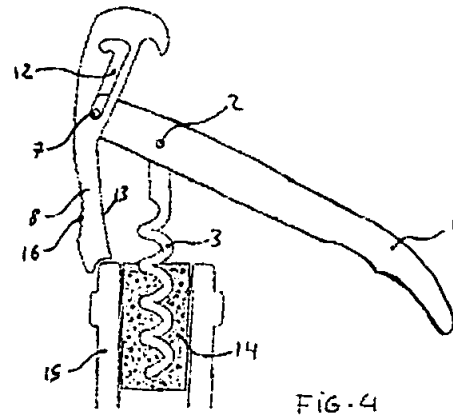
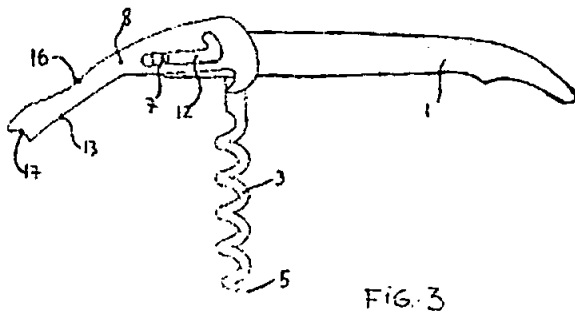
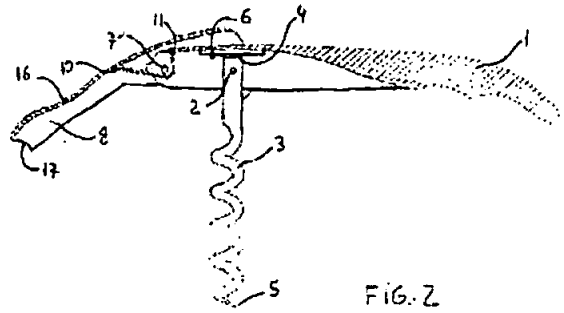
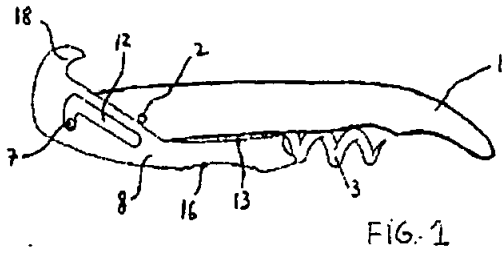
6. Sacacorchos, según la reivindicación 5, caracterizado porque por lo menos uno de los laterales del brazo acanalado (8) puede terminar con el canto acabado afilado (13) para el desprecintado de las cápsulas o precintos.

7. Sacacorchos, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las ranuras guía (12) pueden disponer de uno o más puntos de apoyo del eje (7).

8. Sacacorchos, según la reivindicación 7, caracterizado porque el brazo acanalado (8) puede disponer sendas prolongaciones en forma de gancho (18) para extraer tapones corona.

Los recuadros del ejemplo son solo de carácter informativo y no se deben incluir en la redacción de la solicitud. Debe tener en cuenta los aspectos formales y de redacción que debe cumplir para la presentación de la solicitud.

EJEMPLO DE LAS FIGURAS O DIBUJOS



Los recuadros del ejemplo son solo de carácter informativo y no se deben incluir en la redacción de la solicitud. Debe tener en cuenta los aspectos formales y de redacción que debe cumplir para la presentación de la solicitud.

REPUBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Bogotá,
2020.

Doctor(a)
QUINTERO HERNANDEZ CONSTANTINO VICENTE

REFERENCIA	Radicación No. 8 134822
	Trámite 3
	Evento 1
	Actuación 430
	Oficio No. - 5477

Como resultado del examen de forma, realizado con fundamento en el artículo 38 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, aplicable a las patentes de modelo de utilidad por disposición del artículo 85 de la misma Decisión, se le comunica que:

1. Se sugiere reorganizar el capítulo descriptivo. La descripción de la invención debe ser clara y completa, de manera tal que una persona versada en la materia pueda ejecutarla. Así mismo, deberá indicar: a) el sector tecnológico al que se refiere o se aplica la invención; b) el estado de la técnica (lo que se conoce hasta ahora) y sus desventajas; c) el objetivo de la invención y las ventajas de ésta. En un comienzo, la descripción deberá permitir la comprensión del problema técnico y la solución aportada por la invención, exponiendo las diferencias y eventuales ventajas con respecto a la tecnología anterior, elaborando una breve descripción de lo que contiene cada dibujo que la acompaña.
2. Debe presentar un capítulo reivindicatorio precisando la materia para la cual se solicita protección. Las reivindicaciones deben ser claras y concisas y estar enteramente sustentadas con la descripción. Por su estructura, se compone de: a) un preámbulo, el cual sirve para situar el objeto de la invención dentro de un contexto técnico; y b) una parte característica, que define lo que se considera novedoso y se desea proteger. Estas dos partes están separadas por la expresión "caracterizada por" u otra equivalente. Deben definirse claramente las características que lo distinguen de los restantes conocidos, sin describir ventajas de funcionamiento o uso, sólo se debe caracterizar técnicamente.
3. Debe enviar un resumen, el cual consiste en una síntesis de la divulgación técnica contenida en la solicitud de patente. Dicho resumen servirá solo para fines de información técnica y no tendrá efecto alguno para interpretar el alcance de la protección conferida por la patente.
4. Se recomienda al solicitante asesorarse muy bien de cómo redactar y presentar la solicitud (capítulo descriptivo, reivindicatorio y dibujos), teniendo en cuenta las observaciones del presente concepto técnico, de modo que cumpla con lo establecido en los Artículos 28 y 30 D486.
5. Como guía para la redacción puede consultar la página web de la SIC (<http://www.sic.gov.co/propiedad/PropiedadInd.php>) en la sección Patentes/como

Continúa en la página siguiente...

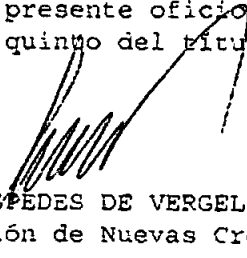
REPUBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Radicación No.: 8 134822

solicitar una patente/como redactar la solicitud y ver los ejemplos o solicitar una orientación en la Superintendencia de Industria y Comercio. Anexo al presente requerimiento se dan algunas recomendaciones, de carácter informativo, basados en el artículo 28 y 30 de la Decisión 486, sobre la información que debe incluir la descripción y las reivindicaciones:

En cumplimiento del artículo 39 de la Decisión 486, en concordancia con el artículo 85 de la misma decisión, se le requiere para que dentro del término de un (1) mes siguiente a la fecha de notificación del presente oficio, complete los requisitos anteriormente enunciados. En caso de no dar cumplimiento al presente requerimiento, la solicitud se considerará abandonada y perderá su prelación.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Unica No.10 de 2001.


ALIX CARMENZA CESPÉDES DE VERGEL
Jefe de la división de Nuevas Creaciones

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista de
fecha 14 MAYO 2003
cegomez