

safe or fake?



NIVEL: 3º y 4º Primaria

NIVEL: 5º y 6º Primaria

GUÍA DIDÁCTICA UNIDAD 1

¿Qué es la propiedad intelectual?
Los juguetes y la propiedad intelectual



www.safeorfake.eu

Supported by:





Índice

1. Justificación de la guía didáctica	3
2. Objetivos de la guía didáctica	3
3. Contenidos, criterios de evaluación y competencias	4
4. Fichas de trabajo	5
Anexos: materiales para el desarrollo de las actividades	
<i>Anexo 1.</i> ¿Qué es la propiedad intelectual? Los juguetes y la propiedad intelectual (Nivel 3º y 4º)	7
<i>Anexo 2.</i> ¿Qué es la propiedad intelectual? Los juguetes y la propiedad intelectual (Nivel 5º y 6º)	12
<i>Anexo 3.</i> Plantilla para la actividad: Diseña tu propio juguete	20
<i>Anexo 4.</i> Sopa de letras para la actividad: ¿Quién inventó los juguetes?	21
<i>Anexo 5.</i> Sopa de letras resuelta para la actividad: ¿Quién inventó los juguetes?	22
<i>Anexo 6.</i> Ficha de investigación para la actividad: ¿Quién inventó los juguetes?	23

1. Justificación de la unidad didáctica

Esta guía didáctica pretende transmitir a los niños y niñas la importancia de reconocer y respetar la autoría de creaciones originales (juguetes, libros, esculturas, películas, canciones...) y la exclusividad de su explotación.

El mecanismo encargado de proteger a los autores y sus creaciones es la propiedad intelectual, que se define como un conjunto de derechos, establecidos en la ley, que corresponden a los autores y a otros titulares y que excluyen a otros del uso, sin autorización, de sus creaciones.

Con el propósito de visibilizar y transmitir la importancia de la propiedad intelectual, esta guía didáctica propone actividades que acerquen a los niños y niñas al mundo de los inventores, diseñadores o creadores. Para que, a través de las cuales sean conscientes del tiempo y esfuerzo que se emplea en crear un producto original y, por el contrario, lo fácil y rápido que es falsificarlo.

A lo largo de este documento se presentan los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y competencias que estructuran la guía didáctica, y que se extraen del currículum de Educación Primaria, enfocados a los cursos de tercero, cuarto, quinto y sexto primaria. Por último, también se especifican dos recursos educativos con los que se pueden desarrollar todos los elementos del currículum citados previamente.



2. Objetivos de la unidad didáctica

De los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria, detallados en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículum básico de la Educación Primaria, esta guía didáctica contribuirá a desarrollar los siguientes objetivos:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

3. Contenidos, criterios de evaluación y competencias

A continuación, se detallan los contenidos, criterios de evaluación y competencias que se van a trabajar durante esta guía didáctica. Todos tomando como referencia el nivel curricular de segundo y tercer ciclo de Educación Primaria (tercero, cuarto, quinto y sexto curso).

Cabe destacar que, con esta guía didáctica se desarrollan contenidos propios de las áreas de Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura y Valores Sociales y Cívicos.

Antes de explicar los contenidos, criterios de evaluación y competencias seleccionados de cada área, se apunta un listado con las siglas de las diferentes competencias del currículo:

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales

La teoría y los recursos del **toolkit SAFEorFAKE?** necesarios para desarrollar esta unidad didáctica se encuentran en el Anexo 1 y 2

ÁREA CIENCIAS SOCIALES			
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Contenidos comunes	Iniciación al conocimiento científico y su aplicación en las Ciencias Sociales.	1. Obtener información concreta y relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).	CMCT CSC CAA
	Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).	4. Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que supongan la búsqueda, selección y organización de textos de carácter social, geográfico o histórico, mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo.	CSC CAA
	Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.	10. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, así como el hábito de asumir nuevos roles en una sociedad en continuo cambio.	CSC
Bloque 3. Vivir en sociedad	La Unión Europea.	5. Identificar la estructura y los fines de la Unión Europea, explicando algunas ventajas derivadas del hecho de formar parte de la Unión Europea.	CSC CAA
	La empresa. Actividad y funciones.	14. Explicar las características esenciales de una empresa, especificando las diferentes actividades y formas de organización que pueden desarrollar distinguiendo entre los distintos tipos de empresas.	CSC CAA

ÁREA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar	Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente.	1. Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.	CCLI CSC
	Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, preguntar. Participación en encuestas y entrevistas. Comentario oral y juicio personal.	10. Utilizar de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender siendo capaz de escuchar activamente, recoger datos pertinentes a los objetivos de comunicación, preguntar y repreguntar, participar en encuestas y entrevistas y expresar oralmente con claridad el propio juicio personal, de acuerdo a su edad.	CCLI CAA
Bloque 2. Comunicación escrita: leer	Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión.	9. Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para la búsqueda y tratamiento de la información.	CCLI
Bloque 3. Comunicación escrita: escribir	Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades.	1. Producir textos con diferentes intenciones comunicativas	

ÁREA VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. La identidad y la dignidad de la persona	La persona	6. Desarrollar la autonomía y la capacidad de emprendimiento para conseguir logros personales responsabilizándose del bien común	CSC CAA
Bloque 2. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales	Relaciones interpersonales	1. Expresar opiniones, sentimientos y emociones utilizando coordinadamente el lenguaje verbal y no verbal.	CSC
		5. Dialogar creando pensamientos compartidos con otras personas para encontrar el mejor argumento.	CSC
Bloque 3. La convivencia y los valores sociales	Responsabilidad de las personas en la sociedad	1. Resolver problemas en colaboración, poniendo de manifiesto una actitud abierta hacia lo demás y compartiendo puntos de vista y sentimientos.	CSC SIEE
		2. Trabajar en equipo favoreciendo la interdependencia positiva y mostrando conductas solidarias.	CSC SIEE
		6. Comprender el sentido de la responsabilidad social y la justicia social empleando la capacidad de reflexión, síntesis y estructuración.	CSC

4. Fichas de trabajo

Por último, se presentan dos recursos educativos diseñados para niños/as de entre 8 y 12 años:

- El primer recurso, dirigido a **3º y 4º de primaria** (8-10 años), pretende que los niños/as elaboren el diseño de un juguete desde la idea inicial hasta la elaboración del prototipo final. Esta actividad concede mayor autonomía a los niños/as a la hora de crear, experimentar e imaginar. A la vez que fomenta que los niños/as se ponga en el lugar de los inventores y sean conscientes del trabajo y esfuerzo que se necesita para elaborar un producto original.
- El segundo recurso, enfocado para **5º y 6º de primaria** (10-12 años), implica la realización de un trabajo de investigación sobre la invención de diferentes juguetes que son muy conocidos entre la

mayoría de los niños/as. Para la consecución de la tarea de investigación contarán con un guion en el que podrán plasmar y organizar toda la información que han recopilado.

Seguidamente se procede a detallar cada una de las actividades centrándonos en aspectos como: edad, curso, tiempo, objetivos, materiales y desarrollo del taller.

DISEÑA TU PROPIO JUGUETE



Edad	8- 10 años
Cursos	3º y 4º de Educación Primaria
Tiempo	30-45 minutos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Concienciar a los niños/as sobre la importancia de respetar las ideas y el trabajo de los demás. - Conocer la importancia de la propiedad intelectual para proteger las nuevas invenciones. - Valorar la profesión de inventores, creadores, autores, etc. - Generar una iniciativa de consumo encaminada a la compra de productos originales.
Materiales	Plantilla que sirva de guía para realizar el diseño del juguete (véase el Anexo 3).
Desarrollo del taller	<p>Los niños/as se convertirán en diseñadores de juguetes, y por tanto en autores y creadores de una obra única. Para ello, deberán realizar todo el proceso de diseño de un producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decidir qué tipo de juguete quieren diseñar. - Explicar para qué sirve y cómo funciona. - Ponerle un nombre. - Dibujar cómo sería (prototipo). <p>Una vez terminado el diseño, se propondrá a todos los niños/as que lo expongan al resto de sus compañeros/as.</p> <p>Cuando todos/as hayan finalizado, se hará una reflexión final sobre cómo se sentirían si alguien copiara su diseño de juguete y lo presentara en la clase como suyo. Incidiendo en el tiempo y esfuerzo que les ha costado fabricar un diseño original y novedoso.</p>

¿QUIÉN INVENTÓ LOS JUGUETES?



Edad	10- 12 años
Cursos	5º y 6º de Educación Primaria
Tiempo	2 sesiones de 45 minutos aproximadamente
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Promover el interés del alumnado hacia la propiedad intelectual e industrial. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de respetar el trabajo y esfuerzo invertido de los creadores de productos como juguetes, videojuegos, canciones, libros, esculturas, etc. - Generar una iniciativa de consumo encaminada a la compra de productos originales.
Materiales	<p>Sopa de letras (véase el Anexo 4 y 5).</p> <p>Listado de juguetes a investigar: Slime, Cubo de Rubik, Plastilina, Oso de Peluche, Muelles y/o Hula Hoop.</p> <p>Ficha a completar sobre el origen de la creación de un juguete (véase el Anexo 6).</p>
Desarrollo del taller	<p>Esta propuesta de actividad se dividirá en tres fases:</p> <p><i>Fase inicial: Sopa de letras.</i></p> <p>Se pretende motivar al alumnado e incentivar su interés por la actividad. Para ello, se les propone realizar una divertida sopa de letras mediante la cual descubrirán los juguetes sobre los que tendrán que investigar. Esta fase es opcional, ya que, en función del tiempo puede ser el adulto el que directamente exponga los juguetes.</p> <p><i>Fase de desarrollo: proceso de investigación.</i></p> <p>Se agrupa al alumnado en equipos de 3, 4 o 5 niños/as (en función del grupo) que se convertirán en investigadores. A cada grupo se le otorgará uno de los juguetes de la sopa de letras anterior.</p> <p>Cada grupo debe completar una ficha sobre el proceso de creación del juguete y su inventor. Además, cuando finalicen, deben exponerla en clase y así poder compartir la información obtenida con los demás.</p> <p><i>Fase final: reflexión conjunta.</i></p> <p>Al finalizar las exposiciones, se hará una reflexión conjunta sobre la importancia de respetar la propiedad industrial e intelectual, y el esfuerzo y trabajo que supone crear un obra o producto novedoso.</p>

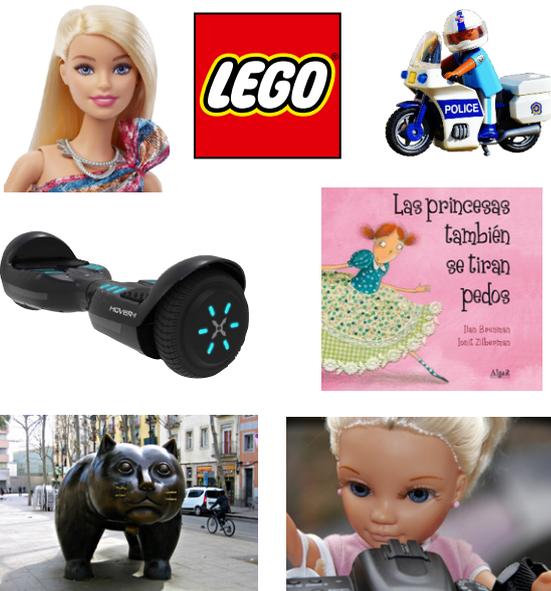
ANEXOS

Anexo 1

NIVEL: 3º y 4º Primaria

¿Qué es la propiedad intelectual? Los juguetes y la propiedad intelectual

1. Nuevos productos, inventos, diseños, cajas únicas... ¿Cómo se protegen las nuevas creaciones? La clave es la propiedad intelectual



La propiedad intelectual protege a los creadores de productos como juguetes, videojuegos, canciones, libros, esculturas, sillas, móviles, imágenes... de que sean copiados por otros/as.

Por tanto, la propiedad intelectual es un derecho de propiedad establecido en la ley para excluir a otros del uso, sin autorización, de tus creaciones.

Con la propiedad intelectual, por ejemplo, el diseñador o diseñadora que ha creado el juguete más divertido del año puede disponer de la protección necesaria para que otros no puedan reproducir/ copiar su juguete sin su consentimiento. Así, el diseñador puede disfrutar del éxito, el reconocimiento y las ganancias de su nueva creación.

Gracias a esta protección de la que se pueden beneficiar los diseñadores/as, inventores/as, científicos/as,

escritores/as, pintores/as y también las empresas y organizaciones... las personas tendrán más ganas de trabajar y esforzarse para crear nuevos productos y soluciones que mejoren nuestra vida.

Nuevas creaciones como Whatsapp, Alexa o juguetes que ya usaban nuestros padres y que siguen en el mercado, han sido posibles, en parte, gracias a la propiedad intelectual.

Ahora piensa en ti, imagina que hay un concurso de diseño de juguetes en tu cole. Los niños han de dibujar un nuevo juguete, y exponerlo ante los compañeros de clase. El juguete más votado será el que se transforme en realidad. ¿Cómo te sentirías si alguien copiase tu juguete y lo presentase al concurso como si fuera suyo? De esto trata precisamente la propiedad intelectual, de proteger a los creadores. Evitando que alguien pueda hacer trampas, robe el trabajo de otro y le ponga su nombre.



2. ¿Cómo funciona?

Aunque en inglés, el término *intellectual property* (propiedad intelectual) engloba todo, en España tenemos que diferenciar entre propiedad industrial y propiedad intelectual.

Propiedad Industrial

La Propiedad Industrial protege todas las creaciones que están relacionadas con la industria y los productos: patentes, signos distintivos (marcas), secretos comerciales y diseños industriales.

Propiedad Intelectual

La Propiedad Intelectual protege las creaciones del autor, tratándose de creaciones únicas y no producidas industrialmente o en serie: obras literarias y artísticas como novelas, poemas y obras de teatro, películas, obras musicales, obras de arte, dibujos, pinturas, fotografías y esculturas o diseños arquitectónicos, así como los textos de las **reglas para juegos** y los programas de ordenador.

Los derechos de propiedad industrial e intelectual se suelen regular por las leyes de un país por lo que su protección solo se garantiza en ese territorio.

Para poder proteger tus inventos y creaciones a través de patentes, marcas o diseños industriales, es necesario registrar su protección en la agencia correspondiente. En España se llama Oficina Española de Patentes y Marcas, www.oepm.es.

En el caso de obras literarias como cuentos, canciones o dibujos debes registrarlas en el Registro de Propiedad Intelectual perteneciente al Ministerio de Cultura y Deporte.

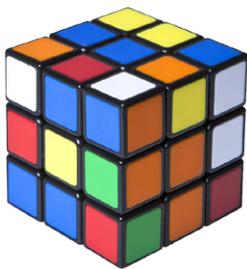
Si se busca protección en todos los Estados miembros hay que solicitar el correspondiente registro en la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea llamada EUIPO, www.euipo.com, con sede en Alicante (España).

2.1. Derechos de propiedad industrial



Marcas: Signos distintivos (palabra, imagen, símbolo...) que identifican los productos y servicios de una determinada empresa y los distingue de los de sus competidores.

Las marcas otorgan protección durante períodos de 10 años y se pueden renovar indefinidamente.



Patentes: Es un derecho que protege invenciones que solucionan un problema técnico en forma de un producto. Los inventos pueden ser de todo tipo, como juguetes, medicamentos o tecnologías. La duración de la patente suele ser de un máximo de 20 años.

Una invención para ser patentable debe cumplir tres requisitos:

- debe ser nueva. **NOVEDAD**
- debe ir un paso más allá de lo que ya se sabía. **INVENCION**
- puede utilizarse a escala industrial. **APLICACION INDUSTRIAL**



Diseños industriales: protege la forma y apariencia externa de los productos. Las formas o colores nuevos pueden atraer a más compradores que prefieren un determinado modelo, con lo que el fabricante puede obtener una gran ventaja en el mercado, respecto a sus competidores.

La duración de la protección por el diseño cambia de un país a otro, variando de 5 a 25 años.



Secreto comercial: Información que no conoce nadie, salvo la empresa propietaria del producto y sus trabajadores. Los secretos industriales sólo tienen protección ante la ley cuando alguien ha robado la información. ¿Sabéis cuál es el secreto comercial mejor guardado y más famoso? ¡Efectivamente! La fórmula de la Coca-Cola.

2.2. Derechos de propiedad intelectual

Los derechos de propiedad intelectual o de autor son uno de los derechos de propiedad intelectual más conocidos y se aplican a las creaciones literarias y artísticas originales como música, libros, video, juegos, películas y/o programas de ordenador.

Todos podemos ser autores de algo y, por tanto, podemos ser titulares de derechos de autor. Porque cuando creamos un cuento o hacemos un dibujo en realidad estamos siendo los autores y nuestras creaciones quedan automáticamente protegidas. No obstante, es conveniente registrar las creaciones para demostrar que somos los autores y la fecha en que se creó.

En general los derechos de autor duran hasta 70 años tras el fallecimiento del propietario o dueño de los mismos.



Conozcamos al autor del cuento infantil “Rosita la descolorida”. Víctor, una persona muy creativa y emprendedora, que durante el confinamiento escribió este libro con ayuda de sus hijas, Núria y Elena.

Este es su primer libro, y su profesión habitual nada tiene que ver con el mundo de los libros.

1. ¿Cómo surgió la idea de este cuento?

La idea surgió a partir de un cuento que nos contaba mi padre, a mi hermano y a mí, cuando éramos pequeños. El cuento se llamaba “Los puentes de la bruja” y nos lo contaba cuando íbamos juntos al campo. Durante el confinamiento, tuve más tiempo para estar con Núria y Elena, mis hijas, y decidí hacerles un cuento como hacía mi padre con nosotros.

Primero pensé en llamarlo La bruja descolorida, recordando las historias de mi padre, pero después conforme iba avanzando en la historia junto a mis hijas, la bruja se transformó en una niña llamada Rosita. Elegimos Rosita como nombre de la protagonista porque Rosa es nombre de niña y también es un color.

2. ¿De qué trata?

Trata de una niña que no podía salir de casa porque estaba enferma y llegó a odiar los colores y todo lo que fuera alegría. Rosita decidió que cuando saliese a la calle, no volvería a pintar y quitaría el color a todas las cosas. Al final Rosita se da cuenta que el color no era el culpable de su tristeza, y decide dar color a todas las cosas de la vida y disfrutar de la alegría.

3. ¿Qué ha supuesto para ti?

El libro ha sido muy importante para mí sobre todo a nivel personal. Por un lado, he conocido a muchas personas interesantes, he viajado a raíz del libro y me he acercado al mundo editorial. Pero, lo que más me gusta es el reconocimiento de los niños y las niñas, cuando les gusta el libro y me envían sus fotos con Rosita.

Además, el cuento me está permitiendo explorar oportunidades para seguir trabajando en nuevos proyectos creativos.

4. Según tu experiencia, ¿qué supone ser el autor de un libro?

Para mí, el libro ha supuesto sobretodo reconocimiento por parte de mis amigos, familiares, de mis compañeros de trabajo, de mi pueblo, de los niños y las niñas, etc. También he aprendido que, gracias a la propiedad intelectual, los autores tenemos protegidos nuestros derechos, por ejemplo, en relación al cuento, dibujo o canción que hemos creado. Tenemos derecho a que se reconozca que somos los autores y también a obtener un beneficio económico por la explotación de nuestra creación, en mi caso con la venta del cuento “Rosita la descolorida”.

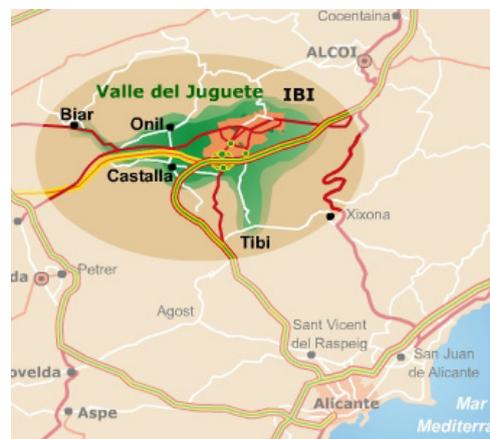
Por el momento estamos empezando, pero Rosita están teniendo una gran acogida entre los niños y niñas y sus familias, que es lo que más me gusta. Podría decir que lo mejor de ser el autor de una obra como “Rosita la descolorida”, es el orgullo personal de llegar al corazón de las personas.

3 ¿Por qué es tan importante la propiedad industrial en el sector del juguete?

La propiedad industrial protege el trabajo, esfuerzo y la capacidad de crear nuevos juguetes por parte de las empresas. Las empresas de juguetes deben innovar para desarrollar juguetes que se adapten a los gustos de los niños/as, ya que los juguetes que gustan a los niños/as de ahora no son los mismos con los que jugaban nuestros padres cuando eran niños/as.

Las preferencias del consumidor infantil cambian y las empresas deben innovar para desarrollar juguetes atractivos. Una de las estrategias para mejorar la competitividad de las empresas innovadoras es proteger su trabajo e inversión mediante la propiedad industrial.

Como muchos sabréis España tiene una gran tradición juguetera, con numerosas empresas que fueron muy innovadoras, en cuanto al diseño e invención de juguetes en los años 60 y 70, en el conocido Valle del Juguete en la provincia de Alicante. En aquellos años se registraron numerosas patentes de juguetes que han hecho felices a muchas generaciones.



4. Ejemplos de propiedad industrial

Entremos a una juguetería, ¿sabrías diferenciar los distintos tipos de propiedad industrial?

PROPIEDAD INDUSTRIAL

Marca: sirve para saber que el juguete es de una determinada empresa.

La forma y apariencia de los productos está protegida mediante **diseño industrial**



Patente. Los hoverboards que vemos hoy en día derivan del primer modelo que el inventor Shane Chen patentó en 2012.



Secreto comercial. ¿Sabéis cuál es el secreto comercial mejor guardado y más famoso del mundo? ¡Efectivamente! La fórmula de la Coca-Cola.

5. ¿Qué puedes hacer tú como consumidor? El súper poder de los consumidores.

safe
or fake?

conocer
para
decidir



Los consumidores con sus decisiones de compra pueden influir en lo que producen las empresas. Si los consumidores eligen productos originales, están apoyando a las empresas a que inviertan en desarrollar productos originales, a la vez que seguros tanto para los niños/as como para el medioambiente.

La pandemia del Covid-19 ha acelerado una tendencia entre los consumidores que ya no quieren ser meros compradores sino agentes de cambio. La sostenibilidad o el respeto por el medioambiente son algunas de las preocupaciones de los consumidores, cada vez más interesados en conocer el origen de los materiales y los embalajes de los juguetes/juegos que compran.

Ahora ya conoces qué es la propiedad intelectual e industrial y los problemas de no proteger la innovación.

Tú como consumidor y con tus decisiones puedes ayudar a luchar contra las falsificaciones y evitar que se vendan productos ilegales y con riesgos para la salud de los niños y las niñas, el medioambiente y la economía. Por ello, es esencial el conocimiento para poder decidir. Razona, si nadie compra juguetes falsificados, ¿Tiene sentido que se dediquen a fabricarlos y venderlos?

Ayúdanos a concienciar a los demás.



Más recursos educativos disponibles en:
www.safeorfake.eu

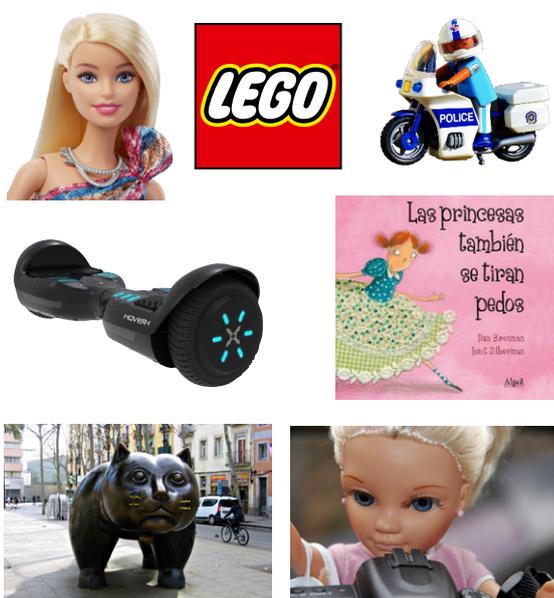


Anexo 2

¿Qué es la propiedad intelectual? Los juguetes y la propiedad intelectual

NIVEL: 5º y 6º Primaria

1. Nuevos productos, inventos, diseños, cajas únicas... ¿Cómo se protegen las nuevas creaciones? La propiedad intelectual es la clave.



La propiedad intelectual protege a los creadores de productos como juguetes, videojuegos, canciones, libros, esculturas, sillas, móviles, imágenes... de que sean copiados por otros/as.

Por tanto, la propiedad intelectual constituye un derecho de propiedad establecido en la ley con el objetivo de excluir a otros del uso, sin autorización, de tus creaciones.

Con la propiedad intelectual, por ejemplo, el diseñador o diseñadora que ha creado el juguete más divertido del año puede disponer de la protección necesaria para que otros no puedan reproducir/ copiar su juguete sin su consentimiento. Así, el diseñador puede disfrutar del éxito, el reconocimiento y las ganancias de su nueva creación.

Gracias a esta protección de la que se pueden beneficiar los diseñadores/as, inventores/as, científicos/as, escritores/as, pintores/as y también las empresas y organizacio-

nes... las personas tendrán más ganas de trabajar y esforzarse para crear nuevos productos y soluciones que mejoren nuestra vida.

Nuevas creaciones como Whatsapp, Alexa o juguetes que ya usaban nuestros padres y que siguen en el mercado, han sido posibles, en parte, gracias a la propiedad intelectual.

Ahora piensa en ti, imagina que hay un concurso de diseño de juguetes o juegos en tu cole. Los participantes han de crear un nuevo juguete o juego de mesa, y exponerlo ante el resto de la clase.

El juguete o juego más votado será el que se transforme en realidad. ¿Cómo te sentirías si alguien copiase tu juguete y lo presentase al concurso como si fuera suyo? De esto trata precisamente la propiedad intelectual, de proteger a los creadores. Evitando que alguien pueda hacer trampas, robe el trabajo de otro y le ponga su nombre.



2. ¿Cómo funciona?

Aunque en inglés, el término *intellectual property* (propiedad intelectual) engloba todo, en España tenemos que diferenciar entre propiedad industrial y propiedad intelectual.

Propiedad Industrial

La Propiedad Industrial protege las creaciones relacionadas con la industria y los productos: patentes, marcas, diseños industriales y secretos comerciales.

Propiedad Intelectual

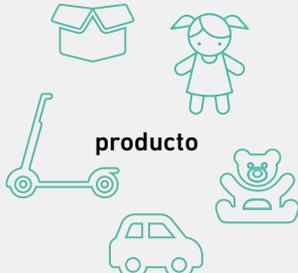
La Propiedad Intelectual protege las creaciones de los autores, como obras literarias y artísticas. Dentro de estas obras, podemos encontrar novelas, poemas, obras de teatro, películas, obras musicales, obras de arte, fotografías o diseños arquitectónicos, así como los textos que describen las **reglas para juegos** o los programas de ordenador.

Los derechos de propiedad industrial e intelectual se suelen regular por las leyes de un país por lo que su protección solo se garantiza en ese territorio.

Para poder proteger tus inventos y creaciones mediante el uso de patentes, marcas o diseños industriales, resulta necesario registrar su protección en la agencia correspondiente. En España se llama Oficina Española de Patentes y Marcas www.oepm.es.

En el caso de obras literarias como cuentos, canciones o dibujos debes registrarlas en el Registro de Propiedad Intelectual perteneciente al Ministerio de Cultura y Deporte.

Si se busca protección en todos los Estados miembros hay que solicitar el correspondiente registro en la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea llamada EUIPO www.euipo.com con sede en Alicante (España).



producto

**El registro es esencial
para proteger tu creación,
deja claro que tu OBRA o
PRODUCTO es tuyo.**



obra

2.1. Derechos de propiedad industrial

La propiedad industrial protege las creaciones relacionadas con la industria. Veamos en qué consiste las diferentes formas de protección.

➔ **MARCAS**

Las marcas son signos distintivos (palabra, imagen, símbolo...) que identifican los productos ofrecidos por una determinada empresa y los distinguen de los que ofrecen sus competidores.

En otras palabras, con la marca los consumidores son capaces de reconocer y distinguir los productos de una u otra empresa.

La marca puede ser el recurso más valioso de una empresa, cuando los consumidores confían en ella.





? ¿Sabías que la marca puede ser una palabra (lego), un símbolo (adidas/nike), una forma (botella de cocacola) o incluso un color, un sonido o un archivo multimedia?

En <https://euipo.europa.eu/ohimportal/es/trade-marks-examples> puedes encontrar más ejemplos de marcas.

¿Cómo se protege una marca?

Para proteger una marca, esta se debe registrar. Con el registro de la marca, la empresa posee el derecho de impedir que otros comercialicen productos parecidos o idénticos con la misma marca. También protege a la empresa de que otros utilicen una marca con características similares que puedan confundir a los consumidores.

Las marcas otorgan protección durante períodos de 10 años y se pueden renovar indefinidamente.

¿Qué sucede si no se registra una marca?

Imagina una empresa que crea una serie de figuras de juguete que encanta a los niños y niñas, y lo hace bajo su marca. La marca se hace muy popular y todos quieren tener un juguete de esta marca. El desarrollo y fabricación de un juguete no es sencillo, y requiere del trabajo de muchas personas e inversiones en maquinaria, materias primas, diseño, fabricación, pruebas de laboratorio para garantizar la seguridad del juguete, etc.

En caso de que la empresa no registre la marca, su competencia podría utilizar la misma marca con el objetivo de comercializar juguetes idénticos o similares. Los consumidores podrían pensar que están comprando los juguetes a la empresa que ha desarrollado el producto, cuando en realidad está comprando a su competencia, es decir, a la empresa que no se ha esforzado en investigar y desarrollar el producto.

Entonces la empresa que ha creado el juguete del año:

- tendrá menos ganancias, y no necesitará tantos trabajadores para fabricar el juguete;
- podrá ver dañada su imagen con juguetes de la competencia de menor calidad y/o no conformes con las normativas de seguridad;
- los consumidores, cuando comprenden, no sabrán diferenciar el producto de la empresa que ha desarrollado el producto.

¿Por qué es tan importante para las empresas su marca?

Las marcas son más que un logo, dice quién y cómo es la empresa y es clave para diferenciar una empresa y sus productos del resto.

Las marcas tienen un valor económico, marcas como Mattel, Lego, Disney, McDonalds, Coca-Cola, Google, Apple o Amazon se encuentran entre las marcas más valiosas del mundo entero.

El éxito de las empresas depende en gran medida de la **confianza que los consumidores tengan en su marca**.

La confianza no es algo que se consiga de un día para otro, es algo que se gana a lo largo del tiempo y supone un gran valor para la empresa.





PATENTES

Protegen invenciones novedosas que solucionan un problema técnico en forma de un producto. Los inventos pueden ser de todo tipo, como juguetes, medicamentos o tecnologías.

Una patente impide que otros que no sean los inventores fabriquen, usen, vendan o importen un producto que sea copia de su invención.

Una invención para ser patentable debe cumplir tres requisitos:

- debe ser nueva NOVEDAD
- debe ir un paso más allá de lo que ya se sabía. INVENCION
- puede utilizarse a escala industrial APLICACIÓN INDUSTRIAL

El monopolio sobre la patente es concedido por un máximo de 20 años.

¿Por qué es importante patentar las invenciones?

Una patente permite a su titular o dueño impedir que otros utilicen de forma comercial la invención patentada. De esta manera, se reduce la posibilidad de que copien tu invención, porque en caso de litigio, la copia de una patente puede suponer indemnizaciones millonarias.

Una invención es algo que requiere mucho tiempo y de una gran inversión económica y humana. La protección de las invenciones mediante patente permite recuperar el dinero y tiempo invertido y genera beneficios. Además, el dueño de la patente tiene la posibilidad de ceder bajo licencia sus derechos a otro/a para que comercialice la invención a cambio de una remuneración económica.

Una patente impide que otros patentes las mismas invenciones o incluso parecidas y en cierta forma supone un reconocimiento del grado de novedad de la invención, como algo distinto de lo que se conoce hasta el momento.

Si os fijáis en algunos productos se indica producto patentado o con tecnología patentada, como reclamo publicitario.



DISEÑOS INDUSTRIALES



Protege la forma y apariencia externa de los productos. Las formas, colores o diseños nuevos pueden atraer a más niños/as que prefieren un determinado modelo de juguete, con lo que el fabricante puede obtener una gran ventaja en el mercado, respecto a sus competidores.

La duración de la protección conferida por el diseño varía de un país a otro, variando de 5 a 25 años.



¿Por qué es importante proteger los diseños industriales?

Imaginemos una serie de figuras de juguete con un diseño atractivo que gusta mucho a los niños y niñas de 10-12 años. Este diseño que gusta a todos/as añade un gran valor al producto. A los niños/as les gusta la forma, el color, el tamaño de las figuras y quieren tener cuantas más figuritas mejor.

Protegiendo el diseño industrial, el dueño del diseño puede impedir su reproducción o imitación por parte de otros, sin su autorización.

De ese modo, la empresa titular del diseño será la única que pueda fabricar y comercializar tal juguete con ese diseño. ¿Qué beneficios tiene esto para la empresa?

- la empresa recupera el dinero invertido en el desarrollo del producto y, por tanto, se incrementan los beneficios;
- se incrementa el valor de la empresa y sus productos. Cuanto más éxito tenga un diseño, más éxito tendrá la empresa. ¿Os suena la muñeca Nancy?
- un diseño protegido también permite la concesión de un permiso para que otros fabriquen el juguete, siempre a cambio de una cantidad establecida por contrato comercial.



SECRETO COMERCIAL: Ventaja, conocimiento técnico o comercial que se mantiene en secreto. Información que no conoce nadie, salvo la empresa propietaria del producto y sus trabajadores. No es posible registrar un secreto comercial, el reto es mantenerlo en secreto. Si alguien roba o espía a la empresa con el fin de descubrir este secreto, entonces esto sí tiene consecuencias legales ¿Sabéis cuál es el secreto comercial mejor guardado y más famoso? ¡Efectivamente! La fórmula de la Coca-Cola.

PRODUCTOS

derechos de propiedad industrial



PROTECCIÓN	¿SE PUEDE REGISTRAR?	¿QUÉ PROTEGE?	¿CUANTO DURA LA PROTECCIÓN?	VENTAJAS	EJEMPLO
Marca	SÍ	La identificación de los productos y la empresa	Puede ser renovada cada 10 años indefinidamente	La marca es lo más valioso de una empresa. Protege a la empresa y a sus productos de los competidores que utilicen marcas idénticas o similares que puedan confundir al consumidor.	
Diseño	SÍ	La apariencia externa de los productos	Entre 5 y 5 años, dependiendo del país	Exclusividad a la hora de utilizar el diseño e impedir que otros lo utilicen.	
Patente	SÍ	Nuevas invenciones	20 años	Ventaja competitiva única durante 20 años. Impide que otros fabriquen, usen o vendan la invención o la tecnología patentada.	
Secreto comercial	SÍ	Son conocimientos técnicos que solo conoce la empresa	No hay registro. ¡El reto es mantener el secreto!	Este conocimiento proporciona una ventaja competitiva a la empresa y sus productos.	

2.2. Derechos de propiedad intelectual

¿Has oído hablar de los derechos de autor? Los derechos de autor son uno de los derechos de propiedad intelectual más conocidos y protegen las creaciones literarias y artísticas **originales** como música, libros, videojuegos, películas y/o programas de ordenador.

Todos podemos ser autores de algo y, por tanto, podemos ser titulares de derechos de autor. Porque cuando creamos un cuento o hacemos un dibujo en realidad estamos siendo los autores y nuestras creaciones quedan automáticamente protegidas. No obstante, es conveniente registrar las creaciones para demostrar que somos los autores y la fecha en la que se crearon.

En general los derechos de autor duran hasta **70 años** tras el fallecimiento del propietario o dueño de los mismos.



¿Sabías que cuando se habla de copyright estamos refiriéndonos a los derechos de autor?

Pueden crear un depósito de copyright artistas de espectáculos, científicos, músicos, informáticos... Todo aquel que haya creado una obra nueva y creativa (una escultura, una tarjeta postal, una canción...)

La protección del derecho de autor nace con la creación de una obra original. Así, las obras están protegidas automáticamente desde su realización. No obstante, conviene registrarlas en el Registro de la Propiedad Intelectual del país en cuestión.

OBRAS literarias y artísticas		propiedad intelectual			
PROTECCION	¿SE PUEDE REGISTRAR?	¿QUÉ PROTEGE?	¿CUÁNTO DURA LA PROTECCIÓN?	VENTAJAS	EJEMPLO
Derechos de autor	⚠️ La obra queda automáticamente protegida con la creación. No obstante, conviene registrar la obra para demostrar más fácilmente su autoría.	Protege creaciones artísticas (libros, pinturas, esculturas, textos con las reglas de un juego, etc)	70 años desde el fallecimiento del autor	Explotación de la obra. Permiten controlar, entre otros, la reproducción, traducción, distribución y venta. Beneficios económicos para el autor y su familia. Reconocimiento del autor.	

3. ¿Por qué es tan importante la propiedad industrial en el sector juguetero?



La propiedad industrial protege el trabajo, esfuerzo y la capacidad de crear nuevos juguetes por parte de las empresas. Las empresas de juguetes deben innovar para desarrollar juguetes que se adapten a los gustos de los niños/as, y es que los juguetes que gustan a los niños/as de ahora no son los mismos con los que jugaban nuestros padres cuando eran niños.

Las preferencias del consumidor infantil cambian y las empresas deben innovar para desarrollar juguetes atractivos. Uno de los métodos de mejora de la competitividad de las empresas innovadoras es proteger su trabajo e inversión mediante la propiedad industrial.

Como muchos sabréis España tiene una gran tradición juguetera, con numerosas empresas que fueron muy innovadoras, en cuanto al diseño e invención de juguetes en los años 60 y 70, en el conocido Valle del Juguete en la provincia de Alicante.

En aquellos años se registraron numerosas patentes de juguetes que han hecho felices a muchas generaciones.

Proteger los derechos de las nuevas creaciones (productos, inventos, libros...) durante un período de tiempo supone una ventaja competitiva para las empresas, lo que supone

- una mayor demanda de productos de la empresa;
- creación de puestos de trabajo;
- mayores beneficios económicos tanto para la empresa como para la sociedad como veremos en la unidad 3.

4. Caso práctico: resolvemos el problema

Conocer los derechos de propiedad industrial e intelectual es esencial a la hora de definir la estrategia que más conviene a la empresa, sus productos y sus mercados.

¿Conoces el caso del cubo de Rubik? Veamos qué táctica utilizaron los creadores de uno de los juguetes más famosos de todos los tiempos.

El cubo de Rubik fue inventado en 1974 por Ernő Rubik, un profesor de arquitectura de Budapest (Hungría). Rubik creó el Cubo para ayudar a sus alumnos a comprender los espacios tridimensionales. El profesor Rubik no sabía que su “Cubo Mágico” (como lo llamó al principio) sería el rompecabezas más famoso de todos los tiempos.

En la década de los ochenta, se vendían millones de cubos cada año en todo el mundo.

El cubo de Rubik fue patentado en los años 70, pero las patentes no tienen una duración ilimitada, y en 1999 ante la imposibilidad de continuar con la patente, el juguete fue protegido como marca tridimensional perteneciente a la categoría de “puzles tridimensionales” y la marca era representativa de la forma cúbica del juguete.

Tras unos años, esta marca fue impugnada por otro fabricante alegando que la marca realmente era “una solución técnica consistente en su capacidad de rotación, y que dicha solución solo podía protegerse mediante una patente, y no mediante una marca”.

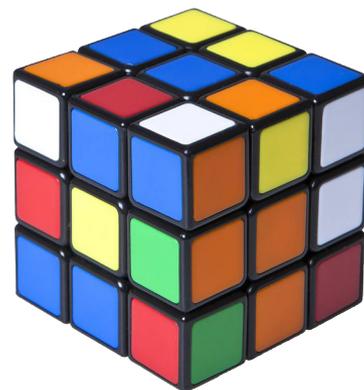
Finalmente, los tribunales anulaban el registro de marca del cubo de Rubik pues determinaron que efectivamente las características esenciales del juguete eran imprescindibles para la obtención del resultado técnico. ¿Recordáis las patentes?

Características esenciales del cubo de Rubik:

- la forma del cubo
- las líneas de color negro y sus caras cuadriculadas
- la diferencia entre los colores de cada una de las seis caras del cubo

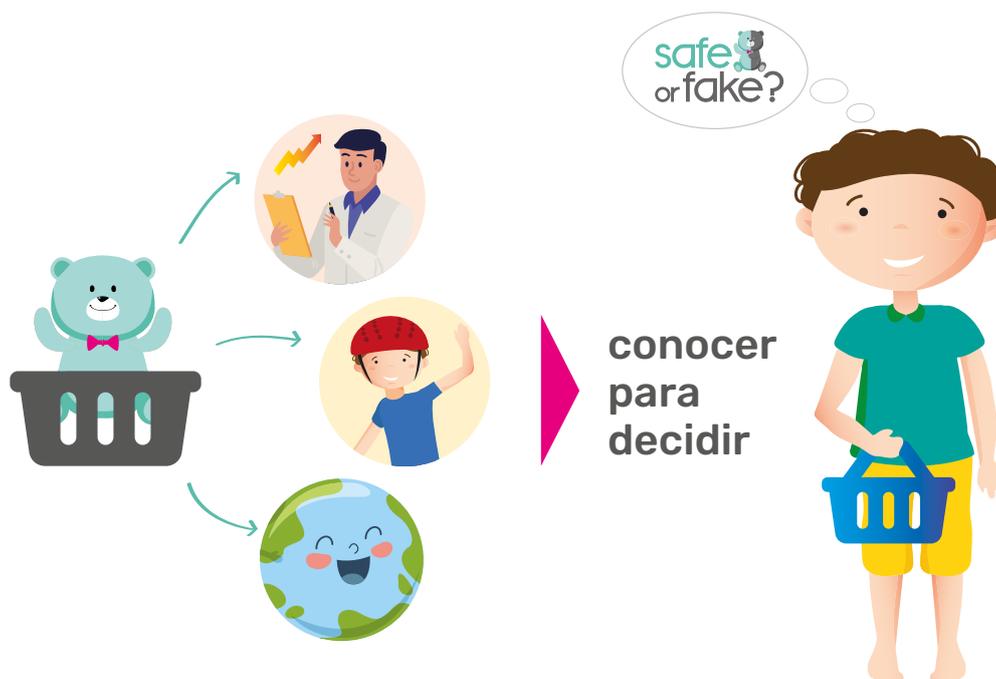
¿Por qué optaron por registrar el cubo de Rubik como marca tridimensional?

Pistas: La patente puede durar un máximo de 20 años y la marca indefinidamente.



5. ¿Qué puedes hacer tú como consumidor? El súper poder de los consumidores.

Los consumidores con sus decisiones de compra pueden influir en lo que producen las empresas. Si los consumidores eligen productos originales, están apoyando a las empresas que invierten en desarrollar productos seguros tanto para los niños como para el medioambiente. Y es que la sostenibilidad es cada vez más un criterio de peso en las decisiones de compra de productos.



La pandemia del Covid-19 ha acelerado una tendencia entre los consumidores que ya no quieren ser meros compradores sino agentes de cambio que demandan que las empresas sean más éticas y respetuosas. La sostenibilidad, el respeto por el medio ambiente, la reutilización o la lucha contra el cambio climático son algunas de las preocupaciones de los consumidores, cada vez más interesados en conocer el origen de los materiales y los embalajes de los juguetes/juegos que compran.

La propiedad intelectual permite proteger a las empresas que innovan y ponen a disposición de los consumidores, en este caso de los niños y niñas, creaciones ya sea en forma de producto como juguetes, bicicletas, patines, juegos, etc o en forma de creación artística como libros, cuentos, comics, canciones, películas, etc que nos hacen la vida más fácil y divertida.

A su vez, la propiedad intelectual permite ayudar a las empresas responsables a generar riqueza, mediante la creación de puestos de trabajo y contribución a las arcas públicas.

Tú como consumidor y con tus decisiones puedes ayudar a luchar contra las falsificaciones y evitar que productos ilegales y con riesgos para la salud de los niños y las niñas, el medioambiente y la economía lleguen al mercado. Por ello, es esencial el conocimiento para poder decidir. Razona, si nadie compra juguetes falsificados, ¿tiene sentido que se dediquen a fabricarlos y venderlos?

Ayúdanos a concienciar a los demás.



Más recursos educativos disponibles en:
www.safeorfake.eu



Anexo 3.

Plantilla para la actividad: Diseña tu propio juguete



Nombre del diseñador/a:

¿Qué tipo de juguete o producto es? (*muñeca, patinete, juego de mesa...*)

¿Cómo se llama?
Crea un logo para él

¿Qué eslogan utilizarías para anunciar tu producto?

¿Cómo es? Dibuja el nuevo juguete / producto

Anexo 4.

Sopa de letras para la actividad:

¿Quién inventó los juguetes?

O	U	C	H	A	E	S	N	U	Y	N	A	O
M	O	Q	U	A	A	O	L	J	I	N	U	P
U	M	E	L	B	A	C	E	M	I	L	S	P
E	E	F	A	E	O	I	D	L	E	A	A	E
L	L	T	H	Y	O	R	I	H	E	B	A	E
L	O	O	O	H	I	T	U	D	D	E	L	E
E	U	S	O	P	S	S	R	B	E	U	I	N
S	R	H	P	A	O	H	S	U	I	S	U	E
I	S	E	L	R	E	T	L	D	H	K	P	L
O	M	P	O	S	O	P	E	L	U	C	H	E
M	D	L	C	A	S	S	O	A	R	O	A	O
B	P	U	U	I	I	L	D	O	A	E	U	E
E	T	U	T	I	I	I	U	L	O	H	N	N

Listado de palabras a buscar:

Cubo Rubik



Oso Peluche



Plastilina



Slime



Hula Hoop



Muelles



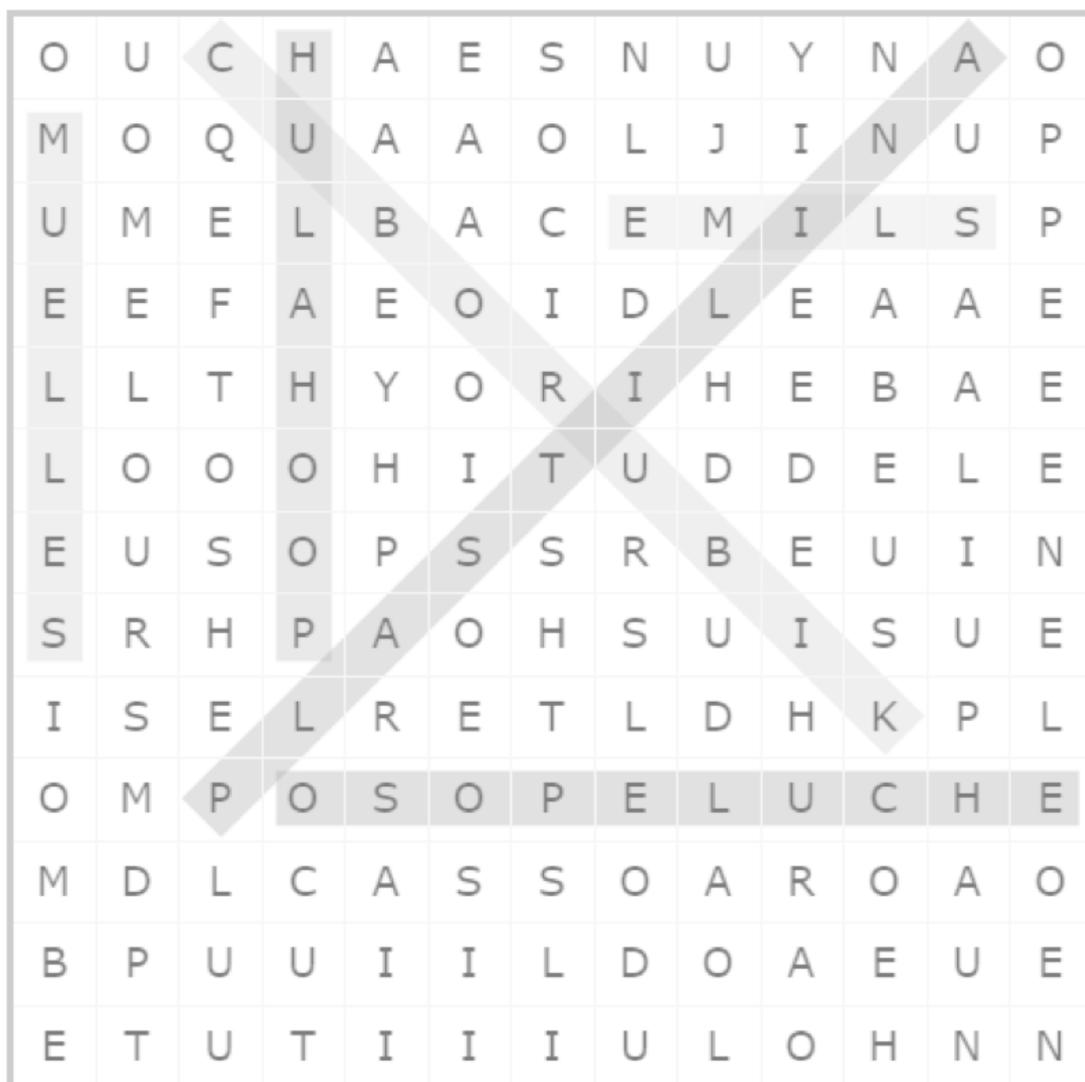
Link al formato digital de la sopa de letras:

<https://buscapalabras.com.ar/sopa-de-letras-de-juguetes-propiedad-intelectual-safeorfake.html>

Anexo 5.

Sopa de letras resuelta para la actividad:

¿Quién inventó los juguetes?



Anexo 6.

Ficha de investigación para la actividad: ¿Quién inventó los juguetes?



DATOS DE LOS INVESTIGADORES

Nombre de los miembros del grupo: _____

Nombre del grupo: _____

Curso: _____

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Nombre del juguete: _____ Año: _____

Nombre del inventor o la empresa: _____

Explica el proceso de invención
(cómo surgió la idea, cómo fue el proceso,
quien participó..)

Explicar 3 curiosidades
que os hayan llamado la atención:

¿Consideráis que se invirtió mucho tiempo y esfuerzo?



Contacto:

Av. Industria, 23 – 03440 Ibi (Alicante)

+34 965 55 44 75

proyectosseguridad@aiju.es

www.safeorfake.eu

Supported by:



El proyecto Toolkit SafeorFAKE es un proyecto llevado a cabo por AIJU con el apoyo de la Oficina Europea de Propiedad Intelectual (EUIPO). Esta publicación sólo refleja las opiniones de sus autores. La Oficina Europea de Propiedad Intelectual no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en esta publicación.

