

1

safe   
or fake?

## FICHA DE TRABAJO

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

5° y 6° Primaria

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). Este material 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 el material.





# Quién inventó los juguetes

<b>Edad</b>	10-12 años
<b>Cursos</b>	5º y 6º de Educación Primaria
<b>Tiempo</b>	2 sesiones de 45 minutos aproximadamente
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover el interés del alumnado hacia la propiedad intelectual e industrial.</li><li>• 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.</li><li>• Generar una iniciativa de consumo encaminada a la compra de productos originales.</li></ul>
<b>Materiales</b>	Sopa de letras. Listado de juguetes a investigar: Slime, Cubo de Rubik, Plastilina, Oso de Peluche, Muelles y/o Hula Hoop. Ficha a completar sobre la invención de un juguete.
<b>Desarrollo del taller</b>	<p>Esta propuesta de actividad se dividirá en tres fases:</p> <p><b>Fase inicial:</b> Sopa de letras. 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><b>Fase de desarrollo:</b> proceso de investigación. 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. 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><b>Fase final:</b> reflexión conjunta. 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>

# Sopa de letras

Listado de palabras a buscar:

Cubo Rubik



Slime



Oso Peluche



Hula Hoop



Plastilina



Muelles



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

## Sopa de letras resuelta

Listado de palabras a buscar:

Cubo Rubik



Slime



Oso Peluche



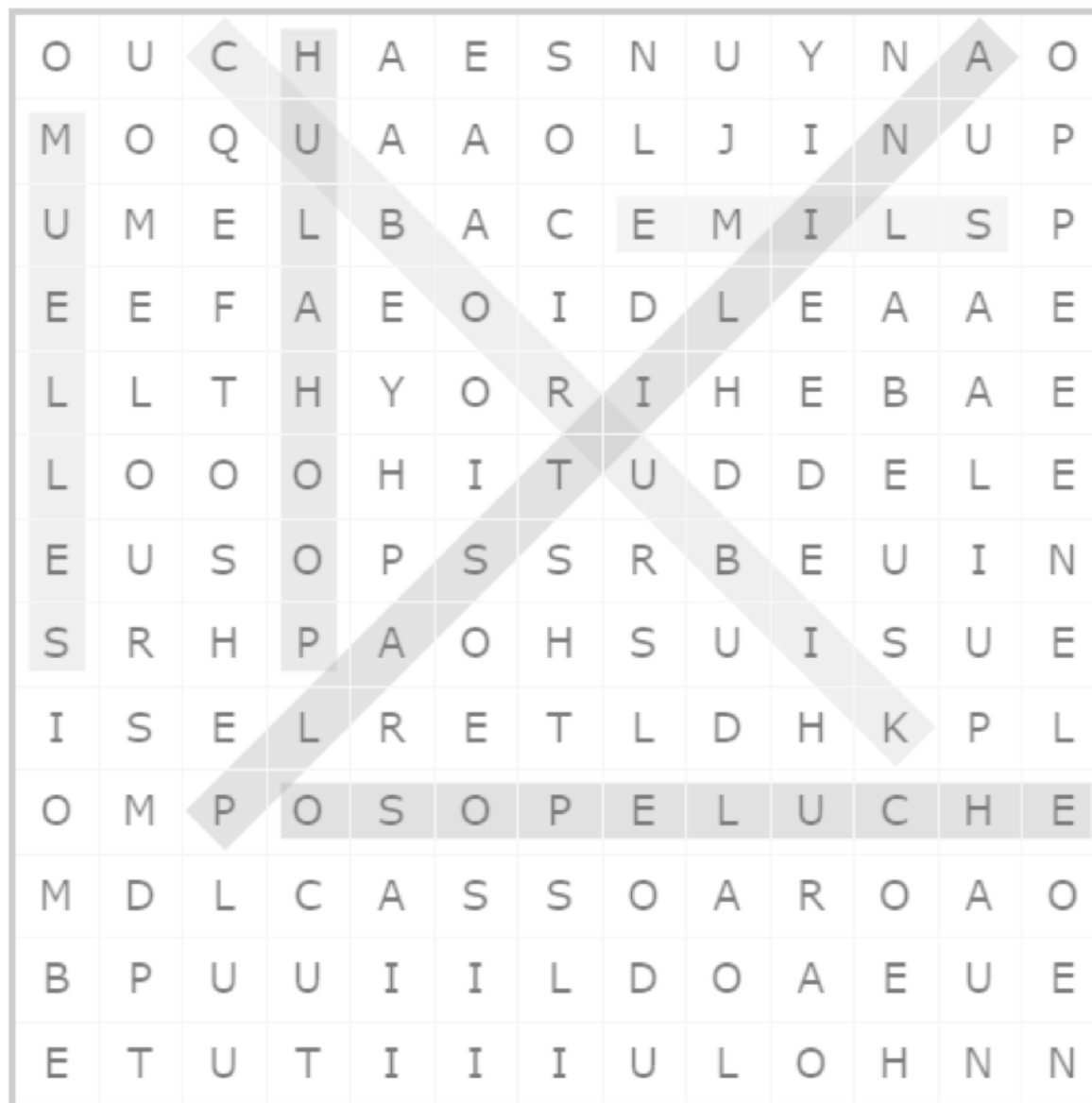
Hula Hoop



Plastilina



Muelles



## DATOS DE LOS INVESTIGADORES

Nombre de los miembros del grupo: \_\_\_\_\_

Nombre del grupo: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

## DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Nombre del juguete: \_\_\_\_\_

Nombre del inventor o la empresa: \_\_\_\_\_ Año: \_\_\_\_\_

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?

---

---

---

---

---

---

---

---

---