

safe or fake?



NIVEL: 3° y 4° Primaria

NIVEL: 5° y 6° Primaria

GUÍA DIDÁCTICA UNIDAD 3

**Productos falsificados:
Riesgos para la sociedad**



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> Productos falsificados: riesgos para la sociedad	7
(3º y 4º Primaria)	
<i>Anexo 2.</i> Productos falsificados: riesgos para la sociedad	13
(5º y 6º Primaria)	
<i>Anexo 3.</i> Tablero para el juego “De oso a oso y... tiro porque me toca”	20
<i>Anexo 4.</i> Tarjetas con las preguntas del juego “De oso a oso y... tiro porque me toca”	21
<i>Anexo 5.</i> Dado y fichas para el juego “De oso a oso y... tiro porque me toca”	26
<i>Anexo 6.</i> Tarjetas Role Playing: Los juguetes falsificados	27

1. Justificación de la unidad didáctica

En esta guía didáctica podremos comprobar cómo la compra de productos falsificados ocasiona consecuencias negativas para las empresas, las familias y los niños y niñas.

También, seremos conscientes del poder que, como consumidores, tenemos para cambiar esta situación y frenar la fabricación de productos falsificados. Pues eligiendo productos originales, seguros y respetuosos con el medio ambiente estaremos apostando por el bienestar de la sociedad y, en definitiva, de todos nosotros y nosotras.



Teniendo esto en cuenta, el objetivo de esta guía didáctica es dar visibilidad y concienciar al alumnado de Primaria (8-12 años) sobre las repercusiones que tiene para la sociedad adquirir juguetes falsificados. Para ello, se proponen dos actividades para desarrollar en las aulas de Primaria:

- De oso a oso y... tiro porque me toca.
- Role Playing: Los productos falsificados.

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 unidad didáctica contribuirá a desarrollar los siguientes objetivos:

- 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.
- 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.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- 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.

SIIE: 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 2. El mundo en que vivimos	La Intervención Humana en el Medio. El desarrollo sostenible. Consumo responsable.	17.1. Explicar el uso sostenible de los recursos naturales proponiendo y adoptando una serie de medidas y actuaciones que conducen a la mejora de las condiciones ambientales de nuestro planeta.	CSC CAA
	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
Bloque 3. Vivir en sociedad	El sector servicios. Las actividades económicas y los sectores de producción de España y Europa.	10. Identificar las actividades que pertenecen a cada uno de los sectores económicos, describir las características de estos, reconociendo las principales actividades económicas de España y Europa.	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.	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 con su edad.	CCLI CAA

ÁREA VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
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
		12. Comprender la importancia de los derechos del niño valorando las conductas que los protegen.	CSC

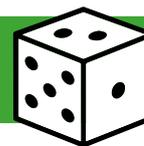
4. Fichas de trabajo

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), es un juego de mesa online, aunque también se puede jugar de manera física, a través del cual los niños y niñas repasarán y afianzarán los contenidos de la unidad didáctica 3.
- La segunda actividad, enfocada para **5º y 6º de primaria** (10-12 años), consiste en un Role Playing de situaciones sociales relacionadas con la fabricación de juguetes falsificados.

A continuación, se procede a detallar cada una de las actividades indicando: edad, curso, tiempo, objetivos, materiales y desarrollo del taller.

DE OSO A OSO... Y TIRO PORQUE ME TOCA



Edad	8- 10 años
Cursos	3º y 4º de Educación Primaria
Tiempo	45 - 60 minutos (en función de los participantes y el desarrollo de la actividad)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender que los juguetes falsificados suponen una amenaza para la salud, el medio ambiente y la sociedad. - Conocer las consecuencias negativas que tiene para la sociedad los productos falsificados. - Adquirir estrategias para detectar posibles juguetes falsificados.
Materiales	<p>Tablero, tarjetas con preguntas, dado y fichas. O de manera online a través de este link: https://view.genial.ly/62b2f341ff3af50013c23c62/interactive-content-juego-safe-or-fake-ud3</p>
Desarrollo del taller	<p>Para afianzar los conceptos trabajados en la unidad 3 (Anexo 1), se propone a los niños y niñas de entre 8 y 10 años jugar a un juego de mesa similar al juego de la "Oca".</p> <p>El juego se podrá desarrollar de manera online, a través del link anterior, o de manera física, imprimiendo el tablero, las tarjetas con las preguntas, las fichas y el dado (véase el Anexo 3, 4 y 5).</p> <p>La mecánica del juego es sencilla, cada jugador o equipo (si se prefiere jugar por grupos) tendrá un turno de juego, en el que lanzará el dado y se moverá hasta la casilla correspondiente. En cada casilla se le realizará una pregunta, si la responde correctamente se queda en esa casilla y, si falla, debe retroceder hasta donde estaba anteriormente.</p> <p>En el caso de que caigan en la casilla del oso, se moverán de oso a oso, y volverán a tirar.</p> <p>Gana el jugador o el equipo que antes llegue a la casilla final.</p>

ROLE PLAYING: LOS JUGUETES FALSIFICADOS



Edad	10- 12 años
Cursos	5º y 6º de Educación Primaria
Tiempo	45 - 60 minutos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer que los juguetes falsificados suponen una amenaza para la salud, el medio ambiente y la sociedad (familias y niños y niñas). - Aprender que los delitos contra la propiedad intelectual tienen consecuencias económicas y sociales para las empresas del juguete y otras empresas de los sectores primarios, secundarios y terciarios. - Aplicar el súper consejo de las 3 P: Precio, Producto y Punto de venta.
Materiales	Tarjetas explicativas de las diferentes situaciones de Role Playing (Anexo 2).
Desarrollo del taller	<p>Los niños y niñas se dividirán en grupos conformados por 4 o 5 miembros. A cada grupo se le dará una tarjeta con una situación que deberá representar y que esté relacionada con la unidad 3 y los riesgos que supone para la sociedad los productos falsificados (Anexo 6).</p> <p>Los grupos deberán leer detenidamente la información de su tarjeta y, posteriormente, tendrán tiempo para organizarse: ¿Qué rol va a desempeñar cada uno? ¿Deben preparar algún material para la escena? ¿Necesitan un guion?</p> <p>Pasado ese tiempo de preparación, y cuando los grupos estén listos, se procederá a la realización del Role Playing ante los compañeros y compañeras.</p> <p>Es importante que, al finalizar cada grupo, se reflexione con todos y todas sobre cada una de las situaciones: ¿Qué consecuencias negativas tiene para la sociedad los productos falsificados? ¿Quiénes son las principales víctimas?, etc.</p>

ANEXOS

Anexo 1

NIVEL: 3º y 4º Primaria

Productos falsificados: riesgos para el medio ambiente

1. Introducción

Los productos falsificados suponen un delito contra los derechos de propiedad intelectual o industrial, según el caso, porque incumplen las leyes.

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**

Los hoverboards derivan del modelo que el inventor Shane Chen **patentó** en 2012.



PROPIEDAD INTELECTUAL

Los **derechos de autor** se aplican a las creaciones literarias y artísticas originales como música, libros, video juegos, películas o juegos.



¿Sabías que los juguetes son uno de los productos que más se falsifican?

En la lista de los productos que más se falsifican podemos encontrar artículos de nuestro día a día como ropa, juguetes, calzado, perfumes, cosméticos e incluso medicamentos. En el caso de los juguetes, se falsifican, especialmente, marcas y diseños, de manera que el consumidor puede llegar a pensar que está adquiriendo un producto original, cuando en realidad se trata de una falsificación.



¿Sabías que... los juguetes falsificados incautados en la UE incluyen coches de juguete, juegos de mesa, muñecas y otros tipos de juguetes?



¿Sabías que... los juguetes falsificados a menudo imitan juguetes basados en programas populares de televisión para el público infantil?

Seguro que puedes pensar en un juguete que tienes en casa que sale en una peli o serie de dibujos animados.



Los juguetes falsificados no respetan los derechos de las personas y empresas que hicieron grandes esfuerzos para poner sus juguetes a disposición de los niños y las niñas. Para **proteger** sus productos, las empresas registran, por ejemplo:

- la **marca** con la que comercializan sus juegos de mesa;
- las **patentes** de sus juguetes más innovadores nunca vistos antes o
- la **forma y apariencia** de sus muñecas mediante diseños industriales.

Las organizaciones que falsifican juguetes, ya sea copiando los diseños o utilizando las marcas sin autorización, **vulneran los derechos de propiedad industrial** de otros, considerándose organizaciones criminales.

Tienen esta consideración de organizaciones criminales porque los juguetes falsificados pueden:

- tener problemas de seguridad y **causar lesiones** a los niños y las niñas que los utilizan,
- dañar el **medio ambiente** y
- **perjudicar** los intereses tanto de las **empresas**, como de las **familias** y de la **sociedad** en general.



DAÑO PARA LA SALUD INFANTIL



DAÑO MEDIOAMBIENTAL



DAÑO SOCIOECONÓMICO

2. Productos falsificados, ¿cuál es el daño para la sociedad?

Cuando no se respetan los derechos de propiedad intelectual o industrial, se está cometiendo un delito porque se incumple lo establecido en las leyes. Cuando se comete un delito, detrás hay personas que sufren un daño ya sea físico, psicológico o económico: son las víctimas del delito.

¿Quiénes serían las víctimas de los juguetes falsificados?

A menudo las personas no son conscientes que, tras los delitos contra la propiedad intelectual, hay unas víctimas, como en otros delitos. Por ello, las personas, muchas veces por desconocimiento, no dan importancia al hecho de comprar un juguete falsificado.

Los juguetes falsificados vulneran los derechos de propiedad industrial y/o intelectual, según el caso, y esto tiene **consecuencias** para todos:

	por supuesto, para las empresas de juguetes y otras empresas que dan servicio a estas empresas para la fabricación y comercialización de sus productos;
	para los gobiernos y los ingresos que reciben de los impuestos para los servicios públicos (colegios, hospitales, mantenimiento de parques, calles, ayudas de comedor escolar etc),
	a niños, niñas, familias, es decir, a todos nosotros.

Los juguetes falsificados suponen pérdidas económicas para las empresas y los gobiernos, y perjudican a la sociedad. ¿Cómo nos afecta a nosotros?

Lo más seguro es que pienses, a mí no me afecta el hecho de que se vendan juguetes falsificados. Pero sigamos avanzando...

El caso del osito OSOSAFE

Imaginemos una empresa de juguetes que se llama OsosParaTodos (OPT) que ha creado el osito OSOSAFE. Este osito resulta adorable para todos, y niños y niñas de todas las edades quieren tener uno. OSOSAFE se convierte en un gran éxito de ventas en toda Europa.



Las ventas de OPT crecen sin parar, y necesitan **contratar a más personas** para atender todos los pedidos, investigar en crear nuevos modelos, comprar más materiales y máquinas para fabricar más osos, contratar más agencias de transporte para hacer llegar OSOSAFES a las tiendas.



De esta manera, las ganancias y el número de trabajadores de OPT crecen, y por tanto pagan **más impuestos** a la administración pública, de acuerdo a sus ganancias.



OPT da empleo a personas que no lo tenían, por lo que las **familias** de esas personas también se están beneficiando del éxito de OPT.



Los beneficios de OPT se están utilizando para mejorar el juguete, y permiten financiar la **investigación** de la empresa para producir osos más duraderos y con materiales más sostenibles.

Pero un día, OPT se da cuenta que el ritmo de ventas comienza a frenarse, y ya no venden tanto como antes. Han aparecido osos muy similares a OSOSAFE en el mercado, sobre todo en internet, e incluso se venden bajo la misma marca OPT, pero a precios muy inferiores al del juguete original. Estos osos son de peor calidad, las costuras se rompen antes dejando accesible el relleno, e incluso los ojos de OSOSAFE falsificado se quitan con facilidad. Cada vez se venden menos OSOSAFE y al cabo de un tiempo...



¿Qué pasará con la empresa OsosParaTodos?

¿Puedes imaginar qué les sucede a los trabajadores de la empresa OsosParaTodos?

¿Cómo se ven afectados los niños y niñas y sus familias?

¿Cómo afecta esto a la administración? ¿Recibirá más o menos dinero de los impuestos?



Vamos a dar respuesta a estas cuestiones, y comprenderás como te puede llegar a afectar la venta de juguetes falsificados.

¿Cómo dañan las falsificaciones a la sociedad? El daño SOCIOECONÓMICO

Los productos falsificados son una amenaza para la salud y la seguridad de los consumidores y el medioambiente, y también perjudican a la economía y a la sociedad. ¿Cuáles son las consecuencias económicas de la venta de juguetes falsificados? La venta de menos juguetes que cumplen las leyes supone un daño económico y social para todos.

Veamos las **consecuencias** que tiene la venta de OSOSAFES falsificados para:

1. la empresa OsosParaTodos, que fabrica OSOSAFES auténticos, vende menos juguetes.

Las empresas que fabrican productos elaborados como los juguetes a partir de materias primas pertenecen al sector secundario. OsosParaTodos (OPT) es una empresa del sector secundario.



2. otras empresas que dan servicio o proveen a la empresa OPT. Al venderse menos OSOSAFES, OPT producirá menos y necesitará comprar menos a sus proveedores y ello impactará en los distintos sectores:

sector primario

empresas que extraen las materias primas que se emplean en la fabricación de OSOSAFE (petróleo, algodón para los textiles o relleno, pigmentos para dar color a los plásticos, metales para la fabricación de componentes electrónicos que forman parte del mecanismo musical de OSOSAFE, etc.)



Recordemos que muchos de los plásticos con los que se fabrican los juguetes provienen del petróleo. Aunque cada vez más, las empresas jugueteras optan por modelos más ecosostenibles.

sector secundario

empresas que suministran materiales semielaborados con los que se fabrica OSOSAFE, por ejemplo, plásticos, cartones para las cajas del osisto, telas con las que se hace la ropita de OSOSAFE, el relleno de OSOSAFE, pilas, etc.



sector terciario o de servicios

empresas de transporte que hacen llegar los OSOSAFES a tiendas y consumidores
empresas de marketing y publicidad que hacen los catálogos y anuncios de OSOSAFE
tiendas y almacenes que venden los juguetes OSOSAFE



empresas que dan servicio a la empresa OsosParaTodos para mejorar la gestión medioambiental de sus procesos de producción.

3. la Administración pública. Falsificar es una actividad ilegal, y es más que probable que los que falsifican no paguen impuestos, con lo que las administraciones públicas estarán perdiendo ingresos de impuestos que destina a la sociedad, por ejemplo, para la construcción y mantenimiento de escuelas, hospitales, centros de salud, universidades, centros de investigación, etc.



La venta de OSOSAFES falsificados, provocará que OPT tenga menos pedidos, y por tanto pague menos impuestos. Además, al tener menos pedidos, OPT necesitará menos trabajadores, y se perderán puestos de trabajo. Asimismo, como los trabajadores contribuyen con sus impuestos al bienestar de la sociedad, con la destrucción de puestos de trabajo, disminuirán los ingresos de la Administración.

- 4. las familias.** Cuando las empresas, como OPT o empresas que suministran a OPT, venden menos de lo que deberían, debido a los productos falsificados, sucede que necesitan menos trabajadores. Con menos oportunidades para el empleo, las familias afectadas dispondrán de menos ingresos para su día a día.



¿Recuerdas que OPT estaba interesada en desarrollar nuevos materiales más sostenibles para OSO-SAFE? Con la venta de falsificaciones, la empresa verá disminuidas sus ganancias y ello repercutirá en las actividades para avanzar en procesos de producción y transporte más respetuosos para el medio ambiente.

La venta de OSOSAFES falsificados pondrá en peligro a niños y niñas que jueguen con ellos. Puede parecer el mismo oso, pero no lo es, como sabes los productos falsificados a menudo poseen sustancias tóxicas que son dañinas para nuestra salud. No lo puedes ver, pero es un peligro real.

PIERDEN LAS EMPRESAS, PIERDE LA ADMINISTRACIÓN,
PIERDEN LAS FAMILIAS, PIERDE EL MEDIO AMBIENTE.
PERDEMOS TODOS.

3. ¿Qué hay detrás de los productos falsificados?

Organizaciones criminales

Los delincuentes falsifican productos para generar ganancias que son utilizadas para otro tipo de delitos graves, como ciberataques, narcotráfico, estafa o terrorismo.



Las fuerzas de seguridad del Estado, como la policía y la Guardia Civil en España, luchan contra los delitos de la propiedad intelectual. Si os fijáis a menudo aparecen en la televisión noticias sobre la incautación de juguetes y otros productos falsificados por parte de la policía.

Veamos una de estas operaciones especiales llamada LUDUS para luchar contra los juguetes falsificados que llevó a cabo la EUROPOL y la OLAF con ayuda de otras fuerzas de seguridad en 24 países, y en la que se incautaron casi 5 millones de juguetes ilegales.



<https://www.youtube.com/watch?v=lyPdxGxlxcs>

La operación LUDUS se llevó a cabo entre octubre de 2020 y enero de 2021 coincidiendo con la época en la que se producen el mayor número de venta de juguetes, es decir, la fiesta de Halloween y navidades. En esta época a menudo los juguetes favoritos de niños y niñas se agotan, y es la oportunidad de las organizaciones que falsifican para vender sus juguetes falsificados.

En esta operación, se descubrió que la mayoría de los productos incautados eran juguetes para bebés y niños pequeños que, precisamente, son los consumidores más vulnerables y cualquier fallo de seguridad del producto afecta especialmente a su salud. Además, durante la crisis del covid-19 se produjo falta de material para la fabricación de los juguetes, lo cual fue aprovechado por los proveedores ilegales para seguir suministrando juguetes a las tiendas a precios más bajos.

La operación también reveló que los envíos más grandes de juguetes podrían usarse para ocultar otros tipos de mercancías ilegales, especialmente drogas.

4. ¿Qué puedes hacer tú como consumidor?

Los juguetes falsificados generan ganancias que benefician a las organizaciones criminales, detrás de su producción, transporte y venta.

Los juguetes falsificados suponen daños

- para la salud de los niños y niñas,
- el medio ambiente
- para la economía de empresas, administraciones, familias y el conjunto de la sociedad.

¿Sabrías decir ahora quiénes son las víctimas de los delitos de propiedad intelectual?

Nosotros como consumidores, con nuestras decisiones, podemos cambiar las cosas. Cuando elegimos juguetes originales, seguros y respetuosos con el medio ambiente estamos eligiendo salud, un medio ambiente mejor y bienestar para todos.

¿Sabías que el comercio online se ha convertido en el principal distribuidor de productos falsificados?

El auge del comercio electrónico, tras la crisis de la covid-19, ha supuesto también mayores oportunidades para hacer llegar los productos falsificados a los consumidores de todo el mundo. Y los juguetes son uno de los productos que más sufren el problema de las falsificaciones.

El comercio online se ha convertido en el principal canal de distribución de productos falsificados. Más de la mitad de las incautaciones de productos falsificados, importados en la UE, están relacionados con el comercio electrónico.

Cuando compres por internet **fíjate en las 3 P.**



Precio. Si es demasiado barato como para ser verdad desconfía...



Producto. Fíjate muy bien en el producto y en el envase, y busca los datos de contacto de la empresa responsable del producto. Si ves textos mal redactados o en un idioma extraño que no es el tuyo, podría tratarse de una falsificación.



Punto de venta. Te recomendamos que elijas un sitio y marca de confianza. En el caso de compra online, asegúrate que la web no es falsa y el medio de pago es seguro.

Más recursos educativos disponibles en:
www.safeorfake.eu



Nota: Cuando hablamos de delitos contra la propiedad intelectual nos referimos tanto a la propiedad intelectual propiamente dicha (derechos de autor) como a la propiedad industrial. De una forma global, nos referimos a ambas con el término propiedad intelectual siguiendo la definición de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual www.wipo.int. Como hemos visto en la unidad 1, en España hemos de distinguir entre propiedad industrial y propiedad intelectual.

Anexo 2

NIVEL: 5º y 6º Primaria

Productos falsificados: riesgos para la sociedad

1. Introducción

Los productos falsificados van en contra de los derechos de propiedad intelectual que vimos en la unidad 1, porque vulneran (o no cumplen con) los derechos de personas, organizaciones o empresas que hicieron grandes esfuerzos para poner sus productos, inventos, libros y/o canciones a disposición de la sociedad. Estas personas registraron la marca con la que comercializaban sus muñecas, las patentes de sus inventos nunca vistos o la apariencia de sus juguetes o de sus cajas mediante diseños industriales con el fin de proteger sus creaciones.

Las organizaciones criminales que falsifican los productos vulneran los derechos de propiedad intelectual de estas personas y empresas.

Los productos infantiles falsificados suponen daños para la salud infantil, daños para el medio ambiente y también daños económicos para la sociedad.

Los juguetes son uno de los productos que más se falsifican, junto con la ropa. En 2019, los juguetes fueron la cuarta categoría de productos falsificados incautados en las fronteras de la UE, con el 9.6% de los artículos incautados.



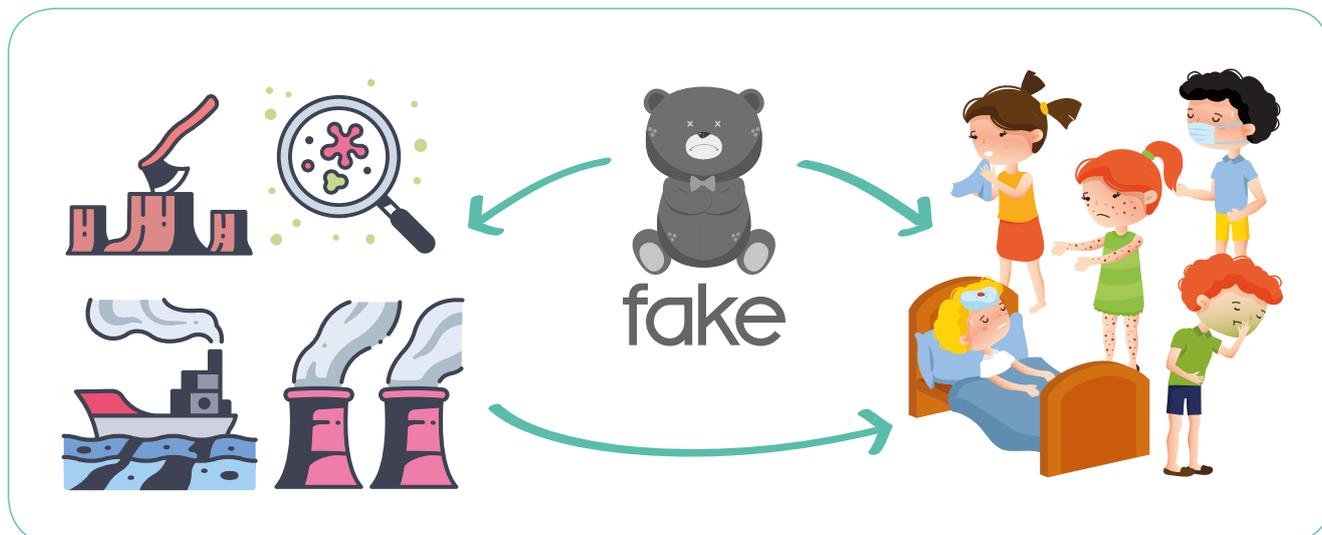
¿Qué es lo que más se falsifica de los juguetes?

¿La patente? ¿La marca? ¿El diseño?

El diseño de los juguetes, es decir, la forma y apariencia de los juguetes, es lo que más se falsifica con el objetivo de que el consumidor compre un producto muy similar en apariencia al original. La marca también es otro de los elementos que más se falsifican.

Como vimos en la unidad 2, los juguetes falsificados presentan daños para la salud de los niños y las niñas. Y es que los productos falsificados a menudo no cumplen las normativas de seguridad, y suponen graves riesgos para la salud por estar fabricados con materiales con sustancias tóxicas, tener piezas pequeñas con posibilidad de que se las trague un niño, poseer etiquetas erróneas sobre el rango de edad recomendado para el juguete o no contar con las advertencias de seguridad necesarias para dicho juguete.

Cuando lo que prima es el beneficio económico, como ocurre con los productos falsificados, cuidar el medio ambiente con la utilización de materiales sostenibles o una fabricación controlada que minimice el impacto al medio ambiente no es una prioridad. Por ello, es más que razonable establecer una relación entre producto falsificado y daño al medio ambiente.



El daño socioeconómico

Desde el punto de vista de la sociedad, los delitos contra la propiedad intelectual parecen delitos donde no hay víctimas porque no son visibles. Por ello, las personas, muchas veces por desconocimiento, no dan importancia al hecho de comprar un juguete falsificado o de ser capaz de detectar un posible caso de falsificación.

Vulnerar los derechos de propiedad intelectual es un delito y, por supuesto, afecta a los intereses de las empresas, pero si vamos un poquito más allá, veremos que nos afecta a todos nosotros y, por tanto, al conjunto de la sociedad.

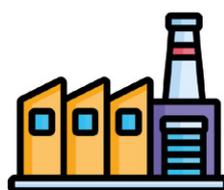
Los consumidores con nuestras decisiones podemos cambiar las cosas, eligiendo juguetes o productos originales, seguros y respetuosos con el medio ambiente. Porque cuando tomamos decisiones, eligiendo lo que compramos, estamos eligiendo también seguridad, salud, un medio ambiente mejor y el bienestar de todos.

La vulneración de los derechos de la propiedad intelectual ¿el delito sin víctimas?

Decimos que vulnerar los derechos de propiedad intelectual es un delito porque así se especifica en nuestro Código Penal, por ejemplo, cuando utilizamos una marca o reproducimos un diseño sin la autorización del dueño del diseño o la marca. En dicho Código se especifican las penas a las que se enfrenta una persona cuando no respeta los derechos de propiedad intelectual de otra persona.

Si creas un nuevo juguete, y registras el nuevo diseño, nadie puede copiarte sin tu consentimiento o si no estará cometiendo un delito.

Los productos falsificados perjudican económicamente a las empresas, a los gobiernos y a las familias. ¿Puedes ver la relación?



EMPRESAS



FAMILIAS



GOBIERNO

Lo más seguro es que pienses, a mí no me afecta el hecho de que se vendan juguetes falsificados. Pero sigamos avanzando...

El caso de JuegaLO: juego de mesa del año



Imaginemos una empresa de juguetes que ha creado el juego de mesa del año llamado JuegaLO, el que todo el mundo quiere, y está vendiendo miles de juguetes en todo el mundo. Este juego de mesa es muy popular entre los niños entre 8 y 12 años, pues también hay un concurso de TV sobre este juego.

La empresa creada por dos compañeros de la escuela de diseño, Luca y Olga de ahí el nombre JuegaLO, recibe cada día más pedidos a través de su página web. Sus ventas aumentan, y necesitan contratar a más personas para la fabricación del juego y en los distintos equipos de trabajo, de marketing, atención al cliente, etc.

Están teniendo muchos pedidos, y necesitan más trabajadores para satisfacer la demanda. Por supuesto, los beneficios aumentan.

Luca y Olga están pagando los impuestos correspondientes a las administraciones públicas de acuerdo con sus ingresos y número de trabajadores.

La empresa de Luca y Olga da empleo a personas que no lo tenían o querían mejorar su situación, por lo que las familias de esas personas también se están beneficiando de algún modo del éxito del juego JuegaLO.

Además, los ingresos extras de la empresa que se producen al vender más productos, les están permitiendo a Luca y Olga mejorar el producto con nuevos materiales más sostenibles con el medio ambiente. Y también implantar medidas para minimizar el impacto del proceso de producción al medio ambiente. La empresa consigue su primer premio como empresa que cuida al medio ambiente. Luca y Olga, ¡no pueden estar más contentos!



El éxito del juguete JuegaLO sigue sin parar, y necesitan incrementar el personal en sus equipos de trabajo.

Por supuesto, Luca y Olga, han registrado su marca como empresa que comercializa el juego de mesa del año y además han protegido su diseño. Los textos con las reglas del juego también lo tienen protegido mediante los derechos de autor. Nadie puede copiar su descripción con las reglas del juego ni el modelo que tanto está triunfando.

Pero... tras un año de éxito, comienzan a darse cuenta que los pedidos empiezan a disminuir, y cada vez fabrican menos JuegaLOs. Y es que cada vez hay más JuegaLOs falsificados en el mercado, con precios seis veces menores que el juguete original, aunque de peor calidad. Luca y Olga no pueden competir con precios tan bajos.



¿Puedes imaginar que les sucede a Luca y a Olga y a los trabajadores de la empresa?

¿Cómo se ven afectados los niños y niñas y sus familias?

¿Cómo afecta esto a las administraciones públicas?

Conociendo que hay detrás de las organizaciones criminales que falsifican productos, podrás dar respuesta a estas cuestiones.

- ➔ **¿SABÍAS QUE...** los juguetes falsificados incautados en la UE incluyen coches de juguete, juegos de mesa, muñecas y otros tipos de juguetes?
- ➔ **¿SABÍAS QUE...** los juguetes falsificados a menudo imitan juguetes basados en programas populares de televisión para el público infantil?

2. ¿Cómo dañan las falsificaciones a la sociedad? El daño socioeconómico

Ya sabemos que los productos falsificados son una amenaza para la salud y la seguridad de los consumidores y el medioambiente, y también perjudican nuestra economía tanto de las empresas, como de los países y de las personas que viven en ellos.

Las importaciones de productos falsificados y pirateados en 2019 ascendieron a 119 000 millones EUR, lo que representa 5,8 % de todas las mercancías que entran en la Unión Europea.

Las falsificaciones perjudican los intereses económicos de las empresas, pero también los intereses y bienestar de los países y sus ciudadanos.

¿Cuáles son las consecuencias económicas de la venta de juguetes falsificados? que se venden menos juguetes que cumplen las leyes y ello supone **PÉRDIDAS ECONÓMICAS** para:

1. **las empresas jugueteras**, que fabrican productos que cumplen todas las leyes y requisitos, porque venden menos juguetes.

Las personas o empresas que fabrican productos elaborados como los juguetes a partir de materias primas pertenecen al sector secundario.



2. **otras empresas que dan servicio** o proveen a las empresas de juguetes. Al venderse menos juguetes, las empresas producirán menos y necesitará comprar menos a sus proveedores y ello impactará en los distintos sectores:

sector primario

empresas que extraen las materias primas que se emplean en la fabricación de los juguetes (petróleo, metales, madera, pigmentos para dar color a los plásticos, metales para la fabricación de componentes electrónicos que forman parte de los juguetes, etc.)



Recordemos que muchos de los plásticos con los que se fabrican los juguetes provienen del petróleo. Aunque cada vez más, las empresas jugueteras optan por modelos más ecosostenibles.

sector secundario

empresas que suministran materiales semielaborados con los que se fabrican los juguetes como, por ejemplo, plásticos, cartones para las cajas de los juguetes, pigmentos que dan color a los plásticos, telas con los que se hacen los vestiditos de las muñecas, rellenos de los osos de peluche, baterías, pilas, etc.



sector terciario o de servicios

empresas de transporte que hacen llegar los juguetes a tiendas y consumidores.

empresas de marketing y publicidad que hacen los catálogos y anuncios de los juguetes.

tiendas y almacenes que venden los juguetes originales.

empresas que dan servicio a las empresas para mejorar la gestión medioambiental de sus procesos de producción.



3. las Administraciones públicas. Falsificar es una actividad ilegal, y es más que probable que los que falsifican no paguen impuestos, con lo que las administraciones públicas estarán perdiendo ingresos de impuestos que destina a la sociedad, por ejemplo, para la construcción y mantenimiento de escuelas, hospitales, centros de salud, universidades, centros de investigación, etc.



4. las familias. Cuando las empresas (ya sea empresas jugueteras o empresas que proveen a las empresas jugueteras) venden menos de lo que deberían, debido a los productos falsificados, necesitarán menos puestos de trabajo. Con menos oportunidades para el empleo, las familias afectadas dispondrán de menos ingresos para su día a día.



3. ¿Sabías que detrás de la vulneración de derechos de la propiedad intelectual hay otros delitos graves?

Los delitos contra la propiedad intelectual llevan implícitos a menudo otros delitos como blanqueo de capitales, fraude documental, ciberdelincuencia, estafa, producción y tráfico de estupefacientes y terrorismo.

Algunos grupos del crimen organizado producen documentos falsos para vender sus productos falsificados como legítimos. En otros casos, los delincuentes falsifican productos para generar ganancias que son utilizadas para otro tipo de delitos graves, como el narcotráfico o el terrorismo.

Las fuerzas de seguridad luchan contra los delitos de la propiedad intelectual. Si os fijáis a menudo aparecen en la televisión noticias sobre la incautación de juguetes y otros productos falsificados por parte de la policía.



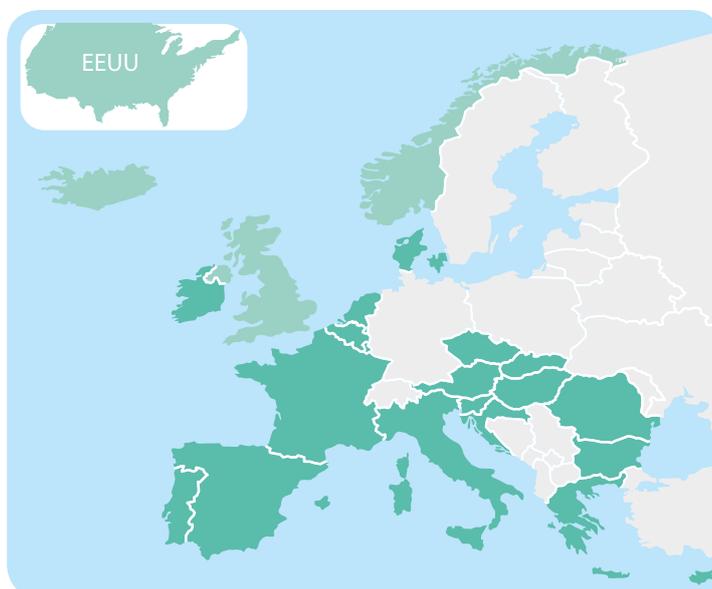
Veamos una de estas operaciones especiales para luchar contra los juguetes falsificados que llevó a cabo la EUROPOL y la OLAF con ayuda de otras fuerzas de seguridad en 20 países de la Unión Europea y otros 4 países.



<https://www.youtube.com/watch?v=lyPdxGxlxc>

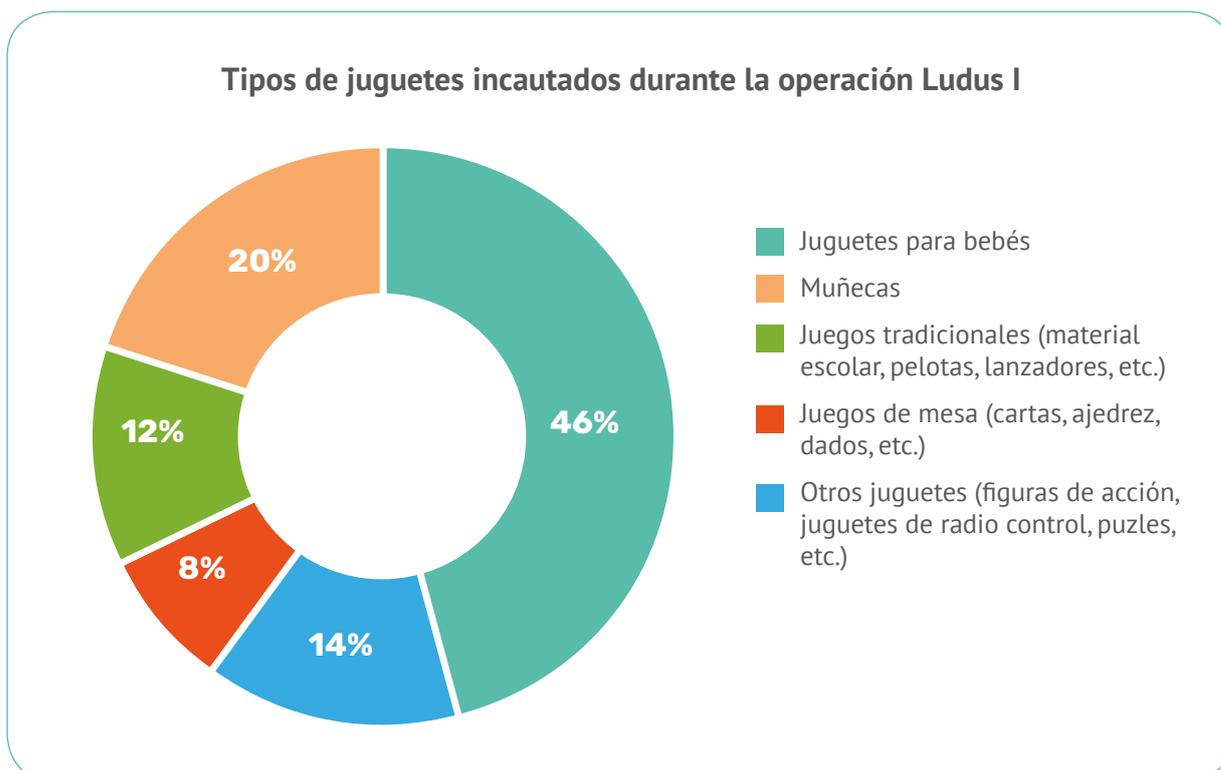
La operación LUDUS

- Países participantes de la UE: Austria, Bélgica, Bulgaria, Croacia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Francia, Grecia, Hungría, Irlanda, Italia, Letonia, Luxemburgo, Países Bajos, Portugal, Rumania, República Eslovaca, Eslovenia y España.
- Otros países participantes: Islandia, Noruega, Reino Unido y Estados Unidos



Esta operación se llevó a cabo entre octubre de 2020 y enero de 2021 coincidiendo con la época en la que se producen el mayor número de venta de juguetes, es decir, la fiesta de Halloween y navidades. En esta época a menudo los juguetes favoritos de niños y niñas se agotan, y es la oportunidad de las organizaciones que falsifican para vender sus juguetes falsificados.

En esta operación, se descubrió que la mayoría de los productos incautados eran juguetes para bebés y niños pequeños, que precisamente, son los consumidores más vulnerables y cualquier fallo de seguridad del producto afecta especialmente a su salud. Además, durante la crisis del covid-19 se produjo falta de material para la fabricación de los juguetes, lo cual fue aprovechado por los proveedores ilegales para seguir suministrando juguetes a las tiendas a precios más bajos.



La operación también reveló que los envíos más grandes de juguetes podrían usarse para ocultar otros tipos de mercancías ilegales, especialmente drogas.

4. Conclusión

Los juguetes falsificados generan ganancias que benefician a las organizaciones criminales detrás de su producción, transporte y venta. De esta forma, se pone en peligro a las empresas jugueteras y a aquellas empresas que trabajan para estas empresas, a los empleados y a sus familias y al conjunto de la sociedad.



¿Sabrías decir ahora quiénes son las víctimas de los delitos de propiedad intelectual?

→ ¿SABIAS QUE el comercio online se ha convertido en el principal distribuidor de productos falsificados?

La compra online de regalos para niños/as supone ya el 43% de las compras totales. Y los juguetes de primera infancia destinados a niños de 0 a 2 años los encabeza la lista de categoría de juguetes más comprados en internet con el 60% de las compras, según los datos de un estudio recogido por la Guía AIJU 2021-2022.

Precisamente, el comercio online se ha convertido en el principal canal de distribución de productos falsificados. Más del 50% de las incautaciones de productos falsificados, importados en la UE, están relacionados con el comercio electrónico, según un estudio de EUIPO y la OCDE.

Este auge del comercio electrónico ha supuesto también mayores oportunidades para hacer llegar los productos falsificados a los consumidores de todo el mundo. Y los juguetes son uno de los productos que más sufren el problema de las falsificaciones.

Cuando compres por internet **fíjate en las 3 P**



Precio. Si es demasiado barato como para ser verdad desconfía...



Producto. Fíjate muy bien en el producto y en el envase, y busca los datos de contacto de la empresa responsable del producto. Si ves textos mal redactados o en un idioma extraño que no es el tuyo, podría tratarse de una falsificación.



Punto de venta. Te recomendamos que elijas un sitio y marca de confianza. En el caso de compra online, asegúrate que la web no es falsa y el medio de pago es seguro.

Nota: Cuando hablamos de delitos contra la propiedad intelectual nos referimos tanto a la propiedad intelectual propiamente dicha (derechos de autor) como a la propiedad industrial. De una forma global, nos referimos a ambas con el término propiedad intelectual siguiendo la definición de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual www.wipo.int. Como hemos visto en la unidad 1, en España hemos de distinguir entre propiedad industrial y propiedad intelectual.



Más recursos educativos disponibles en:
www.safeorfake.eu



Anexo 3. Tablero para el juego “De oso a oso y... tiro porque me toca”

Elige ficha, tira el dado e intenta llegar a la meta antes que nadie.
¡Suerte!

Y recuerda, si caes en la casilla del oso: **DE OSO A OSO ¡Y VUELVES A TIRAR!**

▶ META

safe or fake?

JUEGO DE MESA SAFE OR FAKE

PRODUCTOS FALSIFICADOS:
RIESGOS PARA LA SOCIEDAD

▶ SALIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

Anexo 4. Tarjetas con las preguntas del juego “De oso a oso y... tiro porque me toca”

¿En qué debes fijarte cuando compras un juguete?

1. En la información que nos den en la tienda o en Internet.
2. En el precio y el producto.
3. En el precio, el producto y el lugar de compra.

safe
or fake?



¿Dónde se comprueba la seguridad de los juguetes?

1. En las casas de los niños/as.
2. En las tiendas.
3. En los laboratorios.

safe
or fake?



¿Por qué los juguetes originales son más seguros?

1. Porque cumplen estrictas normas de seguridad.
2. Porque se comprueba su seguridad antes de ser puestos a la venta.
3. Las dos respuestas son correctas.

safe
or fake?



¿Qué entendemos por juguete falsificado?

1. Son juguetes parecidos a los originales fabricados con permiso de los creadores.
2. Son juguetes parecidos a los originales fabricados sin permiso de los creadores.

safe
or fake?



(recortar, doblar y pegar)

Los juguetes falsificados son más caros que los originales:

1. Verdadero.
2. Falso.

¿En qué tipo de tiendas se aconseja comprar los juguetes?

1. En tiendas de confianza.
2. En tiendas que tengan juguetes.
3. Solo en tiendas que estén en tu barrio.

Si compramos los juguetes por Internet ¿A qué debemos prestar atención?

1. Que la página web parezca auténtica y coherente.
2. Que la página web empiece por www.

¿Los juguetes que se venden en España son igual de seguros que los que se venden en Alemania?

1. Sí, porque cumplen con las leyes que han elaborado las autoridades europeas.
2. No, porque cada país tiene unas normas diferentes.

safe
or fake?



safe
or fake?



safe
or fake?



safe
or fake?



¿Los juguetes originales cumplen las normas de seguridad?

1. Verdadero.
2. Falso.

Además de seguros, las empresas se preocupan de que los juguetes sean...

1. Divertidos.
2. Cuiden el medio ambiente.
3. Las dos respuestas son correctas.

¿Recuerdas cuáles son los productos que más se falsifican actualmente?

1. Juguetes, ropa, medicinas o cosméticos.
2. Juguetes, comida y ropa.
3. Juguetes, ropa y electrodomésticos.

Hay un peluche falsificado que tiene un lazo muy pequeño que se quita con facilidad ¿Por qué crees que esto puede ser peligroso?

1. Un niño/a podría cortarse con la tela del lazo.
2. Un niño/a podría gustarle más el lazo que el peluche.
3. Un niño/a podría ponérselo.

safe
or fake?



safe
or fake?



safe
or fake?



safe
or fake?



El manillar de un patinete falsificado se rompe con facilidad ¿Por qué puede ser peligroso para un niño/a?

1. El niño/a puede atragantarse.
2. El niño/a puede perder el equilibrio y caerse.
3. El niño/a puede ir muy deprisa.

¿Por qué se deben comprar juguetes originales?

1. Porque son igual de seguros y divertidos que los falsificados.
2. Porque son más seguros y divertidos.
3. Porque son más baratos y divertidos.

¿Quiénes serían las principales víctimas de los juguetes falsificados?

1. Las organizaciones criminales.
2. Las empresas, la sociedad.
3. Nadie, falsificar juguetes no es delito.

¿Cuándo una empresa empieza a vender menos, qué les ocurre a sus trabajadores?

1. Tienen más vacaciones.
2. Pierden su trabajo.
3. Ganan más dinero.

safe
or fake?



safe
or fake?



safe
or fake?



safe
or fake?



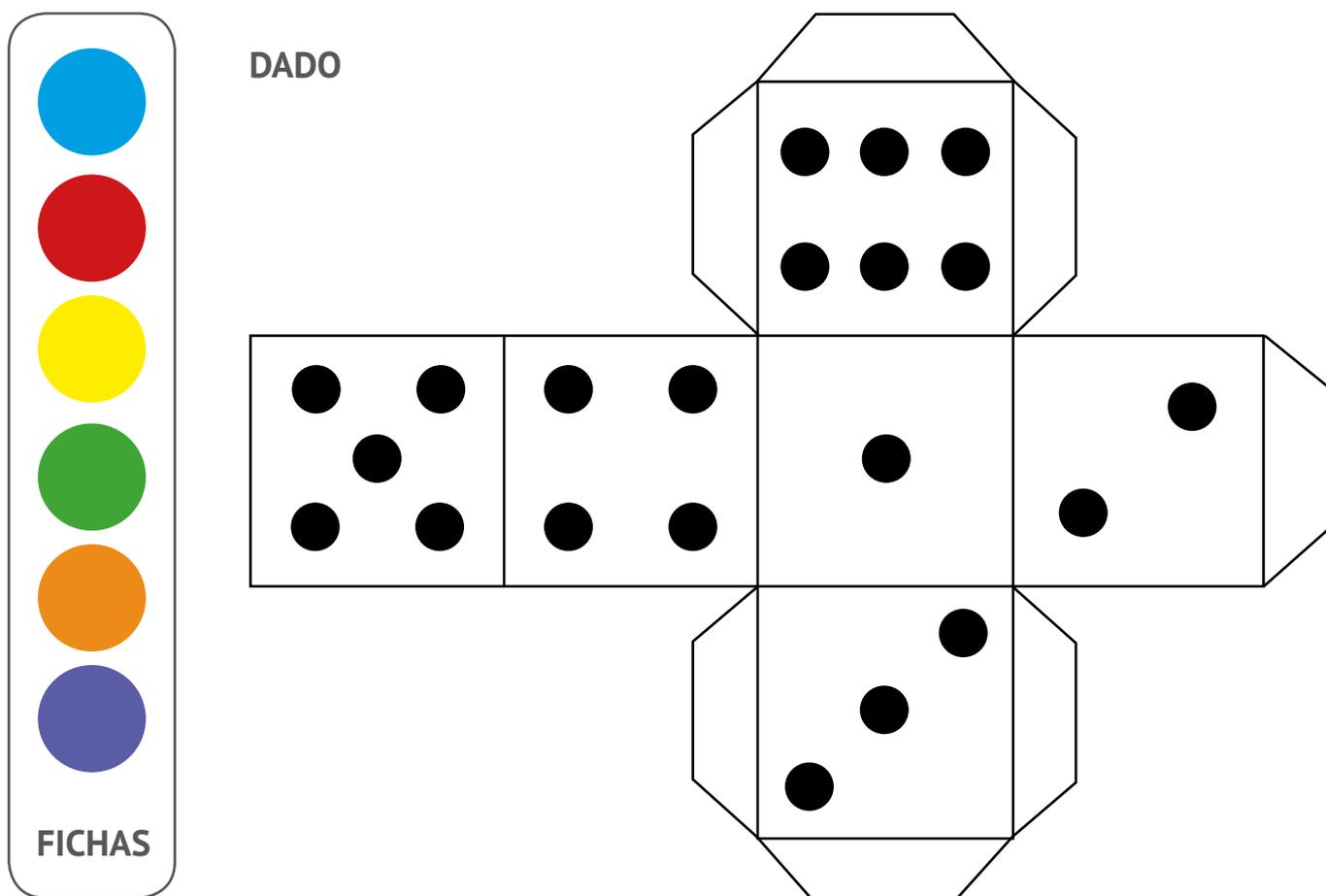


Respuestas correctas

¿Qué entendemos por juguete falsificado?	Son juguetes parecidos a los originales fabricados sin permiso de los creadores.
¿Por qué los juguetes originales son más seguros que los falsificados?	Las dos respuestas anteriores son correctas.
¿Dónde se comprueba la seguridad de los juguetes?	En los laboratorios.
Los juguetes falsificados son más caros que los originales.	Falso.
¿En qué debes fijarte cuando compras un juguete?	En el precio, el producto y el lugar de compra.
¿En qué tipo de tiendas se aconseja comprar los juguetes?	En tiendas de confianza.
Si compramos los juguetes por Internet ¿A qué debemos prestar atención?	Que la página web parezca auténtica y coherente.
¿Los juguetes originales cumplen las normas de seguridad?	Verdadero.
¿Los juguetes que se venden en España son igual de seguros que los que se venden en Alemania?	Sí, porque cumplen con las leyes que han elaborado las autoridades europeas.
Además de seguros, las empresas se preocupan de que los juguetes sean...	Las dos respuestas son correctas.
¿Recuerdas cuáles son los productos que más se falsifican actualmente?	Juguetes, ropa, medicinas o cosméticos.

Hay un peluche falsificado que tiene un lazo muy pequeño que se quita con facilidad ¿Por qué crees que esto puede ser peligroso?	Un niño/a podría ponérselo en la boca y atragantarse.
El manillar de un patinete falsificado se rompe con facilidad ¿Por qué puede ser peligroso para un niño/a?	El niño/a puede perder el equilibrio y caerse.
¿Por qué se deben comprar juguetes originales?	Porque son más seguros y divertidos.
¿Quiénes serían las principales víctimas de los juguetes falsificados?	Las empresas y la sociedad.
¿Cuándo una empresa empieza a vender menos, qué les ocurre a sus trabajadores?	Pueden perder su trabajo.
¿A qué sector afecta la fabricación y comercialización de juguetes falsificados?	Sector primario, secundario y terciario, porque afecta a todo el proceso de fabricación de juguetes originales.
En el caso de los juguetes, ¿Qué se falsifica especialmente?	La marca y el diseño del juguete.

Anexo 5. Dado y fichas para el juego “De oso a oso y... tiro porque me toca”



Anexo 6. Tarjetas Role Playing: los juguetes falsificados

PARTICIPANTES: 4 o 5 niños y niñas.

ROLES:

- Jefe/a de la empresa: 1 niño/a.
- Trabajadores/as: 2 niños/as.
- Familiares de los trabajadores: 2 niños/as.

SITUACIÓN PARA REPRESENTAR:

1

El jefe llega a su empresa y revisa las ventas de juguetes de este mes. Se enfada mucho porque observa como su empresa está perdiendo dinero debido a la falsificación de su juguete estrella: un oso de peluche.



2

Al bajar las ventas de sus productos ya no necesitará a tantos trabajadores. Por ello, habla con dos de sus empleados para decirles que su contrato finaliza.



3

Uno de los empleados se pone a llorar y otro se muestra muy sorprendido ¿Cómo puede ser que el mes pasado tuvieran tanto trabajo y este mes ya no se les necesite?



4

Cuando el jefe se marcha, los empleados llaman a sus familias para explicarles lo sucedido.



OBJETIVOS ROLE PLAYING:

- Conocer que los juguetes falsificados suponen una amenaza para la salud, el medio ambiente y la sociedad.
- Aprender que los delitos contra la propiedad intelectual traen consecuencias económicas para las empresas y para sus trabajadores/as.

PARTICIPANTES: 4 o 5 niños y niñas.

ROLES:

- Dependiente/a de la tienda: 1 niño/a.
- Padre o madre (o ambos): 2 niños/as.
- Hijo/a: 1 o 2 niños/as.

SITUACIÓN PARA REPRESENTAR:

1

El hijo/a le cuenta a sus padres que ha visto en la televisión un juguete nuevo que le gusta muchísimo.



2

Los padres hablan entre ellos y deciden comprárselo. Por tanto, al salir del colegio van con su hijo/a a una tienda de juguetes.



3

En la tienda de juguetes, el dependiente/a le enseñan dos modelos diferentes del juguete (el original y el falsificado). Esto se sabrá por el precio, por la marca, el diseño, el envase que tiene un lenguaje extraño, etc.



4

Los padres deciden comprar el juguete más económico. Pero ¡De repente! El hijo/a se niega, ya que es un juguete falsificado. Los padres finalmente compran el juguete original.



OBJETIVOS ROLE PLAYING:

- Conocer que los juguetes falsificados suponen una amenaza para la salud, el medio ambiente y la sociedad.
- Aprender que las principales víctimas de los delitos contra la propiedad intelectual son las empresas y el medio ambiente, pero también las familias y los niños y niñas.

PARTICIPANTES: 4 niños y niñas.

ROLES:

- Jefe/a de la empresa OsosParaTodos: 1 niño/a.
- Jefe/a de la empresa del sector primario (extrae el algodón para el relleno del oso): 1 niño/a.
- Jefe/a de la empresa del sector secundario (suministra las telas para la ropa del oso): 1 niño/a.
- Jefe/a de la empresa del sector terciario (empresas de transporte que hace llegar los osos a las tiendas): 1 niño/a.

SITUACIÓN PARA REPRESENTAR:

1

El jefe de la empresa OsosParaTodos detecta que las ventas de su oso de peluche más famoso están bajando por culpa de la falsificación. Por ello, se tiene que poner en contacto con el resto de las empresas implicadas en su fabricación.



2

El jefe/a de la empresa del sector primario se pone muy triste y comunica a los empleados/as que la empresa deberá cerrar, por lo que muchas personas se quedarán sin trabajo.



3

El jefe/a de la empresa del sector secundario se enfada y decide despedir a la mitad de la plantilla de los trabajadores/as, ya que no puede pagar sus sueldos.



4

El jefe/a del sector terciario se pone muy nervioso, iba a comprar coches eléctricos que fueran más respetuosos con el medio ambiente, pero ahora ya no podrá.



OBJETIVOS ROLE PLAYING:

- Conocer que los juguetes falsificados suponen una amenaza para la salud, el medio ambiente y la sociedad.
- Aprender que los delitos contra la propiedad intelectual tienen consecuencias económicas y sociales para las empresas del juguete y otras empresas de los sectores primarios, secundarios y terciarios.

PARTICIPANTES: 5 o 6 niños y niñas.

ROLES:

- Jefe/a de la empresa OsosParaTodos: 1 niño/a.
- Persona que trabaja en la Administración pública: 1 niño/a.
- Director/a del colegio de Ciudad Feliz: 1 niño/a.
- Concejal/a de Ciudad Feliz: 1 niño/a
- Niños/as de Ciudad Feliz: 1 o 2 niños/as.

SITUACIÓN PARA REPRESENTAR:

1

El jefe de la empresa OsosParaTodos detecta que las ventas de su oso de peluche más famosos están bajando por culpa de la falsificación de su producto. Por ello, sus ingresos también han bajado y tiene dificultades para pagar los impuestos a la administración.



2

Entonces decide enviar un correo electrónico a la persona encargada de cobrar los impuestos de la Administración pública para solicitar aplazar sus pagos hasta el mes que viene.



3

La persona de la Administración se reúne con el director/a del colegio y con el concejal de urbanismo de “Ciudad Feliz” para comunicarles que las mejoras que se iban a realizar en el centro educativo y en el parque no se podrán realizar hasta dentro de un año.



4

Los niños/as de la ciudad se ponen tristes.



OBJETIVOS ROLE PLAYING:

- Ser conscientes de que los juguetes falsificados suponen una amenaza para la salud, el medio ambiente y la sociedad.
- Conocer que las principales víctimas de los delitos contra la propiedad intelectual son las empresas, el medio ambiente, las familias y los niños y niñas.

PARTICIPANTES: 4 o 5 niños y niñas.

ROLES:

- Dependiente/a: 1 niño/a.
- Compradores de juguetes: 3 o 4 niños y niñas.

SITUACIÓN PARA REPRESENTAR:

1

El vendedor les muestra a los compradores seis juguetes (para simbolizar los juguetes pueden emplear objetos del aula y decorarlos). Los mostrará de dos en dos, siendo uno original y otro falsificado.



2

Los compradores, detectarán cuál es el falsificado por alguno de los elementos que se han trabajado en la unidad 3: Precio, producto y punto de venta.



3

Por ejemplo: el precio (el juguete falsificado es excesivamente barato), el envase (los datos que aparecen están mal redactados o en un idioma extraño), la marca (la marca no es de confianza) o la forma en la que el vendedor lo ha adquirido (imaginaos que el vendedor os cuenta que lo ha comprado mediante una web que parece falsa).



OBJETIVOS ROLE PLAYING:

- Aplicar el súper consejo de las 3 P: Precio, Producto y Punto de venta.
- Conocer que los consumidores, con nuestras decisiones de compra, podemos cambiar las cosas.



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.

