

3

safe 
or fake?

FICHA DE TRABAJO

Productos falsificados: riesgos para la sociedad

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.





Role playing: los juguetes falsificados

Edad	10-12 años
Años	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.
Desarrollo del taller	<p>Los niños y niñas se dividirán en grupos conformados por 4 o 5 miembros. A cada uno se le dará una tarjeta con una situación que deberán representar y que está relacionada con la unidad 3 y los riesgos que supone para la sociedad los productos falsificados.</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? ¿Preparan 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 delante de todos 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?...</p>

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.

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.

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.



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.

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.

SITUACIÓN PARA REPRESENTAR:

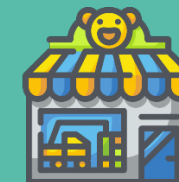
1

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.



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.

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.

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.



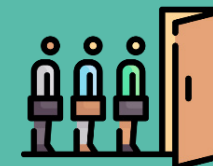
2

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.



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.

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.

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.



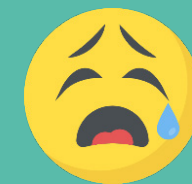
3

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.



PARTICIPANTES: 4 o 5 niños y niñas.

ROLES:

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

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.

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).

