



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PROPIEDAD INTELECTUAL



MATERIAL INFORMATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE TEMAS BÁSICOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN VENEZUELA, MEDIANTE HERRAMIENTAS DE EDUCACIÓN NO FORMAL, DIRIGIDA A NIÑOS EN EDAD DE CURSAR EDUCACIÓN PRIMARIA.

Presentado por:

MUÑOZ VALDERRAMA CLARY BETZABETH, C.I. Nro. V-23.628.423

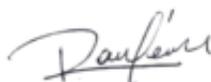
Asesora:

MÉNDEZ ANDRADE RAIZABEL

Caracas, febrero de 2022.

CARTA DE CONFIRMACION DEL ASESOR

Quien suscribe, **Raizabel Méndez Andrade**, C.I. N°**V-6.822.289**, **APRUEBO EL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO** presentado por la estudiante **Clary Betzabeth Muñoz Valderrama**, C.I. Nro. **V-23.628.423**, cursante de la **Especialización en Propiedad Intelectual (EPROI)**, en la realización del Trabajo Especial de Grado titulado **MATERIAL INFORMATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE TEMAS BÁSICOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN VENEZUELA, MEDIANTE HERRAMIENTAS DE EDUCACIÓN NO FORMAL, DIRIGIDA A NIÑOS EN EDAD DE CURSAR EDUCACIÓN PRIMARIA**, al cual me comprometí en orientar desde el punto de vista técnico y en reciprocidad el estudiante siguió los lineamientos y sugerencias que se le realizaron, de acuerdo con los requisitos exigidos por el Reglamento de Postgrado de la Universidad Monteávila.



Firma del Asesor

DATOS DEL ASESOR:
Nombre: Raizabel Méndez Andrade
Cédula: V-6.822.289
Teléfono: 0412-6408767
E- mail: rmendez@uma.edu.ve

MATERIAL INFORMATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE TEMAS BÁSICOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN VENEZUELA, MEDIANTE HERRAMIENTAS DE EDUCACIÓN NO FORMAL, DIRIGIDA A NIÑOS EN EDAD DE CURSAR EDUCACION PRIMARIA.

Autor: Muñoz Valderrama Clary Betzabeth

Asesora: Méndez Andrade Raizabel

Año: 2022

RESUMEN

A nivel internacional, la OMPI y las Oficinas de Propiedad Intelectual de distintos países han desarrollado una serie de recursos educativos sobre Propiedad Intelectual para niños y adolescentes, echando mano de herramientas de educación no formal. Lamentablemente, Venezuela no es uno de estos países. Siendo así, ante la imposibilidad de reformar el currículum educativo (al menos de forma inmediata), se plantea la necesidad de crear un instrumento didáctico sencillo que pueda orientar a niños en edad de cursar educación primaria, sobre temas básicos de Propiedad Intelectual en Venezuela. Es fundamental que se comience a pensar a futuro, difundiendo el conocimiento sobre los derechos intelectuales y su aplicación. No se puede esperar adultos respetuosos de estos derechos que construyan una economía creativa, si no educamos a los más pequeños en este sentido. Resulta pertinente preguntarnos ¿por qué se les enseña a los niños sobre recursos minerales renovables y no renovables, pero se excluye la enseñanza de un recurso infinito por excelencia como lo es la creatividad? Cada aporte es importante y se debe aprovechar cada plataforma para colorear de naranja nuestra economía.

Línea de Trabajo: Educación en materia de Propiedad Intelectual.

Palabras clave: Propiedad Intelectual; niños y adolescentes; educación no formal; economía naranja; piratería; material informativo; desarrollo.

ABSTRACT

At the international level, WIPO and the Intellectual Property Offices of different countries have developed a series of educational resources on Intellectual Property for children and adolescents, using non-formal education tools. Unfortunately, Venezuela is not one of these countries. Therefore, given the impossibility of reforming the educational curriculum (at least immediately), the need arises to create a simple didactic tool that can guide children of primary school age on basic IP themes in Venezuela. It is essential to start thinking ahead, spreading knowledge about intellectual rights and their application. We cannot expect adults respectful of these rights to build a creative economy if we don't educate the youngest in this sense. It is pertinent to ask ourselves why we teach children about renewable and non-renewable mineral resources, but exclude the teaching of an infinite resource such as creativity? Every contribution is important, and every platform should be used to color our economy orange.

Line of research: Intellectual Property education.

Keywords: Intellectual Property; children and adolescents; non-formal education; orange economy; piracy; information material; development.

DEDICATORIA

A quien es mi Padre, mi mejor amigo y el mejor abogado de conozco.

Quien es el autor de toda ciencia y conocimiento.

Quien capturó mi corazón cuando apenas era una niña y quien me ha abrazado cuando más lo he necesitado, **mi Dios**.

Tú has sido mi guía y mi ayudador; abriendo caminos nuevos y perfectos.

Me enseñaste que amas a los niños y que hay que ser como ellos para alcanzar tu corazón.

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco a Dios primeramente, por abrirme puertas para conocer el mundo de la Propiedad Intelectual.

A mi familia, que siempre ha sido mi apoyo incondicional, mi nido y mi lugar seguro.

A Antequera Parilli & Rodríguez, que ha sido una escuela para mí y me ha brindado oportunidades únicas, permitiéndome conocer a personas maravillosas que me han bendecido grandemente.

A la Universidad Monteávila, mis profesores y mi tutora, por las oportunidades otorgadas y la paciencia para enseñar.

A mis amigos y hermanos, por su apoyo y cariño.

Gracias a todos, pues han dejado una linda huella en mi corazón.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	1
Carta de confirmación del asesor	i
Resumen	ii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas	viii
Índice de anexos	ix
A modo de introducción: ¿la Propiedad Intelectual y los niños?	2
CAPÍTULO I – Planteamiento del problema.....	3
Educación no formal y Propiedad Intelectual: dos herramientas para el desarrollo.	3
El papel de la educación no formal en la enseñanza de la Propiedad Intelectual.....	5
Una semilla de mostaza.	6
Objetivos.	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
La Propiedad Intelectual, maestra para la niñez.....	7
CAPÍTULO II – Marco teórico.....	12
Una vuelta al mundo en varias páginas.	12
Caso Español	13
Caso Mexicano.....	14
Caso Colombiano	14
Caso Surcoreano	15
Caso Venezolano.....	16
Un “aula sin muros”.	17
Pintar de naranja una economía negra.....	20
La fábula de la cigarra y la hormiga.	21
Niños y niñas en edad de cursar educación primaria.	23
CAPÍTULO III – Marco metodológico	27
Descripción del marco metodológico	27
Instrumentos y herramientas de investigación a utilizar.....	28

CAPÍTULO IV - Resultados	29
Resultados preliminares.....	29
Instrumentos aplicados.....	29
Entrevista semiestructurada o semilibre	29
Matriz comparativa de información	32
CAPÍTULO V – Desarrollo de la propuesta	38
“Creando, Conociendo, Creciendo”	38
En Venezuela, cambio se escribe con triple “C”	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nro. 1: Matriz comparativa de algunos materiales y proyectos educativos previos en materia de Propiedad Intelectual en España, México y Corea del Sur..	32
Tabla Nro. 2: Parámetros básicos encontrados en los materiales/proyectos educativos comparados.	36

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: Entrevista semiestructurada o semilibre a la abogada Jacqueline Moreau Aymard, quien es representante de ASIFI en Venezuela.....	50
ANEXO 2: Material informativo – Primer volumen: Marcas.....	54
ANEXO 3: Material informativo – Segundo volumen: Patentes... ..	77
ANEXO 4: Material informativo – Tercer volumen: Derecho de Autor y Conexos... ..	95
ANEXO 5: Material informativo – Cuarto volumen: Secretos Comerciales... ..	117
ANEXO 6: Material informativo – Quinto volumen: Infracciones a Derechos Intelectuales... ..	130
ANEXO 7: Material informativo – Sexto volumen: Valores de economía naranja.....	149

A MODO DE INTRODUCCIÓN: ¿LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LOS NIÑOS?

Los niños ven el mundo desde una hermosa perspectiva. Ellos creen con facilidad y también aprenden con agilidad. Sueñan con ser astronautas, construir cohetes mágicos y volar en las alas de un unicornio. Para saberlo, no es necesario citar la opinión de algún autor, porque todo adulto que lea estas líneas habrá sido niño en una época y habrá soñado algo parecido.

Ahora bien, rara vez se le hace saber a los niños sobre el sistema de activos intelectuales que interactúan a diario con ellos; de hecho, la mayoría del tiempo se tiene consciencia sobre la Propiedad Intelectual cuando se es adulto, etapa en la cual se ve el mundo de forma diferente a un niño. Pero ¿qué pasaría si se combina las virtudes de la niñez con el conocimiento sobre los derechos de Propiedad Intelectual? Es la oportunidad perfecta para alentar los sueños de los pequeños, haciéndoles ver que es posible llevar a cabo las ideas que tienen en sus mentes y protegerlas, porque los niños son creativos y su estructura mental es diferente. Ellos tienen lo que los adultos han perdido.

Este Trabajo Especial de Grado y el material informativo resultante, es un aporte inicial para la difusión y enseñanza de temas básicos de Propiedad Intelectual (PI) a los dueños del futuro, los niños, en un país tan necesitado de este conocimiento como Venezuela. No se puede esperar adultos respetuosos de ningún derecho, si no se les inculca desde temprana edad, porque las decisiones que un adulto toma se basan en sus valores y formación, los cuales son adquiridos casi todos durante la primera década de sus vidas.

Nunca se es muy pequeño para aprender lo que es necesario.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Educación no formal y Propiedad Intelectual: dos herramientas para el desarrollo

El tren del desarrollo tiene rieles amplios y variados. Sin duda alguna, para construir esos rieles en países como Venezuela, se requiere de herramientas clave, entre las cuales encontramos la educación, formal y no formal. Sin embargo, la educación tiene resultados cuando los ciudadanos, desde su propia área de conocimiento y radio de influencia, imparten tales saberes a los que le rodean, pues el aprendizaje es un sistema complejo y la enseñanza se puede concebir como un bucle, es decir, “(...) el elemento de ida y vuelta de cualquier proceso de aprendizaje y enseñanza. Hay procesos de cambio educativo variable que llevan al estudiante a aprender, desaprender y reaprender el conocimiento (...)” (González Velasco, Juan Miguel, 2009, p. 84). El aprendizaje y la enseñanza van “(...) más allá del modelo simple o reduccionista de conducir una clase convencional” (González Velasco, Juan Miguel, 2009, p. 84), en el cual todos son capaces de compartir lo que han aprendido.

Tanto es así, que inicialmente la idea de educación no formal no surgió de pedagogos y docentes, sino de investigadores e instituciones preocupados por el problema del desarrollo, tal y como lo expresa Ali Hamadache (1991):

Este interés creciente por las formas de enseñanza extraescolar, como complemento o incluso sustituto de la escuela, surgió primero en respuesta a los fallos defectos del sistema escolar de tipo clásico. En realidad, lo que mejor explica este interés son las ventajas que presenta la enseñanza extraescolar para el desarrollo socioeconómico y/o sociocultural. **Por otra parte, la iniciativa no partió de los pedagogos, sino más bien de los investigadores e instituciones preocupados por el problema del desarrollo y por la necesidad de aprovechar los recursos humanos potenciales de las sociedades** (p. 123) (Resaltado nuestro).

En este sentido, para los que no son docentes de profesión, pero que igualmente están preocupados por el desarrollo y la formación de la generación que será el relevo, se abre un camino de posibilidades de la mano de la educación no formal; en vista de las deficiencias del sistema educativo tradicional venezolano y de la imposibilidad inmediata de una reforma educativa; lo que permite pensar que existen objetivos de instrucción que no están siendo cubiertos por la educación formal centralizada, que pueden ser abordados por el resto de la sociedad, compartiendo conocimientos importantes para el desarrollo socioeconómico y sociocultural, fundamentales para la formación de cualquier profesional.

Uno de estos objetivos de instrucción es, sin duda alguna, temas básicos de Propiedad Intelectual. En Venezuela, se ha estado educando desde primaria exclusivamente sobre bienes renovables y no renovables, centrándonos en una economía centrada en la explotación de minerales, sin tomar en cuenta el tipo de economía que justamente necesitan países como el nuestro: la economía naranja o de las ideas; pasando por alto educar sobre aquellos bienes intangibles que cada vez más adquieren valor en el mundo globalizado de hoy, bienes que se protegen a través de la Propiedad Intelectual; y aún peor, sin alentar a los niños a pensar y desarrollar sus ideas, a crear y a pintar con libertad en el lienzo de una vida que recién comienza.

Luego, en el escenario de la aceleración tecnológica de hoy se puede ver a esos pequeños convertidos en adultos, siendo actores sin guion ni preparación, porque fueron alumnos¹ de lo común, pero no estudiantes de lo extraordinario, no han sido formados para cuestionar, para crear, ni para impulsar sus ideas; aunado a la falta de incentivos mediante correctas políticas públicas, estancando al

¹ *“Etimológicamente “alumno procede del latín “alumnus” a su vez derivado del verbo “alere” en el sentido de la acción de quien se nutre de saber. El estudiante, por su parte, es el que estudia, y procedente del latín “studium”, con el significado de quien realiza algo con afán y deseo. El alumno es quien, con actitud pasiva recibe el alimento intelectual por parte del poseedor de dicho alimento y se va llenando de él. Es usual escuchar el sobrenombre de “Comelibros” aplicada a un buen alumno, lo que estaría bien dicho, pero si se aplicara a un buen estudiante, habría que aclararse de qué modo los “come” ya que el estudiante es quien se compromete con el saber, lo interroga, lo desea, está motivado hacia el aprendizaje que lo complete pero poniendo mucho de sí mismo en el proceso, o sea que “traga” el contenido pero luego de un profundo proceso de “masticación”” (Elejalde, R. ,2016, p. s/n).*

país en una tragedia: la falta de progreso. En palabras de Richard Flammer (2011), director ejecutivo de la Academia Europea de patentes:

La innovación y la originalidad tienen un gran valor potencial. Cualquiera que sea su línea de actividad, el éxito futuro depende de ellas. En los últimos años, los derechos de Propiedad Intelectual se han convertido en un tema de interés general: la "guerra de patentes" de los teléfonos inteligentes, la introducción de la gestión de derechos digitales (DRM) y el auge de los productos farmacéuticos genéricos y el software de código abierto son algunos ejemplos que han estado en el punto de mira de la opinión pública. Proteger adecuadamente los derechos intelectuales debería ser una prioridad absoluta. Sin embargo, demasiadas personas se embarcan en sus profesiones elegidas sin tener ni siquiera una conciencia básica de la Propiedad Intelectual (p. 3).(Traducción nuestra).

El papel de la educación no formal en la enseñanza de la Propiedad Intelectual

Reconociendo la incidencia de la educación no formal en el alcance de objetivos específicos para el progreso, algunas organizaciones internacionales que trabajan en la esfera del desarrollo han llevado a cabo una serie de iniciativas para todas las edades, en aras de difundir conocimientos básicos sobre Propiedad Intelectual y estimular el respeto por estos derechos, entre las cuales resalta la experiencia de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) llamada "*Spreading the message, building respect. A selection of IP awareness-raising tools*", con publicaciones para niños, jóvenes y adultos en general; al igual que algunos países, que han desarrollado materiales e iniciativas de educación no formal para instruir a los niños sobre Propiedad Intelectual, entre los cuales resalta la participación del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), en alianza con la Oficina Coreana de Propiedad Intelectual (KIPO) y la OMPI, con la caricatura "Ser creativos con Póroro".

La voz de la comunidad internacional es clara, anuncia que la educación no formal es una herramienta idónea para enseñar sobre Propiedad Intelectual, pues el esfuerzo de profesionales en el área puede materializarse en material y programas educativos que sirvan de brújula y guía para las siguientes generaciones.

En este sentido, en Venezuela solo se registra de forma oficial, que en el año 2016 la Asociación Interamericana de la Propiedad Intelectual (ASIFI), en el marco del proyecto ASIFI Educa, con el fin de

educar a jóvenes entre 6 y 14 años, en materia de Propiedad Intelectual, en asociación con la Dirección de Derecho de Autor (DNDA) del Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI), visitaron la escuela “Unidad Educativa Nacional Bolivariana Bicentenario Republicano” y atendieron a 40 estudiantes de 6to grado.

Hasta ahora, no se han aprovechado suficientemente las herramientas de educación no formal para la enseñanza de estos temas tan relevantes en Venezuela, pero no es tarde. En palabras de C. S. Lewis (s.f.) (p. s/n), “hemos preparado a los hombres para pensar en el futuro como una tierra prometida que alcanzan los héroes, no como lo que cualquiera alcanza a un ritmo de sesenta minutos por hora, haga lo que haga” (s.f.), (p.s/n). El mañana no es un estadio lejano, pues, sin importar lo que se haga, el día de mañana llegará, pero son los hombres quienes deciden si se preparan para su llegada o se dejan sorprender.

Una semilla de mostaza

En aras de aportar a la difusión de la importancia de la Propiedad Intelectual en este país, creando conciencia sobre la importancia de crear, de respetar al creador y la manera de proteger sus creaciones; se plantea la necesidad de unir ambas herramientas para el desarrollo: **educación no formal y Propiedad Intelectual**, para crear un instrumento didáctico sencillo que pueda orientar a niños en edad de cursar educación primaria, sobre estos temas.

En este sentido, a través de este trabajo se plantea comenzar ahora a educar en Venezuela a los más pequeños sobre el valor de generar ideas, así como hacer a los niños en edad de cursar educación primaria, conscientes de sus propios derechos al convertirse en autores, en creadores, en inventores; sembrando en ellos una semilla de curiosidad y conocimiento, echando mano de las posibilidades de impacto que también ofrece la educación no formal.

Lo que tienen en común las semillas es que todas son pequeñas, en comparación con el fruto que producen. Por eso, aunque la propuesta educativa que aquí se plantea sea un aporte inicial, es una semilla útil y apunta en la dirección que Venezuela necesita, aspirando caer en tierra fértil.

Objetivos

Objetivo general

Elaborar un material informativo de libre acceso, para la enseñanza de temas básicos de Propiedad Intelectual en Venezuela, dirigida a niños en edad de cursar educación primaria, mediante herramientas de educación no formal, para aportar a la difusión de la importancia de estos temas en el país.

Objetivos específicos

- a) Analizar la importancia de educar a los niños desde la edad escolar sobre temas de Propiedad Intelectual, a través de la opinión de expertos en el área.
- b) Determinar los parámetros en común que tienen algunos programas y materiales previos, desarrollados mediante la educación no formal, por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual y países como España, México y Corea del Sur, con el fin de considerarlos para la elaboración del material informativo.
- c) Elaborar un material informativo de libre acceso, en lenguaje sencillo y creativo, sobre temas básicos de Propiedad Intelectual, dirigida a niños en edad de cursar educación primaria, en la cual se refuerce positivamente cualidades del niño, mientras aprende sobre estos temas.

La Propiedad Intelectual, maestra para la niñez

La célebre escritora uruguaya Juana de Ibarbourou (s.f.) dijo una vez “La niñez es la etapa en que todos los hombres son creadores” (p. s/n). Es precisamente desde la niñez que se necesita impulsar esa creatividad y reforzar positivamente el respeto por los derechos de Propiedad Intelectual en cada pequeño, pues, ellos deben ser los protagonistas de una nueva economía creativa basada en ideas, que según Felipe Buitrago e Iván Duque (2013) es:

El conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. El universo naranja está compuesto por: i) la Economía Cultural y las Industrias Creativas, en cuya intersección se encuentran las Industrias Culturales Convencionales; y ii) las áreas de soporte para la creatividad (p. 40).

En este sentido, la OMPI ha expresado lo siguiente:

Además de la necesidad básica de que los niños aprendan que está mal apropiarse de las creaciones de otros niños, en el mundo exterior, no respetar la P.I. puede tener consecuencias como la pérdida de sustento del autor si alguien se apropia de su obra y la reproduce sin permiso. Del mismo modo, cuando los niños descubran las redes sociales, podrán compartir fotografías, música y videos de forma responsable, sin dañar a nadie que no desea que se publique su fotografía u obra, y sin infringir el derecho de autor ni otra legislación sobre P.I. (OMPI, con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC), 2015, p. 3).

Asimismo, en el año 2014, el blog oficial del Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO), publicó un artículo titulado “Educar sobre los principios de la Propiedad Intelectual”, en el cual reseñó brevemente algunas iniciativas de formación sobre propiedad intelectual en distintas jurisdicciones. Resalta especialmente el caso de Reino Unido, en donde “explicar la importancia que tiene el respeto a los derechos de Propiedad Intelectual para la sociedad se ha vuelto una cuestión de Estado”. Al respecto, se puede leer en el artículo que el parlamentario británico Mike Weatherley (2014) ha pedido:

(...) que **la formación en relación con la Propiedad Intelectual comience en los primeros años de vida de los niños** y continúe hasta la universidad. Además, para Weatherley, todo ello debería estar respaldado por un programa de educación social para el fomento del respeto de este tipo de derechos llevado a cabo desde la televisión pública, la BBC, así como que el Gobierno hiciera un esfuerzo para **poner a disposición del público información accesible sobre Propiedad Intelectual**.

Weatherley aseguró que «la interacción con la Propiedad Intelectual ocurre a diario para mucha gente joven y todavía es altamente ignorada dentro del sistema educativo», por ello, sostuvo, el currículo escolar necesita preparar a los más pequeños para la «economía del siglo XXI». Blog del Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO). (p.s/n). (Resaltado nuestro) .

De la mano de la Propiedad Intelectual, es importante hacerle saber a los niños que ellos mismos pueden ser creadores, inventores y autores; que como tal tienen derechos y deberes y que una vez que

sus ideas se hacen realidad, deben proteger sus creaciones, inventos u obras. ¿Por qué esperar a que sean adultos para comenzar a educarlos sobre estos temas? Lamentablemente, el desconocimiento ha reinado por mucho tiempo, teniendo por cierto que para que el sistema de Propiedad Intelectual resulte útil y de interés para una sociedad, no solo se necesita una legislación adecuada. Por ejemplo, en Venezuela existe un régimen especial para los autores menores de edad, del cual se conoce muy poco fuera del área del Derecho. Además, otra de las consecuencias del desconocimiento sobre estos temas es la normalización de conductas indebidas como el plagio, la descarga ilegal de libros, películas y demás obras, lo cual es bastante común en el país.

En este orden de ideas, Adriana Moscoso, coordinadora del Instituto de Derecho de Autor de España, en ocasión de una entrevista realizada por la redacción del portal de noticias Silicon, en el año 2011, en virtud de la publicación del libro *PI: La contraseña*, un libro sobre Propiedad Intelectual destinado a niños entre 10 y 12 años, declaró lo siguiente:

Tienen que entender que igual que cuando entran en una farmacia no se llevan los cepillos de dientes simplemente porque están ahí, al alcance de su mano, pasa lo mismo con la música, los libros, las películas... En nuestro país no se valora lo suficiente el trabajo del creador... Es necesaria una educación que ponga en valor la creatividad, así como el valor y el trabajo de quien apuesta por dedicarse a ello...Ante la piratería, los autores apuestan por educar desde la base para conseguir un respeto hacia sus derechos. La Ley Sinde es un paso adelante en la protección de los derechos de autor en nuestro país...Sin duda ayudará, pero no es la solución al problema. Y no lo es porque, precisamente, lo que falta es consciencia y sensibilidad en torno al problema (p. s/n).

En síntesis, la idea de educar a los más pequeños en materia de Propiedad Intelectual no es una idea nueva; en muchos otros países se ha pensado ya en esto y se ha trabajado en hacer de la enseñanza de esta disciplina una realidad, teniendo como meta su inclusión en el currículum escolar oficial, pero a la vez, aprovechando las herramientas de educación no formal mientras que eso ocurre. Ahora bien, ¿da resultados educar sobre estos temas a niños en edad de cursar educación primaria?

Para responder esta pregunta, basta con ver los resultados del proyecto “Educar para crear, Propiedad Intelectual en las aulas”, llevado a cabo en España, dirigido por la Dra. Pilar Lacasa, Catedrática de Psicología de la Educación en la Universidad de Alcalá (UAH), y realizado en colaboración con los profesores Laura Méndez (UNED), Héctor del Castillo (UAH) y Rut Martínez (UAH), en el año 2008. Uno de los pilares del proyecto, en cuanto a niños en estas edades se refiere, es entender lo siguiente:

Acercarse al tema de la Propiedad Intelectual en educación Primaria es una tarea compleja porque estamos ante un concepto excesivamente abstracto para niños de 10 años. En este momento del desarrollo es más fácil pensar en situaciones concretas. Consciente de todo ello el docente diseñó una serie de actividades que se desarrollaron de diciembre a marzo durante las sesiones de tutoría. (Lacasa, P. et al. ,2008),p. 64).

Dicha experiencia reconoce que enseñar a niños a temprana edad sobre Propiedad Intelectual no es tarea sencilla, establece un precedente de su factibilidad, siempre que se desarrollen actividades acordes a las edades correspondientes. Esto se ve también en las respuestas que dan los niños al final del proyecto, cuando la investigadora les pregunta sobre qué han aprendido. Entre las respuestas, se cita una como ejemplo:

No hay que copiar ni robar las ideas de otro
Sesión.30.04.08

Investigadora: A ver qué hemos aprendido Javier en estos meses.

Alumno: Que no hay que piratear, que no hay que robar ni copiar las ideas de alguien sin su autorización.

Este ejemplo muestra como uno de los objetivos que las personas adultas se habían propuesto al inicio de la experiencia se había alcanzado. Los alumnos ya no hablan sólo de creaciones materiales, sino que se centran en el valor de lo inmaterial, las ideas. Y tal y como aparece en el siguiente ejemplo, los alumnos son conscientes que todos pueden participar en un proceso creativo(Lacasa, P. et al. ,2008, pp. 70 -71).

Una de las conclusiones generales del proyecto “Educar para crear, Propiedad Intelectual en las aulas”, en su etapa dirigida a niños en edades de cursar educación primaria, es la siguiente:

Como se ha podido observar a lo largo de los ejemplos que se han expuesto, los niños a partir de su propia experiencia han ido tomando conciencia de lo que significaba el concepto de Propiedad Intelectual, para terminar planteando dudas y aportando comentarios, como este último ejemplo, de cómo el tema de la Propiedad Intelectual también les afecta a ellos de forma directa, no son sólo los autores los que deben proteger

sus obras, sino que los usuarios también deben aprender a utilizarlas con respeto (Lacasa, P. et al., 2008,p. 73).

Entonces, al ver tales resultados, los especialistas en el área no debemos amedrentarnos por la abstracción de los conceptos relacionados a la Propiedad Intelectual y frenar su enseñanza a niños desde la edad escolar. Conociendo la ausencia de estos temas en la educación formal venezolana, la imposibilidad inmediata de su reforma y la importancia e influencia de la educación no formal; se plantea entonces la necesidad de educar sobre las posibilidades infinitas de la creatividad y la protección de sus resultados en el país. Ya sea mediante la educación formal o no formal, ésta es una necesidad inminente, no es simplemente una posibilidad. Las nuevas tecnologías irrumpen sin pedir permiso; se crean diferentes profesiones de la mano de cada red social o ambientes de interacción digital; el *blockchain* ha conquistado más espacios, ofreciendo alternativas tecnológicas impensables hace 50 años y no es lógico educar sobre las mismas bases anticuadas e inadecuadas.

Citando a Seth Godin: “el reto no consiste en perfeccionar tu capacidad de saber cuándo empezar, o cuándo mantenerte al margen, sino en adoptar la costumbre de empezar” (2014,p. 13), por lo cual este trabajo especial de grado es una iniciativa, en el cual se ha asumido el reto de empezar ahora, a echar mano de las herramientas de la educación no formal para aportar a la difusión, promoción del respeto y sensibilización acerca de temas básicos de Propiedad Intelectual en Venezuela; comenzando por los verdaderos dueños del futuro: los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Una vuelta al mundo en varias páginas

Tradicionalmente, el sistema de Propiedad Intelectual se ha construido sobre la base de su protección y la creación de un ordenamiento jurídico robusto, que pueda encontrar un equilibrio entre los derechos de exclusiva otorgados, el derecho a la cultura, libertad de expresión y el conjunto de derechos involucrados en el ecosistema creativo. No obstante, el valor de la innovación y la protección de las expresiones del ingenio humano debe apalancarse también en la educación. Como bien lo ha dicho Nikoloz Gogilidze (2017), quien fuera el presidente del Centro Nacional de Propiedad Intelectual de Georgia – Sakpatenti:

Aunque son necesarias leyes, normas y mecanismos de aplicación eficaces, no son suficientes para fomentar el respeto entre el público en general. Tenemos que ganarnos sus corazones y sus mentes. ¿Y qué mejor manera de hacerlo que acercarse a los escolares? A fin de cuentas, es mucho más fácil fomentar a una edad temprana el conocimiento de la función de la PI como apoyo a la innovación y la creatividad, y generar un mayor respeto por los derechos de PI, que cambiar años más tarde percepciones erróneas y profundamente arraigadas (p. s/n).

En este sentido, varios países alrededor del mundo han entendido que es necesario transitar el camino de la educación, para aportar a la difusión de los temas relacionados a la Propiedad Intelectual, enfocándose también en el público infantil. Entre esos países, hay algunos que se han aliado con organizaciones internacionales como la OMPI para desarrollar, traducir o adaptar material didáctico; hay otros que han desarrollado material por su cuenta; otros, en cambio, en vez de material dirigido a niños, han desarrollado programas educativos dirigidos a docentes, para que sean éstos los multiplicadores de la información.

Para este trabajo especial de grado se han seleccionado algunas iniciativas educativas en cinco países, incluyendo Venezuela. En estos lugares se ha trabajado la Propiedad Intelectual en integridad, incluyendo no solamente temas de Derecho de Autor (como en muchos de los proyectos de esta índole), sino también de Patentes y Marcas. Algunas experiencias abarcan todos los temas de una vez, mientras que otros los han trabajado por separado, mediante diferentes materiales y herramientas.

Caso Español

De acuerdo con el Centro Español de Derechos Reprográficos (2015), en España y en las instituciones europeas en general, el estatus actual de la educación para niños sobre Propiedad Intelectual es el siguiente:

La Oficina de Armonización del Mercado Interior (OAMI), que evalúa su inclusión en los sistemas educativos de los distintos estados miembros, a través del Observatorio Europeo de las Vulneraciones, publicó recientemente el informe La propiedad intelectual y la educación en Europa, en el que recoge los datos más significativos sobre la enseñanza de la propiedad intelectual en la educación primaria y secundaria. Del informe, para el conjunto de la Unión, se extraen tres conclusiones:

- 1ª) La propiedad intelectual no se imparte como asignatura. Los aspectos relacionados con ella se integran de manera troncal con otras materias en todos los niveles educativos.
- 2ª) Dentro de los derechos de propiedad intelectual, los programas educativos ponen más el foco sobre los derechos de autor, en detrimento de otros como las patentes y marcas.
- 3ª) En los países que se han incluido dentro del estudio y que no pertenecen a la Unión Europea, la propiedad intelectual se enseña en primaria y, habitualmente, forma parte de la asignatura de Ciudadanía. En el ámbito comunitario, por su parte, se aborda en etapas más tardías y dentro de materias más especializadas en TIC (p. s/n).

Además, en España han optado por usar guías o materiales desarrollados previamente por la OMPI, entre los cuales destaca el siguiente:

Aprender del pasado para crear el futuro: creaciones artísticas y los derechos de autor. Se trata de un proyecto del Ministerio de Educación que ofrece a los profesores de Enseñanza Secundaria materiales para ser utilizado como complemento a los programas de literatura y de arte. Este recurso fue creado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y el gobierno español lo asumió con el fin de reducir y eliminar las actividades vulneradoras de la propiedad intelectual (Centro Español de Derechos Reprográficos, 2015, p. s/n).

Por otro lado, de acuerdo con la información obtenida de la página web oficial de la Oficina Española de Patentes y Marcas, también ha habido otras iniciativas organizadas por la Oficina Española

de Patentes y marcas (OEPM) y la Asociación para la Defensa de la Marca (ANDEMA), entre las cuales se encuentra el "Marcathlon: El Recorrido de las Marcas", que es una gincana educativa con juegos y pruebas didácticas para niños, colegios y familias (2014). Además, han realizado una ficha formativa o afiche para niños en materia de Propiedad Industrial (Marcas y Patentes) (2016).

Caso Mexicano

En el año 2018, el Instituto Mexicano de la Propiedad intelectual celebraba cinco años de su proyecto llamado "Transformando México" y publicó en su blog que habían estado trabajando en el fomento de la Propiedad Intelectual, especialmente en los niños:

Durante estos #5AñosTransformandoMX el IMPI ha trabajado en el fomento de la cultura de Propiedad Industrial para niños y niñas a través del Programa Ser Creativo con #Póroro, promoviendo así la #Innovación e impulsando el conocimiento de los temas básicos de marcas y patentes en este sector de la población.(p. s/n).

En ese sentido, el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), en alianza con la Oficina Coreana de Propiedad Intelectual (KIPO), la OMPI y la Asociación de Promoción de Invenciones de Corea (KIPA), lograron adaptar y llevar al público infantil mexicano una caricatura llamada "Ser Creativos con Póroro" así como el desarrollo del cuaderno de actividades "*Pororo makes his mark*".

De acuerdo con las cifras oficiales publicadas en ese mismo blog, "desde su lanzamiento en 2016, el Instituto ha organizado 104 talleres a nivel nacional, contando con la participación de 7,929 niñas y niños" (2018,p. s/n). Cabe destacar que estas actividades han sido dirigidas especialmente a niños entre 5 y 10 años.

Caso Colombiano

La Dra. Martha Patricia Mateus (s.f.), profesional parte del equipo del Aula de Propiedad Intelectual (API) de la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia, redactó un artículo oficial en el cual reconoce las estrategias claves que han llevado a cabo organizaciones y distintos países para educar en materia de Propiedad Intelectual a niños y niñas en general. Las clasificó en tres tipos:

1. Actividades experienciales en aulas de clase: aquellas estrategias que están diseñadas para ser implementadas con un grupo de niños, niñas y adolescentes y en donde se requiere la guía de un tutor / profesor, para que los participantes desarrollen el conocimiento alrededor de un tema en particular.
2. Materiales educativos e informativos: aquellas estrategias dirigidas de manera directa a niños, niñas y adolescentes, en donde, a través de material lúdico, didáctico o interactivo, los participantes desarrollan conocimiento alrededor del tema en particular.
3. Eventos experienciales: aquellas estrategias dirigidas de manera directa a niños, niñas y adolescentes durante un momento específico en el marco de un evento, en donde los participantes desarrollan conocimiento alrededor del tema en particular (p.s/n).

En cuanto a las actividades experienciales en aulas de clase, estarían dentro de la estructura de la educación formal, mostrando así que en varios países ha habido intentos por incorporar estos temas a su currículo educativo.

En este sentido, Colombia decidió implementar un programa llamado “INNOVAPI Junior”, que es un Aula de Propiedad Intelectual para docentes de colegios públicos y privados, para formarlos y que, a su vez, estos educadores puedan multiplicar el conocimiento adquirido. De acuerdo con este mismo artículo de la Superintendencia, “El programa consta de una jornada académica de 4 horas teórico prácticas presenciales que serán ofrecidas por profesionales del Aula de Propiedad Intelectual” (s.f.,p. s/n).

Este proyecto tiene el enfoque particular de educar a docentes, para que sean ellos los multiplicadores del conocimiento adquirido, siendo entonces un programa dirigido a la incorporación de estos temas en aulas de clase, estando bajo el amparo de la educación formal.

Caso Surcoreano

Además de la alianza mencionada anteriormente para la producción de la caricatura y el material didáctico “Ser creativos con Póroro”, en el cual se abarcan temas de Propiedad Intelectual en general, en el año 2015, el Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea para Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC), junto a la OMPI, desarrollaron dos publicaciones para niños y adolescentes de 10 a 15 años, titulado “Material educativo sobre el respeto por el derecho de autor”, en una versión para docentes y otra para estudiantes.

Los autores de ese material educativo son de la opinión que el área de la Propiedad Intelectual que puede ser más fácilmente comprendida por los niños es el Derecho de Autor. Específicamente han expresado: “(...) en el presente material, la propiedad intelectual es representada metafórica y literalmente mediante una bombilla. **El material se centra en el derecho de autor, que es el tipo de propiedad intelectual que suele involucrar más a los niños**” (2015, p.s/n). (Resaltado nuestro).

En este caso, también se consideró que, entre los temas relacionados con la Propiedad Intelectual, los temas de Derecho de Autor podían ser captados más fácilmente por los niños. Sin embargo, en Corea no han descartado la enseñanza a los niños de temas de Propiedad Industrial como Marcas y Patentes, siendo un ejemplo de ello la caricatura antes indicada.

Caso Venezolano

En la entrevista realizada a la Dra. Jacqueline Moreau Aymard (2021), delegada nacional en Venezuela de Asociación Interamericana de la Propiedad Intelectual (ASIFI), con ocasión de este trabajo especial de grado, explicó por qué esta organización considera necesario educar a los niños sobre este tema:

El programa de ASIFI Educa nace por considerar importante educar a los más jóvenes en materia de Propiedad Intelectual, y para ello ha establecido edades entre los 6-14 años; con el objeto de que puedan generar opinión pública y sean críticos con la información que puedan recibir en las diferentes charlas que se organizan (p. s/n).

Además, en el año 2016 se llevó a cabo la primera experiencia ASIFI Educa en Venezuela, en la “Unidad Educativa Nacional Bolivariana Bicentenario Republicano”, actividad sobre la cual la Dra. Moreau también comentó:

Efectivamente, realizamos la actividad para niños en una edad comprendida entre 8-10 años, en la misma proyectamos los 3 videos que sobre la materia ha desarrollado el Comité de ASIFI EDUCA, a saber, Marcas, Patentes y Derechos de Autor, enfocándonos un poco más en el de Derechos de Autor con el objeto de llevarlo a la práctica desde su día a día en clases y estudiando y en el de Marcas, pues es muy fácil para ellos visualizar el tema de Marcas y su importancia. La interactividad que se desarrolla durante la actividad realizada es impresionante, porque resulta muy nutritiva para ambas partes. [...] (p. s/n).

En cuanto al material utilizado en esa experiencia, la Dra. Moreau (2021) indicó que ASUPI “ha elaborado su propio material de enseñanza para las actividades que realiza en diferentes colegios y centros educativos de la región” (p. s/n), consistiendo en tres videos cortos, en el caso de la experiencia venezolana.

Lamentablemente, desde el año 2016 no se han realizado otras actividades de este tipo en Venezuela, relacionadas con el programa ASUPI Educa. En palabras de la entrevistada (2021):

A la fecha no se han realizado otras actividades, ya que pareciese fácil la coordinación de éstas, pero cuesta mucho que los Colegios lo aprueben, quizás por temas internos. La idea es que cada miembro de ASUPI pueda realizar este tipo de actividades en cada país que representa, el éxito ha sido muy grande; solo que falta más disposición y apoyo al programa (p. s/n).

A pesar de no haberse realizado más actividades en el país, la entrevistada también hizo saber que en la agenda para Venezuela están planificados algunos talleres para niños en edad escolar, a corto plazo, pero la contingencia relacionada al COVID-19 ha retrasado este proyecto.

Un “aula sin muros”

La humanidad ha estado viviendo en la sociedad del conocimiento, interconectados en un mundo globalizado, a las puertas de la cuarta revolución industrial. Los niños y adolescentes no escapan de esta realidad, que tiene implicaciones en todos los ámbitos de la vida. Sería iluso pensar que estos cambios no afectan la forma de pensar y adquirir conocimientos, impactando a docentes, padres, representantes, adolescentes y niños receptores del mensaje, por igual. En palabras de Colom (2005):

La complejidad de la sociedad actual, fundamentalmente con el surgimiento de las nuevas tecnologías, ha propiciado la necesidad del conocimiento -la sociedad del conocimiento- de forma imperativa más allá de los muros escolares, dando entonces -al menos en parte- la razón a los viejos visionarios que en la década de los años sesenta y de los setenta nos hablaban del “**aula sin muros**” (p. 10). (Resaltado nuestro).

En este sentido, se puede hablar de la educación no formal, la cual es “toda actividad educativa, organizada fuera del sistema de educación formal establecido y destinada a servir a una clientela y a alcanzar unos objetivos de instrucción que pueden determinarse” (Coombs y Ahmed, 1974, p. 11). Es

decir, a través de actividades educativas distintas a aquellas organizadas dentro del sistema de educación formal, es posible establecer y lograr objetivos de instrucción determinados. Sobre esto, el profesor Ali Hamadache señala:

La escuela ha dejado de considerarse el único lugar de enseñanza y hoy ya no puede pretender monopolizar las funciones educativas de la sociedad. Además, las posibilidades de aprendizaje comprenden elementos múltiples y diversos que no pueden considerarse partes de un sistema único, administrado y supervisado por una autoridad centralizada. La enseñanza ya no depende únicamente de los departamentos responsables de la educación nacional, sino también de **otros servicios e instituciones, en especial los que trabajan en la esfera del desarrollo** (1991, p.123). (Resaltado nuestro).

Entonces, esta “aula sin muros” es una posibilidad real para quienes, a pesar de no ser docentes de profesión, trabajan en la esfera del desarrollo, por ejemplo: científicos, investigadores, empresarios, emprendedores, creativos y en el caso de nos ocupa, abogados especialistas; sobre todo en países como Venezuela, en donde existe una cantidad de barreras para cambiar el currículum educativo de forma inmediata, aunado a la burocracia persistente y la subestimación de la educación en temas como la Propiedad Intelectual.

Ante tal escenario, deben plantearse alternativas para difundir estos temas. Gracias al internet y a la globalización, la información se ha hecho accesible, la mayoría del conocimiento cabalga libre sobre ceros y unos en el mundo digital. Basta con colocar una palabra en cualquier buscador, para obtener millones de resultados en cuestión de segundos. Miguel Martínez Miguélez, en la conferencia que dictó titulada *Un nuevo paradigma para la educación*, dijo al respecto:

Hoy día, ya no hay necesidad de poner en el cerebro, ocupando lugar, nada que pueda estar en una estantería, disco duro o disco compacto. Tenemos una biblioteca universal a nuestra disposición y está compuesta por todas las fuentes de información disponibles: bibliotecas, Internet, TV, radio, cine, libros, congresos y publicidad, entre otros. Y el mundo entero se ha convertido en lo que McLuhan llama el “**aula sin muros**”, es decir, la oficina, la fábrica, la empresa, la agencia, la hacienda, etcétera. La información está ahí, el ambiente está lleno de ella; lo que hay que hacer es aprender a jugar con sus elementos, desarrollando la creatividad y la originalidad. [...]

En esta aula abierta y universal son “educadores”, para bien o para mal, todas las personas que ocupan cargos o posiciones públicas o que tienen una vida o comportamiento que está a la luz de sus conciudadanos (...) (2002, p.s/n). (Resaltado nuestro) .

Desde esta perspectiva, como dice el autor, para bien o para mal, todos podrían ser educadores en el aula sin muros. Siendo así, ¿por qué no aprovechar las herramientas de la educación no formal para enseñar desde ya sobre el respeto por la Propiedad Intelectual y la importancia de los bienes intangibles en el mundo actual? Luis Villarroel, director de Investigación de la Corporación Innovarte, Investigador del Centro de Investigaciones Jurídicas de la Universidad Central de Chile y exvicepresidente del Comité Permanente de Derechos de Autor y Conexos, de la OMPI, realizó un estudio por encargo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en el cual establece que entre las medidas no legislativas para frenar la piratería **“se recomienda especialmente la educación dirigida a los jóvenes**. Se debe explicar el efecto negativo de la piratería digital. Junto a ello las instituciones educativas deben desarrollar políticas de uso de la propiedad intelectual aplicadas a la vida escolar” (2010, p. s/n) (Resaltado nuestro).

Educar sobre estos temas es una oportunidad de oro para esta generación y este país. Si aún no se puede impactar el sistema de educación formal, entonces se debe optar por la alternativa de la educación no formal, siendo todos educadores en el aula sin muros. Históricamente se ha tenido un enfoque bastante frontal hacia la observancia de los derechos de Propiedad Intelectual, pero se ha descuidado una de las causas principales de las infracciones: el desconocimiento y la falta de sensibilización. En palabras de la OMPI:

El respeto por la propiedad intelectual (PI) no solo entraña su observancia, también supone educar, informar y cambiar actitudes. La OMPI presta asistencia a los estados miembros que lo soliciten para elaborar estrategias nacionales de fomento del respeto por la PI y herramientas destinadas a sensibilizar a la población, en particular, los jóvenes. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (s.f., p. s/n). (Resaltado nuestro).

En fin, la educación no formal brinda un conjunto de herramientas útiles y necesarias para incentivar el respeto por la Propiedad Intelectual y sensibilizar a la población venezolana; herramientas que, en las manos correctas, pueden convertirse en pasajes de ida hacia el progreso.

Pintar de naranja una economía negra

Tradicionalmente, Venezuela ha basado su economía en la explotación de recursos naturales y específicamente la Venezuela contemporánea ha desarrollado una economía petrolera y, por supuesto, con fecha de expiración, por ser el petróleo un recurso no renovable. Entonces, ¿qué va a pasar cuando el petróleo y demás recursos naturales no renovables dejen de existir? ¿Venezuela debe esperar a que eso ocurra para pensar en alternativas económicas? ¿Cuál será el destino del país?

¿Y el destino? Preguntarán algunos con un guiño intencionado al pensar que soy oriental. Suelo responder que, para el ser humano, el destino es como el viento para el velero. El que está al timón no puede decidir de dónde sopla el viento, ni con que fuerza, pero sí puede orientar la vela. Y eso supone, a veces una enorme diferencia. El mismo viento que hará naufragar a un marino poco experimentado o imprudente o mal inspirado, llevará a otro a buen puerto. Casi lo mismo podríamos decir del "viento" de la mundialización que sopla en el planeta. Sería absurdo tratar de ponerle trabas, pero si navegamos con destreza, manteniendo el rumbo y sorteando los escollos, podremos llegar "a buen puerto" (Amin Maalouf, 2009, p. 58).

Ciertamente, Venezuela puede llegar a buen puerto, si desde ahora 1) navegamos con destreza (en el océano de las industrias creativas); 2) mantenemos el rumbo (hacia una economía que convierte las ideas en bienes y servicios, conocida como economía naranja); y 3) sorteamos los escollos (entendidos aquí como la subestimación e irrespeto del trabajo de los artistas, creadores e inventores).

En este orden de ideas, la UNESCO define las industrias culturales y creativas como:

Las industrias culturales y creativas son aquellas que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por el derecho de autor y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Incluyen además toda producción artística o cultural, la arquitectura y la publicidad (s.f., p. s/n).

Por otro lado, la economía naranja “(...) es el conjunto de actividades que, de manera encadenada, permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual” (Banco Interamericano de Desarrollo, 2020, p. s/n).

Se puede ver entonces que los conceptos de “economía naranja” y “propiedad intelectual” están íntimamente relacionados, porque es esta última la que permite que la materialización de las ideas pueda protegerse, recompensando el esfuerzo de los creativos y así incentivar la producción de bienes intangibles. En consecuencia, los bienes producidos en la economía naranja nacen, crecen y se producen en un mundo percibido por el intelecto y estos bienes, afortunadamente, son infinitos. Esto se compagina muy bien con la idea expuesta por Iván Duque Márquez y Felipe Buitrago Restrepo en su libro *La economía naranja, una oportunidad infinita* cuando afirman: **“cuanto más dependemos del conocimiento, más ricos somos”** (2013, p. 77) (Resaltado nuestro).

¡Cuán ricos pueden ser los venezolanos! ¡Cuán ricos serían, si pintaran su economía con el pincel naranja del intelecto!

La fábula de la cigarra y la hormiga

Todo el verano cantó
la Cigarra, pobre artista,
y estaba muy desprovista
cuando el invierno llegó.
Sin la más leve porción
de mosca ni de lombriz,
a llamar fue la infeliz
de la hormiga a la mansión.
- «Ruego a usted, dijo a la hormiga,
me preste un poco de grano
hasta que llegue el verano,
querida vecina y amiga;

antes de agosto, sin duda,
pagaré intereses y capital;
acuda, señora, en mi ayuda»
La hormiga, dura y mezquina
«¿Qué hizo durante el calor?»,
preguntó a la triste vecina.
«¿Qué hice, señora? ¡Cantar!»,
respondió la interpelada.
«¿Cantó entonces sin temor?,
pues hoy váyase a bailar».
(Esopo, s.f., p. s/n). Versión de Jean de La
Fontaine (s.f., p. s/n)

¿Por qué el trabajo realizado por un artista plástico tendría menos valor que el trabajo realizado por un ingeniero? ¿acaso valdría más el trabajo de un reconocido médico que lleva a cabo una cirugía que

las múltiples composiciones de un músico de trayectoria, como Simón Díaz, por ejemplo? En este sentido, Iván Duque Márquez y Felipe Buitrago Restrepo señalan:

(...) valide el trabajo de los artistas y creativos, pero no se limite a reconocer lo bonito o interesante del resultado estético de sus obras y diseños. Reconozca también que hacen un trabajo legítimo, un trabajo real, que crea empleos, riqueza y, sobre todo, oportunidades (2013, p. 200).

Alejandra Luzardo, líder y estratega de innovación, economías creativas y emprendimiento del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en una entrevista dada a la revista Nueva Sociedad, en el año 2017, afirmó lo siguiente:

En América Latina y el Caribe los ingresos generados por las ICC alcanzaron los 124 mil millones de dólares en 2013. Y, en 2015, la Economía Naranja dio empleo a 1,9 millones de personas comparables con los que genera toda la economía de Uruguay o Costa Rica. **Si los países de América Latina quieren alcanzar un crecimiento balanceado de sus economías e incrementar su competitividad en este constante ambiente de cambio, es vital fomentar estas industrias.** Ellas representan un potencial que aún no ha sido explotado. Es importante que la región ponga atención en ellas y se generen las condiciones necesarias para que prosperen la creatividad y la innovación en una cultura de emprendimiento (p. s/n). (Resaltado nuestro).

En el escenario global, varios países han estado trabajando diligentemente en el fomento de las industrias creativas y fortaleciendo el sistema de Propiedad Intelectual que debe ampararlas, para pintar de naranja sus economías. Sin embargo, no solo han pensado en robustecer el ecosistema creativo a través de leyes idóneas y procedimientos eficientes, sino que han considerado una necesidad el educar a los más jóvenes en este sentido, pues ¿cómo podría esperarse ciudadanos adultos y respetuosos de los bienes intelectuales, si nunca se les ha enseñado al respecto?

Países como Corea del Sur, México, Colombia y España, entre muchos otros, han estado trabajando incansablemente como la hormiga, durante el verano, teniendo como visión que las posibilidades del intelecto no tienen fin y si se ancla la economía a ellas, el resultado será suficiente alimento para el invierno. Por el otro lado, existen países como Venezuela, los cuales, como la cigarra,

durante el verano han estado cantando sobre una economía petrolera, sin considerar valiosos e importantes los bienes intangibles y el sistema de Propiedad Intelectual. Antes de que el invierno llegue y las cigarras se queden atrás, es necesario aprovechar el sol del verano que aún resplandece, otorgando tiempo para educar, tiempo para crear y tiempo para crecer.

Niños y niñas en edad de cursar educación primaria

De acuerdo con la UNESCO, la edad de cursar educación primaria se encuentra entre los 6 a los 11 años. Yoriko Yasukawa, representante del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) en México y Vicente Corta, presidente del Consejo Consultivo de UNICEF en México expresaron que “(...) los niños y niñas de 6 a 11 años están en una etapa decisiva de la vida, porque es la fase en la que obtienen conocimientos y adquieren experiencias esenciales para desarrollar su capacidad como seres humanos” (2005, p. 2).

En el segundo número de la publicación “Vigía de los derechos de la niñez mexicana”, sobre la edad escolar, la UNESCO define la edad escolar o edad de cursar educación primaria (6-11 años) de la siguiente forma:

Todos conocemos bien a los niños y las niñas entre 6 y 11 años. Cuando crecen con las condiciones adecuadas son cariñosos, traviosos y muy curiosos. Les encanta jugar y hacer preguntas, cuyas respuestas analizan con cuidado y muchas veces encuentran poco lógicas. Están en la etapa de la vida en que avivan su desarrollo intelectual, consolidan sus capacidades físicas, aprenden los modos de relacionarse con los demás y aceleran la formación de su identidad y su autoestima. Se trata, por tanto, de una etapa decisiva. Cuando no se les brindan las condiciones adecuadas, las consecuencias son nefastas: su desarrollo intelectual es deficiente y pierden destrezas para pensar, comprender y ser creativos; sus habilidades manuales y sus reflejos se vuelven torpes; no aprenden a convivir satisfactoriamente, a trabajar en equipo, a solucionar conflictos ni a comunicarse con facilidad y pueden convertirse en personas angustiadas, dependientes e infelices (2005, p. 4).

En esta misma edición, la UNESCO establece y define tres bases del desarrollo de los niños en edad de cursar educación primaria, las cuales son: el aprendizaje, el juego y el autodescubrimiento. En cuanto al aprendizaje, describe lo siguiente:

Después de los 6 años, el desarrollo intelectual de los niños avanza rápidamente, fortaleciendo sus capacidades para pensar y adquirir conocimientos. Aprenden con facilidad en todos los campos: la ciencia y la historia, la convivencia y la tolerancia, la relación con los demás y con la naturaleza, el manejo de la creatividad y la comunicación. Es el momento de avance acelerado de las diversas formas de la inteligencia. El aprendizaje es brindado por la familia, la comunidad y la escuela: la familia enseña modelos de conducta mediante la interacción de cada día, la comunidad enseña valores culturales y modos de relacionarse mediante la vida de la calle y los medios de comunicación, la escuela enseña conocimientos y capacidad de convivencia mediante las diversas actividades escolares y los recreos (ob. cit., p. 4).

En cuanto al juego, señala la UNESCO:

Entre los 6 y los 11 años, jugar es tan importante como estudiar. Dado que los juegos tienen reglas, estimulan que los niños y niñas aprendan a organizarse y autocontrolarse, y a que descubran la importancia de las normas sociales y la justicia. Los juegos exigen movimiento y rapidez de reacción, de modo que desarrollan la motricidad, los reflejos y la inteligencia. Muchos juegos implican interactuar, de modo que ejercitan la amistad y forman capacidades de liderazgo, creatividad y cooperación (ob.cit., p. 4).

Por último, en cuanto al autodescubrimiento, al que denomina “descubrirse en el buen trato”, lo resume así:

A partir de los 6 años, los niños y niñas consolidan su capacidad para relacionarse con los demás niños y con los adultos. Empiezan a descubrir el mundo que existe fuera del hogar y a través de los demás aprenden el modo de relacionarse con él. Reconocen lo que significa cuidar y respetarse a si mismos, a los demás y a la naturaleza, y comienzan entonces a descubrir y ejercitar sistemas de valores. También desarrollan la capacidad para ponerse en la posición del otro y entenderlo [...] (ob. cit., p. 4).

Además, de acuerdo con la información extraída del proyecto “Escuelas de familia MODERNA”, del Modelo de desarrollo económico de Navarra (MODERNA), al hablar de esta etapa evolutiva de los

niños y niñas, enfocados en los niños de 7 a 10 años, aproximadamente, encontramos, entre otras, las siguientes características:

1. Será una etapa de asimilación. Todo esto hace que el niño/a se encuentre en disposición de realizar nuevos progresos y nuevas adquisiciones en lo que respecta al aprendizaje.
2. El pensamiento intuitivo y subjetivo de la época anterior va dejando hueco al pensamiento lógico. En esta etapa aumenta la capacidad de razonar.
3. En esta etapa, tanto los niños y a las niñas, van a invertir la mayor parte de su energía a realizar dos actividades fundamentales para su desarrollo: el juego y el aprendizaje escolar.
4. Es importante que tanto para padres/madres y maestro/as respeten e incluso favorezcan esta prioridad. Como en la anterior, también en esta etapa del desarrollo la actividad lúdica, el juego, sigue siendo “la actividad fundamental de los niños y niñas”.
5. El juego ofrece la posibilidad de ampliar tanto las capacidades físicas como las intelectuales. Tanto su actividad con el cuerpo como los juegos van variando según la edad. Entre los 6 y 7 años predominan las actividades con las piernas: correr, jugar a la pelota, patinar, saltar...donde lo más importante es la fuerza. Alrededor de los 8 años empiezan a coordinar movimientos armónicos, de ingenio y habilidad, aunque aún cuenta la fuerza.
6. Es importante, siguiendo el proverbio que dice “todo lo que se aprende de forma divertida...nunca se olvida” permitir a los niños y niñas disfrutar de su infancia mediante el juego. De lo contrario, se corre el riesgo de que se conviertan en “adultos prematuros (s.f., p. s/n).

Por otro lado, según Fátima Muñoz Velasco, pediatra en el Centro de Salud "Sanchez Morate", Getafe (Madrid), desde los 6 a los 11 años, el juego es, entre otras cosas, un medio para el desarrollo de los niños:

- En esta fase, mientras juega el niño refleja las acciones que el niño observa en su vida cotidiana y real. A partir de los 6 años, el juego como actividad física pasa a ser la práctica de algún *deporte*. En este tendrá que cumplir unas *normas y reglas*.
- Aparecen en estas edades los *aspectos morales* dentro del juego, que tendrán un papel muy importante en esta etapa del desarrollo. Los juegos de mesa colectivos son un claro ejemplo de ello. Es aquí y ahora cuando se aprende a competir y a cooperar. A sentir el éxito y el fracaso. El juego es más social que nunca. Los compañeros son los iguales.
- Las acciones en el juego se hacen más sofisticadas. Cobran una variedad infinita.

- Se asumen papeles no reales, que el niño no vive en primera persona. También papeles imposibles, imaginarios y fantásticos. Entre los 6 y los 12 años, el juego es libre y el niño puede armar, cortar e imaginar finales de cuentos e historias.
- A esta edad, es muy importante iniciar al niño en el amor por *la lectura*. Un buen libro puede ser un excelente juguete.
- Desde hace unos años también a esta edad, los niños se inician en el manejo de las *nuevas tecnologías*. Hoy en día, la oferta de juegos electrónicos es infinita. Ofrecen todo tipo de posibilidades positivas para el buen desarrollo cognitivo-conceptual de los niños (juegos de memoria, de atención, de percepción, de lenguaje, etc.). Pero es esencial el buen uso de ellas (2014, p. s/n).

En conclusión, los niños en edad de cursar educación primaria se encuentran entre los 6 y 11 años, siendo esta una etapa vital para fundamentar las bases del desarrollo intelectual de los niños. Durante esta etapa son bastante curiosos y hacen muchas preguntas, porque comienzan a adquirir conocimientos de forma más rápida y, además, consideran y piensan en las respuestas dadas. Para esta etapa el juego es una herramienta idónea para transmitir los conocimientos y afianzarlos en los niños. Desde los 6 a los 11 años es una oportunidad para incentivar la imaginación de los pequeños y sus fantasías de querer inventar, crear y ser.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Descripción del marco metodológico

Miguel Martínez (2006) ha establecido dos aspectos básicos de toda investigación, independientemente del enfoque que esta tenga, a saber:

Toda investigación, de cualquier enfoque que sea (cualitativo o cuantitativo), tiene dos centros básicos de actividad. Partiendo del hecho que el investigador desea alcanzar unos objetivos, que a veces, están orientados hacia la solución de un problema, los dos centros fundamentales de actividad consisten en:

(1) Recoger toda la información necesaria y suficiente para alcanzar esos objetivos, o solucionar ese problema.

(2) Estructurar esa información en un todo coherente y lógico, es decir, ideando una estructura lógica, un modelo o una teoría que integre esa información. Analógicamente, podríamos decir que todo pende o se apoya en dos pilares centrales, como penden o se apoyan todos los componentes de un puente colgante en sus dos pilares (p. 128).

En este caso, se trata de un diseño de investigación caracterizado por tener un enfoque cualitativo y un diseño de investigación documental, principalmente; pues, para alcanzar los objetivos planteados en este trabajo especial de grado, se recogió y recopiló la información mediante la consulta de una serie de publicaciones, artículos, libros, revistas en línea; instrumentos legales; videos y grabaciones, así como la revisión de proyectos educativos e informativos previos, para extraer información necesaria. Además, también se consultó la opinión de una experta en el área, quien representa a la única organización regional que oficialmente ha lanzado un programa educativo sobre Propiedad Intelectual para niños en Venezuela.

Todo lo anterior, con el fin de conocer las condiciones actuales de la enseñanza de temas básicos de Propiedad Intelectual en Venezuela y en algunos países tomados como muestra; su importancia y además, la obtención de los parámetros básicos a tomar en cuenta para la elaboración de el material informativo planteado en este trabajo especial de grado. Siendo así, se trata de un nivel integrativo de

investigación, “que trasciende el campo de las explicaciones para expresarse en acciones concretas y corresponde a los objetivos de evaluar, confirmar y modificar” (Hurtado, 2012, p. 43).

En este caso, el trabajo especial de grado se deriva en la redacción de una material informativo elaborada con base en los parámetros encontrados en la investigación, por lo cual el nivel de investigación trasciende el campo de las meras explicaciones, tomando en cuenta, además, que debe estar redactada en lenguaje creativo y sencillo para que sea fácilmente entendido por los niños en edad de cursar educación primaria.

Instrumentos y herramientas de investigación a utilizar

En primer lugar, teniendo como primer objetivo analizar la importancia de educar a los niños desde la edad escolar sobre temas de Propiedad Intelectual, se realizó una entrevista semiestructurada o semilibre a la abogada Jacqueline Moreau Aymard, quien es representante de la Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual (ASIPI) en Venezuela, para conversar sobre el desarrollo del proyecto ASIPI Educa en el país y su opinión sobre la importancia de la educación a niños en materia de Propiedad Intelectual.

En segundo lugar, teniendo como objetivo determinar los parámetros en común que tienen algunos programas y materiales previos, desarrollados mediante la educación no formal, por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual y países como España, México y Corea del Sur, se realizó una comparación de materiales o recursos desarrollados y usados en dichos países, organizándose la información mediante una matriz y posteriormente se elaboró un cuadro de parámetros básicos comunes, con el fin de considerarlos al momento de elaborar el material informativo.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Resultados preliminares

Instrumentos aplicados

a) Entrevista semiestructurada o semilibre a la abogada Jacqueline Moreau Aymard, quien es representante de ASIPI en Venezuela (Ver Anexo 1).

El objetivo del instrumento fue conocer cómo se desarrolla actualmente el proyecto ASIPI Educa en el país, como antecedente relevante a este trabajo especial de grado y la opinión de esta experta sobre la importancia de educar a niños en edad de cursar educación primaria, en materia de Propiedad Intelectual, en Venezuela.

Como resultado de la entrevista aplicada, se conoció que ASIPI Educa es un programa educativo que nació porque la ASIPI consideró importante educar a los más pequeños sobre Propiedad Intelectual. El rango de edades que han escogido para el programa es desde los 6 hasta los 14 años.

Haciendo una paráfrasis de lo indicado por la Dra. Moreau, el Comité ASIPI ha establecido varios objetivos dentro del Programa, los cuales se pueden resumir como la promoción, concientización y difusión de la Propiedad Intelectual y de la creatividad en los países asociados, así como su respeto, vista la Propiedad Intelectual como una necesidad cultural, facilitando el acceso al mundo digital para los niños y jóvenes, quienes se desenvuelven en él de forma natural.

De acuerdo con la experta, la edad específica en la cual se debería comenzar a educar sobre Propiedad Intelectual es a los 5 o 6 años y se debería enseñar fundamentalmente sobre Derechos de Autor y Marcas.

En cuanto a la vía idónea para la enseñanza, la experta dejó claro que siempre uno de los objetivos principales será la inclusión de estos temas en la educación formal, para que se enseñe oficialmente sobre Propiedad Intelectual en las escuelas y liceos. Uno de los ejemplos aportados por la Dra. Moreau es México, que, siendo también un país miembro de la Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual, logró incluir en el pensum oficial de las escuelas primarias algunos temas básicos relacionados a la Propiedad Intelectual. Sin embargo, la experta también es de la opinión que “cualquier esfuerzo por educar sobre estos temas será beneficioso” y por eso no dependería necesariamente de educación formal centralizada, sino también de programas como éste, desarrollados mediante herramientas de educación no formal.

En cuanto a los materiales utilizados en el Programa ASIPI Educa, se pudo conocer que el Comité correspondiente ha elaborado su propio material de enseñanza, a utilizar en todas las actividades desarrolladas. En el caso venezolano, en la única actividad llevada a cabo en la Unidad Educativa Nacional Bolivariana Bicentenario Republicano, en el año 2016, se proyectaron tres videos cortos que elaboró ASIPI sobre Marcas, Patentes y Derechos de autor; pero en la práctica, al momento de realizar las actividades no se enfocaron tanto en conversar sobre patentes.

En esa misma actividad se atendieron niños entre 7 a 11 años, y basaron su explicación en la asociación de temas de Derecho de Autor con su día a día en clases, como la manera de citar a los autores y las marcas con deportes, equipos, logos, jugadores, etc.

Lamentablemente, esta fue la primera y única actividad que se realizó en Venezuela, en ocasión de este proyecto educativo de ASIPI, pues, la experta afirmó que ha sido difícil que los colegios lo aprueben. Por otro lado, también se pudo conocer que no se han hecho estudios para conocer el impacto a corto plazo de la actividad.

Se está planificando realizar otra de estas actividades en el Instituto Cumbres, pero se ha retrasado por la llegada del COVID-19.

En este sentido, se puede concluir que educar específicamente a los más pequeños sobre Propiedad Intelectual es importante. No solo lo dice la OMPI, sino también asociaciones regionales como ASIPI, de la cual Venezuela es parte.

Esta organización ha desarrollado material propio para llevar a cabo sus actividades, siendo entonces herramientas de educación no formal, porque no son desarrollados por el sistema centralizado de educación.

A pesar de desarrollarse material sobre Derecho de Autor, marcas y patentes, al momento de llevar a cabo las actividades, se enfocan más en los dos primeros, dejando atrás un poco a las patentes, tal vez por el nivel de complejidad del tema. En consecuencia, es necesario relacionar los temas de patentes también a asuntos de la vida cotidiana, tal y como la experta indicaba que se asociaba el derecho de autor con las citas o las marcas con los equipos, logos y jugadores, con el fin de enseñar a los pequeños sobre este tema, que también es de suma importancia para el desarrollo.

Las edades escogidas por ASIPI coinciden con las propuestas en este trabajo especial de grado, pues los niños en edad de cursar educación primaria (6 a 11 años) están incluidos dentro del escogido por ASIPI.

Venezuela, como país asociado, sigue siendo una jurisdicción de interés para ASIPI, en cuanto a la difusión, promoción y concientización sobre la Propiedad Intelectual y la creatividad, como herramientas para el desarrollo. Sin embargo, no se han llevado a cabo más actividades ni iniciativas sobre estos temas, por falta de apoyo y subvaloración por parte de muchos colegios; así como por el tema COVID-19, pero realizar estas actividades está en la agenda de ASIPI para Venezuela.

b) Comparación de materiales desarrollados y usados en otros países: España, México y Corea del Sur, mediante una matriz de información.

El objetivo de este instrumento fue determinar los parámetros en común que tienen algunos programas y materiales previos, desarrollados mediante la educación no formal, por organizaciones relacionadas a la Propiedad Intelectual y los países tomados como muestra: España, México y Corea del Sur, con el fin de considerarlos al momento de elaborar el material informativo.

Tabla Nro. 1: Matriz comparativa de algunos materiales y proyectos educativos previos en materia de Propiedad Intelectual en España, México y Corea del Sur.

	Nombre del proyecto o experiencia	Año de ejecución/publicación	Rango de edades	Material/estrategias utilizadas	Personas, entes y órganos promotores	Modalidad de acceso	Material/información disponible en:
España	“Aprender del pasado para crear el futuro: creaciones artísticas y los derechos de autor”.	2007	N/D	Material: Publicación de la OMPI, asumido y traducido por el Gobierno Español. Estrategias: Se usan testimonios e historias de autores reales; preguntas para reflexionar sobre lo aprendido; juegos; dibujos; cuadros comparativos y modelos de cartas de solicitud de	- Ministerio de Educación de España. - Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)	Libre y gratuito.	https://www.cedro.org/blog/blog.cedro.org/2015/11/18/-como-se-trabaja-la-propiedad-intelectual-en-el-ambito-educativo-claves-del-caso-en-espana https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/935/wipo_pub_935.pdf

				autorización para usar una obra.			
	Ficha formativa para niños en materia de Propiedad Industrial	2016	N/D	Material: Ficha formativa o afiche.	- Oficina Española de Patentes y marcas (OEPM) - Asociación para la Defensa de la Marca (ANDEMA)	Libre y gratuito.	https://www.oepm.es/es/sobre_oepm/noticias/2016/2016_07_29_Ficha_Formativa_Propiedad_Industrial.html https://www.oepm.es/export/sites/oepm/comun/documentos_relacionados/sobre_oepm/Aula_de_Propiedad_Industrial/Ficha_Formativa_Propiedad_Industrial.pdf
México (en alianza con Corea del Sur)	“Ser Creativos con Pororo” y workbook “Pororo makes his mark”	2016	7 a 12 años	Material: Cuadernos de trabajo, videos animados. Estrategias: Talleres, uso de los videos animados; dibujos para colorear, unir puntos, etc.; juegos.	- Instituto Mexicano de Propiedad Intelectual (IMPI) - Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) - Oficina Surcoreana de Propiedad Intelectual (KIPO) - Asociación Surcoreana para la Promoción de las Invenciones (KIPA).	Libre y gratuito*. *Aunque existe una serie de productos de esta serie que no son gratuitos, las usadas por el IMPI sí lo son.	https://www.gob.mx/impi/articulos/programa-ser-creativo-con-pororo https://www.kipo.go.kr/en/HtmlApp?c=910131&catmenu=ek02_03_03_04
Corea del Sur	Material educativo sobre el respeto por el derecho de autor para docentes y	2015	10 a 15 años	Material: Manual para docentes y manual para estudiantes, de acceso libre y gratuito.	- Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo	Libre y gratuito.	https://www.wipo.int/export/sites/www/enforcement/en/pdf/rfc_teacher_es.pdf

	estudiantes de edades comprendidas entre los 10 y los 15 años.			Estrategias: Cuestionarios; trabajo en equipos pequeños; realización de modelos de guiones gráficos y cinematográficos; juegos; exposición de casos prácticos; debates.	Fiduciario de la República de Corea para Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC) - Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)		https://www.wipo.int/export/sites/www/enforcement/en/pdf/rfc_student_es.pdf
--	--	--	--	--	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

Todos los materiales comparados han sido desarrollados mediante herramientas de educación no formal, es decir, son guías, cuadernos de trabajo, videos animados, desarrollados por expertos en el área de Propiedad Intelectual, en alianza con profesionales creativos.

El único país que involucró al Ministerio de Educación al momento de la aplicación de estos materiales fue España.

La OMPI intervino en la elaboración de tres de los cuatro materiales comparados, lo cual se traduce en más de la mitad de ellos.

Todos los materiales/proyectos analizados son de acceso libre y gratuito. En los casos en los cuales se usa o desarrolla algún tipo de material, están disponibles a través de internet para su descarga o visualización.

Una postura común es abarcar temas de derechos de autor y marcas, pero dejar de lado las patentes, cuando se trata de enseñanza de estos temas a niños y adolescentes. Sin embargo, en todos los países comparados se abarca la Propiedad Intelectual en general, incluyendo Marcas, Patentes y Derecho de Autor. En algunos casos, no todos en un mismo proyecto/material, sino a través de distintas herramientas.

Uno de los materiales comparados está dirigido también a docentes: *Material educativo sobre el respeto por el derecho de autor para docentes y estudiantes de edades comprendidas entre los 10 y los 15 años*, en Corea del Sur. Sin embargo, la atención a docentes no es el fin en sí mismo, sino que se trata de educar a docentes, para que sean multiplicadores de los conocimientos con sus estudiantes, pues utilizan un cuaderno para docentes, que acompaña y orienta las actividades de los estudiantes.

Entre las estrategias o herramientas para transmitir la información utilizadas se encuentran: Historias de la vida real, preguntas y cuestionarios, juegos, cuadros comparativos, modelos de cartas, afiches, talleres para niños, videos animados, dibujos para colorear, debates, casos prácticos.

El juego es una herramienta común para incentivar el aprendizaje en casi todos los materiales dirigidos a niños y adolescentes, excepto en el afiche realizado por la Oficina Española de Patentes y Marcas.

La colaboración entre países y organizaciones es común en la mayoría de los casos comparados; algunos de ellos han optado por utilizar material previamente elaborado por organizaciones como la OMPI, adaptando o traduciendo su contenido; pero también han trabajado en conjunto para desarrollar o adaptar el material.

Parámetros encontrados:

Tabla Nro. 2: Parámetros básicos encontrados en los materiales/proyectos educativos comparados.

	España	México	Corea del Sur
Uso de herramientas de educación no formal	✓	✓	✓
Participación del Ministerio de Educación	✓		
Participación de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual	✓	✓	✓
Acceso libre y gratuito	✓	✓	✓
Material Digital disponible para su descarga	✓	✓	✓
Tratamiento del tema de Marcas	✓	✓	✓
Tratamiento del tema de Patentes	✓	✓	✓
Tratamiento del tema de Derecho de Autor	✓	✓	✓

Atención a docentes			✓
Atención directa a niños o adolescentes	✓	✓	✓
Uso de material previo	✓	✓	
Desarrollo de material propio	✓	✓	✓
Utilización de juegos como herramienta para el aprendizaje.	✓	✓	✓

Fuente: Elaboración propia.

Con base en los parámetros encontrados, se puede concluir que el material informativo a elaborar será también una herramienta de educación no formal, la cual no contará con el apoyo o intervención del Ministerio del Poder Popular para la Educación venezolano, ni tampoco alguna Organización Internacional relacionada a la Propiedad Intelectual. Será de acceso libre y gratuito y estará disponible para su descarga a través de internet. Se tratarán temas de Propiedad Intelectual en general. Dentro del material habrá una nota para docentes y padres, con la intención de hacer énfasis en ciertos temas, pero el material informativo estará dirigido a niños en edad de cursar educación primaria (6 a 11 años). Será un material de desarrollo propio, en el cual no se adaptará ningún material o proyecto desarrollado previamente y se utilizarán actividades didácticas y lúdicas como herramientas para el aprendizaje, siendo éstas las estrategias idóneas para la transmisión de conocimientos en el rango de edades escogido.

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

“Creando, Conociendo, Creciendo”

El título del material informativo es *“Creando, Conociendo, Creciendo. La triple “C” de la Propiedad Intelectual”*. La primera “C” de Creando hace alusión a las creaciones del intelecto, protegidas por la Propiedad Intelectual; la segunda, de Conociendo hace alusión a la iniciativa plasmada en el material informativo, de enseñar a los pequeños sobre temas básicos de Propiedad Intelectual, para que los puedan conocer; y la tercera, de Creciendo hace alusión a las bondades que traería la difusión y enseñanza sobre estos temas en países como Venezuela, para -como se ha dicho antes- pintar de naranja una economía negra, basada en la explotación del petróleo y otros recursos no renovables.

El material informativo ha sido dividido en seis volúmenes, para facilitar la utilización de éste por separado, de acuerdo con los temas abarcados:

- 1- Marcas;
- 2- Patentes;
- 3- Derecho de Autor y Conexos;
- 4- Secretos Comerciales;
- 5- Infracciones a Derechos Intelectuales;
- 6- Valores de Economía Naranja.

Entre todos los volúmenes, son en total once lecciones diferentes en los cuales se tocan distintos temas y conceptos básicos relacionados con la Propiedad Intelectual, mientras que se vinculan con

aspectos de la vida cotidiana de los niños en edad de cursar educación primaria, resaltando cualidades o conductas positivas en los pequeños.

Primer Volumen: El primer volumen contiene tres lecciones o capítulos y abarcan temas básicos de las Marcas, su concepto, principal función, tipos de marcas tradicionales, la reputación construida alrededor de las marcas y los valores asociados (ver anexo 2). Tiene un total de veintitrés páginas. Su estructura es la siguiente:

- Eres especial y distinto al resto. ¡No nos confundimos!

Refuerzo positivo para los niños: Eres único y distinto al resto.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Marcas de pasta dental, marcas de juguetes y lugares de comida que los niños conocen.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: ¿Qué es una marca?; Función principal de una marca; distintividad de las marcas.

Actividades didácticas de refuerzo: Colorear marcas, para hacer ver que los colores son elementos importantes también que se suelen recordar; sopa de letras; descubre el mensaje secreto.

- Dejando huellas. ¡Registremos nuestra marca!

Refuerzo positivo para los niños: Nuestras acciones dejan huellas o marcas en los corazones de otros. Por eso, debemos procurar hacer bien a otros, para que nos recuerden con cariño.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Al caminar en la arena, dejamos huellas. Las marcas también dejan huellas en nosotros.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: Función de una marca: ayudarnos a recurrir en la oferta que satisfizo nuestras necesidades. Tipos de marcas tradicionales.

Actividades didácticas de refuerzo: Planilla de solicitud de registro de marca; Rompecabezas; Laberinto para llegar al SAPI.

- *Hablamos sin usar palabras. Hablamos con nuestras acciones.*

Refuerzo positivo para los niños: Decimos más con nuestro ejemplo que con nuestras palabras, por eso, debemos ser coherentes con nuestras palabras.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Cuando decimos algo, pero hacemos lo contrario, pesa más nuestro ejemplo. Al igual que con el ejemplo, las marcas demuestran sus valores a través de las acciones también.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: Reputación y valores asociados a una marca.

Actividades didácticas de refuerzo: Ver un video de Póroro en Youtube; repasa y lee atentamente un enunciado sobre la reputación de las marcas; juego “carrera con agua”.

Segundo Volumen: El segundo volumen contiene dos lecciones o capítulos y se refieren a las Patentes de invención, Mejoras y Diseños Industriales (ver anexo 3). Tiene un total de dieciocho páginas. Su estructura es la siguiente:

- *Eres asombroso, ¡puedes inventar cosas fabulosas!*

Refuerzo positivo para los niños: Eres asombroso e inteligente, puedes inventar lo que sea que imagines.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Hay inventos que nos han ayudado, como el bombillo, para tener luz, la televisión, para ver caricaturas y las computadoras, para jugar.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: ¿Qué es una patente? ¿Para qué sirven las patentes?

Actividades didácticas de refuerzo: Dibujo con “Pat el ente”; lee, analiza y piensa en un invento que pueda resolver un problema; Block de súper ideas para el futuro; Experimento.

- Con tus propias manitos. ¡Patentando un diseño!

Refuerzo positivo para los niños: Así como los dedos de tus manos cumplen una función diferente, cada uno cumple una función diferente e importante en la sociedad.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Las formas de los juguetes que te gustan o de las sillas en las cuales te sientas pueden protegerse, aunque no resuelvan algún problema.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: Diseños industriales.

Actividades didácticas de refuerzo: Solicitud de patente de diseño industrial de zapatos; dibujo sobre mis manitos y mis ideas; colorear la manito del diseño.

Tercer Volumen: El tercer volumen contiene tres lecciones o capítulos. Dos de ellas tratan el Derecho de Autor, la forma en la cual actúa de forma automática, el pseudónimo y el derecho a la cita. La siguiente lección abarca los Derechos Conexos (ver anexo 4). Tiene un total de veintidós páginas. Su estructura es la siguiente:

- Autor de sonrisas. ¿Cuál es tu película favorita?

Refuerzo positivo para los niños: Podemos ser autores de sonrisas en el rostro de los demás, cuando somos educados y usamos las normas de cortesía.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Así como podemos ser autores de sonrisas, también podemos ser autores de otras cosas, como libros, películas, canciones, etc.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: ¿Qué es el Derecho de Autor? ¿Cómo actúa el Derecho de Autor?

Actividades didácticas de refuerzo: Dibuja una sonrisa en la carita feliz; conviértete en el autor de un poema; obteniendo una medalla de súper autor.

- Creando una obra de arte. ¡Recuerda mi nombre!

Refuerzo positivo para los niños: Hemos aprendido que eres asombroso y capaz de crear obras que están protegidas por nuestro amigo, el Derecho de Autor.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Cada vez que haces un dibujo, colocas tu nombre porque eres el autor, asimismo los autores firman sus obras.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: El pseudónimo; derecho a la cita.

Actividades didácticas de refuerzo: Sopa de letras; formando un pseudónimo con letras de colores; realizando una obra de arte con un tenedor.

- Eres talentoso. ¿Te gusta cantar?

Refuerzo positivo para los niños: Eres valioso, querido y talentoso.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: ¿Te gusta cantar? ¿te gusta bailar? ¿has tocado algún instrumento? Todas esas actividades son divertidas y demuestran que eres talentoso.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: Derechos conexos.

Actividades didácticas de refuerzo: Cantar Karaoke del canal oficial de Disney Latino; la papa caliente bailarina; show de talentos.

Cuarto Volumen: El cuarto volumen contiene una lección o capítulo sobre los secretos comerciales (ver anexo 5). Tiene un total de trece páginas. Su estructura es la siguiente:

- La súper fórmula secreta. ¡SHHHHHH!

Refuerzo positivo para los niños: Si te esfuerzas en todo lo que haces, siempre obtendrás buenos resultados.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Cuando alguien te dice un secreto, está confiando mucho en ti. Cuando vayas creciendo, descubrirás que hay información secreta que las empresas guardan y confían en sus trabajadores para que no le cuenten a nadie.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: Secretos comerciales.

Actividades didácticas de refuerzo: Juego adivina el secreto; leo, coloreo y analizo; colorea, recorta y arma el cofre del tesoro.

Quinto Volumen: El quinto volumen contiene una lección o capítulo sobre algunas infracciones a Derechos Intelectuales y prevención de la piratería (ver anexo 6). Tiene un total de diecinueve páginas. Su estructura es la siguiente:

- ¡No te conviertas en un pirata! ¡ARGG!

Refuerzo positivo para los niños: Eres un héroe o heroína cuando respetas y ayudas a los demás, cuando no tomas lo que no es tuyo, cuando compartes con otros, cuando dices la verdad y obedeces a tus padres y maestros.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Puedes ser un héroe o heroína, cuando haces lo correcto. Así también hay héroes y heroínas del intelecto, que derrotan a villanos como las marcas falsas y los piratas.

Temas de Propiedad Intelectual tratados: Infracciones de Propiedad Intelectual.

Actividades didácticas de refuerzo: Juego de memoria; diseña tu antifaz de superhéroe o superheroína.

Sexto Volumen: El sexto volumen contiene una lección o capítulo que abarca el valor de la cooperación y el trabajo en equipo en una economía creativa (ver anexo 7). Tiene un total de trece páginas. Su estructura es la siguiente:

- Dame esos cinco. ¡Seamos un equipo!

Refuerzo positivo para los niños: Eres valioso, importante y talentoso. Si trabajamos en equipo, todos esos talentos se multiplican y podemos lograr cosas asombrosas.

Relación con la vida cotidiana de los pequeños: Cuando tenemos amigos, no siempre pensamos igual. Por eso, trabajar en equipo a veces puede ser difícil, pero son esas diferencias que nos ayudan a ser mejores.

Temas de Propiedad Intelectual y economía naranja tratados: El valor de la cooperación; obras en colaboración.

Actividades didácticas de refuerzo: El juego de confianza; laberinto a casa; dibuja a tu equipo en quien confías.

Al final de cada lección o capítulo hay una sección de actividades didácticas y lúdicas, para reforzar lo aprendido. Se recomienda trabajar este material informativo con un diseño instruccional o por docentes con el objetivo de crear una guía o programa educativo.

Es un material informativo realizado sin fines de lucro, que será publicado para su descarga, de forma libre y gratuita.

En Venezuela, cambio se escribe con triple “C”

Sin lugar a duda, educar sobre Propiedad Intelectual desde temprana edad es una necesidad. En países como Venezuela, en el cual un cambio a corto plazo en el pensum escolar no es posible, la alternativa disponible es la educación no formal. Ésta ha sido la vía que han escogido organizaciones internacionales como la OMPI, asociaciones regionales como ASIPI y países como Colombia, México, España y Corea del Sur, entre muchos otros. Esto, en lugar de ser una desventaja, puede ser una oportunidad de oro para que los especialistas en Propiedad Intelectual, los autores, inventores, artistas, intérpretes, titulares y demás personas directamente interesadas en la difusión de estos temas puedan aportar su granito de arena en esta ardua, pero fascinante tarea de enseñar.

El intelecto y sus frutos, las ideas, son recursos infinitos. Aunque en esta área existan temas complejos o abstractos, los cuales son difíciles de explicar incluso para los adultos, es importante tomarse el tiempo de adaptar esos conceptos en palabras sencillas, para transmitir esos conocimientos a los más pequeños. Por supuesto, es necesario también atender los otros rangos de edades, además de los niños en edad de cursar educación primaria, como los adolescentes, por ejemplo, que tienen intereses y puntos de vista diferentes sobre la interacción digital y los activos intelectuales en el mundo de ceros y unos en el cual viven.

No puede esperarse que los niños sean especialistas en Propiedad Intelectual, pero sí que puedan conocer y entender los conceptos básicos, para reconocer los activos intelectuales cuando se topen con ellos, puesto que la convivencia con tales activos es más común de lo que parece. Además, se fomenta en ellos el respeto por el trabajo de los creativos y artistas, alertándolos sobre las consecuencias de la piratería. Por otro lado, se estimula en ellos el potencial de explorar las industrias creativas, de investigación y desarrollo.

Además, al desarrollar material para los niños, colateralmente también se educa a los padres y docentes que decidan hacer seguimiento a este tipo de iniciativas.

En Venezuela, la palabra cambio se escribe con triple "C", se escribe creando, conociendo y creciendo, de la mano de la Propiedad Intelectual y la economía creativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asociación Interamericana de la Propiedad Intelectual (ASIFI). (2019). *ASIFI Educa*. <https://asifi.org/asifi-educa/>

Asociación Interamericana de la Propiedad Intelectual (ASIFI). (2016). *ASIFI Educa en Venezuela*. <https://asifi.org/asifi-educa-en-venezuela-2016/>

Banco Interamericano de Desarrollo. (2020). *La economía naranja*. Región Naranja. <https://www.regionnaranja.org/economiaNaranja>

BBC Mundo. (2012). *¿Cuán seria es la lucha antipiratería en América Latina?*. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/07/120713_tecnologia_lucha_pirateria_aa

Cruz, A. (2016). *El IMPI explica a niños, con caricatura, qué es la Propiedad Intelectual*. Mipatente.com. <https://www.mipatente.com/el-impi-explica-a-ninos-con-caricatura-que-es-la-propiedad-intelectual/>

Duque, I. y Buitrago, F. (2013). *La economía naranja, una oportunidad infinita*. Banco Interamericano De Desarrollo. <https://publications.iadb.org/es/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita>

El blog de Cedro. (2014). *Educación sobre los principios de la propiedad intelectual*. <https://www.cedro.org/blog/articulo/blog.cedro.org/2014/10/29/educar-sobre-los-principios-de-la-propiedad-intelectual>

El blog de Cedro. (2015). *¿Cómo se trabaja la propiedad intelectual en el ámbito educativo? Claves del caso en España*. <https://www.cedro.org/blog/blog.cedro.org/2015/11/18/-como-se-trabaja-la-propiedad-intelectual-en-el-ambito-educativo-claves-del-caso-en-espana>

Elejalde, R. (2016). *¿Alumno o estudiante?*. ElMundo.Com. https://historico.elmundo.com/portal/opinion/columnistas/alumno_o_estudiante.php

Esopo (s. f.). Versión de Jean de La Fontaine (s.f.). *La fábula de la cigarra y la hormiga*. <https://biblioxograr.files.wordpress.com/2020/04/fc3a1bula-la-cigarra-y-la-hormiga-1.pdf>

Hamadache, A. (1991). La educación no formal: concepto e ilustración. Revista Perspectivas - UNESCO, Vol. XXI, Nro. 1 (77). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000090336_spa

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial - IMPI | Oficinas Administrativas (2016). *Episodio 1: Ideas geniales | Ser creativo con Póroro*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rkepy99bks>

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (2016). *Programa Ser Creativo con Póroro*. Blog del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. <http://pororo.impi.gob.mx/Paginas/Inicio.aspx>

Lacasa, P., Méndez L., Del Castillo, H. y Martínez, R. (2008). *Educación para crear Propiedad intelectual en las aulas*. Universidad de Alcalá. <https://docplayer.es/7408573-Educacion-para-crear-propiedad-intelectual-en-las-aulas.html>

Luzardo, A. (2017). *Las industrias culturales pueden fortalecer el rol de América Latina en el mundo*. Nueva Sociedad. <https://nuso.org/articulo/las-industrias-culturales-y-la-economia-naranja-pueden-fortalecer-el-rol-de-america-latina-en-el-mundo/>

Maalouf, A. (2009). *Las identidades asesinas*. Editorial Alianza Editorial. <https://www.redalyc.org/pdf/4559/455945071008.pdf>

Martínez, M. (2002). *Parte de la conferencia presentada en el Congreso Internacional sobre el Nuevo Paradigma de la Ciencia de la Educación: la Posibilidad de Ser*. Mexicali, México. http://prof.usb.ve/miguelm/nuevoparadigmaeducacion.html#_ftn1

Mateus, M. (2017). *SIC adelanta estrategias para educar en Propiedad Industrial a niños, niñas y adolescentes*. Página oficial de la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia. <https://www.sic.gov.co/ruta-pi/estrategia-sic-para-educar-ninos-ninas-y-adolescentes-en-pi>

Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2015). *Material educativo sobre el respeto por el derecho de autor para estudiantes de edades comprendidas entre los 10 y los 15 años*. https://www.wipo.int/export/sites/www/enforcement/en/pdf/rfc_teacher_es.pdf

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2017). *Fomentar el respeto por la propiedad intelectual: Sensibilización*. <https://www.wipo.int/enforcement/es/awareness-raising/index.html>

Proyecto “Escuelas de familia MODERNA”, del Modelo de desarrollo económico de Navarra. (MODERNA). (2013). *Bloque II: Etapas del desarrollo evolutivo. Etapa 7 a 10 años*. <https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+%287-10+A%C3%91OS%29.pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfa1-4bacc1816d23>

Silicon España. (2011). *PI: La contraseña, o como educar a los niños en respeto a la propiedad intelectual*. <https://www.silicon.es/pi-la-contrasena-o-como-educar-a-los-ninos-en-respeto-a-la-propiedad-intelectual-2190182>

Velasco, F. (2014). *El juego de los 6 a los 11 años*. Portal de padres y pediatras al cuidado de la infancia y la adolescencia “Familia y Salud”. <https://www.familiaysalud.es/crecemos/la-edad-escolar-6-11-anos/el-juego-de-los-6-los-11-anos>

Vigía de los derechos de la niñez mexicana. (2005). *La edad escolar*. Segundo Número. https://catedraunescohdh.unam.mx/catedra/mujeres_ORIGINAL/menu_superior/Doc_basicos/5_biblioteca_virtual/1_d_h/7a.pdf

Villarreal, L. (2010). *Piratería: Tendencias actuales y medidas no legislativas*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000187965>

ANEXOS

ANEXO 1: Entrevista semiestructurada o semilibre a la abogada Jacqueline Moreau Aymard, quien es representante de ASIFI en Venezuela.

Preguntas y respuestas:

- 1) Investigando en la página web de ASIFI, veo muy gratamente que en Venezuela ya se ha pensado en educar a los niños en materia de propiedad intelectual. Como delegada nacional de ASIFI, ¿puede por favor explicarme por qué esta organización considera necesario educar a los niños sobre este tema?

Respuesta: El programa de ASIFI Educa nace por considerar importante educar a los más jóvenes en materia de Propiedad Intelectual, y para ello ha establecido edades entre los 6-14 años; con el objeto de que puedan generar opinión pública y sean críticos con la información que puedan recibir en las diferentes charlas que se organizan.

Como antecedente a este proyecto algunos países asociados, como México, han logrado la inclusión de la enseñanza del tema en las escuelas primarias, esto es muy motivante para todos los países de la región.

Dentro de los objetivos del programa ASIFI Educa encontramos (los cito tal como han sido desarrollados por su Comité):

- Promocionar, concientizar y difundir la Propiedad Intelectual en nuestros países asociados.
- Promocionar la creatividad de los individuos por medio de la difusión de la Propiedad Intelectual como algo que debe ser respetado.
- Promover en los niños y jóvenes el respeto de la Propiedad Intelectual como una necesidad cultural y no porque la ley lo promueve.
- Facilitar el acceso al mundo digital, pensando que los niños y jóvenes son alfabetos digitales y este es su lenguaje.

- 2) ¿Cree que existe una edad específica en la cual se debería comenzar a educar a los niños sobre este tema?

SÍ NO

- 3) En caso de ser afirmativa su respuesta, ¿cuál sería esa edad? ¿por qué?

Respuesta: Considero que una edad específica puede ser a partir de los 5-6 años en adelante, donde ya los niños pueden generar su propio criterio.

- 4) ¿Cree que la educación en Propiedad Intelectual a niños aporta algún tipo de beneficio al país?

SÍ NO

- 5) De ser afirmativa su respuesta, ¿Cuáles serían esos beneficios?

Respuesta: Considero que todo lo que sea beneficioso en la educación será beneficioso para el país, la Propiedad Intelectual incentiva y protege la innovación, por ello estimula la investigación, las empresas que protegen sus intangibles ofrecen mejores beneficios a sus empleados; impactando la economía.

- 6) ¿Cuáles temas de Propiedad Intelectual creen que deberían enseñarse a los niños?

Respuesta: Fundamentalmente sobre Derechos de Autor, ellos lo entienden perfectamente desde el momento en que les comentas que cada vez que van a citar una fuente deben colocar el autor, que no deben copiarla sin realizar la cita; entienden perfectamente el tema de las Marcas y saben casos, sobre todo los varones con el caso de los deportes, como el fútbol, el nombre de los equipos, los Logos, los jugadores.

- 7) ¿Considera que la educación sobre estos temas debe darse exclusivamente en las escuelas, a través de la educación formal? ¿Por qué?

Respuesta: Considero que siempre y cuando se pueda educar sobre la importancia de la Propiedad Intelectual, será beneficioso; pues si al momento no contamos con la inclusión de esta materia dentro de las escuelas, nos toca una labor muy importante; es por ello que no necesariamente depende de las escuelas; sería maravilloso poder contar cada día más con la realización de este programa.

- 8) También pude ver que en el año 2016 se llevó a cabo una experiencia ASIFI educa en Venezuela, en la “Unidad Educativa Nacional Bolivariana Bicentenario Republicano”. ¿Puede decirme en breve en qué consistió la actividad?

Respuesta: Efectivamente, realizamos la actividad para niños en una edad comprendida entre 8-10 años, en la misma proyectamos los 3 videos que sobre la materia a desarrollado el Comité de ASIFI EDUCA, a saber, Marcas, Patentes y Derechos de Autor, enfocándonos un poco más en el de Derechos de Autor con el objeto de llevarlo a la práctica desde su día a día en clases y estudiando y en el de Marcas, pues es muy fácil para ellos visualizar el tema de Marcas y su importancia. La interactividad que se desarrolla durante la actividad realizada es impresionante, porque resulta muy nutritiva para ambas partes.

En el año 2015, en noviembre participe en la actividad de ASIFI EDUCA en la Fundación Pies Descalzos que tiene Shakira en Cartagena, y fue muy enriquecedora la actividad, definitivamente es un tema que hay que tocar desde la escuela, pues considero que la protección de la Propiedad Intelectual comienza con la Educación desde muy temprana edad.

- 9) ¿Cuáles temas se conversaron en esa oportunidad?

Respuesta: Conversamos sobre Marcas, Patentes y Derechos De Autor; siendo los principales y donde los niños muestran mayor interés sobre Marcas y Derechos de Autor.

- 10) ¿Qué herramientas didácticas utilizaron?

Respuesta: La asociación ha elaborado su propio material de enseñanza para las actividades que realiza en diferentes colegios y centros educativos de la región; en este caso en particular se proyectaron los 3 videos sobre Marcas, Derechos de e Autor y Patentes; son videos cortos.

- 11) ¿Qué edades tenían los estudiantes?

- a) 3-6 años
- b) 7-11 años

c) 12-18 años

12) ¿Se continuó haciendo este tipo de actividades con ese grupo de estudiantes o con algún otro grupo en Venezuela?

SÍ NO

Respuesta: A la fecha no se han realizado otras actividades, ya que pareciese fácil la coordinación de estas, pero cuesta mucho que los Colegios lo aprueben, quizás por temas internos.

La idea es que cada miembro de ASIPI pueda realizar este tipo de actividades en cada país que representa, el éxito ha sido muy grande; solo que falta más disposición y apoyo al programa.

13) ¿Qué resultados se obtuvieron como producto de esta formación?

Respuesta: El resultado a corto plazo no lo supimos, hay que hacer seguimiento y seguir impulsando el programa, pero el día de la actividad tanto profesores como estudiantes quedaron muy satisfechos y contentos con la actividad.

14) ¿El programa ASIPI Educa en Venezuela, tiene planificado realizar actividades próximamente con niños? ¿Me puede comentar al respecto por favor?

Respuesta: Este año pudimos concretar con el Instituto Cumbres la realización de la actividad pues fue aprobada por el Colegio y mostraron mucho interés, sin embargo, por el tema de la pandemia y la reorganización semanal de sus actividades, al momento no se ha podido realizar; pero se encuentra como pendiente.

Estas actividades han tenido un efecto multiplicador, pero aún tenemos mucho camino por recorrer.





CREANDO, CONOCIENDO, CRECIENDO. LA TRIPLE "C" DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE MATERIAL ES EL RESULTADO DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO DE LA AUTORA, REALIZADO EN OCASIÓN DEL POSTGRADO EN PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA.

QUEDA PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA AUTORA. ESTÁ AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, POR CUALQUIER MEDIO O PROCEDIMIENTO. ESTE MATERIAL SE HA REALIZADO SIN FINES DE LUCRO. QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA VENTA TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN EXCEPCIÓN.

CARACAS, 2022.

Índice

DEDICATORIA.....	PÁG. 4
AGRADECIMIENTOS.....	PÁG. 5
NOTA PARA PADRES Y DOCENTES.....	PÁG. 6
¡UN VIAJE AL MUNDO DE LAS IDEAS!.....	PÁG. 7
ERES ESPECIAL Y DISTINTO AL RESTO. ¡NO NOS CONFUNDIMOS! ¿QUÉ SON LAS MARCAS? SU PRINCIPAL FUNCIÓN.....	PÁG. 8
DEJANDO HUELLAS. ¡REGISTREMOS NUESTRA MARCA! EXPERIENCIAS OFRECIDAS POR LAS MARCAS. TIPOS DE MARCAS TRADICIONALES.....	PÁG. 13
HABLAMOS SIN USAR PALABRAS. HABLAMOS CON NUESTRAS ACCIONES. LA REPUTACIÓN DE UNA MARCA Y LOS VALORES QUE TRANSMITEN.....	PÁG. 18
FIN DEL VIAJE NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.....	PÁG. 22
CRÉDITOS.....	PÁG. 23

Dedicatoria

A QUIEN ES MI PADRE, MI MEJOR AMIGO Y EL MEJOR ABOGADO DE CONOZCO.

QUIEN ES EL AUTOR DE TODA CIENCIA Y CONOCIMIENTO.

QUIEN CAPTURÓ MI CORAZÓN CUANDO APENAS ERA UNA NIÑA Y QUIEN ME HA ABRAZADO CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, **MI DIOS.**

TÚ HAS SIDO MI GUÍA Y MI AYUDADOR, ABRIENDO CAMINOS NUEVOS Y PERFECTOS. ME ENSEÑASTE QUE AMAS A LOS NIÑOS Y QUE HAY QUE SER COMO ELLOS PARA ALCANZAR TU CORAZÓN.

Agradecimientos

LE AGRADEZCO A DIOS PRIMERAMENTE POR ABRIRME PUERTAS PARA CONOCER EL MUNDO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

A MI FAMILIA, QUE SIEMPRE HA SIDO MI APOYO INCONDICIONAL, MI NIDO Y MI LUGAR SEGURO.

A ANTEQUERA PARILLI & RODRÍGUEZ, QUE HA SIDO UNA ESCUELA PARA MÍ Y ME HA BRINDADO OPORTUNIDADES ÚNICAS, PERMITIÉNDOME CONOCER A PERSONAS MARAVILLOSAS QUE ME HAN BENDECIDO GRANDEMENTE.

A LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA, MIS PROFESORES Y MI TUTORA, POR LAS OPORTUNIDADES OTORGADAS Y LA PACIENCIA PARA ENSEÑAR.

A MIS AMIGOS Y HERMANOS, POR SU APOYO Y CARIÑO.

GRACIAS A TODOS, PUES HAN DEJADO UNA LINDA HUELLA EN MI CORAZÓN.

Nota para padres y docentes

HAY UNA FRASE QUE SIEMPRE RONDA MI MENTE: "NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO". CREO PROFUNDAMENTE QUE LOS PEQUEÑOS NO SOLO SON EL FUTURO, ELLOS SON EL PRESENTE, POR LO CUAL NECESITAMOS ENSEÑARLES E INSTRUIRLOS CON PACIENCIA Y CARIÑO.

SIENDO ASÍ, VIVIENDO EN UN PAÍS COMO VENEZUELA, ES IMPORTANTE IR CONSTRUYENDO LAS BASES DE UNA ECONOMÍA CREATIVA, FUNDADA EN LA PROTECCIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES, PORQUE LA BUENA NOTICIA ES QUE LAS IDEAS SON RECURSOS RENOVABLES, AL CONTRARIO DEL PETRÓLEO U OTROS MINERALES QUE TRADICIONALMENTE HAN SIDO EL CENTRO DE NUESTRA ECONOMÍA.

LES INVITO A PINTAR DE NARANJA ESTA ECONOMÍA NEGRA PETROLERA; LES INVITO A CREER EN EL INTELLECTO COMO FUENTE DE RIQUEZA; Y, POR ÚLTIMO, LES INVITO A DARLE UNA OPORTUNIDAD A ESTE MATERIAL INFORMATIVO, EL CUAL ES UN APOORTE INICIAL EN LA DIRECCIÓN QUE EL PAÍS NECESITA.

¡Un viaje al mundo de las ideas!

¡HOLA! BIENVENIDO A ESTE VIAJE!

HAREMOS ALGO SORPRENDENTE, VAMOS A VIAJAR A OTRO PLANETA.

NUESTRO DESTINO ES:

El Planeta



Intelecto

EL PLANETA INTELECTO ES UN LUGAR MARAVILLOSO, EN EL CUAL VIVEN LAS IDEAS DE TODAS LAS PERSONAS.

¡TUS IDEAS TAMBIÉN VIVEN EN EL PLANETA INTELECTO!

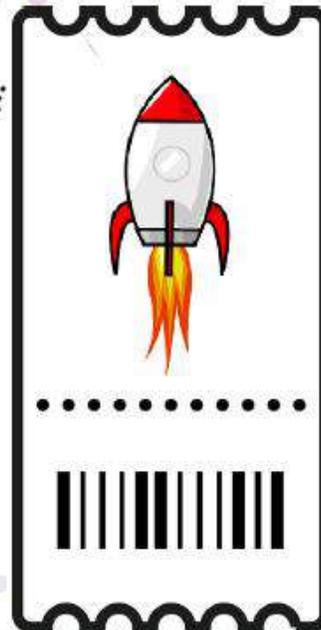
CON BASE EN ESAS IDEAS, LAS PERSONAS PUEDEN CREAR COSAS MARAVILLOSAS, AQUÍ EN EL PLANETA TIERRA.

¡YA LO VERÁS!



¡MI NOMBRE ES CLARY, Y SERÉ TU PILOTO EN ESTE VIAJE!

AQUÍ ESTÁ TU BOLETO:





Eres especial y distinto al resto. ¡NO NOS CONFUNDIMOS!

¿ALGUNA VEZ HAS PENSADO EN LO DIFERENTE QUE ERES DEL RESTO DE NIÑOS Y NIÑAS?

TE PUEDO ASEGURAR UNA COSA:



NO HAY NADIE IGUAL A TI EN
TOOOOODO EL MUNDO.

¿SABÍAS ESO?



NUESTRAS DIFERENCIAS NOS HACEN ÚNICOS Y MUY ESPECIALES. INCLUSO QUIENES TIENEN HERMANOS GEMELOS, AUNQUE SEAN MUY PARECIDOS FÍSICAMENTE, NUNCA SERÁN IGUALES DENTRO DE SU **MENTE**.

VIVIMOS EN UN MUNDO DE PERSONAS **IGUALMENTE DIFERENTES**. SER DISTINTOS AL RESTO NO ES ALGO MALO, AL CONTRARIO, ESO NOS IDENTIFICA DENTRO DE NUESTRA FAMILIA, NUESTRA ESCUELA Y DENTRO DE LA SOCIEDAD EN LA CUAL VIVIMOS.

AL IGUAL QUE NOSOTROS, LAS COSAS QUE TENEMOS Y HACEMOS TAMBIÉN PUEDEN SER TAN DISTINTAS AL RESTO QUE LOS DEMÁS PUEDAN IDENTIFICARLAS. VEAMOS ALGUNOS EJEMPLOS:

1- AL DESPERTAR Y CEPILLAR TUS DIENTES, LA PASTA DENTAL TIENE UN NOMBRE O DIBUJO QUE **LA HACE DIFERENTE AL RESTO DE PASTAS DENTALES**.

¿NO LO HABÍAS NOTADO? ¡CORRE Y FÍJATE EN SU NOMBRE!





2- AL ESCOGER UN JUGUETE, ESOS JUGUETES TIENEN UN **NOMBRE** O **DIBUJO** CON EL CUAL SE IDENTIFICAN, POR EJEMPLO:



3- TAMBIÉN LOS LUGARES EN DONDE HACEN LA COMIDA DELICIOSA QUE NOS GUSTA SE IDENTIFICA CON UN **NOMBRE** O **DIBUJO**:



ESOS NOMBRES O DIBUJOS QUE IDENTIFICAN LAS COSAS O SERVICIOS, SE LLAMAN **MARCAS**.

**SÚPER
CONCEPTO**

UNA MARCA ES UNA PALABRA, DIBUJO O LA COMBINACIÓN DE AMBOS, QUE IDENTIFICA UN PRODUCTO (COMIDAS, BEBIDAS, JUGUETES, GLOBOS, ETC.) Y TAMBIÉN SERVICIOS (LO QUE HACEN LOS MÉDICOS AL EXAMINARTE, LO QUE HACE UN COCINERO AL PREPARAR ALGO DELICIOSO, ETC.)

¿¿¿PARA QUÉ SIRVEN LAS MARCAS???

ELLAS NOS AYUDAN PARA QUE **NO NOS CONFUNDAMOS**.



CUANDO VAMOS AL SUPERMERCADO, AL VER LA MARCA DE GALLETAS QUE MÁS NOS GUSTA, PODEMOS TOMAR ESE PAQUETE EN VEZ DE CUALQUIER OTRO, PORQUE LO RECONOCEMOS A TRAVÉS DE ESA MARCA.

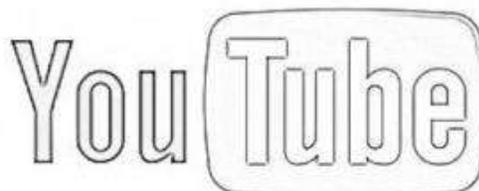
TÚ ERES ÚNICO Y ESPECIAL, Y LAS MARCAS TAMBIÉN LO SON.

• GRACIAS A ELAS, ¡NO NOS CONFUNDIMOS!

• ¡LAS MARCAS SON LAS HEROÍNAS DEL DÍA!

¡JUGUEMOS!

LOS COLORES SON PARTE IMPORTANTE DE LAS MARCAS, DE HECHO, SEGURAMENTE RECUERDAS LOS COLORES QUE PUEDES USAR PARA COLOREAR LAS SIGUIENTES MARCAS:





BUSCA LAS SIGUIENTES PALABRAS:

- COMIDA
- CONFUNDIR
- DIBUJOS
- DIFERENTES
- HEROÍNAS
- IDENTIFICAR
- JUGUETES
- MARCAS
- MENTE
- MUNDO
- NOMBRES
- PRODUCTOS
- SERVICIOS
- ÚNICO





DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO:

♪ 😊 ↑ ♪ 😊 - ♥ 😊 ↑ ↑ ◀ ⚙️ ⇅️ 😊 ♪ 😊 😊 - 😊 ↑

♦ ◻️ 😊 → ♪ ◀ ↑ ◀ ♪ 😊 ♥ ◀ ♪ 😊 ◻️ ⚙️ 😊 ♥ ◻️ ◀ ⚙️ ♦ ♣️

😊 ♪ 😊 ◀ ↑ ! → ♣️ ◻️ ♦ ♣️ ⚙️ ↓ ◻️ ♣️ ◻️ ♥ 😊 ⚙️ → ⚙️

⇅️ - ◀ ♦ → ♥ ↓ ◀ ◀ → ⚙️ ↑ ♣️ - ← ◻️ ♥ ◻️ ◀

CÓDIGOS:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
😊	😊	♥	♦	♣️	♠️	◻️	<	◻️	♂️
K	L	M	N	N	O	P	Q	R	S
♀️	♪	♪	⚙️	▶️	◀️	⇅️	!!!	—	↑
T	U	V	W	X	Y	Z			
↓	→	←	#	⊕	▲	▼			



Dejando huellas. ¡REGISTREMOS NUESTRA MARCA!

CUANDO CAMINAMOS EN LA ARENA, DEJAMOS
UNA MARCA DE NUESTROS PASOS.



¿LO HAS INTENTADO?



ASÍ TAMBIÉN CADA UNO DE NOSOTROS ES CAPAZ DE
DEJAR UNA HUELLA O MARCA EN EL CORAZÓN DE
QUIENES NOS CONOCEN.

POR EJEMPLO: SI OBEDECEMOS A NUESTROS PADRES,
ELLOS SIEMPRE NOS RECORDARÁN COMO BUENOS
HIJOS Y ESA SERÁ UNA HUELLA DE OBEDIENCIA QUE
DEJAMOS EN ELLOS.

CUANDO AYUDAMOS A ALGUIEN, ESA ES UNA HUELLA O MARCA QUE
DEJAMOS EN SUS CORAZONES, POR LA CUAL SIEMPRE NOS
RECORDARÁN.

ASÍ TAMBIÉN LAS MARCAS DE LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS
DEJAN HUELLAS EN NOSOTROS.

SI UN CHOCOLATE ES MUY RICO, SEGURAMENTE PEDIREMOS QUE NOS
VUELVAN A COMPRAR EL CHOCOLATE DE LA MISMA MARCA. SI FUISTE A
UNA HELADERÍA MUY DIVERTIDA, SEGURO QUERRÁS QUE VUELVAN A IR Y
LA PODRÁS IDENTIFICAR CON ESA MARCA, PORQUE DEJÓ UNA HUELLA
BUENA EN TI.

EN CAMBIO, SI UN DULCE NO TE GUSTÓ, NO QUERRÁS QUE VUELVAN A
COMPRAR DE LA MISMA MARCA, PORQUE LA HUELLA QUE DEJÓ EN TI NO
FUE BUENA.



EN NUESTRO PAÍS, LAS MARCAS PUEDEN SER:

UN NOMBRE, SIN TENER NINGÚN COLOR NI DIBUJO, POR EJEMPLO:

NIKE ADIDAS JORDAN MATTEL LEGO
BARBIE HASBRO DISNEY COLGATE SUSY
YOUTUBE FACEBOOK MARVEL TOY STORY DIGITEL
BIMBO EFE TÍO RICO BRATZ NINTENDO
PLAY STATION

TAMBIÉN PUEDEN SER **DIBUJOS**, SIN NOMBRES NI NÚMEROS POR EJEMPLO:



Y TAMBIÉN PUEDEN SER LA **UNIÓN DE UN NOMBRE Y UN DIBUJO**, POR EJEMPLO:





SI TUVIERAS QUE CREAR UNA MARCA, ¿CÓMO SE LLAMARÍA?

¿QUÉ IDENTIFICARÍA?

¿SERÍA UN NOMBRE, UN DIBUJO, O LA UNIÓN DE AMBOS?

¡JUGUEMOS!

¡REGISTREMOS NUESTRA MARCA! LLENA LA SIGUIENTE PLANILLA,
PARA REGISTRAR TU MARCA:

SOLICITUD PARA EL REGISTRO DE MI MARCA

NOMBRE DE QUIEN SOLICITA ESTA MARCA:

EDAD DE QUIEN SOLICITA ESTA MARCA:

A CONTINUACIÓN ESCRIBE O DIBUJA Y COLOREA LA MARCA QUE QUIERES REGISTRAR:

¿QUÉ QUIERES IDENTIFICAR CON TU MARCA? PUEDE SER TODO LO QUE QUIERAS! GALLETAS, HELADOS, JUGUETES, ROPA O TAMBIÉN SERVICIOS COMO ATENCIÓN MÉDICA O DAR CONSEJOS SOBRE CÓMO HACER ALGO:

FIRMA DE QUIEN SOLICITA LA MARCA



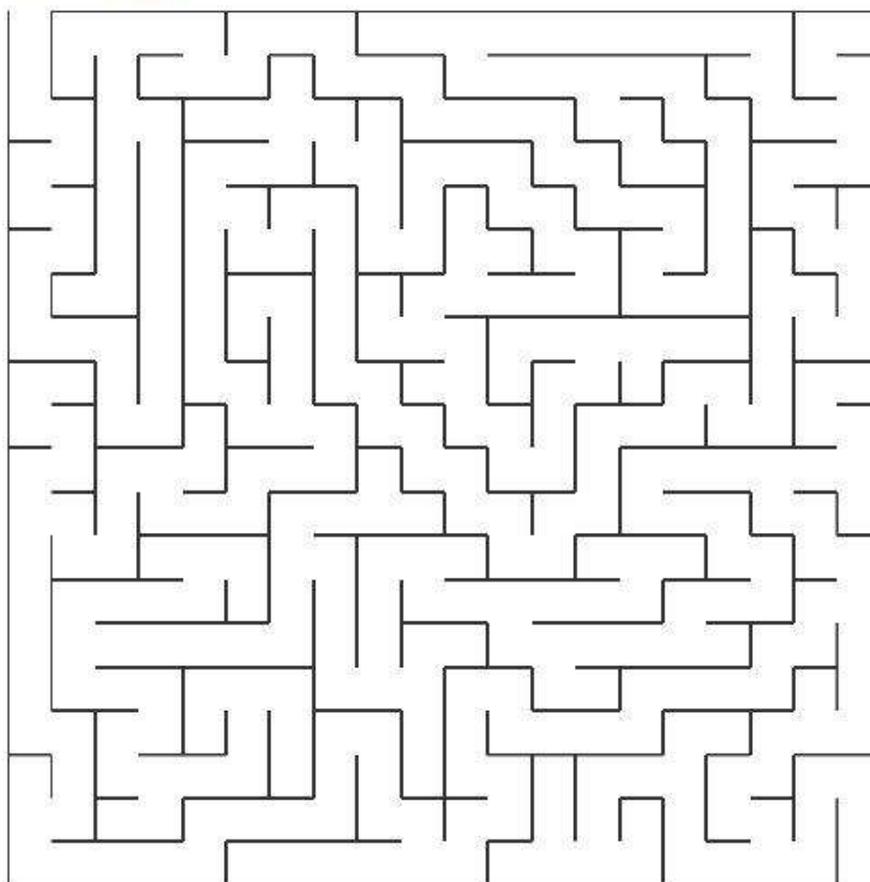


¡¡IMPRIME, RECORTA Y ARMA EL ROMPECABEZAS!





AYUDA A LOS NIÑOS A LLEGAR A LA OFICINA DE
MARCAS VENEZOLANA LLAMADA **SAPI**, PARA
ENTREGAR SU SOLICITUD Y REGISTRAR SUS MARCAS:





Hablamos sin usar palabras.

HABLAMOS CON NUESTRAS ACCIONES.

¿SABÍAS QUE HAY OTRA MANERA DE HABLAR ADEMÁS DE USAR NUESTRAS PALABRAS?

ASÍ ES, **NUESTRAS ACCIONES Y LA MANERA DE COMPORTARNOS**, LES DICE A LOS DEMÁS MUCHAS MÁS COSAS QUE LO QUE PODRÍAMOS DECIR CON NUESTRAS PALABRAS.

POR EJEMPLO:

SI DECIMOS CON **NUESTRAS PALABRAS** QUE SOMOS OBEDIENTES, PERO CUANDO MAMÁ O PAPÁ NOS PIDEN QUE HAGAMOS LA TAREA, QUE NOS BAÑEMOS Y QUE NOS VAYAMOS A DORMIR, **NO LES HACEMOS CASO**, ENTÓNCE, NUESTRAS ACCIONES DEMUESTRAN QUE EN REALIDAD NO ESTAMOS SIENDO OBEDIENTES, A PESAR DE HABER DICHO QUE SÍ LO ÉRAMOS.

¿LO VES?

SIEMPRE INTENTEMOS QUE **NUESTRAS PALABRAS Y NUESTRAS ACCIONES DIGAN LO MISMO A TODOS LOS DEMÁS.**

POR EJEMPLO, SI DECIMOS QUE NO NOS GUSTAN LAS MENTIRAS, ENTÓNCE, DIGAMOS SIEMPRE LA VERDAD, PARA QUE TANTO NUESTRAS PALABRAS, COMO NUESTRAS ACCIONES DEMUESTREN QUE SOMOS SINCEROS.

EN EL CASO DE **LAS MARCAS**, OCURRE ALGO MUY PARECIDO, PORQUE ELLAS TAMBIÉN PUEDEN DEMOSTRAR SUS **VALORES** A TRAVÉS DE LAS ACCIONES QUE SUS DUEÑOS Y TRABAJADORES HACEN.

PERO, ¿CÓMO UNA MARCA DEMUESTRA SUS VALORES CON ACCIONES?





POR EJEMPLO, SI LOS QUE TRABAJAN EN UNA EMPRESA QUE TIENE UNA MARCA DICEN QUE NO DAÑAN NUESTRO MEDIO AMBIENTE, PERO SE DESCUBRE QUE EN REALIDAD USAN MUCHOS QUÍMICOS QUE HAN DESTRUIDO MUCHOS ÁRBOLES, ENTONCES, LAS ACCIONES DE ESA EMPRESA DEMOSTRARÁN QUE LA MARCA NO CUIDA EL MEDIO AMBIENTE, A PESAR DE LO QUE HAYAN DICHO CON PALABRAS.

LAS MARCAS TIENEN QUE ALINEAR LO QUE DICEN CON LO QUE DEMUESTRAN CON ACCIONES, PARA CONSTRUIR ALGO LLAMADO **REPUTACIÓN**.

ASÍ COMO NOSOTROS DEBEMOS DAR EL EJEMPLO A OTROS, LAS MARCAS DEBEN DAR UN BUEN EJEMPLO, QUE SE CONOCE COMO UNA BUENA REPUTACIÓN.

¿RECUERDAS LA MARCA QUE REGISTRAMOS? AHORA ES EL MOMENTO DE CONSTRUIR BUENOS VALORES PARA ELLA. ¿TE GUSTARÍA QUE CUIDARA EL MEDIO AMBIENTE? ¿O QUE AYUDARA A LOS NIÑOS?.

¡JUGUEMOS!

VEAMOS ESTE VIDEO EN YOUTUBE, EN EL CUAL UN PERSONAJE MUY ESPECIAL CREA SU PROPIA MARCA:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?
V=D1KXD7RWWYA](https://www.youtube.com/watch?v=D1KXD7RWWYA)

¿QUÉ APRENDISTE DEL VIDEO?

¿RECUERDAS CÓMO SE LLAMA LA MARCA QUE PÓRORO Y SUS AMIGOS CREARON?

¿QUÉ IDENTIFICABA ESA MARCA?



REPASA Y LEE ATENTAMENTE:

Así como nosotros
debemos dar el
ejemplo a otros, las
marcas deben dar
un buen ejemplo,
que se conoce
como una buena
reputación.



JUEGO "CARRERA CON AGUA"

EN UNA MESA, COLOCAR TANTOS VASOS PLÁSTICOS CON AGUA COMO NIÑOS HAYA.

LOS PARTICIPANTES DEBEN HACER UNA COLUMNA (UNO DETRÁS DE OTRO) Y EL LÍDER DEBE IR DE PRIMERO (SIN TENER VASO CON AGUA) Y LAS INSTRUCCIONES SERÁN ÉSTAS: 1

1) TODOS DEBEN HACER LO QUE HAGA EL LÍDER Y SIN IMPORTAR LO QUE OCURRA DEBEN IMITARLO.

2) EL LÍDER HARÁ MOVIMIENTOS CON LA INTENCIÓN DE QUE SE LES BOTE EL AGUA DE LOS VASOS A LOS NIÑOS (COMO: SALTOS, LEVANTAR Y MOVER LAS MANOS, ETC.).

3) GANARÁ EL NIÑO QUE LOGRÉ CONSERVAR MÁS CANTIDAD DE AGUA AL FINAL DEL JUEGO.

REFLEXIÓN AL FINAL DEL JUEGO: EL EJEMPLO QUE IMITAMOS DE LOS DEMÁS PUEDE AYUDARNOS A LLEGAR A NUESTRAS METAS O NO. SI IMITAMOS UN MAL EJEMPLO, NO PODREMOS CUMPLIR CON LO QUE NOS PROPONEMOS, COMO EN EL JUEGO, IMITAMOS LOS MOVIMIENTOS DEL LÍDER, QUE HIZO MOVIMIENTOS RÁPIDOS A PROPÓSITO PARA QUE EL AGUA SE NOS CAYERA. TAMBIÉN PASA ESO CON EL EJEMPLO QUE DAMOS Y QUE LOS OTROS IMITAN.

LAS MARCAS TAMBIÉN REFLEJAN CON ACCIONES SUS VALORES. A ESO LE LLAMAMOS REPUTACIÓN.

Fin del viaje

LOS ADULTOS A VECES OLVIDAMOS QUE UNA VEZ TAMBIÉN FUIMOS NIÑOS. TU MAMÁ, PAPÁ, ABUELO, ABUELA, TÍOS, MAESTROS, ETC. FUERON TAMBIÉN NIÑOS Y NIÑAS QUE JUGARON, APRENDIERON Y FUERON EXACTAMENTE COMO TÚ.

LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE AL CRECER, COMO YA HEMOS PASADO POR LA ESCUELA, PODEMOS ACONSEJAR A LOS NIÑOS UN POCO.

MI PRIMER CONSEJO PARA TI ES QUE **NUNCA PIENSES QUE NO ERES LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTE Y VALIOSO. ERES COMO UN TESORO MARAVILLOSO.**

TAMBIÉN QUIERO DECIRTE QUE **NUNCA DEJES DE SOÑAR. NO IMPORTA SI A VECES ES DIFÍCIL VIVIR EN NUESTRO PAÍS. SIGUE SOÑANDO EN QUÉ QUIERES SER CUANDO SEAS GRANDE, ANOTA TUS IDEAS Y SUEÑOS, HAZ DIBUJOS DE ESO Y ESFUÉZDATE POR LOGRARLO.**

ESPERO QUE PUEDES INVENTAR UNA SÚPER MÁQUINA, QUE PUEDES TENER MUCHAS MARCAS VALIOSAS, QUE CREES MUCHAS OBRAS... **TODO ES POSIBLE, PORQUE ERES IMPORTANTE, ERES INTELIGENTE Y VALIOSO.**

CREO EN TI Y SÉ QUE LOGRARÁS TODO LO QUE SUEÑAS.



Clary B. Muñoz V.

NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.

Créditos



TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO DESARROLLADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN LLAMADA "MEITU", CON LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL.



LAS FUENTES UTILIZADAS SON:

Hello Pirates

POR: SUTHI SRISOPHA

LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL

FRIBASH

POR: KATARIO STUDIO

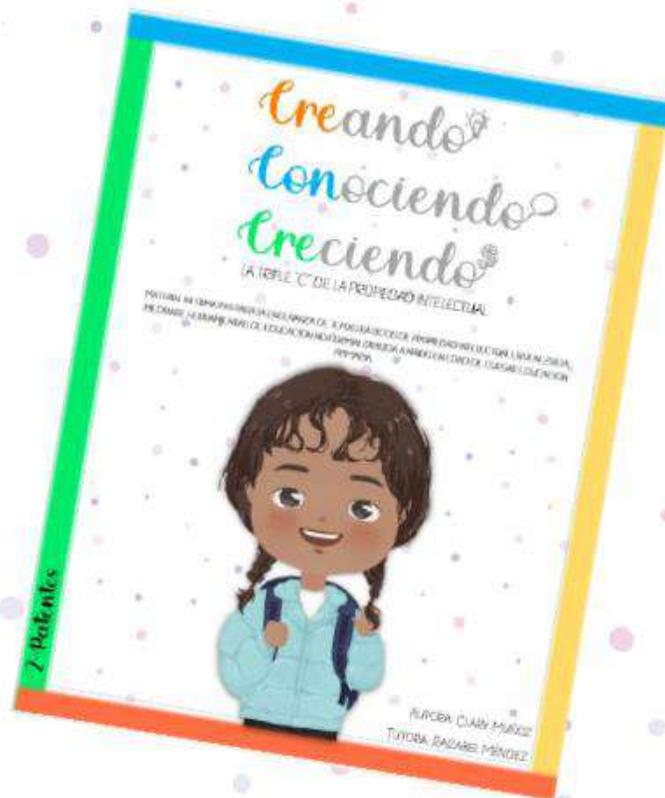
LICENCIA PARA USO COMERCIAL

EL RESTO DE IMÁGENES NO REALIZADAS POR LA AUTORA, SE EXTRAJERON DEL BANCO DE IMÁGENES CON LICENCIA PARA USO COMERCIAL
PIXABAY.

pixabay

TODAS LAS MENCIONES A MARCAS, INVENCIONES, DISEÑOS, OBRAS Y PERSONAS EN ESTA GUÍA HAN SIDO HECHAS SIN FINES DE LUCRO Y CON FINES EDUCATIVOS.





CREANDO, CONOCIENDO, CRECIENDO. LA TRIPLE "C" DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE MATERIAL ES EL RESULTADO DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO DE LA AUTORA, REALIZADO EN OCASIÓN DEL POSTGRADO EN PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA.

QUEDA PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA AUTORA. ESTÁ AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, POR CUALQUIER MEDIO O PROCEDIMIENTO. ESTE MATERIAL SE HA REALIZADO SIN FINES DE LUCRO. QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA VENTA TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN EXCEPCIÓN.

CARACAS, 2022.

Índice

DEDICATORIA.....	PÁG. 4
AGRADECIMIENTOS.....	PÁG. 5
NOTA PARA PADRES Y DOCENTES.....	PÁG. 6
¡UN VIAJE AL MUNDO DE LAS IDEAS!.....	PÁG. 7
ERES ASOMBROSO. ¡PUEDES INVENTAR COSAS FABULOSAS!	
¿QUÉ SON LAS PATENTES? ¿PARA QUÉ SIRVEN?.....	PÁG. 8
CON TUS PROPIAS MANITOS. ¡PATENTANDO UN DISEÑO!	
¿QUÉ ES UN DISEÑO INDUSTRIAL?.....	PÁG. 13
FIN DEL VIAJE	
NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.....	PÁG. 17
CRÉDITOS.....	PÁG. 18

Dedicatoria

A QUIEN ES MI PADRE, MI MEJOR AMIGO Y EL MEJOR ABOGADO DE CONOZCO.

QUIEN ES EL AUTOR DE TODA CIENCIA Y CONOCIMIENTO.

QUIEN CAPTURÓ MI CORAZÓN CUANDO APENAS ERA UNA NIÑA Y QUIEN ME HA ABRAZADO CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, **MI DIOS.**

TÚ HAS SIDO MI GUÍA Y MI AYUDADOR, ABRIENDO CAMINOS NUEVOS Y PERFECTOS. ME ENSEÑASTE QUE AMAS A LOS NIÑOS Y QUE HAY QUE SER COMO ELLOS PARA ALCANZAR TU CORAZÓN.

Agradecimientos

LE AGRADEZCO A DIOS PRIMERAMENTE POR ABRIRME PUERTAS PARA CONOCER EL MUNDO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

A MI FAMILIA, QUE SIEMPRE HA SIDO MI APOYO INCONDICIONAL, MI NIDO Y MI LUGAR SEGURO.

A ANTEQUERA PARILLI & RODRÍGUEZ, QUE HA SIDO UNA ESCUELA PARA MÍ Y ME HA BRINDADO OPORTUNIDADES ÚNICAS, PERMITIÉNDOME CONOCER A PERSONAS MARAVILLOSAS QUE ME HAN BENDECIDO GRANDEMENTE.

A LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA, MIS PROFESORES Y MI TUTORA, POR LAS OPORTUNIDADES OTORGADAS Y LA PACIENCIA PARA ENSEÑAR.

A MIS AMIGOS Y HERMANOS, POR SU APOYO Y CARIÑO.

GRACIAS A TODOS, PUES HAN DEJADO UNA LINDA HUELLA EN MI CORAZÓN.

Nota para padres y docentes

HAY UNA FRASE QUE SIEMPRE RONDA MI MENTE: "NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO". CREO PROFUNDAMENTE QUE LOS PEQUEÑOS NO SOLO SON EL FUTURO, ELLOS SON EL PRESENTE, POR LO CUAL NECESITAMOS ENSEÑARLES E INSTRUIRLOS CON PACIENCIA Y CARÍÑO.

SIENDO ASÍ, VIVIENDO EN UN PAÍS COMO VENEZUELA, ES IMPORTANTE IR CONSTRUYENDO LAS BASES DE UNA ECONOMÍA CREATIVA, FUNDADA EN LA PROTECCIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES, PORQUE LA BUENA NOTICIA ES QUE LAS IDEAS SON RECURSOS RENOVABLES, AL CONTRARIO DEL PETRÓLEO U OTROS MINERALES QUE TRADICIONALMENTE HAN SIDO EL CENTRO DE NUESTRA ECONOMÍA.

LES INVITO A PINTAR DE NARANJA ESTA ECONOMÍA NEGRA PETROLERA; LES INVITO A CREER EN EL INTELLECTO COMO FUENTE DE RIQUEZA; Y, POR ÚLTIMO, LES INVITO A DARLE UNA OPORTUNIDAD A ESTE MATERIAL INFORMATIVO, EL CUAL ES UN APORTE INICIAL EN LA DIRECCIÓN QUE EL PAÍS NECESITA.

¡Un viaje al mundo de las ideas!

¡HOLA! ¡BIENVENIDO A ESTE VIAJE!

HAREMOS ALGO SORPRENDENTE, VAMOS A VIAJAR A OTRO PLANETA.

NUESTRO DESTINO ES:

El Planeta



Intelecto

EL PLANETA INTELECTO ES UN LUGAR MARAVILLOSO, EN EL CUAL VIVEN LAS IDEAS DE TODAS LAS PERSONAS.

¡TUS IDEAS TAMBIÉN VIVEN EN EL PLANETA INTELECTO!

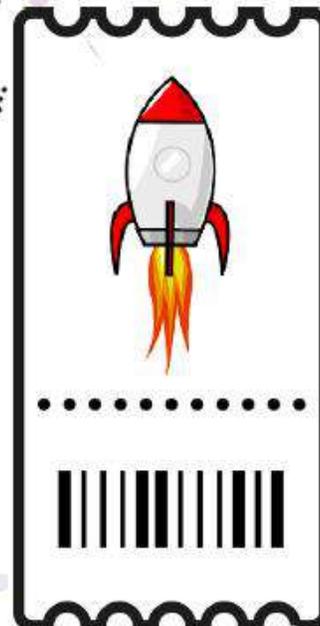
CON BASE EN ESAS IDEAS, LAS PERSONAS PUEDEN CREAR COSAS MARAVILLOSAS, AQUÍ EN EL PLANETA TIERRA.

¡YA LO VERÁS!



¡MI NOMBRE ES CLARY, Y SERÉ TU PILOTO EN ESTE VIAJE!

AQUÍ ESTÁ TU BOLETO:





Eres asombroso.

¡PUEDES INVENTAR COSAS FABULOSAS!

• HAY PERSONAS MUY INTELIGENTES Y MARAVILLOSAS EN EL MUNDO, Y SABES QUÉ?

TÚ ERES UNO DE ELLOS!

¡ERES TAN ASOMBROSO E INTELIGENTE QUE PUEDES INVENTAR COSAS FABULOSAS!

POR EJEMPLO, HAY INVENTOS QUE TODOS CONOCEMOS Y USAMOS, LOS CUALES FUERON CREADOS POR PERSONAS COMO TÚ. POR EJEMPLO:



👍 EL BOMBILLO.

👍 LA TELEVISIÓN

👍 LAS COMPUTADORAS.

¿TE GUSTARÍA INVENTAR ALGO? ¿QUÉ TE GUSTARÍA INVENTAR?

TODOS ESTOS INVENTOS TIENEN EN COMÚN QUE NOS HAN AYUDADO A TODOS EN EL MUNDO.

PARA CONTINUAR HABLANDO SOBRE ESTO, LES PRESENTAREMOS A UN AMIGO MUY ESPECIAL, SU NOMBRE ES **"PAT, EL ENTE!"**



PAT: HOLA AMIGOS! ME ALEGRA MUCHO VERLOS HOY!

YO SOY UN ROBOT QUE FUI INVENTADO POR PERSONAS MUY CREATIVAS, QUE SE ESFORZARON DURANTE MUIUCHOS AÑOS Y COMPRARON COSAS MUY CARAS PARA PODER CONSTRUIRME.

¡SOY UN ROBOT QUE AYUDA A LOS NIÑOS A APRENDER SOBRE LAS PATENTES!



PERO...¿QUÉ ES UNA PATENTE?

UNA PATENTE ES UNA FORMA DE PROTEGER A LAS PERSONAS QUE CON MUCHO ESFUERZO Y ESTUDIOS, HAN INVENTADO O MEJORADO ALGO QUE NUNCA ANTES SE HABÍA CONOCIDO, QUE PUEDE AYUDAR A LAS PERSONAS A RESOLVER PROBLEMA.

POR EJEMPLO: UN MEDICAMENTO QUE ALGUIEN NECESITE PARA ALGUNA ENFERMEDAD, HA SIDO INVENTADO POR CIENTÍFICOS QUE TIENEN ESTE DOCUMENTO LLAMADO PATENTE.

SÚPER
CONCEPTO

¿PARA QUÉ SIRVEN LAS PATENTES?

SIRVEN PARA DARLE UN PREMIO A LAS PERSONAS QUE HAN ESTUDIADO MUCHO PARA INVENTAR O MEJORAR LAS COSAS QUE TODOS NOSOTROS NECESITAMOS.

ESAS PERSONAS HAN GASTADO MUCHO DINERO COMPRANDO COSAS Y APARATOS PARA LOGRAR SU META. ENTONCES, LA PATENTE PREMIA EL ESFUERZO Y LES AYUDA A GANAR DINERO PARA RECOMPENSAR TODO LO QUE HAN GASTADO EN SU INVENTO.

ES DECIR, A CAMBIO DE ESE INVENTO QUE NOS AYUDA A TODOS A VIVIR MEJOR, LAS PATENTES RECOMPENSAN A LOS INVENTORES, PARA QUE SOLO ELLOS PUEDAN GANAR DINERO CON SU INVENTO Y LOS PROTEGEN PARA QUE NADIE PUEDA QUITARLES SUS INVENTOS, QUE TANTO ESFUERZO LES TOMÓ.



ERES CAPAZ DE INVENTAR TODO LO QUE TE PROPONGAS, SOLO NECESITAS SEGUIR ESFORZÁNDOTE, ESTUDIANDO Y ANOTANDO TUS IDEAS PARA EL FUTURO!

CADA VEZ QUE VEAS UN PROBLEMA, PUEDES PENSAR EN UN INVENTO QUE PUEDA RESOLVERLO.

RECUERDA: ERES ASOMBROSO, ¡PUEDES INVENTAR COSAS FABULOSAS!



¡JUGUEMOS!

LEE, ANALIZA Y PIENSA EN UN INVENTO QUE PUEDA RESOLVER ALGÚN PROBLEMA EN TU HOGAR, ESCUELA O COMUNIDAD DONDE VIVES. LUEGO, DIBÚJALO EN LA BURBUJA DE PAT, EL ENTE:

LAS PATENTES
PREMIAN EL ESFUERZO
DE LOS INVENTORES



NOMBRE DEL INVENTO:

NOMBRE DEL INVENTOR:



¡EXPERIMENTO GENIAL!

LOS INVENTORES INVESTIGAN Y HACEN EXPERIMENTOS HASTA LOGRAR OBTENER EL INVENTO ADECUADO. A VECES LO INTENTAN MUCHAS VECES, PERO NO SE RINDEN.

HAGAMOS UN EXPERIMENTO QUE TE SORPRENDERÁ.

PARA HACERLO, NECESITAREMOS:

- UN RECIPIENTE DE CRISTAL.
- UN MARCADOR PARA PIZARRA.
- UN VASO CON AGUA.



PASOS A SEGUIR:

1- VAMOS A DIBUJAR ALGO SENCILLO Y PEQUEÑO EN EL CENTRO DEL ENVASE.

2- AHORA, ECHAREMOS LENTAMENTE EL AGUA DEL VASO EN NUESTRO RECIPIENTE.

3- ¡SORPRESA! ¡¡TU DIBUJO COBRA VIDA Y SE MUEVE!!!



**SI NO TE SALE A LA PRIMERA, ¡NO TE RINDAS!
SIGUE INTENTÁNDOLO HASTA QUE TE SALGA. LOS
INVENTORES NO SE RINDEN.**



Con tus propias manitos. ¡PATENTANDO UN DISEÑO!

CON TUS MANITOS ERES CAPAZ DE CREAR COSAS GENIALES.

ASÍ COMO TUS MANITOS TIENEN DEDOS, LOS CUALES CUMPLEN UNA FUNCIÓN DIFERENTE CADA UNO, **TODOS NOSOTROS CUMPLIMOS UNA FUNCIÓN DIFERENTE EN LA SOCIEDAD.**

ALGUNOS SON MAESTROS, OTROS SON MÉDICOS, OTROS SON ABOGADOS, OTROS SON COCINEROS, OTROS MECÁNICOS, COSTUREROS... EN FIN, **TODOS TENEMOS FUNCIONES DIFERENTES Y TODAS SON NECESARIAS E IMPORTANTES.**



HABLANDO DE COSAS IMPORTANTES, ADEMÁS DE LOS INVENTOS Y MEJORAS, TAMBIÉN PODEMOS PROTEGER LAS FORMAS DIFERENTES QUE HACEMOS PARA ADORNAR LAS COSAS, **AUNQUE NO RESUELVAN NINGÚN PROBLEMA.**

ESTA FORMA DE LAS COSAS SE LLAMA **DISEÑO INDUSTRIAL** Y TODO ESTO SE PUEDE HACER CON TUS PROPIAS MANITOS.

UN EJEMPLO ES EL DISEÑO DE LAS MINIFIGURAS LEGO QUE CONOCEMOS HOY:

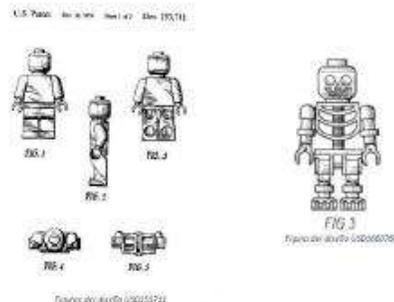


Imagen extraída de la página oficial de lego: <https://www.lego.com/es-es/product/cement-mixer-truck-60325>



¡JUGUEMOS!

¡VAMOS A DISEÑAR UN PAR DE ZAPATOS DIFERENTES! PUEDEN SER DE MUCHOS COLORES, DE VARIOS MATERIALES, DE OTRA FORMA, ALTOS, BAJOS, GRANDES O PEQUEÑOS.

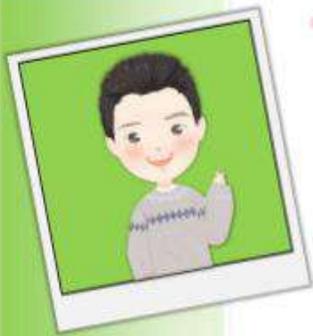
ERES LIBRE PARA CREAR EL DISEÑO QUE QUIERAS, Y TE DAREMOS UNA PATENTE DE DISEÑO A TU NOMBRE.

DISEÑO INDUSTRIAL DE ZAPATOS:

A large, empty rounded rectangle with a thick yellow border, intended for drawing a shoe design.

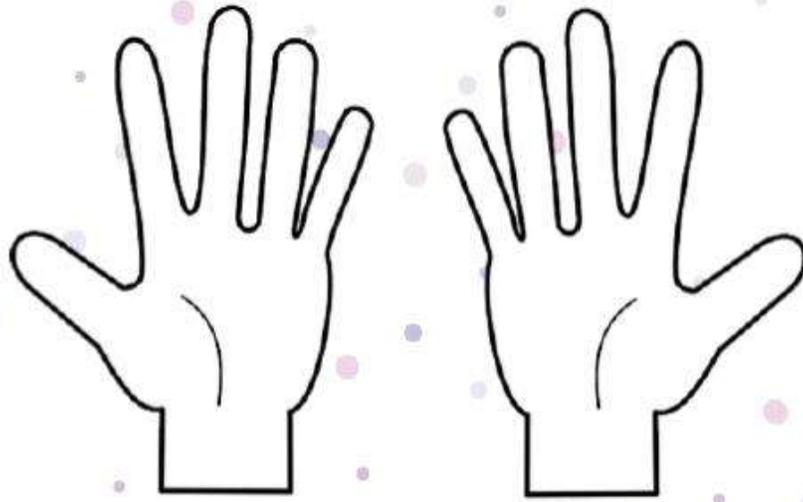
NOMBRE DEL DISEÑO:

NOMBRE DEL DISEÑADOR:

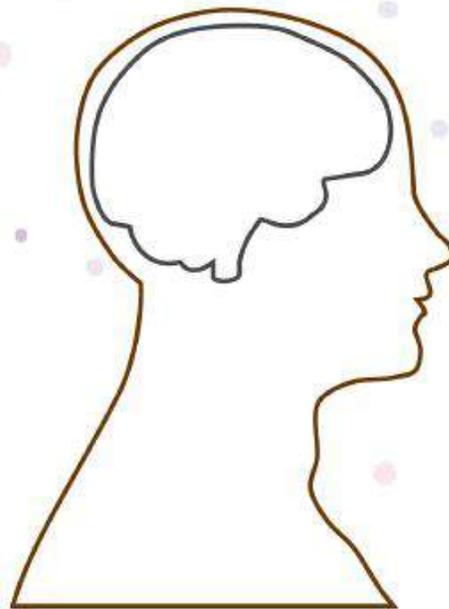


LEO, ANALIZO Y COLOREO:

TENGO MANITOS PARA CREAR



LO QUE EN MI
CEREBRO
PUEDO
DISEÑAR





APRENDO MIENTRAS COLOREO:

LA MANITO DEL DISEÑO



PASOS PARA DISEÑAR ALGO GENIAL

Fin del viaje

LOS ADULTOS A VECES OLVIDAMOS QUE UNA VEZ TAMBIÉN FUIMOS NIÑOS. TU MAMÁ, PAPÁ, ABUELO, ABUELA, TÍOS, MAESTROS, ETC. FUERON TAMBIÉN NIÑOS Y NIÑAS QUE JUGARON, APRENDIERON Y FUERON EXACTAMENTE COMO TÚ.

LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE AL CRECER, COMO YA HEMOS PASADO POR LA ESCUELA, PODEMOS ACONSEJAR A LOS NIÑOS UN POQUITO.

MI PRIMER CONSEJO PARA TI ES QUE **NUNCA PIENSES QUE NO ERES LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTE Y VALIOSO. ERES COMO UN TESORO MARAVILLOSO.**

TAMBIÉN QUIERO DECIRTE QUE **NUNCA DEJES DE SOÑAR. NO IMPORTA SI A VECES ES DIFÍCIL VIVIR EN NUESTRO PAÍS. SIGUE SOÑANDO EN QUÉ QUIERES SER CUANDO SEAS GRANDE, ANOTA TUS IDEAS Y SUEÑOS, HAZ DIBUJOS DE ESO Y ESFUÉRZATE POR LOGRARLO.**

ESPERO QUE PUEDAS INVENTAR UNA SÚPER MÁQUINA, QUE PUEDAS TENER MUCHAS MARCAS VALIOSAS, QUE CREES MUCHAS OBRAS... **TODO ES POSIBLE, PORQUE ERES IMPORTANTE, ERES INTELIGENTE Y VALIOSO.**

CREO EN TI Y SÉ QUE LOGRARÁS TODO LO QUE SUEÑAS.



Clary B. Muñoz V.

NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.

Créditos



TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO DESARROLLADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN LLAMADA "MEITU", CON LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL.



LAS FUENTES UTILIZADAS SON:

Hello Pirates

POR: SUTHI SRISOPHA

LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL

FRIBASH

POR: KATARIO STUDIO

LICENCIA PARA USO COMERCIAL

EL RESTO DE IMÁGENES NO REALIZADAS POR LA AUTORA, SE EXTRAJERON DEL BANCO DE IMÁGENES CON LICENCIA PARA USO COMERCIAL
PIXABAY.

pixabay

TODAS LAS MENCIONES A MARCAS, INVENCIONES, DISEÑOS, OBRAS Y PERSONAS EN ESTA GUÍA HAN SIDO HECHAS SIN FINES DE LUCRO Y CON FINES EDUCATIVOS.





CREANDO, CONOCIENDO, CRECIENDO. LA TRIPLE "C" DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE MATERIAL ES EL RESULTADO DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO DE LA AUTORA, REALIZADO EN OCASIÓN DEL POSTGRADO EN PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA.

QUEDA PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA AUTORA. ESTÁ AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, POR CUALQUIER MEDIO O PROCEDIMIENTO. ESTE MATERIAL SE HA REALIZADO SIN FINES DE LUCRO. QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA VENTA TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN EXCEPCIÓN.

CARACAS, 2022.

Índice

DEDICATORIA.....	PÁG. 4
AGRADECIMIENTOS.....	PÁG. 5
NOTA PARA PADRES Y DOCENTES.....	PÁG. 6
¡UN VIAJE AL MUNDO DE LAS IDEAS!.....	PÁG. 7
AUTOR DE SONRISAS. ¿CUÁL ES TU PELÍCULA FAVORITA? ¿QUÉ ES EL DERECHO DE AUTOR? ¿CÓMO ACTÚA?.....	PÁG. 8
CREANDO UNA OBRA DE ARTE. ¡RECUERDA MI NOMBRE! EL PSEUDÓNIMO. EL DERECHO A LA CITA.....	PÁG. 12
ERES TALENTOSO. ¿TE GUSTA CANTAR? DERECHOS CONEXOS.....	PÁG. 17
FIN DEL VIAJE NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.....	PÁG. 21
CRÉDITOS.....	PÁG. 22

Dedicatoria

A QUIEN ES MI PADRE, MI MEJOR AMIGO Y EL MEJOR ABOGADO DE CONOZCO.

QUIEN ES EL AUTOR DE TODA CIENCIA Y CONOCIMIENTO.

QUIEN CAPTURÓ MI CORAZÓN CUANDO APENAS ERA UNA NIÑA Y QUIEN ME HA ABRAZADO CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, **MI DIOS.**

TÚ HAS SIDO MI GUÍA Y MI AYUDADOR, ABRIENDO CAMINOS NUEVOS Y PERFECTOS. ME ENSEÑASTE QUE AMAS A LOS NIÑOS Y QUE HAY QUE SER COMO ELLOS PARA ALCANZAR TU CORAZÓN.

Agradecimientos

LE AGRADEZCO A DIOS PRIMERAMENTE POR ABRIRME PUERTAS PARA CONOCER EL MUNDO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

A MI FAMILIA, QUE SIEMPRE HA SIDO MI APOYO INCONDICIONAL, MI NIDO Y MI LUGAR SEGURO.

A ANTEQUERA PARILLI & RODRÍGUEZ, QUE HA SIDO UNA ESCUELA PARA MÍ Y ME HA BRINDADO OPORTUNIDADES ÚNICAS, PERMITIÉNDOME CONOCER A PERSONAS MARAVILLOSAS QUE ME HAN BENDECIDO GRANDEMENTE.

A LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA, MIS PROFESORES Y MI TUTORA, POR LAS OPORTUNIDADES OTORGADAS Y LA PACIENCIA PARA ENSEÑAR.

A MIS AMIGOS Y HERMANOS, POR SU APOYO Y CARIÑO.

GRACIAS A TODOS, PUES HAN DEJADO UNA LINDA HUELLA EN MI CORAZÓN.

Nota para padres y docentes

HAY UNA FRASE QUE SIEMPRE RONDA MI MENTE: "NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO". CREO PROFUNDAMENTE QUE LOS PEQUEÑOS NO SOLO SON EL FUTURO, ELLOS SON EL PRESENTE, POR LO CUAL NECESITAMOS ENSEÑARLES E INSTRUIRLOS CON PACIENCIA Y CARÍÑO.

SIENDO ASÍ, VIVIENDO EN UN PAÍS COMO VENEZUELA, ES IMPORTANTE IR CONSTRUYENDO LAS BASES DE UNA ECONOMÍA CREATIVA, FUNDADA EN LA PROTECCIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES, PORQUE LA BUENA NOTICIA ES QUE LAS IDEAS SON RECURSOS RENOVABLES, AL CONTRARIO DEL PETRÓLEO U OTROS MINERALES QUE TRADICIONALMENTE HAN SIDO EL CENTRO DE NUESTRA ECONOMÍA.

LES INVITO A PINTAR DE NARANJA ESTA ECONOMÍA NEGRA PETROLERA; LES INVITO A CREER EN EL INTELLECTO COMO FUENTE DE RIQUEZA; Y, POR ÚLTIMO, LES INVITO A DARLE UNA OPORTUNIDAD A ESTE MATERIAL INFORMATIVO, EL CUAL ES UN APORTE INICIAL EN LA DIRECCIÓN QUE EL PAÍS NECESITA.

¡Un viaje al mundo de las ideas!

¡HOLA! ¡BIENVENIDO A ESTE VIAJE!

HAREMOS ALGO SORPRENDENTE, VAMOS A VIAJAR A OTRO PLANETA.

NUESTRO DESTINO ES:

El Planeta



Intelecto

EL PLANETA INTELECTO ES UN LUGAR MARAVILLOSO, EN EL CUAL VIVEN LAS IDEAS DE TODAS LAS PERSONAS.

¡TUS IDEAS TAMBIÉN VIVEN EN EL PLANETA INTELECTO!

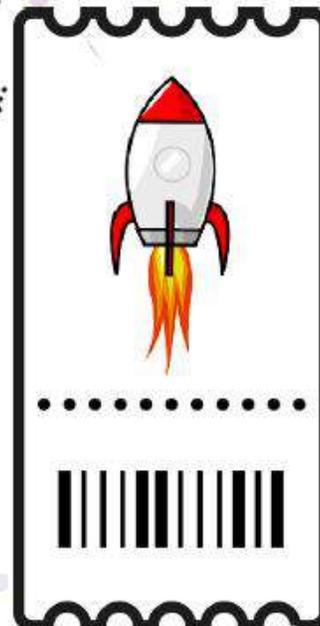
CON BASE EN ESAS IDEAS, LAS PERSONAS PUEDEN CREAR COSAS MARAVILLOSAS, AQUÍ EN EL PLANETA TIERRA.

¡YA LO VERÁS!



¡MI NOMBRE ES CLARY, Y SERÉ TU PILOTO EN ESTE VIAJE!

AQUÍ ESTÁ TU BOLETO:





Autor de sonrisas.

¿CUÁL ES TU PELÍCULA FAVORITA?

CADA DÍA TENEMOS LA OPORTUNIDAD DE SACARLE UNA SONRISA A ALGUIEN.



POR EJEMPLO, CUANDO SOMOS EDUCADOS CON LOS OTROS Y HACEMOS USO DE LAS NORMAS DE CORTESÍA, DECIMOS SIEMPRE BUENOS DÍAS, POR FAVOR Y GRACIAS, ENTONCES PODEMOS SACAR UNA SONRISA DE ALEGRÍA A QUIENES NOS ESCUCHAN.

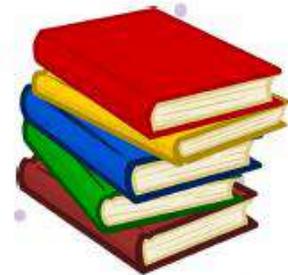


CUANDO ESO PASA, NOS CONVERTIMOS EN AUTORES DE ESAS SONRISAS, POR QUE FUIMOS NOSOTROS QUIENES LAS CAUSAMOS. ADEMÁS DE ESO, TAMBIÉN PODEMOS SE AUTORES DE OTRAS COSAS, COMO PELÍCULAS, CANCIONES, LIBROS, PINTURAS, ETC. **A ESAS EXPRESIONES SE LES LLAMA OBRAS.**

TODOS ESOS EJEMPLOS SON **EXPRESIONES DE LAS IDEAS QUE TENEMOS EN NUESTRA MENTE.**

EL **DERECHO DE AUTOR** ES UN AMIGO QUE NOS AYUDA A PROTEGERLAS.

MIENTRAS QUE ESTÁN EN NUESTRA MENTE, NO PUEDEN SER VISTAS NI OÍDAS, ENTONCES NO PUEDEN SER PROTEGIDAS, PERO CUANDO DECIDIMOS EXPRESARLAS DE ALGUNA FORMA, YA SEA ESCRIBIÉNDOLAS, DIBUJÁNDOLAS O DICIÉNDOLAS, ENTONCES NUESTRO AMIGO, EL **DERECHO DE AUTOR**, NOS AYUDA A PROTEGERLAS.





COMO HEMOS VISTO ANTES, ERES ÚNICO EN EL MUNDO, Y CADA VEZ QUE CREAMOS UNA OBRA, DEJAS EN ELLA TU HUELLA PROPIA. EL DERECHO DE AUTOR NOS AYUDA A PROTEGER NUESTRAS OBRAS.

¿CUÁL ES TU PELÍCULA FAVORITA? SABÍAS QUE ESA PELÍCULA ES UNA OBRA PROTEGIDA POR NUESTRO AMIGO, EL DERECHO DE AUTOR?

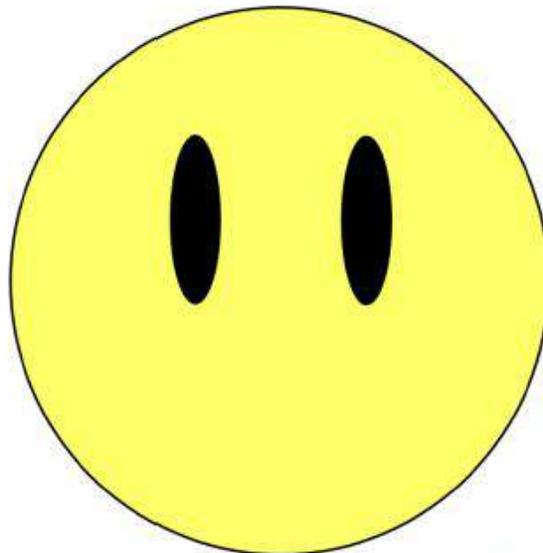
ALGO MUY IMPORTANTE QUE DEBES SABER, ES QUE EL DERECHO DE AUTOR ACTÚA COMO DE FORMA MÁGICA!

EN EL MOMENTO EN QUE LAS IDEAS DE TU MENTE SON EXPRESADAS DE ALGUNA FORMA EN EL MUNDO REAL, EL DERECHO DE AUTOR VIENE A PROTEGERLAS.

POR EJEMPLO: DESDE QUE REALIZAS UN HERMOSO DIBUJO, YA PUEDES LLAMARTE EL AUTOR DE ESE DIBUJO, PORQUE YA SALIÓ ESA IDEA DE TU MENTE AL PAPEL.

¡JUGUEMOS!

DIBUJA UNA LINDA SONRISA EN LA CARITA, PARA QUE SEAS UN AUTOR DE SONRISAS:





UTILIZA EL LISTADO DE PALABRAS Y ¡SÉ EL AUTOR DE UN LINDO POEMA! LOS POEMAS SE ESCRIBEN EN VERSOS Y ES DECIR, LAS ÚLTIMAS SÍLABAS DE LAS PALABRAS DEBEN SONAR IGUAL POR EJEMPLO:

LAS ROSAS DE MI MAMI,
SON HERMOSAS DE VERDAD,
SE LA REGALÓ MI PAPI,
POR REGALO DE NAVIDAD.

LISTADO DE PALABRAS QUE USARÁS PARA COMPLEMENTAR TU POEMA:

CIELO—OBRAS—SONRISA—MENTE—AUTOR—APRENDER

AUTOR:



¡MEDALLAS DE AUTORES!

RECUERDA, CADA VEZ QUE DEJAS TU HUELLA PERSONAL EN LA FORMA EN LA CUAL EXPRESAS TUS IDEAS, EN DIBUJOS, CANCIONES, POEMAS... ¡ERES AUTOMÁTICAMENTE UN AUTOR!



¡ESCRIBE TU NOMBRE EN LA MEDALLA Y ÚSALA!



Creando una obra de arte. ¡RECUERDA MI NOMBRE!

YA SABEMOS QUE ERES ASOMBROSO, CAPAZ DE CREAR OBRAS QUE ESTÁN PROTEGIDAS POR NUESTRO AMIGO, EL DERECHO DE AUTOR.

CADA VEZ QUE SE CREA UNA OBRA, EL AUTOR DEBE FIRMAR SU OBRA CON SU NOMBRE, PERO TAMBIÉN PUEDE USAR UNA IDENTIDAD SECRETA, ¡COMO LO HACEN LOS SUPERHÉROES!

ESA IDENTIDAD O NOMBRE SECRETO QUE PUEDEN USAR LOS AUTORES SE LLAMA **PSEUDÓNIMO** Y ES UN NOMBRE QUE ELIGEN LOS AUTORES PARA QUE LAS PERSONAS LOS CONOZCAN, SIN SABER CUÁL ES EL NOMBRE REAL DEL AUTOR.



POR EJEMPLO: EL AUTOR PEDRO MACHADO PUEDE SER CONOCIDO POR EL NOMBRE SECRETO **"PEMA"**, ENTONCES, AL CREAR SUS OBRAS, LAS PERSONAS DIRÁN LA OBRA LA HIZO EL AUTOR "PEMA".

SI TUVIERAS QUE ELEGIR UN NOMBRE SECRETO,
¿CUÁL ESCOGERÍAS?

AL CREAR UNA OBRA, EL AUTOR ES COMO EL PAPÁ DE ESA OBRA. CUANDO TÚ HACES UN DIBUJO Y DEJAS TU HUELLA PERSONAL, TÚ ERES COMO EL PAPÁ DE ESA OBRA Y NUNCA NADIE MÁS PODRÍA DECIR QUE EL DIBUJO QUE TÚ HICISTE LO HIZO OTRA PERSONA. ESO ES POSIBLE GRACIAS A NUESTRO AMIGO, EL DERECHO DE AUTOR.



SIEMPRE QUE USES ALGO QUE ESCRIBIÓ OTRA PERSONA, RECUERDA COLOCAR SU NOMBRE Y EL AÑO EN EL CUAL LO HIZO.

POR EJEMPLO, SI VAS A HACER UNA INVESTIGACIÓN Y CONSIGUES INFORMACIÓN QUE ESCRIBIÓ ALGUIEN MÁS Y ESTÁ EN INTERNET, **NO PUEDES SIMPLEMENTE COPIARLO**, DEBES COLOCAR QUIÉN ES EL AUTOR DE ESE TEXTO Y EL AÑO EN EL CUAL LO ESCRIBIÓ.

SI EL TEXTO QUE ESTÁS COPIANDO TIENE MENOS DE 40 PALABRAS, DEBES COLOCARLO EN EL MISMO PÁRRAFO QUE ESTÁS ESCRIBIENDO, ENTRE COMILLAS Y COLOCANDO EL NOMBRE DEL AUTOR, EL AÑO EN EL CUAL LO ESCRIBIÓ Y EL NÚMERO DE PÁGINA, SI LO HAY. ASÍ:

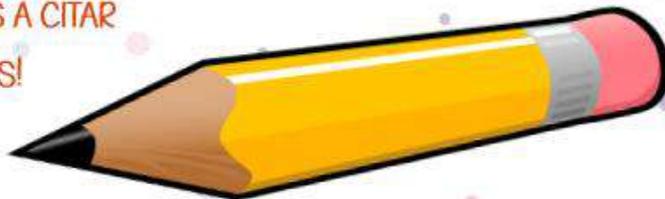
LAS IDEAS SON COMO LUZ EN MEDIO DE LAS TINEBLAS, ES POR ESO QUE SE DIBUJAN COMO BOMBILLOS. MARÍA GONZÁLEZ (2020) DIJO QUE "LA MEJOR MANERA DE EXPRESAR LA CREATIVIDAD HUMANA ES A TRAVÉS DE LAS IDEAS" (PÁGINA 4).

SI EL TEXTO QUE ESTÁS COPIANDO TIENE MÁS DE 40 PALABRAS, DEBES COLOCARLO EN UN PÁRRAFO SEPARADO, SIN COMILLAS, PERO IGUALMENTE COLOCANDO EL NOMBRE DEL AUTOR, EL AÑO EN EL CUAL LO ESCRIBIÓ Y EL NÚMERO DE PÁGINA, SI LO HAY. ASÍ:

LAS IDEAS SON COMO LUZ EN MEDIO DE LAS TINEBLAS, ES POR ESO QUE SE DIBUJAN COMO BOMBILLOS. MARÍA GONZÁLEZ (2020) DIJO:

LA MEJOR MANERA DE EXPRESAR LA CREATIVIDAD HUMANA ES A TRAVÉS DE LAS IDEAS. HAY IDEAS QUE LAS PERSONAS PODRÍAN CONSIDERAR BUENAS Y OTRAS MALAS, PERO LO MEJOR DE LAS IDEAS ES QUE TODAS VIVEN EN LA MENTE DE LOS QUE SE ATREVEN A PENSAR. (PÁGINA 4).

**¡APRENDAMOS A CITAR
A LOS AUTORES!**





¡JUGUEMOS!

ANOTA EN EL RECUADRO, LAS PALABRAS QUE VEAS EN LA SIGUIENTE
SOPA DE LETRAS:

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

PALABRAS QUE ENCONTRÉ:



PIENSA EN UN PSEUDÓNIMO PARA TI. ANÓTALO Y LUEGO, ÁRMALO
RECORTANDO LAS LETRAS QUE CORRESPONDAN:

MI PSEUDÓNIMO ES:



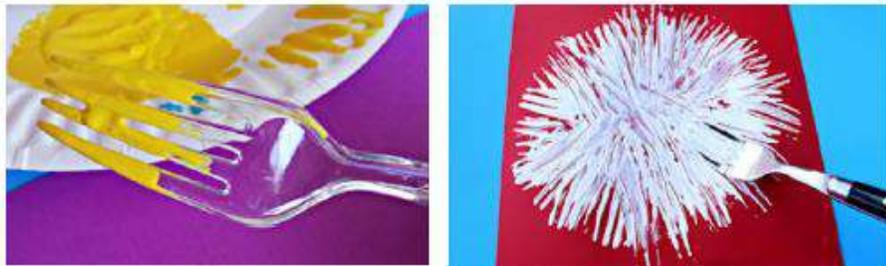


REALICEMOS UNA OBRA DE ARTE... ¡CON UN TENEDOR!

NECESITAREMOS:

- UN TENEDOR.
- HOJAS (PUEDEN SER DE RECICLAJE) O CARTULINA DEL COLOR QUE PREFIERAS.
- PINTURAS AL FRÍO DE LOS COLORES QUE QUIERAS.

SOLO TIENES QUE TOMAR UN POCO DE PINTURA CON EL TENEDOR, Y VAS PINTANDO LA FORMA QUE QUIERAS, ASÍ!



¡PUEDES PINTAR UN ANIMAL, UNAS FLORES, LO QUE QUIERAS!



¡RECUERDA COLOCAR SIEMPRE TU NOMBRE O PSEUDÓNIMO AL TERMINAR TU OBRA DE ARTE!



Eres talentoso. ¿TE GUSTA CANTAR?

¿ALGUNA VEZ HAS CANTADO KARAOKE?

TAL VEZ NO TE GUSTA CANTAR, ENTONCES, ¿HAS BAILADO? ¿HAS TOCADO ALGÚN INSTRUMENTO?

¡TODAS ESAS ACTIVIDADES SON SÚPER DIVERTIDAS! Y ADEMÁS, DEMUESTRAN QUE TÚ ERES MUY TALENOSO.

SER TALENOSO SIGNIFICA QUE TIENES TALENTOS Y **LOS TALENTOS SON FACILIDADES QUE TIENES PARA HACER CIERTAS COSAS Y QUE ESAS COSAS SALGAN BIEN.**



POR EJEMPLO: HAY PERSONAS QUE TIENEN UNA VOZ MUY BONITA PARA CANTAR; A OTROS, SE LES HACE MÁS FÁCIL LLEVAR EL RITMO PARA BAILAR; OTROS PUEDEN EXPRESAR SUS IDEAS MÁS FÁCIL A TRAVÉS DE DIBUJOS.

¡ERES MUY VALIOSO, QUERIDO Y TALENOSO! Y LO MÁS GENIAL ES QUE TODOS TENEMOS TALENTOS Y CAPACIDADES DIFERENTES, LO QUE NOS HACE SER UN SÚPER EQUIPO CUANDO NOS UNIMOS.

HAY PERSONAS QUE ACTÚAN Y LO HACEN MUY BIEN, TANTO, QUE SALEN EN PELÍCULAS Y SERIES. POR EJEMPLO:



Imágenes extraídas de la página oficial de Disney Latino: <https://disneylatino.com/novedades>



TAMBIÉN CONOCEMOS CANTANTES, COMO ESTOS:



Imagen extraída del Instagram Oficial de Sofia Carson:
https://www.instagram.com/p/80qarr_HekZ/



Imagen extraída del Instagram Oficial de Camilo:
<https://www.instagram.com/p/CWeavyYv28f/>

TODOS ELLOS PUEDEN PROTEGER SUS ACTUACIONES, SUS INTERPRETACIONES DE CANCIONES, ETC. PARA QUE PUEDAN SER RECOMPENSADOS POR SU ESFUERZO Y TRABAJO DURO.

¿CÓMO SE PROTEGEN? A TRAVÉS DE NUESTROS AMIGOS, **LOS DERECHOS CONEXOS**.

LOS DERECHOS CONEXOS SON PRIMOS DE NUESTRO OTRO AMIGO, EL DERECHO DE AUTOR.

LA DIFERENCIA ES QUE YA NO SON OBRAS LAS QUE PROTEGEMOS, COMO PINTURAS, LIBROS O LA COMPOSICIÓN DE UNA CANCIÓN; SINO QUE LOS DERECHOS CONEXOS PROTEGEN, LA FORMA EN QUE UN CANTANTE INTERPRETA UNA CANCIÓN, O CÓMO ALGUIEN ACTÚA, ES DECIR, **PROTEGEN ACTIVIDADES REALIZADAS PARA COMPLEMENTAR ALGUNAS OBRAS**.

SÚPER
CONCEPTO





POR EJEMPLO:

MARCOS ESCRIBE LA LETRA Y LA MÚSICA DE UNA CANCIÓN. ÉL NO SABE CANTAR NI TOCAR INSTRUMENTOS, POR LO CUAL, LE PIDE A SU AMIGA MARÍA QUE CANTE LA CANCIÓN Y A SUS AMIGOS DE LA BANDA "WAO" QUE TOQUEN LA CANCIÓN QUE ÉL CREÓ.

ENTONCES, **MARCOS ES EL AUTOR** DE LA MÚSICA Y LA LETRA DE LA CANCIÓN, POR LO CUAL ESTÁ PROTEGIDO POR NUESTRO AMIGO EL DERECHO DE AUTOR, **PERO MARÍA Y LA BANDA SON INTÉRPRETES DE ESA OBRA** QUE CREÓ MARCOS, ENTONCES ESTÁN PROTEGIDOS POR NUESTROS AMIGOS LOS DERECHOS CONEXOS.

ERES TALENTOSO Y MARAVILLOSO. PUEDES SER AUTOR O INTÉRPRETE, PERO SEA LO QUE SEA QUE DECIDAS SER, SEGURO LO HARÁS MUY BIEN.

¡SIGUE SOÑANDO! TUS SUEÑOS CUENTAN CON EL APOYO DE NUESTROS AMIGOS, EL DERECHO DE AUTOR Y LOS DERECHOS CONEXOS.

¡JUGUEMOS!

¡VAMOS A CANTAR KARAOKE!

A CONTINUACIÓN TIENES UN LISTADO DE LINKS QUE TE LLEVARÁN A CANCIONES OFICIALES DE DISNEY QUE TIENEN LA LETRA PARA CANTAR JUNTOS. ELIGE LAS QUE MÁS TE GUSTEN:

SOÑAR ES DESEAR CON LETRA | LA CENICIENTA

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TD0GJARQIYE](https://www.youtube.com/watch?v=TD0GJARQIYE)

DAN OSORIO - BRILLO (DE "MOANA: UN MAR DE AVENTURAS" / CON LETRA)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BEI1ZSIET0](https://www.youtube.com/watch?v=BEI1ZSIET0)

GAEL GARCÍA BERNAL, LUCY HERNÁNDEZ - RECUÉRDAME (ARRULLO) (DE "COCO" / CON LETRA)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RSw1_0MHIS](https://www.youtube.com/watch?v=RSw1_0MHIS)



DAVID FILIO - VERANO (DE "FROZEN: UNA AVENTURA CONGELADA"/CON LETRA)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=X-PVKTLXHVE](https://www.youtube.com/watch?v=x-pvktlXhVE)

¿Y SI HACEMOS UN MUÑECO? (DE "FROZEN: UNA AVENTURA CONGELADA"/CON LETRA)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=V2JZZIFWZU](https://www.youtube.com/watch?v=V2JZZIFWZU)

LA "PAPA CALIENTE BAILARINA"

¿HAS JUGADO EL TRADICIONAL JUEGO CONOCIDO COMO LA PAPA CALIENTE?

CONSISTE EN QUE TÚ Y TUS AMIGOS VAYAN PASÁNDOSE UN OBJETO PEQUEÑO, POR EJEMPLO UNA PELOTA, DE MANO EN MANO, MIENTRAS QUE UNO DE USTEDES REPITE "LA PAPA CALIENTE" CON LOS OJOS CERRADOS.

CUANDO ESE AMIGUITO DICE "SE QUEMÓ" LA PERSONA QUE QUEDA CON LA PELOTA EN LA MANO DEBE CUMPLIR UNA PENITENCIA, ANTES DE SEGUIR JUGANDO. EN ESTE CASO, LA PENITENCIA SERÁ BAILAR ALGUNA CANCIÓN QUE TUS AMIGOS CANTEN. ¡QUÉ DIVERTIDO!

SHOW DE TALENTOS

ÉSTE SERÁ UN EVENTO FAMILIAR O CON AMIGOS. LA IDEA ES QUE CADA UNO MUESTRE SUS TALENTOS.

POR EJEMPLO, ALGUNOS CANTARÁN ALGUNA CANCIÓN, OTROS BAILARÁN, OTROS MOSTRARÁN SUS LINDOS DIBUJOS Y PINTURAS, OTROS PUEDEN MOSTRAR LOS INVENTOS QUE HAN HECHO, OTROS PUEDEN TOCAR ALGÚN INSTRUMENTO, ETC.

RECUERDA QUE SI VAS A CANTAR O BAILAR LA CANCIÓN DE ALGUIEN, ES IMPORTANTE QUE RECUERDES EL NOMBRE DE LA CANCIÓN Y DEL CANTANTE O AUTOR.



Fin del viaje

LOS ADULTOS A VECES OLVIDAMOS QUE UNA VEZ TAMBIÉN FUIMOS NIÑOS. TU MAMÁ, PAPÁ, ABUELO, ABUELA, TÍOS, MAESTROS, ETC. FUERON TAMBIÉN NIÑOS Y NIÑAS QUE JUGARON, APRENDIERON Y FUERON EXACTAMENTE COMO TÚ.

LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE AL CRECER, COMO YA HEMOS PASADO POR LA ESCUELA, PODEMOS ACONSEJAR A LOS NIÑOS UN POQUITO.

MI PRIMER CONSEJO PARA TI ES QUE **NUNCA PIENSES QUE NO ERES LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTE Y VALIOSO. ERES COMO UN TESORO MARAVILLOSO.**

TAMBIÉN QUIERO DECIRTE QUE **NUNCA DEJES DE SOÑAR. NO IMPORTA SI A VECES ES DIFÍCIL VIVIR EN NUESTRO PAÍS. SIGUE SOÑANDO EN QUÉ QUIERES SER CUANDO SEAS GRANDE, ANOTA TUS IDEAS Y SUEÑOS, HAZ DIBUJOS DE ESO Y ESFUÉRZATE POR LOGRARLO.**

ESPERO QUE PUEDAS INVENTAR UNA SÚPER MÁQUINA, QUE PUEDAS TENER MUCHAS MARCAS VALIOSAS, QUE CREES MUCHAS OBRAS... **TODO ES POSIBLE, PORQUE ERES IMPORTANTE, ERES INTELIGENTE Y VALIOSO.**

CREO EN TI Y SÉ QUE LOGRARÁS TODO LO QUE SUEÑAS.



Clary B. Muñoz V.

NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.

Créditos



TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO DESARROLLADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN LLAMADA "MEITU", CON LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL.



LAS FUENTES UTILIZADAS SON:

Hello Pirates

POR: SUTHI SRISOPHA

LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL

FRIBASH

POR: KATARIO STUDIO

LICENCIA PARA USO COMERCIAL

EL RESTO DE IMÁGENES NO REALIZADAS POR LA AUTORA, SE EXTRAJERON DEL BANCO DE IMÁGENES CON LICENCIA PARA USO COMERCIAL
PIXABAY.

pixabay

TODAS LAS MENCIONES A MARCAS, INVENCIONES, DISEÑOS, OBRAS Y PERSONAS EN ESTA GUÍA HAN SIDO HECHAS SIN FINES DE LUCRO Y CON FINES EDUCATIVOS.





CREANDO, CONOCIENDO, CRECIENDO. LA TRIPLE "C" DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE MATERIAL ES EL RESULTADO DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO DE LA AUTORA, REALIZADO EN OCASIÓN DEL POSTGRADO EN PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA.

QUEDA PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA AUTORA. ESTÁ AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, POR CUALQUIER MEDIO O PROCEDIMIENTO. ESTE MATERIAL SE HA REALIZADO SIN FINES DE LUCRO. QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA VENTA TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN EXCEPCIÓN.

CARACAS, 2022.

Índice

DEDICATORIA.....	PÁG. 4
AGRADECIMIENTOS.....	PÁG. 5
NOTA PARA PADRES Y DOCENTES.....	PÁG. 6
¡UN VIAJE AL MUNDO DE LAS IDEAS!.....	PÁG. 7
LA SÚPER FÓRMULA SECRETA. ISHHHHHHHHH!	
EL SECRETO COMERCIAL.....	PÁG. 8
FIN DEL VIAJE	
NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.....	PÁG. 12
CRÉDITOS.....	PÁG. 13

Dedicatoria

A QUIEN ES MI PADRE, MI MEJOR AMIGO Y EL MEJOR ABOGADO DE CONOZCO.

QUIEN ES EL AUTOR DE TODA CIENCIA Y CONOCIMIENTO.

QUIEN CAPTURÓ MI CORAZÓN CUANDO APENAS ERA UNA NIÑA Y QUIEN ME HA ABRAZADO CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, **MI DIOS.**

TÚ HAS SIDO MI GUÍA Y MI AYUDADOR, ABRIENDO CAMINOS NUEVOS Y PERFECTOS. ME ENSEÑASTE QUE AMAS A LOS NIÑOS Y QUE HAY QUE SER COMO ELLOS PARA ALCANZAR TU CORAZÓN.

Agradecimientos

LE AGRADEZCO A DIOS PRIMERAMENTE POR ABRIRME PUERTAS PARA CONOCER EL MUNDO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

A MI FAMILIA, QUE SIEMPRE HA SIDO MI APOYO INCONDICIONAL, MI NIDO Y MI LUGAR SEGURO.

A ANTEQUERA PARILLI & RODRÍGUEZ, QUE HA SIDO UNA ESCUELA PARA MÍ Y ME HA BRINDADO OPORTUNIDADES ÚNICAS, PERMITIÉNDOME CONOCER A PERSONAS MARAVILLOSAS QUE ME HAN BENDECIDO GRANDEMENTE.

A LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA, MIS PROFESORES Y MI TUTORA, POR LAS OPORTUNIDADES OTORGADAS Y LA PACIENCIA PARA ENSEÑAR.

A MIS AMIGOS Y HERMANOS, POR SU APOYO Y CARIÑO.

GRACIAS A TODOS, PUES HAN DEJADO UNA LINDA HUELLA EN MI CORAZÓN.

Nota para padres y docentes

HAY UNA FRASE QUE SIEMPRE RONDA MI MENTE: "NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO". CREO PROFUNDAMENTE QUE LOS PEQUEÑOS NO SOLO SON EL FUTURO, ELLOS SON EL PRESENTE, POR LO CUAL NECESITAMOS ENSEÑARLES E INSTRUIRLOS CON PACIENCIA Y CARIÑO.

SIENDO ASÍ, VIVIENDO EN UN PAÍS COMO VENEZUELA, ES IMPORTANTE IR CONSTRUYENDO LAS BASES DE UNA ECONOMÍA CREATIVA, FUNDADA EN LA PROTECCIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES, PORQUE LA BUENA NOTICIA ES QUE LAS IDEAS SON RECURSOS RENOVABLES, AL CONTRARIO DEL PETRÓLEO U OTROS MINERALES QUE TRADICIONALMENTE HAN SIDO EL CENTRO DE NUESTRA ECONOMÍA.

LES INVITO A PINTAR DE NARANJA ESTA ECONOMÍA NEGRA PETROLERA; LES INVITO A CREER EN EL INTELLECTO COMO FUENTE DE RIQUEZA; Y, POR ÚLTIMO, LES INVITO A DARLE UNA OPORTUNIDAD A ESTE MATERIAL INFORMATIVO, EL CUAL ES UN APORTE INICIAL EN LA DIRECCIÓN QUE EL PAÍS NECESITA.

¡Un viaje al mundo de las ideas!

¡HOLA! ¡BIENVENIDO A ESTE VIAJE!

HAREMOS ALGO SORPRENDENTE, VAMOS A VIAJAR A OTRO PLANETA.

NUESTRO DESTINO ES:

El Planeta



Intelecto

EL PLANETA INTELECTO ES UN LUGAR MARAVILLOSO, EN EL CUAL VIVEN LAS IDEAS DE TODAS LAS PERSONAS.

¡TUS IDEAS TAMBIÉN VIVEN EN EL PLANETA INTELECTO!

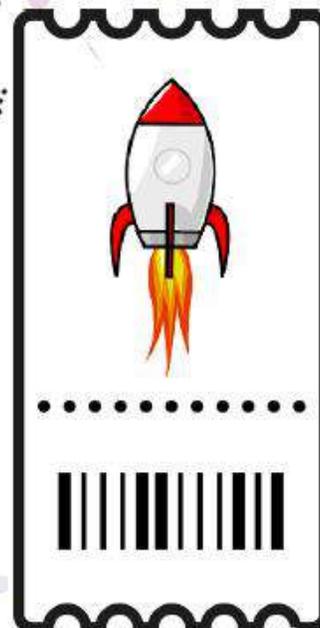
CON BASE EN ESAS IDEAS, LAS PERSONAS PUEDEN CREAR COSAS MARAVILLOSAS, AQUÍ EN EL PLANETA TIERRA.

¡YA LO VERÁS!



¡MI NOMBRE ES CLARY, Y SERÉ TU PILOTO EN ESTE VIAJE!

AQUÍ ESTÁ TU BOLETO:





La súper fórmula secreta. ¡SHHHHHHHH!

¿ALGUNA VEZ ALGUIEN TE HA CONTADO UN SECRETO
SÚPER IMPORTANTE?

CADA VEZ QUE ALGUIEN TE DICE UN SECRETO, ESTÁ
CONFIANDO MUCHO EN TI.

¡HOY, TE CONFIARÉ UNA FÓRMULA SÚPER SECRETA
PARA TENER ÉXITO Y UN SÚPER FUTURO!

LA FÓRMULA ES LA SIGUIENTE:

ESFUERZO = RESULTADOS



ESTA FÓRMULA **NUNCA FALLA** SI TE ESFUERZAS EN TODO LO QUE HACES,
SIEMPRE OBTENDRÁS BUENOS RESULTADOS. ES LA MISMA FÓRMULA QUE
HAN USADO MUCHAS PERSONAS EXITOSAS DURANTE LA HISTORIA.

CUANDO HACES TUS DEBERES SIN ÁNIMO, SIN ESFUERZARTE, ES MÁS
PROBABLE QUE TE EQUIVOQUES O TE SALGA LA LETRA UN POCO FEA.

EN CAMBIO, CUANDO TE ESFUERZAS EN HACER TUS DEBERES, LAS TAREAS Y
DIBUJOS SALEN MÁS BONITOS Y LO MEJOR ES QUE TERMINAS MÁS RÁPIDO, Y
TIENES MÁS TIEMPO PARA JUGAR.

INCLUSO LOS YOUTUBERS SE ESFUERZAN MUCHO, PUES TARDAN
HOORAS GRABANDO Y EDITANDO SUS VIDEOS.

**A PESAR DE SER UNA FÓRMULA SECRETA, TE DOY PERMISO PARA QUE
LA COMPARTAS CON TODOS TUS AMIGOS Y FAMILIARES.**

CUANDO VAYAS CRECIENDO, DESCUBIRÁS QUE HAY OTRAS FÓRMULAS
SECRETAS QUE TIENEN LAS EMPRESAS GUARDADAS CON MUCHAS
CONTRASEÑAS, POR EJEMPLO: LA FÓRMULA PARA HACER COCA-COLA.

¡NADIE MÁS QUE ELLOS SABE HACER ESA RICA BEBIDA, Y HAN GUARDADO
ESA FÓRMULA EN SECRETO POR MUCHÍSIMOS AÑOS!

Coca-Cola



LA FÓRMULA DE COCA-COLA NO ES LA ÚNICA INFORMACIÓN QUE LAS EMPRESAS MANTIENEN EN SECRETO. HAY MUCHÍSIMOS MÁS, QUE GUARDAN Y LES PIDEN A SUS TRABAJADORES QUE JAMÁS LE DIGAN A NADIE. ESE TIPO DE INFORMACIÓN SECRETA SE LLAMA "SECRETO COMERCIAL".

CUANDO TRABAJES ALGÚN DÍA, SI TE CONFÍAN UNO DE ESOS SECRETOS, DEBES SER MUY CUIDADOSO Y NO DECIRLE A NADIE, PORQUE LOS SECRETOS COMERCIALES SON COMO TESOROS PARA LAS EMPRESAS.

¡JUGUEMOS!

¡ADIVINA EL SECRETO!

A CONTINUACIÓN VERÁS UNA SERIE DE MENSAJES O FRASES. RECÓRTALAS Y DOBLA CADA UNA, HASTA QUE NO SE VEAN LAS LETRAS.

LUEGO, DEBES COLOCARLAS EN UN ENVASE O BOLSA.

EL JUEGO CONSISTE EN QUE DEBES SACAR UN PAPEL A AZAR Y DESDOBLARLO PARA LEERLO EN SECRETO.

LUEGO DE HABERLO LEÍDO, DEBES HACER SEÑAS A TUS AMIGOS PARA QUE ELLOS ADIVINEN CUÁL ES EL SECRETO, PERO NO PUEDES DECIR NI UNA SOLA PALABRA, SOLO MÍMICAS.

FRASES PARA RECORTAR Y DOBLAR:

TENGO HAMBRE

TODOS SOMOS AMIGOS

ME GUSTA BAÑARME

SOY MUY INTELIGENTE

AMO A MI FAMILIA

USEMOS TAPABOCAS

ME GUSTA BAILAR

NO DECIMOS MENTIRAS



LEO, COLOREO Y ANALIZO:



LOS
SECRETOS
COMERCIALES
SON TESOROS
PARA LAS
EMPRESAS



¡COLOREA, RECORTA Y ARMA ESTE HERMOSO COFRE DEL TESORO!

¡ADENTRO, PUEDES METER TUS SECRETOS, PARA CUIDARLOS.

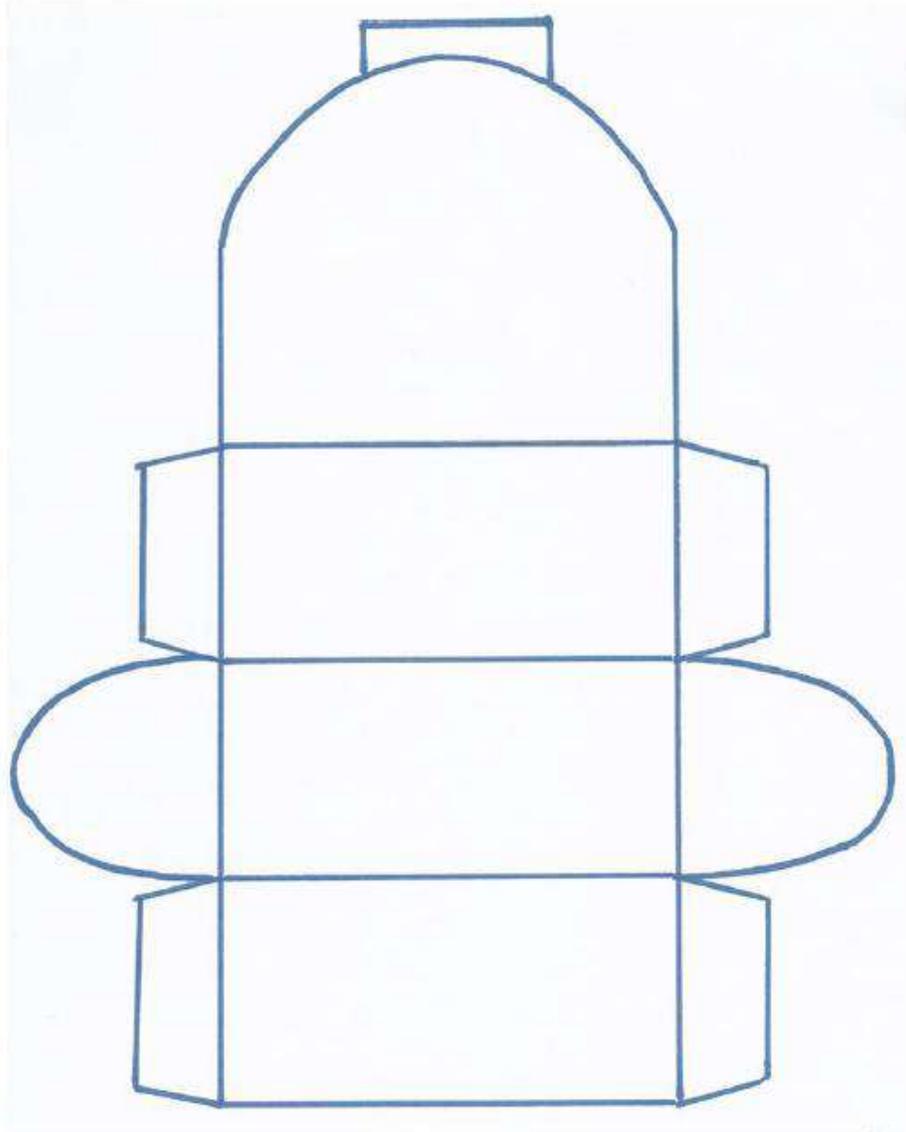


Imagen extraída de <https://www.imagui.com/a/molde-de-un-cofre-de-tesoro-czFavK88>

Fin del viaje

LOS ADULTOS A VECES OLVIDAMOS QUE UNA VEZ TAMBIÉN FUIMOS NIÑOS. TU MAMÁ, PAPÁ, ABUELO, ABUELA, TÍOS, MAESTROS, ETC. FUERON TAMBIÉN NIÑOS Y NIÑAS QUE JUGARON, APRENDIERON Y FUERON EXACTAMENTE COMO TÚ.

LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE AL CRECER, COMO YA HEMOS PASADO POR LA ESCUELA, PODEMOS ACONSEJAR A LOS NIÑOS UN POQUITO.

MI PRIMER CONSEJO PARA TI ES QUE **NUNCA PIENSES QUE NO ERES LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTE Y VALIOSO. ERES COMO UN TESORO MARAVILLOSO.**

TAMBIÉN QUIERO DECIRTE QUE **NUNCA DEJES DE SOÑAR. NO IMPORTA SI A VECES ES DIFÍCIL VIVIR EN NUESTRO PAÍS. SIGUE SOÑANDO EN QUÉ QUIERES SER CUANDO SEAS GRANDE, ANOTA TUS IDEAS Y SUEÑOS, HAZ DIBUJOS DE ESO Y ESFUÉRZATE POR LOGRARLO.**

ESPERO QUE PUEDAS INVENTAR UNA SÚPER MÁQUINA, QUE PUEDAS TENER MUCHAS MARCAS VALIOSAS, QUE CREES MUCHAS OBRAS... **TODO ES POSIBLE, PORQUE ERES IMPORTANTE, ERES INTELIGENTE Y VALIOSO.**

CREO EN TI Y SÉ QUE LOGRARÁS TODO LO QUE SUEÑAS.



Clary B. Muñoz V.

NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.

Créditos



TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO DESARROLLADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN LLAMADA "MEITU", CON LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL.



LAS FUENTES UTILIZADAS SON:

Hello Pirates

POR: SUTHI SRISOPHA

LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL

FRIBASH

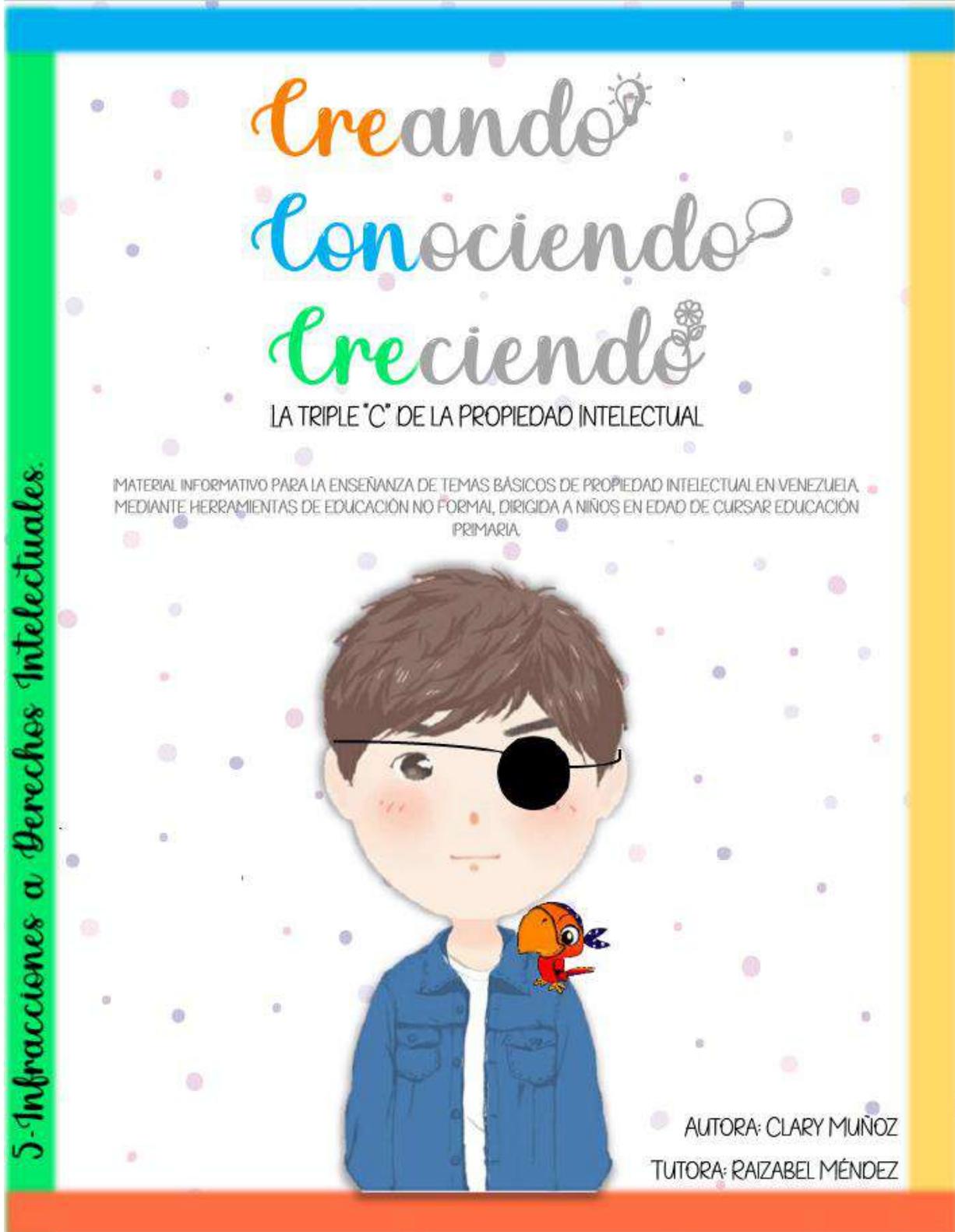
POR: KATARIO STUDIO

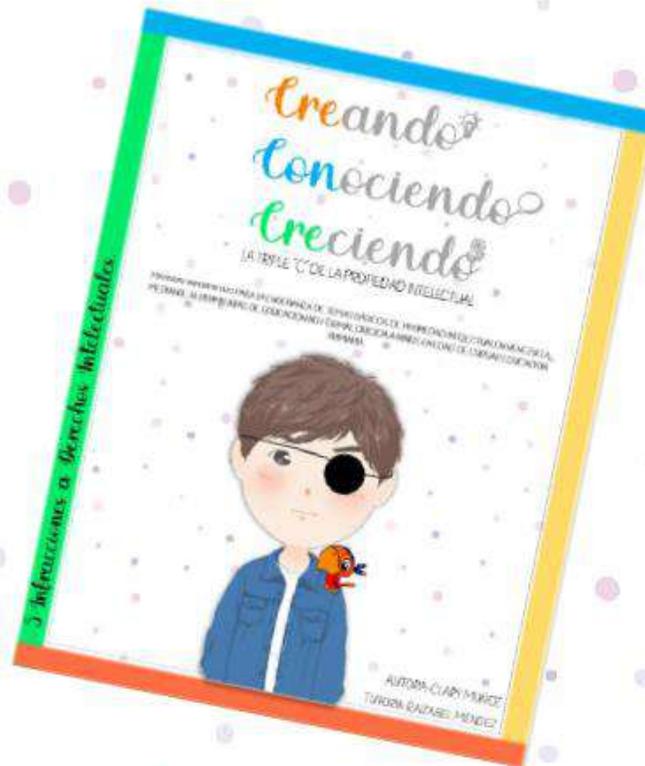
LICENCIA PARA USO COMERCIAL

EL RESTO DE IMÁGENES NO REALIZADAS POR LA AUTORA, SE EXTRAJERON DEL BANCO DE IMÁGENES CON LICENCIA PARA USO COMERCIAL
PIXABAY.

pixabay

TODAS LAS MENCIONES A MARCAS, INVENCIONES, DISEÑOS, OBRAS Y PERSONAS EN ESTA GUÍA HAN SIDO HECHAS SIN FINES DE LUCRO Y CON FINES EDUCATIVOS.





CREANDO, CONOCIENDO, CRECIENDO. LA TRIPLE "C" DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE MATERIAL ES EL RESULTADO DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO DE LA AUTORA, REALIZADO EN OCASIÓN DEL POSTGRADO EN PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA.

QUEDA PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA AUTORA. ESTÁ AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, POR CUALQUIER MEDIO O PROCEDIMIENTO. ESTE MATERIAL SE HA REALIZADO SIN FINES DE LUCRO. QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA VENTA TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN EXCEPCIÓN.

CARACAS, 2022.

Índice

DEDICATORIA.....	PÁG. 4
AGRADECIMIENTOS.....	PÁG. 5
NOTA PARA PADRES Y DOCENTES.....	PÁG. 6
¡UN VIAJE AL MUNDO DE LAS IDEAS!.....	PÁG. 7
NO TE CONVIERTAS EN UN ¡PIRATA! ¡ARGG!	
INFRACCIONES A DERECHOS INTELECTUALES Y PREVENCIÓN DE LA PIRATERÍA.....	PÁG. 8
FIN DEL VIAJE	
NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.....	PÁG. 18
CRÉDITOS.....	PÁG. 19

Dedicatoria

A QUIEN ES MI PADRE, MI MEJOR AMIGO Y EL MEJOR ABOGADO DE CONOZCO.

QUIEN ES EL AUTOR DE TODA CIENCIA Y CONOCIMIENTO.

QUIEN CAPTURÓ MI CORAZÓN CUANDO APENAS ERA UNA NIÑA Y QUIEN ME HA ABRAZADO CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, **MI DIOS.**

TÚ HAS SIDO MI GUÍA Y MI AYUDADOR, ABRIENDO CAMINOS NUEVOS Y PERFECTOS. ME ENSEÑASTE QUE AMAS A LOS NIÑOS Y QUE HAY QUE SER COMO ELLOS PARA ALCANZAR TU CORAZÓN.

Agradecimientos

LE AGRADEZCO A DIOS PRIMERAMENTE POR ABRIRME PUERTAS PARA CONOCER EL MUNDO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

A MI FAMILIA, QUE SIEMPRE HA SIDO MI APOYO INCONDICIONAL, MI NIDO Y MI LUGAR SEGURO.

A ANTEQUERA PARILLI & RODRÍGUEZ, QUE HA SIDO UNA ESCUELA PARA MÍ Y ME HA BRINDADO OPORTUNIDADES ÚNICAS, PERMITIÉNDOME CONOCER A PERSONAS MARAVILLOSAS QUE ME HAN BENDECIDO GRANDEMENTE.

A LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA, MIS PROFESORES Y MI TUTORA, POR LAS OPORTUNIDADES OTORGADAS Y LA PACIENCIA PARA ENSEÑAR.

A MIS AMIGOS Y HERMANOS, POR SU APOYO Y CARIÑO.

GRACIAS A TODOS, PUES HAN DEJADO UNA LINDA HUELLA EN MI CORAZÓN.

Nota para padres y docentes

HAY UNA FRASE QUE SIEMPRE RONDA MI MENTE: "NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO". CREO PROFUNDAMENTE QUE LOS PEQUEÑOS NO SOLO SON EL FUTURO, ELLOS SON EL PRESENTE, POR LO CUAL NECESITAMOS ENSEÑARLES E INSTRUIRLOS CON PACIENCIA Y CARÍÑO.

SIENDO ASÍ, VIVIENDO EN UN PAÍS COMO VENEZUELA, ES IMPORTANTE IR CONSTRUYENDO LAS BASES DE UNA ECONOMÍA CREATIVA, FUNDADA EN LA PROTECCIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES, PORQUE LA BUENA NOTICIA ES QUE LAS IDEAS SON RECURSOS RENOVABLES, AL CONTRARIO DEL PETRÓLEO U OTROS MINERALES QUE TRADICIONALMENTE HAN SIDO EL CENTRO DE NUESTRA ECONOMÍA.

LES INVITO A PINTAR DE NARANJA ESTA ECONOMÍA NEGRA PETROLERA; LES INVITO A CREER EN EL INTELLECTO COMO FUENTE DE RIQUEZA; Y, POR ÚLTIMO, LES INVITO A DARLE UNA OPORTUNIDAD A ESTE MATERIAL INFORMATIVO, EL CUAL ES UN APORTE INICIAL EN LA DIRECCIÓN QUE EL PAÍS NECESITA.

¡Un viaje al mundo de las ideas!

¡HOLA! ¡BIENVENIDO A ESTE VIAJE!

HAREMOS ALGO SORPRENDENTE, VAMOS A VIAJAR A OTRO PLANETA.

NUESTRO DESTINO ES:

El Planeta



Intelecto

EL PLANETA INTELECTO ES UN LUGAR MARAVILLOSO, EN EL CUAL VIVEN LAS IDEAS DE TODAS LAS PERSONAS.

¡TUS IDEAS TAMBIÉN VIVEN EN EL PLANETA INTELECTO!

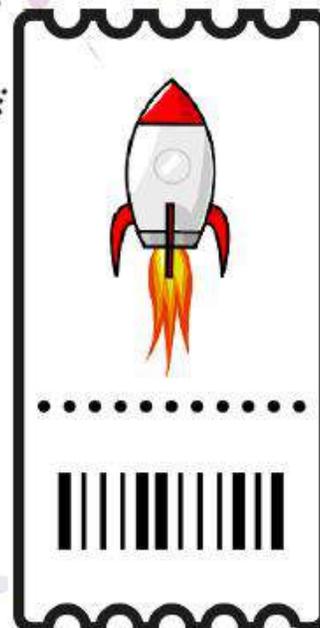
CON BASE EN ESAS IDEAS, LAS PERSONAS PUEDEN CREAR COSAS MARAVILLOSAS, AQUÍ EN EL PLANETA TIERRA.

¡YA LO VERÁS!



¡MI NOMBRE ES CLARY, Y SERÉ TU PILOTO EN ESTE VIAJE!

AQUÍ ESTÁ TU BOLETO:





No te conviertas en un ¡PIRATA! ¡ARGG!

LO CONTRARIO A UN HÉROE ES UN VILLANO.

EN NUESTRAS VIDAS PODEMOS ACTUAR COMO
HÉROES 😊 O COMO VILLANOS ☹️

¿CÓMO SER UN HÉROE O HEROÍNA?

- RESPETANDO A LOS DEMÁS.
- NO TOMANDO LO QUE NO ES NUESTRO.



- AYUDANDO A LOS DEMÁS.
- COMPARTIENDO CON LOS DEMÁS.
- DICIENDO LA VERDAD SIEMPRE.
- OBEDECIENDO A NUESTROS PADRES Y MAESTROS.

HABLANDO DE HÉROES, HEMOS CONOCIDO ALGUNOS QUE NOS AYUDAN, COMO LAS MARCAS, QUE EVITAN QUE NOS CONFUNDAMOS; LAS PATENTES, QUE RECOMPENSAN EL ESFUERZO DE LOS INVENTORES; EL DERECHO DE AUTOR, QUE PROTEGE LAS OBRAS Y LOS DERECHOS CONEXOS, QUE PROTEGEN LAS ACTIVIDADES DE LOS ARTISTAS E INTÉRPRETES. TAMBIÉN CONOCIMOS A LOS SECRETOS COMERCIALES, QUE PROTEGEN LA INFORMACIÓN VALIOSA.

TODOS ELLOS SON HÉROES
DEL MUNDO DE LAS IDEAS Y
LA CREATIVIDAD, LLAMADO
PLANETA INTELECTO.





PERO... TAMBIÉN HAY ALGUNOS VILLANOS QUE ATACAN LA CREATIVIDAD, Y QUE SIEMPRE SE ENFRENTAN A NUESTROS HÉROES.

VAMOS A CONOCER EL NOMBRE DE ALGUNOS DE ESTOS VILLANOS, ¡PARA QUE JUNTOS, PODAMOS COMBATIRLOS!

LAS MARCAS FALSAS

ESTAS MARCAS HACEN TODO LO CONTRARIO, ¡NOS CONFUNDEN! PORQUE USAN TODOS LOS COLORES, EL NOMBRE Y DIBUJOS QUE USAN LAS MARCAS REALES, Y HACEN QUE COMPREMOS POR ERROR ESAS MARCAS FALSAS EN VEZ DE LAS REALES.

ESOS PRODUCTOS NO SON TAN BUENOS COMO LOS ORIGINALES Y NOS PUEDEN HACER MUCHO DAÑO, PORQUE PARA HACER ESOS PRODUCTOS FALSOS, USAN MATERIALES QUE DAÑAN AL MEDIO AMBIENTE Y A NUESTRO CUERPO.

LA DESLEALTAD

ESTA VILLANA HACE QUE PERSONAS SIN RESPETO USEN Y VENDAN SIN PERMISO LOS INVENTOS, MEJORAS Y DISEÑOS QUE CON TANTO ESFUERZO LAS PERSONAS HAN LOGRADO HACER Y SOBRE LOS CUALES TIENEN PATENTES. ENTONCES, LA DESLEALTAD DESANIMA MUCHO A LOS INVENTORES Y PONE EN RIESGO NUESTRO FUTURO.

ESPIAS REVELADORES

SON AQUELLOS VILLANOS QUE INTENTAN POR TODOS LOS MEDIOS CONOCER Y REVELAR LOS SECRETOS COMERCIALES DE LAS EMPRESAS, ¡INCLUSO ROBÁNDOLOS!

LOS PIRATAS DEL INTELLECTO

ESTE TIPO DE PIRATAS ES UNO DE LOS MÁS PELIGROSOS DE TODO EL MUNDO, PORQUE DESPOJAN A LOS AUTORES E INTÉRPRETES DEL DINERO QUE NECESITAN PARA VIVIR Y EL CUAL MERECE POR HABER CREADO OBRAS Y REALIZADO ACTIVIDADES GENIALES, COMO UNA PELÍCULA, UN VIDEOJUEGO, O UNA LINDA CANCIÓN.





¿SABES CÓMO ACTÚAN ESTOS PIRATAS?

ELLOS COPIAN SIN PERMISO LAS OBRAS Y PERMITEN QUE OTROS LAS DESCARGUEN SIN PAGAR NADA POR ELLO. CADA VEZ QUE ESO PASA, LOS AUTORES Y ARTISTAS NO RECIBEN EL DINERO POR SU TRABAJO Y NO ES JUSTO.



A VECES ALGUNOS AMIGUITOS SE HAN CONVERTIDO EN PIRATAS DEL INTELLECTO, AL DESCARGAR PELÍCULAS, JUEGOS, CANCIONES, ETC. SIN PAGAR NADA POR ELLO. PERO, CUANDO HEMOS HABLADO CON ELLOS, SIEMPRE HAN DECIDIDO CONVERTIRSE EN HÉROES Y SALVAR EL PLANETA INTELLECTO.

POR FAVOR, NO DESCARGUES LAS OBRAS DE OTROS SIN PERMISO O DE FORMA ILEGAL. VAMOS A VER LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN APLICACIONES AUTORIZADAS, COMO NETFLIX O DISNEY.

¡LOS HÉROES DEL PLANETA INTELLECTO NECESITAN DE TU AYUDA PARA VENCER A LOS PIRATAS Y DEMÁS VILLANOS!

¡JUGUEMOS!

A CONTINUACIÓN ENCONTRARÁS CARTAS PARA JUGAR MEMORIA. DEBES RECORDARLAS Y COLOCARLAS BOCA ABAJO PARA IR DESCUBRIENDO SUS PARES.





HEROÍNAS
LAS PATENTES
ELLAS RECOMPENSAN EL
ESFUERZO
BOOM!

HEROÍNAS
LAS PATENTES
ELLAS RECOMPENSAN EL
ESFUERZO
BOOM!

HÉROE
**EL DERECHO
DE AUTOR**
PROTEGE LAS OBRAS
POW!

HÉROE
**EL DERECHO
DE AUTOR**
PROTEGE LAS OBRAS
POW!

HÉROES
**LOS DERECHOS
CONEXOS**
PROTEGEN ACTIVIDADES DE
ARTISTAS E INTÉRPRETES

HÉROES
**LOS DERECHOS
CONEXOS**
PROTEGEN ACTIVIDADES DE
ARTISTAS E INTÉRPRETES





VILLANA

LA DESLEALTAD

DESANIMA A LOS INVENTORES Y
PONE EN RIESGO NUESTRO
FUTURO

BOOM!

VILLANA

LA DESLEALTAD

DESANIMA A LOS INVENTORES Y
PONE EN RIESGO NUESTRO
FUTURO

BOOM!

VILLANOS

ESPIAS REVELADORES

REVELAN SECRETOS COMERCIALES
SIN PERMISO

VILLANOS

ESPIAS REVELADORES

REVELAN SECRETOS COMERCIALES
SIN PERMISO

VILLANOS

PIRATAS DEL INTELLECTO

COPIAN SIN PERMISO LAS OBRAS

POW!

VILLANOS

PIRATAS DEL INTELLECTO

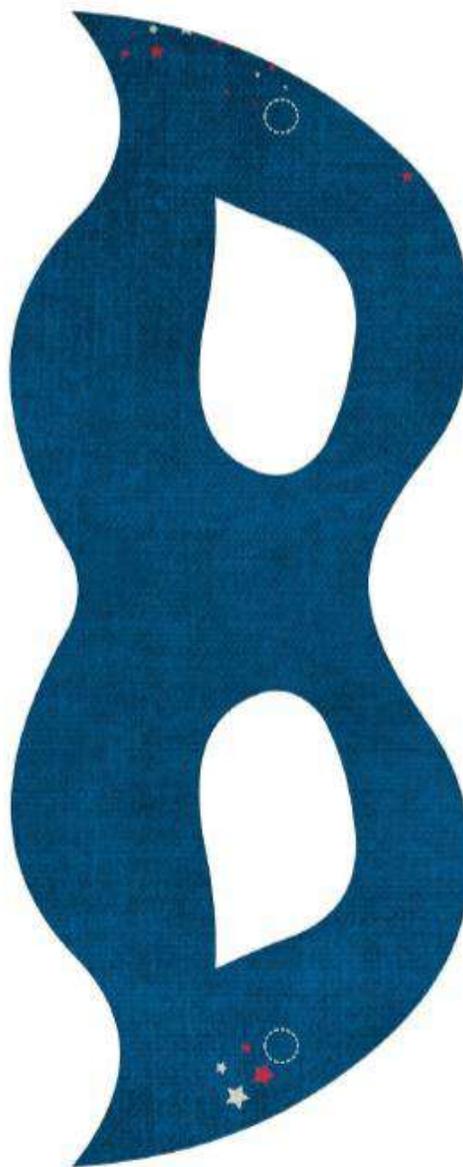
COPIAN SIN PERMISO LAS OBRAS

POW!



¡DISEÑA TU ANTIFAZ DE SUPERHÉROE O SUPERHEROÍNA!

RECORTA EL QUE MÁS TE GUSTE Y ADÓRNALO CON LO QUE QUIERAS.
SERÁS EL SÚPERASISTENTE DEL HÉROE DEL INTELLECTO QUE ESCOJAS.



¹⁴
Imagen de [Oberholster Venita](#) en Pixabay



¹⁵
Imagen de Oberholster Venita en Pixabay



16
Imagen de Oberholster Venita en Pixabay



17
Imagen de [Oberholster Venita](#) en [Pixabay](#)

Fin del viaje

LOS ADULTOS A VECES OLVIDAMOS QUE UNA VEZ TAMBIÉN FUIMOS NIÑOS. TU MAMÁ, PAPÁ, ABUELO, ABUELA, TÍOS, MAESTROS, ETC. FUERON TAMBIÉN NIÑOS Y NIÑAS QUE JUGARON, APRENDIERON Y FUERON EXACTAMENTE COMO TÚ.

LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE AL CRECER, COMO YA HEMOS PASADO POR LA ESCUELA, PODEMOS ACONSEJAR A LOS NIÑOS UN POQUITO.

MI PRIMER CONSEJO PARA TI ES QUE **NUNCA PIENSES QUE NO ERES LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTE Y VALIOSO. ERES COMO UN TESORO MARAVILLOSO.**

TAMBIÉN QUIERO DECIRTE QUE **NUNCA DEJES DE SOÑAR. NO IMPORTA SI A VECES ES DIFÍCIL VIVIR EN NUESTRO PAÍS. SIGUE SOÑANDO EN QUÉ QUIERES SER CUANDO SEAS GRANDE, ANOTA TUS IDEAS Y SUEÑOS, HAZ DIBUJOS DE ESO Y ESFUÉRZATE POR LOGRARLO.**

ESPERO QUE PUEDAS INVENTAR UNA SÚPER MÁQUINA, QUE PUEDAS TENER MUCHAS MARCAS VALIOSAS, QUE CREES MUCHAS OBRAS... **TODO ES POSIBLE, PORQUE ERES IMPORTANTE, ERES INTELIGENTE Y VALIOSO.**

CREO EN TI Y SÉ QUE LOGRARÁS TODO LO QUE SUEÑAS.



Clary B. Muñoz V.

NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.

Créditos



TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO DESARROLLADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN LLAMADA "MEITU", CON LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL.



LAS FUENTES UTILIZADAS SON:

Hello Pirates

POR: SUTHI SRISOPHA

LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL

FRIBASH

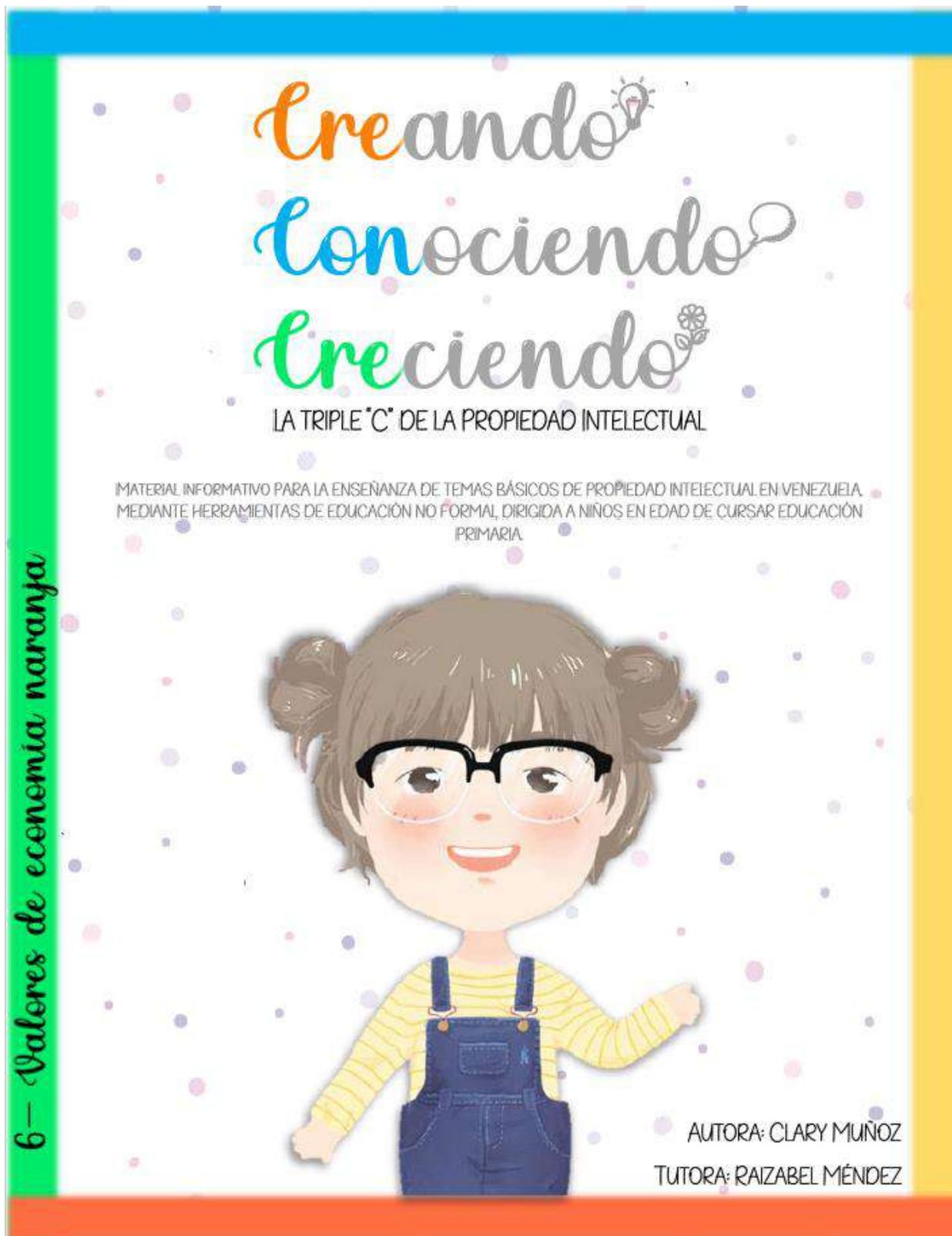
POR: KATARIO STUDIO

LICENCIA PARA USO COMERCIAL

EL RESTO DE IMÁGENES NO REALIZADAS POR LA AUTORA, SE EXTRAJERON DEL BANCO DE IMÁGENES CON LICENCIA PARA USO COMERCIAL
PIXABAY.

pixabay

TODAS LAS MENCIONES A MARCAS, INVENCIONES, DISEÑOS, OBRAS Y PERSONAS EN ESTA GUÍA HAN SIDO HECHAS SIN FINES DE LUCRO Y CON FINES EDUCATIVOS.





CREANDO, CONOCIENDO, CRECIENDO. LA TRIPLE "C" DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE MATERIAL ES EL RESULTADO DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO DE LA AUTORA, REALIZADO EN OCASIÓN DEL POSTGRADO EN PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA.

QUEDA PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA AUTORA. ESTÁ AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, POR CUALQUIER MEDIO O PROCEDIMIENTO. ESTE MATERIAL SE HA REALIZADO SIN FINES DE LUCRO. QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDA LA VENTA TOTAL O PARCIAL DE ESTE MATERIAL, SIN EXCEPCIÓN.

CARACAS, 2022.

Índice

DEDICATORIA.....	PÁG. 4
AGRADECIMIENTOS.....	PÁG. 5
NOTA PARA PADRES Y DOCENTES.....	PÁG. 6
¡UN VIAJE AL MUNDO DE LAS IDEAS!.....	PÁG. 7
DAME ESOS CINCO. ¡SEAMOS UN EQUIPO!	
EL VALOR DE LA COOPERACIÓN EN UNA ECONOMÍA CREATIVA.....	PÁG. 8
FIN DEL VIAJE	
NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.....	PÁG. 12
CRÉDITOS.....	PÁG. 13

Dedicatoria

A QUIEN ES MI PADRE, MI MEJOR AMIGO Y EL MEJOR ABOGADO DE CONOZCO.

QUIEN ES EL AUTOR DE TODA CIENCIA Y CONOCIMIENTO.

QUIEN CAPTURÓ MI CORAZÓN CUANDO APENAS ERA UNA NIÑA Y QUIEN ME HA ABRAZADO CUANDO MÁS LO HE NECESITADO, **MI DIOS.**

TÚ HAS SIDO MI GUÍA Y MI AYUDADOR, ABRIENDO CAMINOS NUEVOS Y PERFECTOS. ME ENSEÑASTE QUE AMAS A LOS NIÑOS Y QUE HAY QUE SER COMO ELLOS PARA ALCANZAR TU CORAZÓN.

Agradecimientos

LE AGRADEZCO A DIOS PRIMERAMENTE POR ABRIRME PUERTAS PARA CONOCER EL MUNDO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.

A MI FAMILIA, QUE SIEMPRE HA SIDO MI APOYO INCONDICIONAL, MI NIDO Y MI LUGAR SEGURO.

A ANTEQUERA PARILLI & RODRÍGUEZ, QUE HA SIDO UNA ESCUELA PARA MÍ Y ME HA BRINDADO OPORTUNIDADES ÚNICAS, PERMITIÉNDOME CONOCER A PERSONAS MARAVILLOSAS QUE ME HAN BENDECIDO GRANDEMENTE.

A LA UNIVERSIDAD MONTEÁVILA, MIS PROFESORES Y MI TUTORA, POR LAS OPORTUNIDADES OTORGADAS Y LA PACIENCIA PARA ENSEÑAR.

A MIS AMIGOS Y HERMANOS, POR SU APOYO Y CARIÑO.

GRACIAS A TODOS, PUES HAN DEJADO UNA LINDA HUELLA EN MI CORAZÓN.

Nota para padres y docentes

HAY UNA FRASE QUE SIEMPRE RONDA MI MENTE: "NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO". CREO PROFUNDAMENTE QUE LOS PEQUEÑOS NO SOLO SON EL FUTURO, ELLOS SON EL PRESENTE, POR LO CUAL NECESITAMOS ENSEÑARLES E INSTRUIRLOS CON PACIENCIA Y CARIÑO.

SIENDO ASÍ, VIVIENDO EN UN PAÍS COMO VENEZUELA, ES IMPORTANTE IR CONSTRUYENDO LAS BASES DE UNA ECONOMÍA CREATIVA, FUNDADA EN LA PROTECCIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES, PORQUE LA BUENA NOTICIA ES QUE LAS IDEAS SON RECURSOS RENOVABLES, AL CONTRARIO DEL PETRÓLEO U OTROS MINERALES QUE TRADICIONALMENTE HAN SIDO EL CENTRO DE NUESTRA ECONOMÍA.

LES INVITO A PINTAR DE NARANJA ESTA ECONOMÍA NEGRA PETROLERA; LES INVITO A CREER EN EL INTELLECTO COMO FUENTE DE RIQUEZA; Y, POR ÚLTIMO, LES INVITO A DARLE UNA OPORTUNIDAD A ESTE MATERIAL INFORMATIVO, EL CUAL ES UN APORTE INICIAL EN LA DIRECCIÓN QUE EL PAÍS NECESITA.

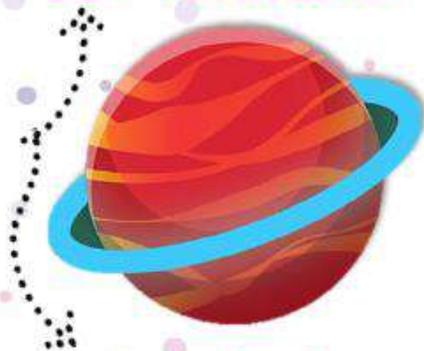
¡Un viaje al mundo de las ideas!

¡HOLA! ¡BIENVENIDO A ESTE VIAJE!

HAREMOS ALGO SORPRENDENTE, VAMOS A VIAJAR A OTRO PLANETA.

NUESTRO DESTINO ES:

El Planeta



Intelecto

EL PLANETA INTELECTO ES UN LUGAR MARAVILLOSO, EN EL CUAL VIVEN LAS IDEAS DE TODAS LAS PERSONAS.

¡TUS IDEAS TAMBIÉN VIVEN EN EL PLANETA INTELECTO!

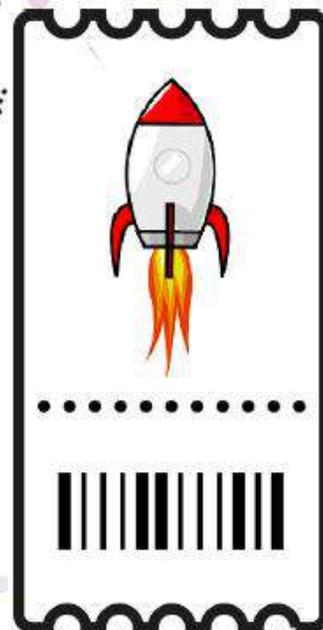
CON BASE EN ESAS IDEAS, LAS PERSONAS PUEDEN CREAR COSAS MARAVILLOSAS, AQUÍ EN EL PLANETA TIERRA.

¡YA LO VERÁS!



¡MI NOMBRE ES CLARY, Y SERÉ TU PILOTO EN ESTE VIAJE!

AQUÍ ESTÁ TU BOLETO:





Dame esos cinco. ¡SEAMOS UN EQUIPO!

TODOS NACEMOS EN UN EQUIPO, QUE ES NUESTRA FAMILIA. LUEGO, CONSEGUIMOS OTRO EQUIPO EN LA ESCUELA, CUANDO HACEMOS AMIGOS.

DURANTE TODA NUESTRA VIDA HAREMOS DISTINTOS EQUIPOS.

TRABAJAR EN EQUIPO ES MUY IMPORTANTE PARA LOGRAR NUESTRAS METAS.

NUESTRO PAÍS NECESITA QUE APRENDAMOS POCO A POCO A TRABAJAR EN EQUIPO PARA QUE LOGREMOS CREAR CADA DÍA COSAS MEJORES, INVENTOS FABULOSOS, MARCAS EXCELENTES, OBRAS MARAVILLOSAS, ETC.



A VECES ES DIFÍCIL TRABAJAR EN EQUIPO, PORQUE, COMO HEMOS DICHO DESDE EL PRINCIPIO, TODOS SOMOS DIFERENTES Y ES ESO PRECISAMENTE LO QUE NOS HACE ÚNICOS. ENTONCES, A VECES PODRÍA SER DIFÍCIL PONERNOS DE ACUERDO.

PERO... ESAS MISMAS DIFERENCIAS TAMBIÉN HACEN NECESARIO QUE TRABAJEMOS EN EQUIPO, PORQUE OTROS PUEDEN COMPLEMENTARNOS Y TENER LO QUE NOSOTROS NO, O SABER HACER LO QUE NOSOTROS NO SABEMOS HACER.



UNO DE LOS MEJORES EJEMPLOS DE ESO ES **UN VIDEOJUEGO**. ¿SABES CUÁNTAS PERSONAS TRABAJAN JUNTAS PARA LOGRAR CREAR UN VIDEOJUEGO? ¡MUCHÍSIMAS!



Imagen de [Dariusz Labanowicz](#) en [Pixabay](#)

ESAS **CREACIONES EN LAS CUALES PARTICIPA MUCHÍSIMA GENTE DIFERENTE SE LLAMAN OBRAS EN COLABORACIÓN** Y SERÍA IMPOSIBLE CREARLAS SI NO SE TRABAJARA EN EQUIPO.



VENEZUELA NECESITA QUE TODOS APRENDAMOS A TRABAJAR EN EQUIPO, PARA **CREAR COSAS MARAVILLOSAS JUNTOS**.

PRACTIQUEMOS **LA TOLERANCIA Y EL RESPETO** POR LOS DEMÁS Y SUS CREACIONES, PARA QUE RECIBAMOS LOS MISMOS VALORES A CAMBIO.

TE LO REPITO, ERES VALIOSO, IMPORTANTE Y TALENOSO. SI TRABAJAMOS EN EQUIPO, TODOS ESOS TALENTOS SE MULTIPLICAN Y ¡PODEMOS LOGRAR COSAS ASOMBROSAS!

¡JUGUEMOS!

UN JUEGO DE CONFIANZA

CON UNA TELA O PAÑUELO, SE DEBE TAPAR LOS OJITOS DE UNO DE TUS AMIGOS, MIENTRAS TODOS LOS DEMÁS DEBEN GUIARLO POR EL CAMINO CORRECTO, SIN TROPEZARSE CON NADA.

EL NIÑO QUE TENGA LOS OJOS VENDADOS, DEBE CONFIAR EN LAS INDICACIONES DE SUS COMPAÑEROS.

Imagen de [DavidRockDesien](#) en [Pixabay](#)



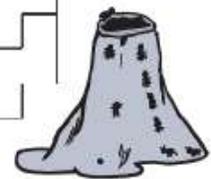
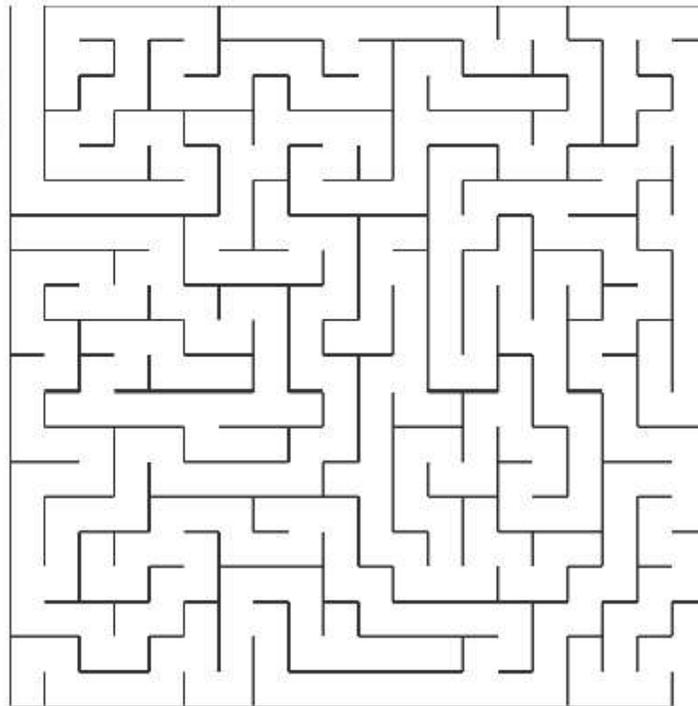
AL ESCUCHAR A SUS COMPAÑEROS EN LA DINÁMICA ANTERIOR, ESA PERSONA DECIDIÓ CONFIAR EN SUS INSTRUCCIONES PARA LLEGAR A SU OBJETIVO A SALVO. PERO, ¿QUÉ ES LA CONFIANZA? EN RESUMEN, LA CONFIANZA ES CREER EN LA SINCERIDAD DE OTRA PERSONA, ES DECIR, QUE CREO EN LO QUE DICE O HACE, PORQUE ESTOY SEGURO QUE NO ME ESTÁ MINTIENDO.

TENEMOS EN NUESTRAS VIDAS A PERSONAS EN LAS QUE PODEMOS CONFIAR, COMO NUESTRA FAMILIA Y NUESTROS AMIGOS.

¿PUEDES DECIR EL NOMBRE DE CINCO PERSONAS DE TU FAMILIA Y AMIGOS EN LAS QUE CONFÍES? ¿CREES QUE ELLOS CONFÍAN EN TI?

¡UN CAMINO A CASA!

LAS HORMIGAS TAMBIÉN TRABAJAN EN EQUIPO, ELAS SON ASOMBROSAS. AYUDA A NUESTRA PEQUEÑA AMIGA A LLEGAR A SU HORMIGUERO, EN DONDE ESTÁ SU EQUIPO.





¡DIBUJA A TU EQUIPO!

EN CADA ESPACIO DIBUJA Y COLOREA A LAS PERSONAS EN QUIEN MÁS CONFÍAS. RECUERDA COLOCAR TAMBIÉN SU NOMBRE DEBAJO DE CADA UNO.

EL EQUIPO EN QUIEN CONFÍO:

The form consists of a large, light blue cloud-shaped outline. Inside the cloud, there are six empty oval shapes, each with a ribbon below it for a name. The ovals are arranged in two rows of two and one row of two.

Fin del viaje

LOS ADULTOS A VECES OLVIDAMOS QUE UNA VEZ TAMBIÉN FUIMOS NIÑOS. TU MAMÁ, PAPÁ, ABUELO, ABUELA, TÍOS, MAESTROS, ETC. FUERON TAMBIÉN NIÑOS Y NIÑAS QUE JUGARON, APRENDIERON Y FUERON EXACTAMENTE COMO TÚ.

LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE AL CRECER, COMO YA HEMOS PASADO POR LA ESCUELA, PODEMOS ACONSEJAR A LOS NIÑOS UN POQUITO.

MI PRIMER CONSEJO PARA TI ES QUE **NUNCA PIENSES QUE NO ERES LO SUFICIENTEMENTE IMPORTANTE Y VALIOSO. ERES COMO UN TESORO MARAVILLOSO.**

TAMBIÉN QUIERO DECIRTE QUE **NUNCA DEJES DE SOÑAR. NO IMPORTA SI A VECES ES DIFÍCIL VIVIR EN NUESTRO PAÍS. SIGUE SOÑANDO EN QUÉ QUIERES SER CUANDO SEAS GRANDE, ANOTA TUS IDEAS Y SUEÑOS, HAZ DIBUJOS DE ESO Y ESFUÉRZATE POR LOGRARLO.**

ESPERO QUE PUEDAS INVENTAR UNA SÚPER MÁQUINA, QUE PUEDAS TENER MUCHAS MARCAS VALIOSAS, QUE CREES MUCHAS OBRAS... **TODO ES POSIBLE, PORQUE ERES IMPORTANTE, ERES INTELIGENTE Y VALIOSO.**

CREO EN TI Y SÉ QUE LOGRARÁS TODO LO QUE SUEÑAS.



Clary B. Muñoz V.

NUNCA SE ES MUY PEQUEÑO PARA APRENDER LO QUE ES NECESARIO.

Créditos



TODOS LOS PERSONAJES HAN SIDO DESARROLLADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN LLAMADA "MEITU", CON LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL.



LAS FUENTES UTILIZADAS SON:

Hello Pirates

POR: SUTHI SRISOPHA

LICENCIA PARA USO NO COMERCIAL

FRIBASH

POR: KATARIO STUDIO

LICENCIA PARA USO COMERCIAL

EL RESTO DE IMÁGENES NO REALIZADAS POR LA AUTORA, SE EXTRAJERON DEL BANCO DE IMÁGENES CON LICENCIA PARA USO COMERCIAL
PIXABAY.

pixabay

TODAS LAS MENCIONES A MARCAS, INVENCIONES, DISEÑOS, OBRAS Y PERSONAS EN ESTA GUÍA HAN SIDO HECHAS SIN FINES DE LUCRO Y CON FINES EDUCATIVOS.