

# IP4Youth&Teachers

Recurso educativo de PI con diversas funciones



**OMPI**

ORGANIZACIÓN MUNDIAL  
DE LA PROPIEDAD  
INTELLECTUAL

## ¿Qué es IP4Youth&Teachers?

IP4Youth&Teachers es un servicio que consiste en:

- **IP4Youth: material educativo adecuado para los jóvenes de cada edad**, que incluye lecciones en forma de juegos sobre propiedad intelectual (PI);
- **IP4Teachers: Contenido didáctico adaptado según las necesidades** y guía de enseñanza para educadores; además de
- Una oportunidad única para que los educadores participen en **un seminario** presencial dedicado a la elaboración de planes de estudios de PI y planes estratégicos para abordar los desafíos de política; y
- **Un entorno en el que se recogen contribuciones voluntarias** de documentos de política existentes sobre educación en PI, además de material didáctico sobre la PI destinado a los jóvenes, elaborado por los Estados miembros de la OMPI.

IP4Youth&Teachers enfoca la enseñanza de la PI desde la perspectiva del cultivo de la creatividad, la capacidad inventiva y el enfoque empresarial centrándose prioritariamente en las aptitudes, hallando soluciones y trabajando en grupo.

Por medio de juegos didácticos, el curso **IP4Youth** ofrece a los jóvenes conocimientos sobre el valor de su PI y la manera en que pueden aprovecharla en beneficio propio y de la sociedad.

## ¿A quién va dirigido IP4Youth&Teachers?

El curso IP4Youth de Internet está dirigido a los estudiantes de edades comprendidas entre los 4 y los 17 años, y el curso de formación y la guía didáctica IP4Teachers están concebidos para los educadores y las personas encargadas de la introducción de políticas o de la elaboración de planes de estudios.

Los requisitos previos para participar en el curso de formación presencial para los educadores son haber sido designado por una oficina de PI o ministerio de educación y haber finalizado satisfactoriamente la fase del curso IP4Teachers que se imparte en Internet.

## El objetivo de IP4Youth&Teachers

IP4Youth&Teachers impulsa a los educadores y a los estudiantes para que inicien su andadura en la formación en PI fomentando el diálogo entre los educadores, los creadores de planes de estudios y las oficinas de PI.

En cuanto a los jóvenes, se trata de hallar soluciones constantemente a los problemas cotidianos por medio de sus contribuciones creativas e innovadoras.



## ¿Qué contenido abarca el curso?

**Para los estudiantes,** IP4Youth ofrece juegos didácticos sobre los tres temas principales de la PI: el derecho de autor, las patentes y las marcas.

**Para los educadores,** IP4Teachers ofrece:

- Una introducción a los problemas existentes en la enseñanza de la PI;
- El curso general de enseñanza a distancia sobre PI (DL-101);
- Una guía sobre la manera de enseñar la innovación y la creatividad por medio de la PI

utilizando los juegos interactivos y el material didáctico suministrados;

- Una tarea consistente en elaborar nuevas lecciones basadas en el contenido de IP4Youth&Teachers, adaptar el contenido de IP4Youth&Teachers o crear un estudio de viabilidad sobre IP4Youth&Teachers para el examen de políticas; y
- Los participantes designados tomarán parte en el curso de formación presencial.

Derecho de autor	Patentes	Marcas
Identificación de los objetivos de aprendizaje de la lección sobre derecho de autor	Identificación de los objetivos de aprendizaje de la lección sobre patentes	Identificación de los objetivos de aprendizaje de la lección sobre marcas
Esquema de la unidad didáctica sobre derecho de autor	Esquema de la unidad didáctica sobre patentes	Esquema de la unidad didáctica sobre marcas
Lección en forma de juego sobre derecho de autor (30 minutos)	Lección en forma de juego sobre patentes (30 minutos)	Lección en forma de juego sobre marcas (30 minutos)
Herramientas del enseñante para la lección sobre derecho de autor (180 minutos)	Herramientas del enseñante para la lección sobre patentes (180 minutos)	Herramientas del enseñante para la lección sobre marcas (180 minutos)
Caso práctico sobre el derecho de autor acerca de un escritor de 15 años cuyas novelas del género fantástico tienen miles de lectores en todo el mundo	Caso práctico sobre patentes acerca del inventor del sistema braille para las personas ciegas	Caso práctico sobre marcas del logotipo de Médicos Sin Fronteras (MSF)
Actividades sobre derecho de autor para los alumnos	Actividades sobre patentes para los alumnos	Actividades sobre marcas para los alumnos
Evaluación de la lección sobre derecho de autor	Evaluación de la lección sobre patentes	Evaluación de la lección sobre marcas
Notas para el enseñante	Notas para el enseñante	Notas para el enseñante

El contenido del material didáctico en forma de juego de IP4Youth&Teachers puede adaptarse a cada grupo de edad y a cada país o contexto regional en cuestión.

Una vez finalizado el curso, recibimos un **certificado**.



Organización Mundial  
de la Propiedad Intelectual  
34, chemin des Colombettes  
P.O. Box 18  
CH-1211 Ginebra 20  
Suiza

Tel: +41 22 338 91 11  
Fax: +41 22 733 54 28

Para los datos de contacto de las  
oficinas de la OMPI en el exterior, visite:  
[www.wipo.int/about-wipo/es/offices](http://www.wipo.int/about-wipo/es/offices)

## Acceso a IP4Youth&Teachers

Puede accederse a  
IP4Youth&Teachers por  
medio del sitio web del  
Centro de Enseñanza  
Electrónica de la OMPI:  
<https://welc.wipo.int/ipedu>

Contacto:  
[IP4teachers@wipo.int](mailto:IP4teachers@wipo.int)  
Más información:  
[www.wipo.int/academy](http://www.wipo.int/academy)