



GUARDIANES DE LA CREATIVIDAD

Un proyecto de enseñanza infantil





GUARDIANES DE LA CREATIVIDAD

Un proyecto de enseñanza infantil



©Asociación Interamericana de
la Propiedad Intelectual, 2026



Proyecto y guion original:
ESTEBAN ARGUDO CARPIO



Revisión y adaptación de textos:
CLAUDIA AZAMBULLA
JULI GUTIÉRREZ ZANELLI
MARCELA MONTAÑÉS
SILVIA ORTIZ GUERRA
ELIANA PORTILLA
MARTÍN RE
MARÍA BELÉN RIVADENEIRA
CARMEN ROBAYO
CLARA SPORLEDER



Edición:
SILVIA ORTIZ GUERRA



Ilustración, diseño y diagramación:
DIANOLA VÁZQUEZ MORENO

Diseño interactivo y diseño web:
RODRIGO CABRERA



GUARDIANES DE LA CREATIVIDAD

Un
proyecto de
enseñanza
infantil





Guardianes de la Creatividad es un libro virtual creado por ASIFI con el propósito de enseñar, de manera didáctica y divertida, a niños y niñas de entre 10 y 12 años, qué es la Propiedad Intelectual y por qué es tan importante en nuestras vidas.



Este proyecto es el resultado de un valioso trabajo conjunto entre ASIFI, la Comisión de Propiedad Intelectual de la ICC del Ecuador y la colaboración de distinguidos profesionales del ámbito de la Propiedad Intelectual, comprometidos con la educación y la promoción del respeto por las creaciones.



A través de este libro virtual queremos acercar a nuestros niños al fascinante mundo de las obras, las invenciones y las marcas, ayudándoles a comprender su valor, la importancia de protegerlas y los beneficios que genera respetar el trabajo creativo de los demás.



Deseamos que disfruten de este material tanto como nosotros al crearlo y que, al hacerlo, logremos inspirar a muchos más Guardianes de la Creatividad.





ÍNDICE

Módulo 2: Inventos y patentes . . .	6	Actividad 2	20
Un poco de historia	7	¿Te das cuenta de la importancia de patentar los inventos?	21
¿Qué es un invento?	8		
Actividad 1	9	¿Qué derechos tiene un inventor?	22
Las primeras formas de proteger inventos	11	¿Y si inventas algo en tu trabajo?	23
La primera ley para inventores . .	12		
¿Qué es una patente?	15	El mundo gracias a las patentes	24
Las tres reglas de oro para patentar un invento	16	Actividad 3	25
¿Cómo se pide una patente? . . .	17	Actividad 4	26
¿Qué se puede patentar?	18		
¿Hay cosas que no se pueden patentar?	19	Agradecimientos	29

Módulo 2: Inventos y Patentes

¡Hola!
¿Cómo estás?



Para esta nueva misión
debemos conocer algunos
conceptos importantes...



Pero antes...

UN POCO DE HISTORIA

Desde que los seres humanos aparecieron en la Tierra usaron su imaginación para resolver problemas.

¡Alguien descubrió cómo controlar el fuego para calentarse y cocinar!



Otro pensó en usar troncos como ruedas para mover cosas pesadas.

Luego, alguien inventó cómo cultivar plantas, ¡y así nació la agricultura!

Más adelante crearon herramientas como el arado e inventaron cómo fundir metales para hacer instrumentos más resistentes.

Todas estas invenciones brillantes han hecho nuestra vida más fácil.



¿QUÉ ES UN INVENTO?

Un invento es como una idea genial que se convierte en algo nuevo y útil (una cosa, una herramienta o una forma de hacer algo) que antes no existía, ¡y que ayuda a la gente a vivir mejor o a resolver problemas!, como cuando alguien inventó el **monopatín eléctrico** para viajar más fácilmente o el **celular** para que las personas pudieran hablar a largas distancias.



Los inventores son esas personas curiosas que sueñan, prueban y crean cosas increíbles, desde la **luz eléctrica** hasta los **robots** que ayudan en casa, para hacer la vida más cómoda y divertida.





ACTIVIDAD 1

¿Qué invento será?
¡Descúbrelo jugando!




INVENTOS QUE CAMBIARON EL MUNDO




Jugar



No debes confundir un invento con un descubrimiento, recuerda que el invento es algo nuevo y el descubrimiento es algo que ya existía, pero no se conocía.




¿Sabías que antes de que existieran las patentes, los inventores tenían que mantener sus invenciones en secreto para evitar que otros las copiaran sin su permiso?



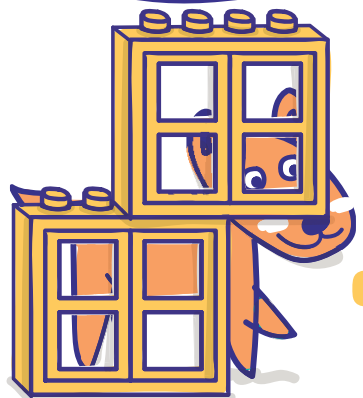
Antes no existía una ley que protegiera los inventos, por eso, los inventores tenían que guardarlos como grandes secretos. Por ejemplo:



Los fabricantes de violines escondían la fórmula de sus barnices especiales por temor a que otros la copiaran.

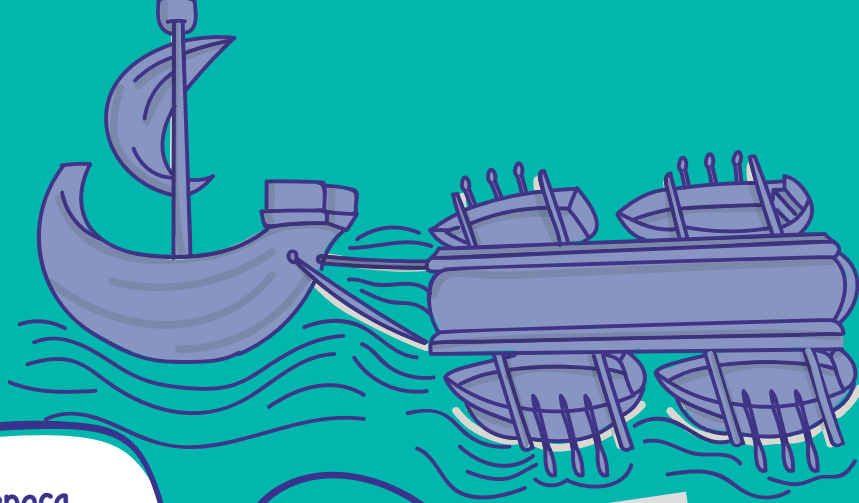


En Venecia, los artesanos del vidrio tenían prohibido salir de la ciudad para que nadie se enterara cómo se hacían sus cristales tan brillantes.



Todo era confidencial. Pero conservar este «secreto del inventor» podía ser un gran problema, ya que cuando el inventor moría se perdían todos los avances de sus invenciones. Por esto, la sociedad comenzó a buscar formas de incentivar la divulgación.

LAS PRIMERAS FORMAS DE PROTEGER INVENTOS



Hace mucho tiempo, en la época del Renacimiento, los reyes y reinas comenzaron a premiar a los inventores con los llamados «privilegios reales».

Los privilegios reales eran una especie de premios que podían ser un sueldo por el invento o el derecho exclusivo para que únicamente el inventor pueda fabricar y utilizar su invento.

Por ejemplo: En 1421, el gran inventor Filippo Brunelleschi (que era arquitecto) recibió un permiso especial para usar su increíble barcaza con grúa en Florencia para transportar mármol por el río Arno.

Este permiso era como un reconocimiento oficial que protegía su invento y le daba el crédito que merecía.



Este reconocimiento tenía el efecto de incentivar a las personas a inventar más y mejores cosas.

Filippo Brunelleschi



LA PRIMERA LEY PARA INVENTORES

En 1474 ocurrió algo increíble en la ciudad de Venecia, ¡se dictó la primera ley del mundo para proteger los derechos de los inventores!

Esa ley decía algo muy justo: si alguien inventaba algo nuevo y útil, debía registrar el invento en una oficina especial para tener un derecho exclusivo sobre él por diez años. ¡Era como recibir un súper poder legal!

Imagina que inventabas un nuevo tipo de brújula o un barco más rápido. Al registrar tu invento, nadie podía copiarlo o fabricarlo sin tu permiso durante toda una década.

Así nacieron oficialmente las **patentes...** para revelar los inventos al mundo ¡pero con derechos protegidos!



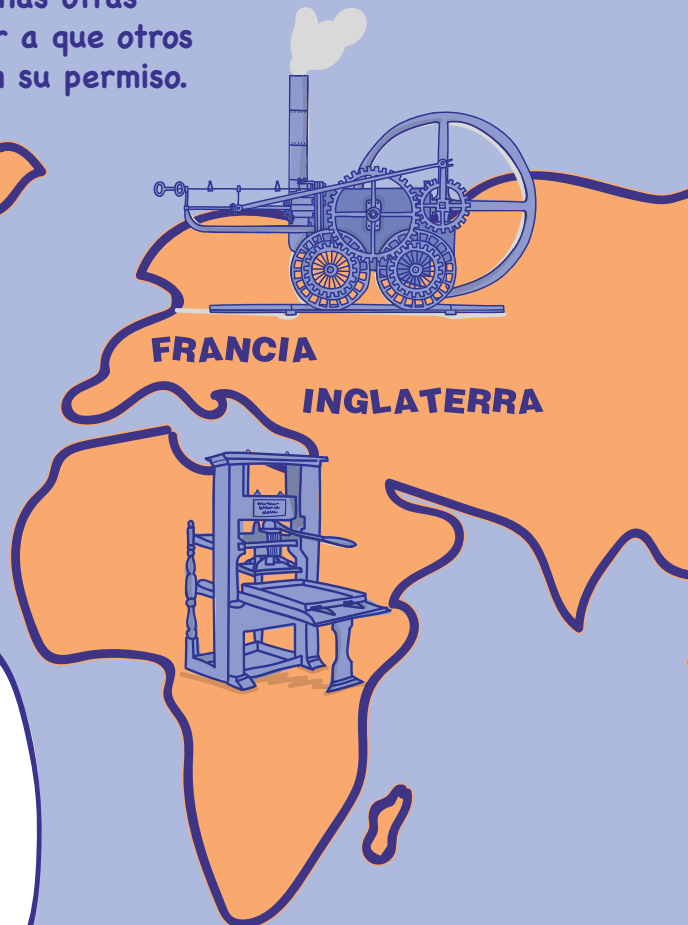
LAS PATENTES CONQUISTAN EL MUNDO

A medida que más países entendieron la importancia de proteger los inventos, las leyes de patentes comenzaron a extenderse por todo el mundo.

En **Estados Unidos**, en 1641, un hombre llamado Samuel Winslow tuvo una brillante idea: un método innovador para fabricar sal más eficientemente. ¡Su invento fue tan especial que recibió la primera patente en ese país y así motivó a muchos otros a proteger sus inventos!

En **Ingllaterra**, en 1623, se aprobó una ley llamada «Estatuto de Monopolios». Esta ley protegía a los inventores de creaciones maravillosas, como por ejemplo las nuevas técnicas de imprenta. Gracias a esta ley, los inventores podían seguir creando nuevas técnicas y muchas otras cosas sin temor a que otros las copiaran sin su permiso.

En **Francia**, durante la Revolución francesa, se aprobó una ley que impulsó a los inventores a seguir creando maravillas como las máquinas de vapor.

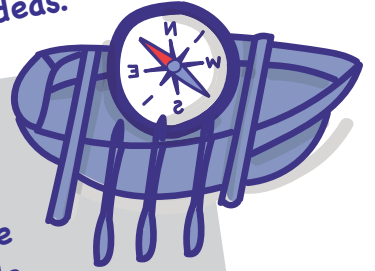


Y así, gracias a la protección de sus creaciones, los inventores llenaron el mundo de inventos sorprendentes que mejoraron la vida de todos. Estas leyes premiaban la creatividad y ayudaron a que llegaran inventos increíbles que cambiaron el mundo.

UNA GRAN REUNIÓN MUNDIAL PARA PROTEGER LAS PATENTES EN EL MUNDO



Hace muchos, muchos años, cuando los inventos empezaron a viajar más rápido que los trenes y los barcos, los países del mundo se dieron cuenta de algo muy importante: los inventores, esos personajes un poco locos y muy creativos, necesitaban ayuda para proteger sus ideas.



Así fue como, en 1883, representantes de varios países se reunieron en Francia, como si fuera una gran asamblea de sabios, y firmaron un acuerdo especial al que llamaron el «**Convenio de París**». Con este acuerdo decidieron que los inventos no debían cuidarse solo en un país, sino en muchos, para que pudieran recorrer el mundo sin miedo a ser copiados o robados.

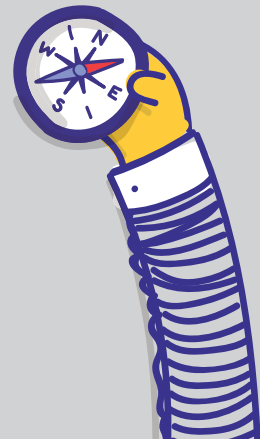
Con el tiempo, más países se unieron y firmaron nuevos acuerdos, creando una gran red de protección que sería de 20 años para las invenciones brillantes y que únicamente sus inventores podían comercializarlas.

Gracias a esos acuerdos, los inventores de todo el planeta se sintieron más seguros y felices de compartir sus creaciones, sabiendo que estarían protegidas incluso lejos de casa.



Benjamin Franklin

Benjamin Franklin



ENTONCES... ¿QUÉ ES UNA PATENTE?

Como ya sabes, los inventos hacen nuestra vida más fácil. Por eso, los gobiernos de todo el mundo entregan un título especial a sus creadores

Este título se llama **patente** y permite a las personas proteger su invento, evitando que otros lo usen o vendan sin su permiso.

A cambio, el inventor comparte cómo funciona su creación, así todos pueden aprender e inspirarse para inventar cosas nuevas.

¡Es un gran acuerdo! Así, todos ganamos y el mundo se llena de inventos asombrosos.



LAS TRES REGLAS DE ORO PARA PATENTAR UN INVENTO

Para que un invento tenga una patente debe cumplir estas tres reglas:

1

¡Tiene que ser nuevo!

Que nadie en el mundo haya creado algo igual antes. ¡Como si inventaras un caramelo que cepilla los dientes!

2

¡No puede ser obvio!

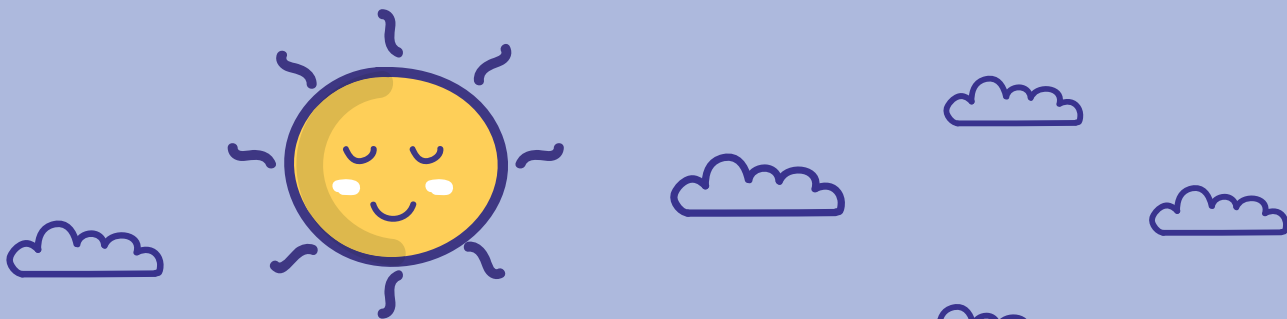
Debe ser tan ingenioso que no cualquiera podría haberlo imaginado. Por ejemplo: No patentarías un paraguas con dos agarres porque es muy simple, pero sí un paraguas que se seca solo.

3

¡Debe ser útil!

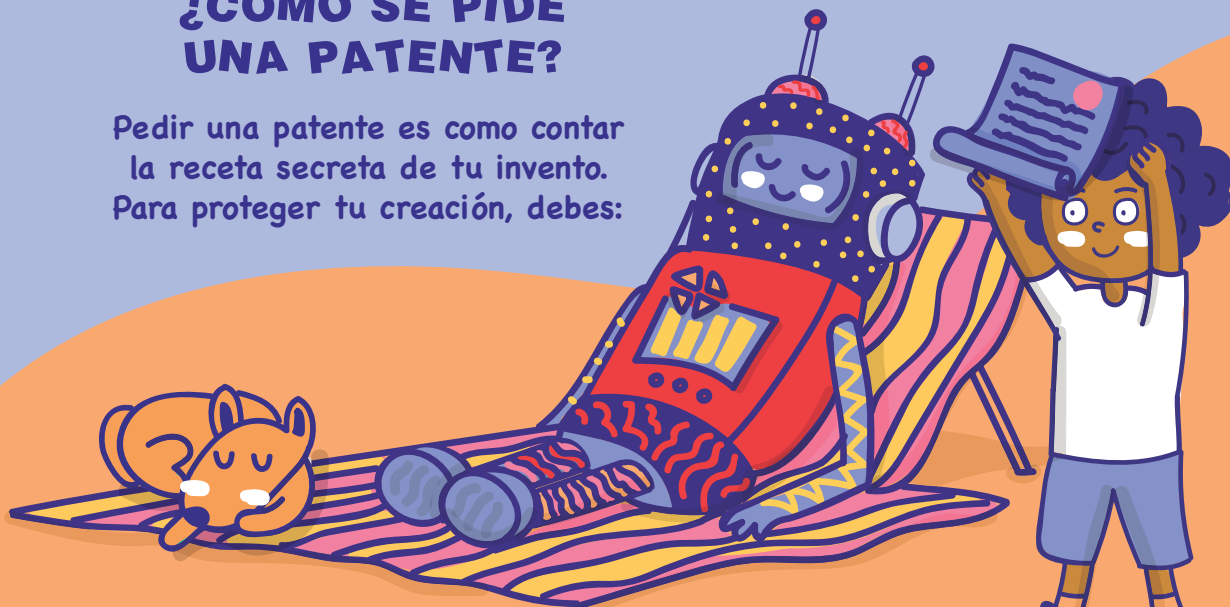
Tiene que servir para resolver un problema práctico: fabricar algo, mejorar un servicio o ayudar a las personas.

¡Si tu invento cumple estas tres reglas, está listo para ser patentado!



¿CÓMO SE PIDE UNA PATENTE?

Pedir una patente es como contar la receta secreta de tu invento. Para proteger tu creación, debes:



Explicar tu invento claramente:

Cómo funciona?
(Describe sus detalles)

¿Para qué sirve?
(¿Qué problema resuelve?)

Si es necesario, haz dibujos detallados: ¡Las imágenes ayudan a entender mejor tu idea!



Señalar las «partes más importantes» que constituyen lo clave de tu invención, esto se llama «reivindicaciones» (¡es como marcar tus superpoderes exclusivos!) Ejemplo:

«Quiero proteger que
Mi robot
se mueva con energía solar».



Así, la oficina de patentes entiende exactamente qué hace único a tu invento y puede protegerlo como mereces. ¡Y listo! Si todo está claro obtendrás tu patente.

¿QUÉ SE PUEDE PATENTAR?

Casi todo se puede patentar.
¡Casi cualquier invento novedoso que imagines!
Por ejemplo:



Si creas una máquina o aparato como un robot que limpie tu habitación.

Un material nuevo como un plástico súper resistente hecho de plantas.



O incluso una fórmula mágica como un pegamento que brille en la oscuridad.




Se pueden patentar:
juguetes con mecanismos innovadores, videojuegos con tecnología única, dispositivos electrónicos y medicinas.



¡Las patentes protegen inventos técnicos que resuelven problemas de manera creativa!


¡Si tu invento es nuevo, útil y diferente, podría tener su propia patente!



¿Hay cosas que no se pueden patentar?


No todo puede ser patentado. Por ejemplo, no se puede patentar:

1




Los animalitos o las plantas tales como los encontramos en su estado natural, sin que se hayan realizado modificaciones humanas.

2




Las ideas abstractas, las reglas, los planes, las teorías o las operaciones matemáticas.


3



Las obras artísticas como los cuentos, las canciones o las pinturas, porque esas obras están protegidas por los derechos de autor.



Y tampoco se puede patentar un descubrimiento de algo que se encuentra en la naturaleza, porque la naturaleza no tiene dueño, ¡es de todos! No podrías patentar una planta desconocida o un mineral, así como nadie puede patentar el fuego.



En resumen: Las patentes son para inventos técnicos que resuelven problemas prácticos, no para lo que ya existe en la naturaleza o para creaciones artísticas.

ACTIVIDAD 2

¡Inventos geniales y secretos sorprendentes!

Conoce sobre las patentes más famosas del mundo

Jugar






¿Te das cuenta de la importancia de patentar los inventos?

Las patentes protegen el esfuerzo y la inversión de los inventores, les permite beneficiarse de sus creaciones y ayuda a que más inventores se animen a crear cosas geniales para todos.

¡Si patentas tu invento, nadie podrá copiarlo y serás el único que podrá beneficiarse de él, con lo cual podrás seguir creando!

¿QUÉ DERECHOS TIENE UN INVENTOR?

Cuando alguien inventa algo y lo patenta se convierte en dueño oficial de su creación. Esto quiere decir que puede impedir que otras personas fabriquen, vendan o usen su invento sin su permiso. Es como tener una llave mágica que le da control exclusivo sobre su idea.



Puede beneficiarse de su invento recibiendo un pago (llamado «regalías») cuando otros quieran usarlo.

¡Esta es la forma en que la sociedad recompensa la creatividad y permite a los inventores seguir creando cosas asombrosas!



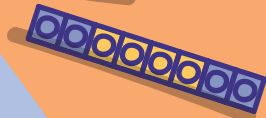
**¿Y SI
INVENTAS
ALGO EN TU
TRABAJO?**

Si un inventor crea algo mientras trabaja para una empresa, la empresa puede ser la dueña oficial de la patente. ¡A veces los inventos surgen cuando trabajamos en equipo! Pero el inventor siempre debe ser reconocido y su nombre quedará para siempre en la historia de ese invento.



**¡EXISTEN
PATENTES MÁS
PEQUEÑAS Y
SENCILLAS
LLAMADAS
«MODELOS DE
UTILIDAD»!**

Así todos ganan: el inventor es reconocido, la empresa crece ¡y la sociedad avanza con nuevos inventos!



Los modelos de utilidad están diseñados para invenciones más simples, como mejorar un objeto cotidiano: por ejemplo, un lápiz con mejor agarre, una taza que no se derrama o una mochila con compartimentos secretos.

¡Son ideales para proteger esos pequeños grandes inventos que hacen la vida más fácil!

Los modelos de utilidad son especiales porque:

Dan protección más rápida y simple

Son perfectos para mejoras prácticas (no ideas enormes)



¡Hasta los inventos más pequeños merecen su reconocimiento!

EL MUNDO GRACIAS A LAS PATENTES

Gracias a las patentes, hoy disfrutamos de inventos increíbles como:

- Medicinas que curan enfermedades
- Computadoras y videojuegos
- Telescopios que exploran el espacio
- Autos eléctricos súper ecológicos
- Robots inteligentes que nos ayudan en casa



Las patentes son como escudos mágicos que protegen las ideas de los inventores. Gracias a ellas, los creadores pueden:

- ✦ Compartir sus inventos sin miedo.
- ✦ Recibir reconocimiento y ganancias por su trabajo.
- ✦ Seguir inventando cosas nuevas para mejorar el mundo.

Cada vez que usas un teléfono inteligente que responde tus preguntas, juegas con una tablet o usas algún invento nuevo, piensa que, para que tú hoy puedas disfrutarlo, alguien primero lo imaginó (¡como un sueño!), luego trabajó mucho tiempo, seguramente hizo grandes esfuerzos y arriesgó recursos económicos.

Esa persona es como un inventor-héroe que creó algo para hacerte la vida más fácil y divertida.



ACTIVIDAD 3

¡TÚ PODRÍAS SER EL PRÓXIMO GRAN INVENTOR!



Para empezar,
recuerda las reglas
de oro para inventar
algo súper creativo:

Tiene que ser nuevo
No puede ser obvio
Debe ser útil

Descargar



1



Piensa en un problema que haya a la vista; imagina una máquina creativa y loca para resolver ese problema. Por ejemplo: Una mano robótica que haga tareas de Matemáticas y que funcione a propulsión de un hámster.

2

Sigue los pasos y explica tu invento claramente:

¿Cómo se llama?

¿Para qué sirve? ¿Qué problema soluciona?

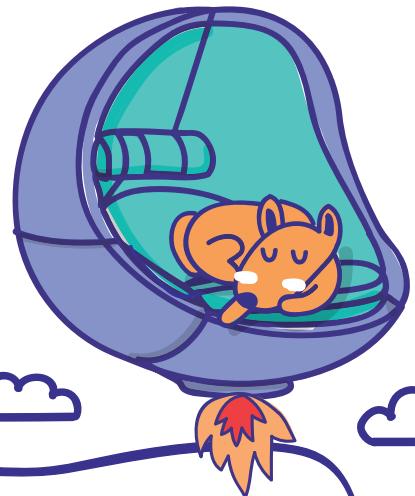
¿Cómo funciona? (Describe sus detalles)

¿Por qué sería importante protegerlo con una patente?

ACTIVIDAD 4

Haz uno o varios dibujos detallados sobre tu creación

Señala las partes más importantes de tu invento
y explica para qué sirve



Ejemplo: Mi invento se llama «Silla Voladora 2000». Ayuda a las personas cansadas a llegar volando a su casa. La protegería con una patente para que nadie copie mi idea y pueda mejorarla con el tiempo.

Descargar





Hemos llegado al final de esta
aventura, algún día veré
tu invento patentado.

¡Y ya sabes!, debes proteger tus
inventos y respetar los de los demás,
así serás siempre un

GUARDIÁN DE LA CREATIVIDAD

Has cumplido tu misión.
Descarga tu certificado
de «Guardián de
la Creatividad».





Agradecimientos

Este proyecto no habría sido posible sin el entusiasmo, la dedicación y el compromiso de todas las personas e instituciones que creyeron en la importancia de acercar la Propiedad Intelectual a las nuevas generaciones.

Nuestro especial agradecimiento al doctor Esteban Argudo Carpio, presidente del Comité de Derecho de Autor de ICC Ecuador, autor de la propuesta original de esta iniciativa y a la doctora Carmen Robayo Nieto, presidenta de la Comisión de Propiedad Intelectual de ICC Ecuador, por su valiosa gestión para promover este proyecto educativo y por invitarnos a sumarnos a él.

Nuestro agradecimiento también al Programa ASIPI Educa y a los profesionales y expertos en Propiedad Intelectual de ASIPI que compartieron su conocimiento y tiempo para hacer realidad esta iniciativa.

Cada página de *Guardianes de la Creatividad* refleja el trabajo en equipo, la pasión por la educación, la convicción de que proteger las ideas y el talento es construir un futuro más justo, innovador y solidario.

A todos ellos, nuestro más sincero reconocimiento.



Si quieres revisar el
Módulo 1:
Derechos de Autor y
Derechos Conexos
Dale clic en la portada

