



European Union Intellectual Property Office

21 DÍAS

PARA UNA VIDA MÁS CREATIVA

- Ayudar a los alumnos a valorar la creatividad -



EUIPO
OFICINA DE PROPIEDAD INTELECTUAL
DE LA UNIÓN EUROPEA



“

«Todos los niños nacen artistas. El problema es cómo seguir siendo un artista cuando se crece».

Pablo Picasso

«La creatividad es la inteligencia divirtiéndose».

Albert Einstein

«Que algo no funcione como tú esperabas no quiere decir que sea inútil».

Thomas Alva Edison

«La creatividad viene de un conflicto de ideas».

Donatella Versace

«La creatividad no se gasta. Cuanto más se usa, más se tiene».

Maya Angelou

«Ves cosas y dices: "¿Por qué?" Pero yo sueño cosas que nunca fueron y digo: "¿Por qué no?"»

George Bernad Shaw

«La creatividad es conectar cosas».

Steve Jobs

”

En el mundo de hoy, la creatividad y la innovación son importantes en todos los aspectos de la vida. Completa este diario a lo largo de 21 días para desarrollar un hábito creativo.

Una vez hayas terminado todas las actividades del diario, pídele a tu profesor(a) y a uno de tus padres que firmen el certificado de la última página.

Día

1

Diseña una camiseta que te gustaría llevar puesta a la escuela

Piensa en tu camiseta favorita:

¿De qué color es?

.....

¿Tiene algo escrito?

.....

¿Tiene alguna imagen?

.....

Toma notas sobre tu diseño:

¿Qué quieres que represente?

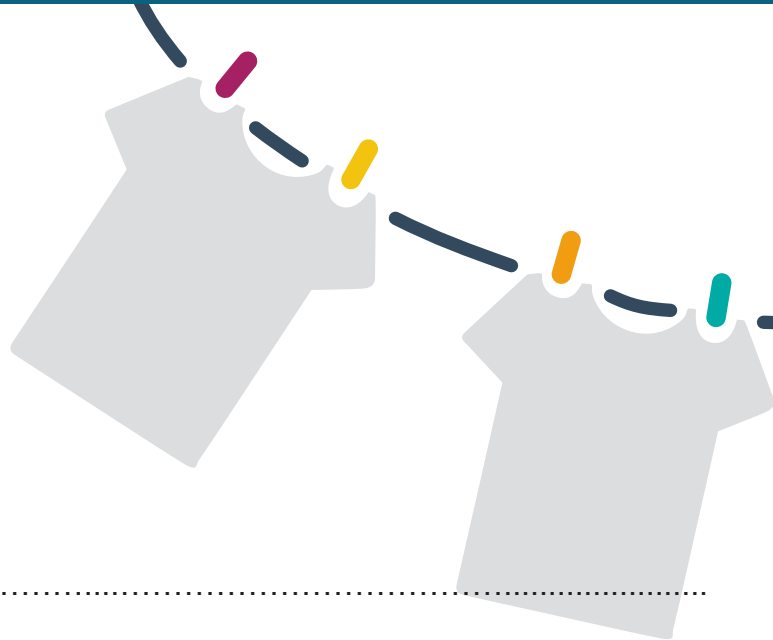
.....

¿Qué palabras vas a usar?

.....

¿Qué imagen vas a usar?

.....



Este es un diseño original de

CONSEJO

Puedes proteger dibujos y modelos originales con herramientas de PI.

Día

2

Imprime dos fotos que te gusten

1. Elige una foto que hayas hecho con tu teléfono.
2. Imprímela y pégala en un marco. Ponle un título.
3. Escribe tu nombre bajo la foto.
4. Pídele a un(a) amigo/a que te imprima una foto de su teléfono.
5. Pégala en el otro marco y ponle un título.
6. Escribe el nombre de tu amigo/a bajo la foto.



Yellow banner at the top of the frame.

Large empty rectangular area with a dashed blue border for a photo.

Yellow banner at the top of the frame.

Large empty rectangular area with a dashed blue border for a photo.

©

©

CONSEJO

Los derechos de autor implican que cuando haces una foto, es de tu propiedad. Tienes que pedir permiso para usar fotos de otras personas.

Día

3

Crea una obra original conectada con **YESTERDAY**

Piensa en algo **muy bueno** o **muy malo** que te pasara ayer.
Cierra los ojos e imagina que está pasando otra vez.

¿Qué ves?

¿Qué oyes?

¿Qué sientes?

Toma notas usando palabras o dibujos.

Usa tus notas para crear una obra original. Puede ser:

- un dibujo
- una historia
- un poema
- una canción
- una tira cómica
- un vídeo

©

¡Esta es una creación original propia!

CONSEJO

Las ideas no se pueden proteger. Puedes proteger su expresión en forma de obras de arte, historias, poemas, canciones, películas, videojuegos, software, etc. mediante los **derechos de autor**.

Día

4

Llena tu corazón con cosas que te gusten

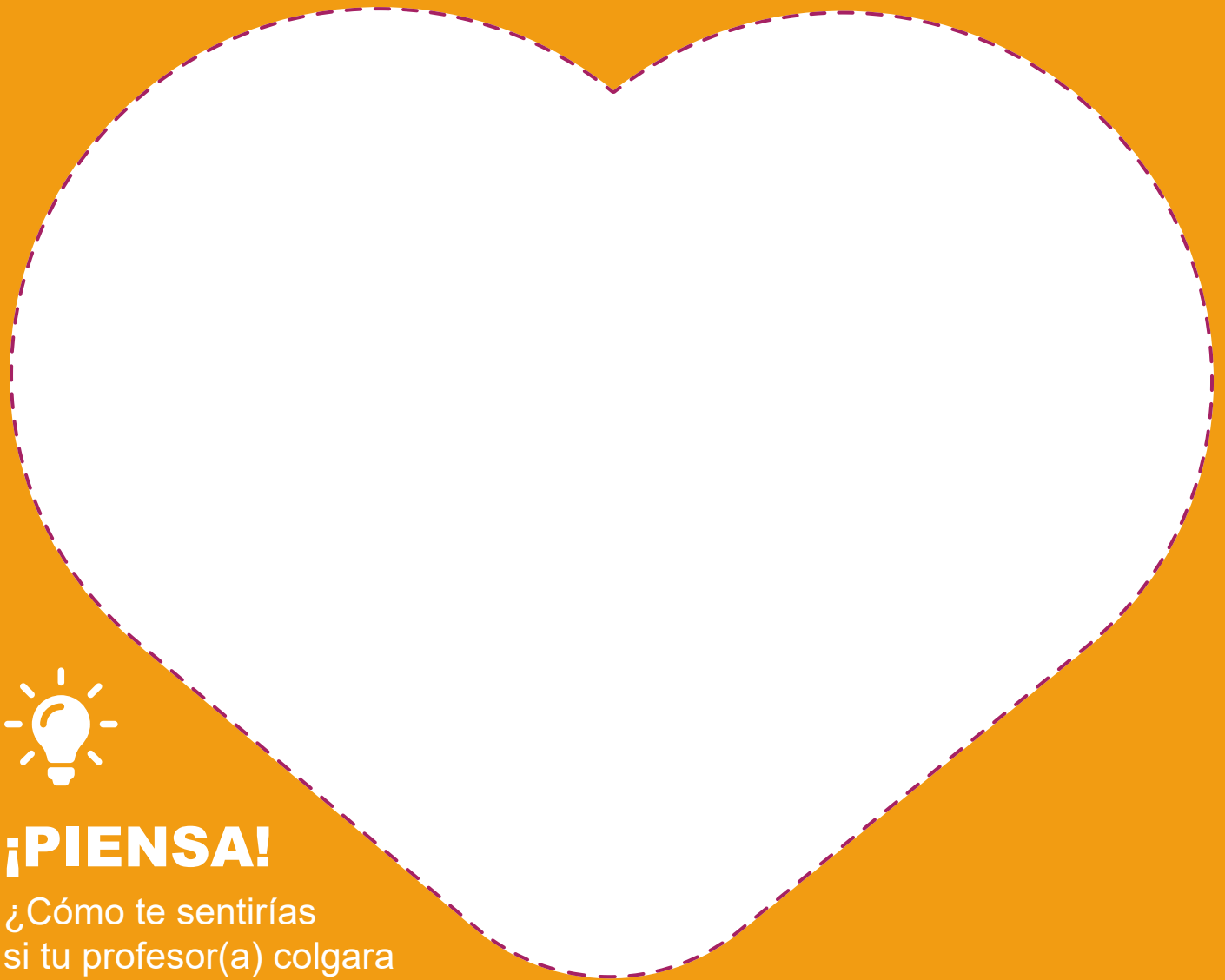
Usa colores y fuentes para comunicar tus sentimientos.

Usa:

- palabras, frases, oraciones
- imágenes
- símbolos

Incluye:

- personas, lugares, animales, objetos, posesiones
- música, películas, libros, juegos
- actividades



¡PIENSA!

¿Cómo te sentirías
si tu profesor(a) colgara
esto en la página web del colegio
sin preguntarte?

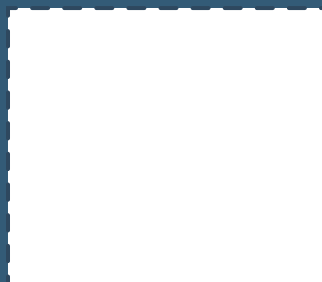
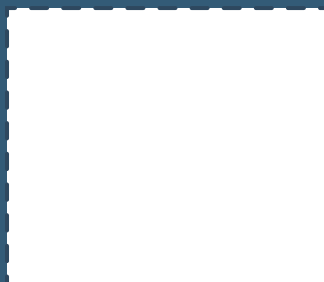
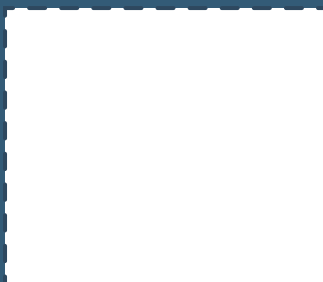
CONSEJO

Tu colegio no puede publicar o hacer copias de tu obra sin tu permiso.

Día
5

Diseña un logotipo que te represente

Busca tres logotipos que te gusten de cosas que te rodean. Copia los logotipos.



Logotipo = un diseño

Logotipo = una palabra

Logotipo = palabra + diseño

¿Qué quieres que tu logotipo diga sobre ti? Toma notas:

Diseña tu logotipo:

CONSEJO

Un logotipo es un dibujo, imagen o símbolo que representa a una empresa. Los logotipos tienen un aspecto interesante y son capaces de comunicar más rápido que las palabras.

Día

6

Deja tu marca en una marca

Las marcas están por todas partes. Mira en la cocina y haz una lista de las marcas de comida. Busca el símbolo de las marcas registradas.



Copia o pega una marca de comida aquí. ¿Cómo lo mejorarías? Toma notas.

CONSEJO

Puedes registrar® un logotipo como **marca**. Un color, un sonido, y el aspecto de un producto también pueden ser una marca.

Diseña tu habitación ideal

Mide tu habitación y dibuja el contorno en el papel cuadriculado.

¿Qué elementos son esenciales en tu habitación?

.....

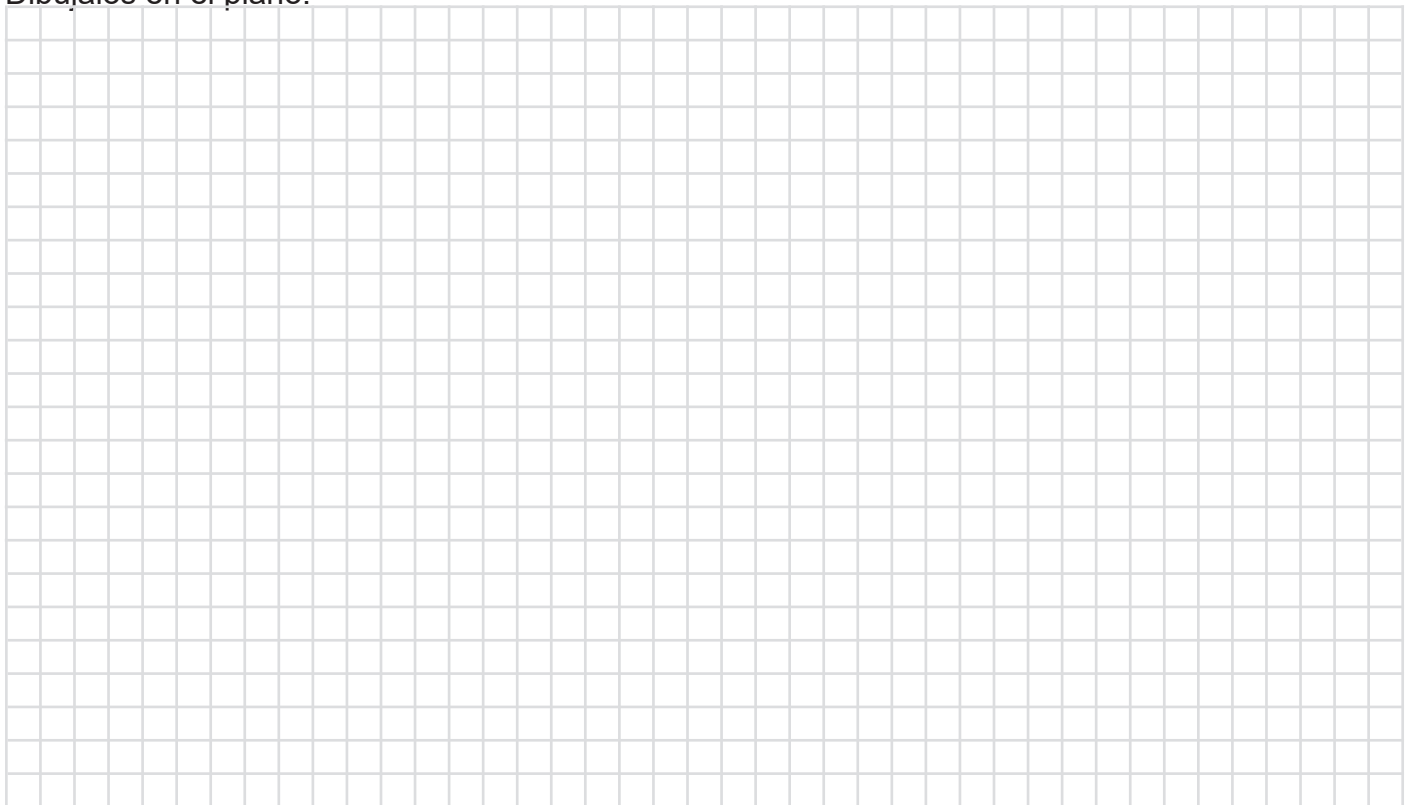
¿Cómo puedes cambiar su diseño para mejorarlos para ti?

¿Cuál es su sitio ideal? Dibújalos en el plano.

¿Qué elementos te gustaría tener en tu habitación? Anótalos por orden de importancia:

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Dibújalos en el plano.



Compara tus dibujos y modelos con los de un(a) amigo/a. ¿Qué dicen de vosotros vuestras habitaciones ideales?

La mía

...

La de mi amigo/a

CONSEJO

Los dibujos y modelos son una expresión de tu creatividad. Puedes generar un gran impacto en un lugar pequeño.

Día

8

Piensa en un invento para el hogar

¿Qué tarea doméstica es la que menos te gusta?

.....

¿Qué es lo que menos te gusta de ella?

.....

¿Qué soluciones podría proporcionarte un invento?

.....

Dibuja y etiqueta tu invento.



A veces solo hace falta un momento de inspiración para tener una gran idea, pero hace falta experimentar mucho para convertir esa idea en un invento útil. Los inventores necesitan una recompensa por todo el tiempo y el dinero que emplean en el desarrollo de sus ideas. Esta es la razón para patentar sus inventos.

¿Cumple tu invento los tres requisitos para patentarlo?

- ¿Es realmente nuevo?.....
- ¿Es ingenioso?.....
- ¿Podría fabricarse y utilizarse?.....

CONSEJO

Las patentes sólo se conceden a inventos nuevos, ingeniosos y aplicables industrialmente.

Día

9

Inventa una aplicación para su uso en el colegio

¿A **QUIÉN** va dirigida? (*edades*)

¿**POR QUÉ?** ¿Qué finalidad tiene la aplicación? A

¿**QUÉ?** Escribe una descripción breve de lo que hace:.....

.....
.....

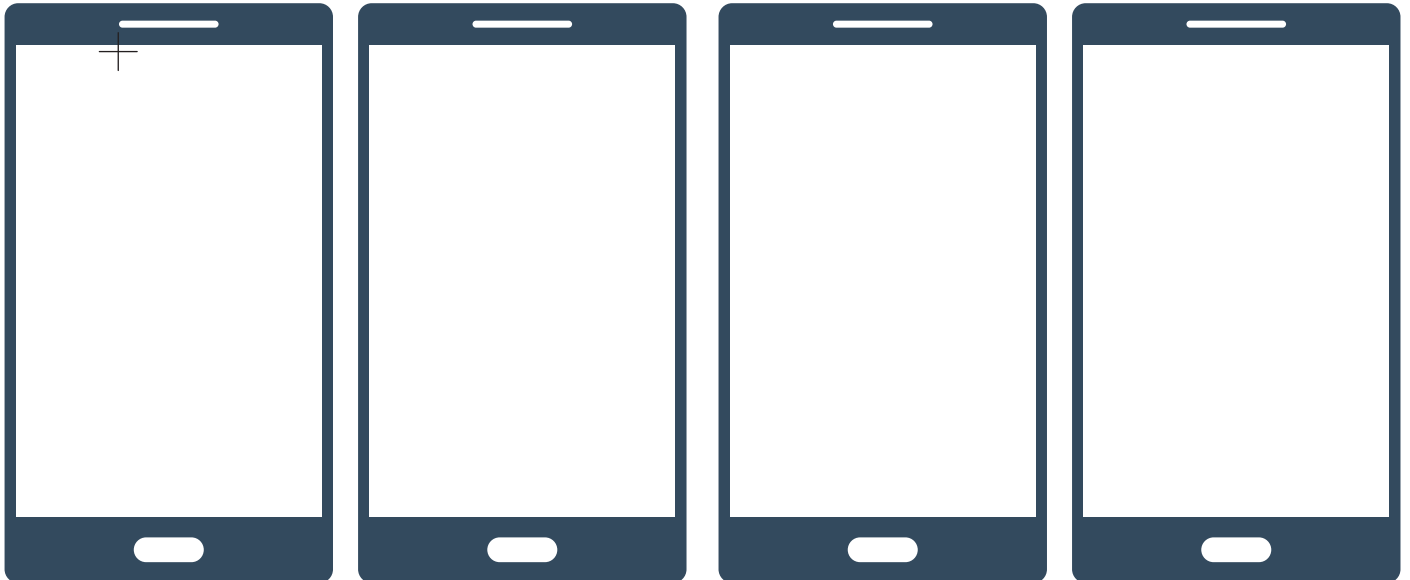
¿**CÓMO** funciona?

cámara deslizando escribiendo control de voz GPS

inclinando

otros

¿**QUÉ** aspecto tendrá? Diseña tu aplicación en las pantallas:



¡NO SEAS UN COPIÓN!

Muchas aplicaciones «nuevas» son variaciones de ideas que ya usamos.

Sé lo más original posible. Intenta no copiar una idea que sea popular en este momento.

Firma aquí:

¡Certifico que esta aplicación es una idea original!

CONSEJO

¡Recuerda que no puedes proteger una idea! Si tienes una idea realmente buena para crear una app, empieza a codificarla y grabarla en tu ordenador. Entonces podrás protegerla con **derechos de autor**.

Día
10

Pregunte a un amigo para crear una entrada «*Inmediata*» en el blog

Tu amigo/a debe escribir un blog con estos encabezados.

Puede usar colores e imágenes para comunicar sentimientos e ideas.

«En este mismo momento»

- vestir
- sentir
- necesitar

- escuchar
- ver
- querer

- tiempo
- pensar
- esperar

Imprímela y pégala aquí.

Escribe el nombre de tu amigo/a y el año.

©

Pregúntale a tu amigo/a si puedes hacer una copia y enseñársela a vuestra clase.

CONSEJO

Si crea material en internet (por ejemplo, un blog, una página web, un videoclip), puede proteger su PI para que nadie la use sin su permiso.

Día

11

Diseña un nuevo artículo deportivo para un deporte que te guste

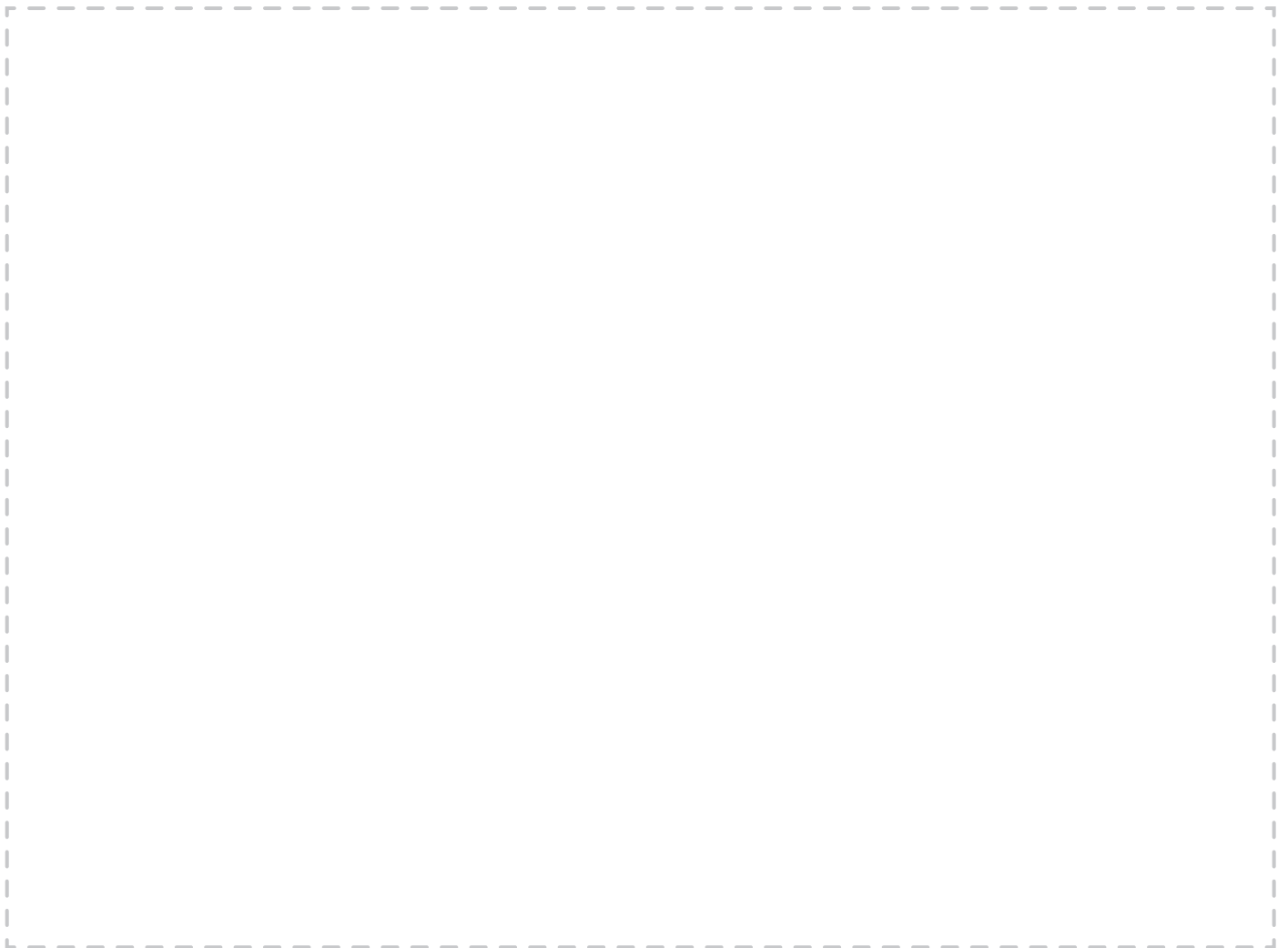
Deporte:

Artículo del equipo o prenda de ropa que te gustaría mejorar:

¿Está tu mejora relacionada con la seguridad o el rendimiento?

¿Por qué es importante un nuevo diseño?

Haz un boceto del diseño y etiqueta las mejoras.



Muéstrale tu diseño a un(a) amigo/a y háblale de él.

¿Crees que el diseño de tu amigo/a es nuevo?

¿Por qué? ¿Por qué no?

CONSEJO

Puedes registrar un diseño nuevo si tiene una forma o patrón nuevos o si se ha fabricado usando una técnica nueva. Si quieres registrar un diseño, hazlo antes de enseñárselo a la gente.

Día
12

Crea una marca para tu artículo deportivo

Piensa en un nombre para tu nuevo artículo deportivo:

¿Qué mensaje quieres lanzar a los clientes?

Piensa en colores, formas y frases para usar en tu marca.

Haz el boceto de una marca

Tormenta de ideas

Enséñale tu marca a un(a) amigo/a y pídele sugerencias sobre cómo mejorarla.

Haz otro boceto.

Sugerencias

CONSEJO

Una marca ayuda a comercializar un producto. Diferencia los bienes de un vendedor de los de otro y ayuda a la gente a reconocer un producto. Una buena marca debería ser fácil de recordar.

Inventa un eslogan y diseña un anuncio para tu artículo deportivo

ESLOGAN

Diseña un breve anuncio en vídeo usando tu eslogan.

Escenario:

Personajes:

Haz un boceto de las escenas.

Escena	Duración	Escena	Duración	Escena	Duración
Notas		Notas		Notas	
Escena	Duración	Escena	Duración	Escena	Duración
Notas		Notas		Notas	

CONSEJO

Un buen eslogan debería ser breve y sencillo y centrarse en lo que diferencia a tu artículo. Las palabras son una de las cosas más poderosas que tenemos.

Día

14

Diseña una tarta para tu cumpleaños



Nombre:

....

Color:

Forma:

Adornos:

Ingredientes:

-
-
-
-
-
-

Haz un boceto de tu tarta.

Large dashed-line box for drawing the cake design.

CONSEJO

Hay muchas formas distintas de ser creativo.

Día
15

Escribe un guión para una escena en una obra o una película

1. Piensa en una experiencia divertida que hayas vivido.
2. Cierra los ojos y reproduce la escena en tu cabeza.
3. Abre un documento en tu ordenador. Escribe un título en la parte superior.
4. ¿Quién estaba en la escena? Escribe sus nombres a la izquierda.
5. Escribe un borrador del diálogo. Léelo en voz alta y corrígelo. ¡Haz esto 10 veces!

Imprime el guión definitivo y pégalo aquí.

©

¿Te gustaría interpretar tu escena en clase? ¿Por qué? ¿Por qué no?

¿Darías permiso a otra clase para interpretar y grabar la escena? ¿Por qué? ¿Por qué no?

CONSEJO

Las obras, películas y videoclips están protegidos por los **derechos de autor**. Debes pedir permiso para usarlos en la escuela o en casa.

Día
16

Crea un boceto para un nuevo videojuego

Tipo de juego:

¿Dónde está ambientado?

¿Cuáles son los distintos niveles? (*las salas*)

.....

¿Quién o qué aparece en él? (*los objetos*)

.....

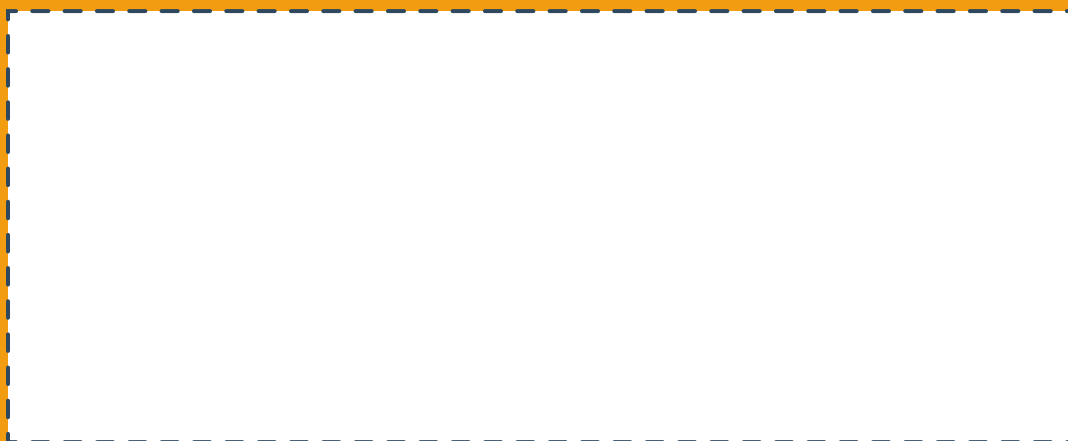
Normas:

.....

Para ganar puntos: Para perder puntos:

.....

Dibuja la
«habitación»
al principio
del juego.



Presenta tu idea de juego a un(a) amigo/a.

¿Es original? ¿Es divertido? ¿Cómo lo mejorarías?

Para convertir tus ideas en un juego digital hay que empezar a codificar.

CONSEJO

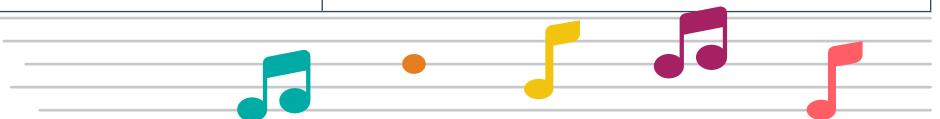
Los videojuegos combinan creatividad y tecnología. Están protegidos por **derechos de autor, marcas y patentes**. Millones de personas de todo el mundo trabajan en la creación de videojuegos gracias al dinero generado por esos derechos de PI.

Diseña una portada de disco

Elige un disco que te guste. Escúchalo, mira la portada y rellena la siguiente tabla.

	Disco realizado por	Mi disco
Nombre	
Color		
Palabras		
Imágenes		
Descripción		

Crea una portada de disco.
Imprímela y pégala aquí.



¿Has usado algún material con derechos de autor al crear esta portada de disco?

¿Cuál?

CONSEJO

Los derechos de autor protegen las canciones y la música. También pueden proteger el material gráfico de los discos.

Día
18

Escribe una minisaga sobre una historia familiar

1. Piensa en una historia que te haya contado uno de tus padres o de tus abuelos.
2. Crea un documento y escribe la historia de forma esquemática.
3. Léela atentamente y corrígela.
4. Cuenta las palabras y añade o quita palabras hasta que tenga exactamente 50.
5. Ponle un título.

Una minisaga es una historia contada en 50 palabras exactas. El título puede tener hasta 15 caracteres.

Imprime y pega tu minisaga aquí.

¿A quién pertenecen los derechos de autor, a ti o a la persona que te contó la historia?

©

CONSEJO

Crear obras artísticas es duro y lleva su tiempo.
La revisión es una parte importante de la escritura creativa.

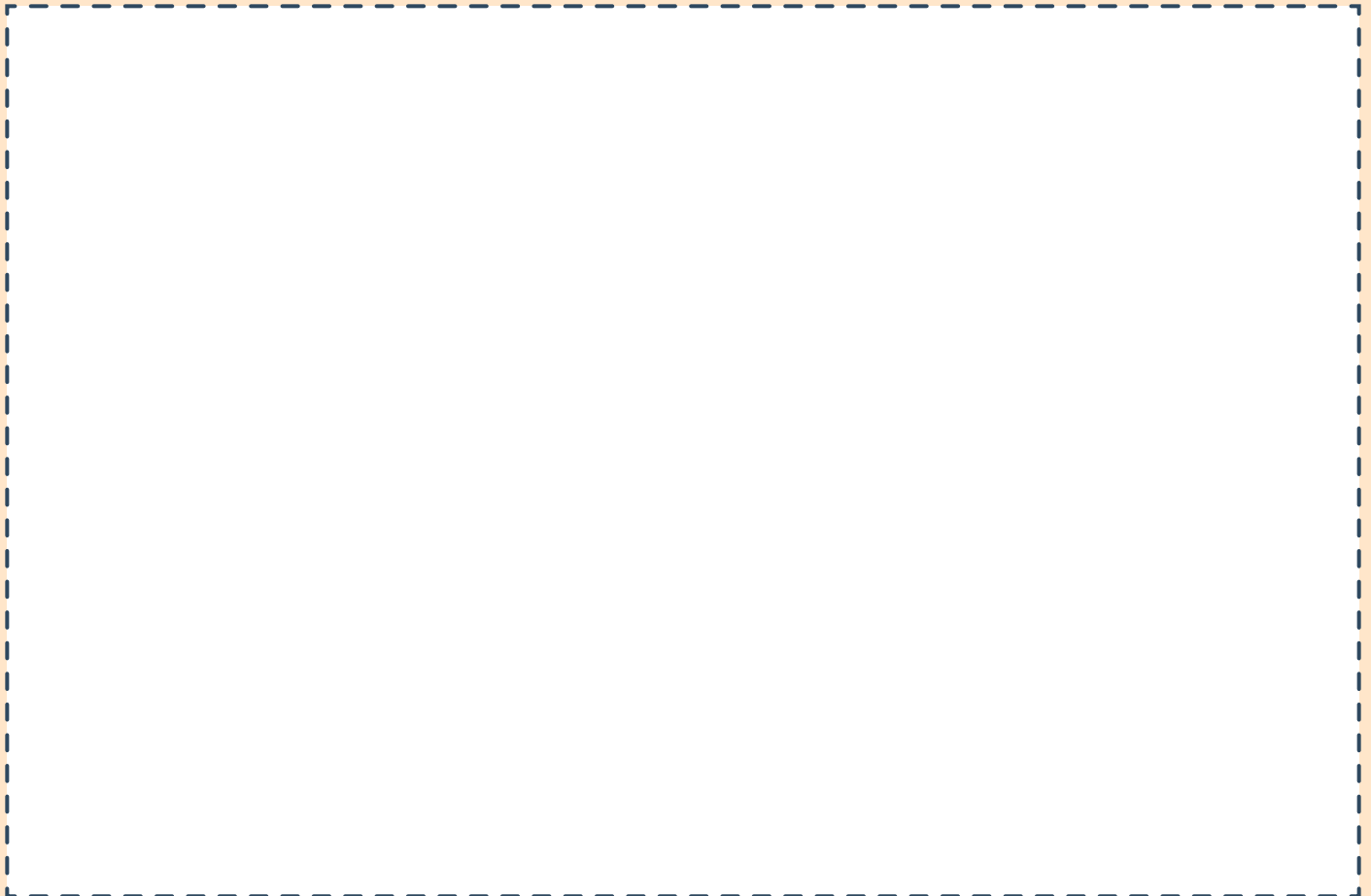
Día

19

Escribe e ilustra un poema

1. ¿Qué día de la semana es? Piensa en cómo te sientes.
2. Elige un color y escribe sus letras en vertical en la parte izquierda del cuadro de texto.
3. Empieza cada línea de tu poema con la letra de la izquierda.
4. Escribe una idea relacionada con el día en cada línea. Usa un lápiz.
5. Léelo en voz alta y corrígelo varias veces.
6. Repasa las letras con cuidado y añade imágenes.

En un acróstico, la primera letra de cada línea forma una palabra (si lees la página en vertical).



©

CONSEJO

Empieza con una palabra o idea sencilla para dar rienda suelta a tu creatividad.

Día
20

Usa la naturaleza para inspirar un diseño de moda

1. Elige un animal, planta o insecto que te parezca bonito o interesante.
2. Anota estos elementos:
3. Usa los elementos para crear un diseño.

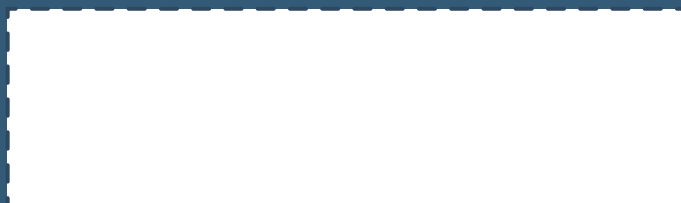
colores



patrones



formas



volúmenes



texturas



Una observación atenta de la naturaleza puede llevarnos a desarrollar nuevos productos e innovaciones. Hoy en día muchos científicos e ingenieros usan la biomimética para mejorar sus diseños e inventos.

CONSEJO

Los estampados y la forma y la apariencia de la ropa pueden registrarse como diseños.

Día

21

Crea para el futuro

Para inventar algo, los inventores primero identifican un problema y a continuación piensan en formas creativas de solucionarlo y trabajan duro para hacer sus ideas realidad.

Escribe tres problemas mundiales que te preocupen.

1

2

3

The image shows three pairs of interlocking puzzle pieces arranged vertically. Each pair is intended for writing a global problem. The first pair is on the left, the second in the middle, and the third on the right. Each pair consists of two white puzzle pieces with dashed black outlines, connected by a central notch and a corresponding bump. To the left of each pair is a teal circle containing a white number: '1' for the top pair, '2' for the middle pair, and '3' for the bottom pair.

Trabaja con varios amigos/as. Pensad en ideas para encontrar soluciones.

¿Podrías desarrollar alguna de vuestras ideas?

CONSEJO

Los inventos mejoran la vida, por lo que necesitamos animar a la gente a que invente nuevas cosas. **Las patentes** animan a los inventores a seguir creando inventos porque evitan que otras personas se los roben.



ENHORABUENA
POR ADQUIRIR
LA
CREATIVIDAD
COMO
HÁBITO

¿Qué actividad te ha gustado más? ¿Por qué?

¿Cuál crees que es tu mejor idea del diario? ¿Por qué?

Una vez terminado el diario, ¿cómo vas a mantener el hábito de la creatividad?
(Por ejemplo, podrías comprar un cuaderno de bocetos, apuntarte a un club de codificación, empezar un blog propio, etc.)

Obtén aquí tu certificado de finalización



Certificado de finalización

Diario de creatividad

Nombre

Clase

Por haber completado el Diario de creatividad de 21 días

El (fecha)

Firmado y certificado por

..... o

Profesor(a)

Padre/madre

Más información y enlaces:

<https://euiipo.europa.eu/ohimportal/es/web/observatory/ip-in-education>

<https://ideaspowered.eu/en>

Para más información:

IPinEducation@euiipo.europa.eu