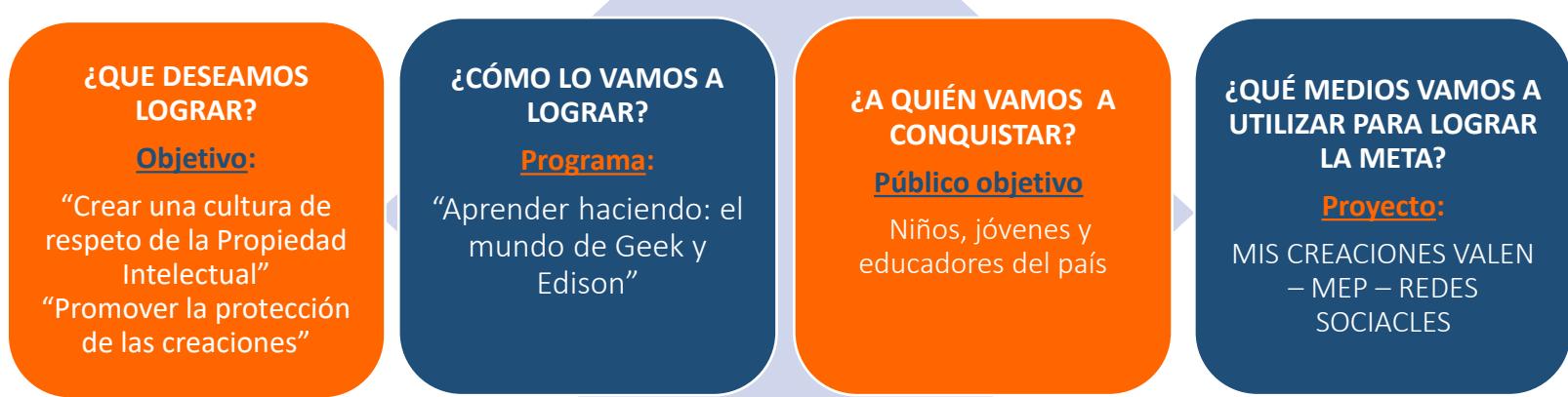




**CREACIONES VALEN - IP KEY Latin America**  
Alejandro Ramírez Navarro

# ESTRATEGIA



# EL PROGRAMA

Investigación de análisis cualitativo del público meta (educadores) para obtener el perfil de entrada y de salida (aplicación de instrumentos)

## RESULTADOS

En qué consisten la PROPIEDAD INTELECTUAL

Dónde y cómo se registran las obras, creaciones e invenciones

Que es sujeto a registro

Qué debo presentar para inscribir mis creaciones

Puedo hacer yo mismo el registro de mis creaciones



# ESTRATEGIA

el mundo de Geek y Edison



## PROGRAMA

Programa de capacitación y concientización para docentes y para la población estudiantil de I y II ciclo de primaria (niños de 6 a 12 años).

Docentes de ciencias, tecnología, español y estudiantes de secundaria (jóvenes de 13 a 18 años).

A través del cual entran al mundo de la propiedad intelectual con actividades lúdicas que les fomentan la creatividad, el respeto y el conocimiento sobre el tema para cada edad.

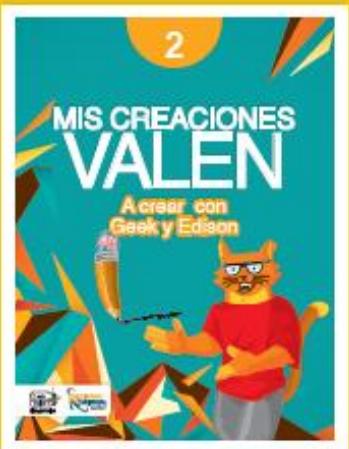
Diseño de materiales didácticos aptos según la pedagogía del nivel del estudiante con un lenguaje apropiado y sencillo



# DIMENSIÓN EDUCATIVA

INSTRUMENTO	DETALLE	PÚBLICO OBJETIVO
TEXTO EDUCATIVO 1	A divertirnos con Geek y Edison	Niños de 6 a 7 años I Ciclo de primaria
TEXTO EDUCATIVO 2	A crear con Geek y Edison	Niños de 8 a 9 años I ciclo de primaria
TEXTO EDUCATIVO 3	A emprender con Geek y Edison	Niños de 10 a 12 años II ciclo de primaria
TEXTO EDUCATIVO 4	Bitácora colegiales para ferias de ciencia y tecnología	Jóvenes de 13 a 18 Colegios técnicos y académicos
GUÍA DEL EDUCADOR	Información de los principales aspectos de la PI, metodología de aplicación del programa.	Educadores de primaria y secundaria
JUEGOS EDUCATIVOS 1, 2 Y 3	Juegos de mesa para reafirmar los conceptos estudiados	Centros educativos y niños en edad escolar que hayan recibido el programa





<p><b>FERIA DE JÓVENES EMPRENDEDORES</b></p> <p>Nombre del centro educativo:</p> <hr/> <hr/> <p>Nombre del proyecto:</p> <hr/> <hr/> <p>Proyecto es:</p> <hr/> <p>Creador del proyecto:</p> <hr/>	 <p>Invitan:</p> <p>Geek y Edison</p>  <p>Grupo de jóvenes emprendedores</p> <p>Este proyecto está protegido por los derechos de Propiedad Intelectual. Anyendo Informática Srls es el licenciatario. Los blancos rojos</p>
---	---

The image shows a vibrant board game titled "Tus creaciones valen" (Your creations are worth it). The title is at the top in large white letters on a yellow background. Below it is a subtitle "juego 3". The board itself is a green spiral path with colored segments (red, blue, green, yellow) and wooden structures. A cartoon cat wearing a red shirt and glasses stands on the board. The path starts with a "Salida" (Exit) point and ends at a "Meta" (Goal) point. A legend at the bottom left identifies the colors: "Tecnología" (Technology) in blue, "Comida y bebida" (Food and drink) in red, "Deporte" (Sports) in green, "Ambiente" (Environment) in yellow, and "Comodín" (Wild card) in brown. The background features a faint grid with various icons like a wrench, a clock, and a lightbulb.

An illustration of a pencil with a pink eraser and a brain-like head, writing a story on a lined page. The pencil has a speech bubble above it containing the text: "Invente una historia en la que se muestren las consecuencias de la piratería." Below the pencil, the text "3 puntos" is written.

This image shows a notepad template. The left side contains a large area for 'Notes' with horizontal blue lines. The right side features a vertical column for 'Pendientes' (Tasks) with horizontal blue lines. A cartoon illustration of a cat wearing glasses and a red shirt is sitting at a desk, holding a pencil and a notepad. The notepad has the word 'NOTAS' on it. The background of the notepad is orange. At the bottom, there is a decorative footer with geometric shapes and the text 'ESTUDIAR ES FÁCIL'.

# EL PROGRAMA

## Dimensión educativa

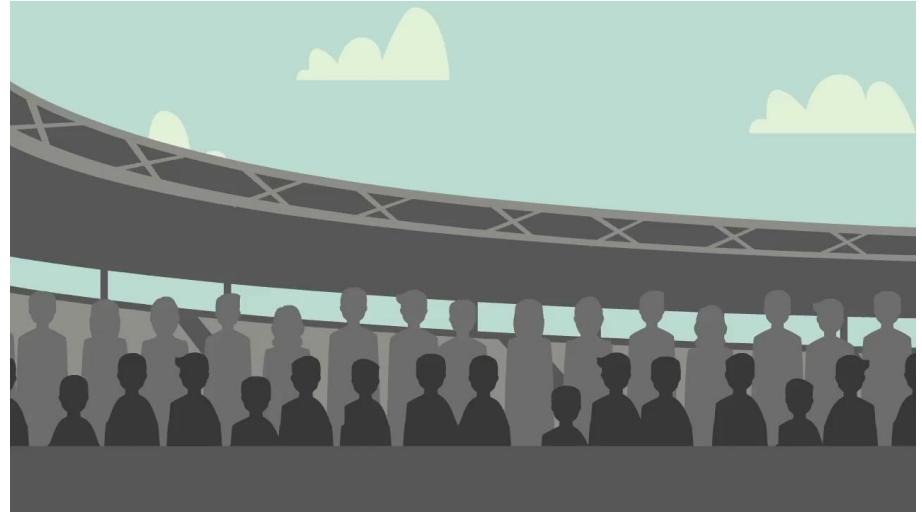
- Talleres de sensibilización y capacitación para docentes ([guía del educador](#)).
- Activaciones para la población escolar por centro educativo ([personajes](#)).
- Textos educativos para escolares, por rango etáreo ([libros 1, 2 y 3](#)).
- Juegos didácticos para cada rango ([3 tipos](#)).
- Bitácora de ferias de ciencia y tecnología para colegiales ([libro 4](#)).
- Inclusión de PI en el reglamento de los concursos educativos y ferias científicas a nivel nacional. ([mi cuento fantástico, ferias científicas y festivales de artes](#))

A hoy hemos alcanzado a 116 mil niños de primaria, 3 mil educares y 10 mil estudiantes de secundaria.





# DIMENSIÓN INFORMATIVA



# ESTRATEGIA DE SEGMENTACIÓN

Logo del proyecto



MIS  
CREACIONES  
VALEN



# REDES SOCIALES



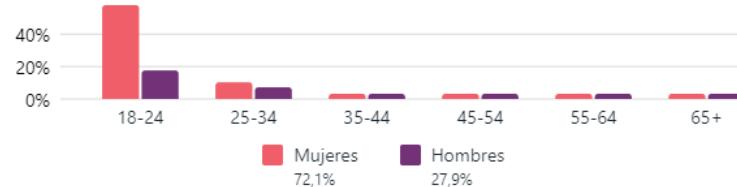
# ALCANCE – RESULTADOS REDES SOCIALES

## Público i

Seguidores de la página de Facebook i

28.767

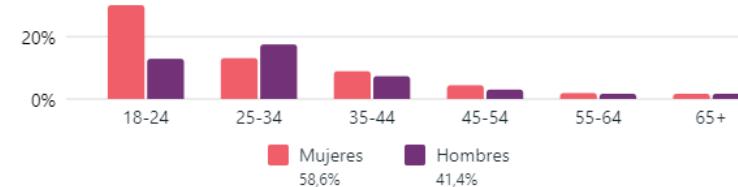
### Edad y sexo i



Seguidores de Instagram i

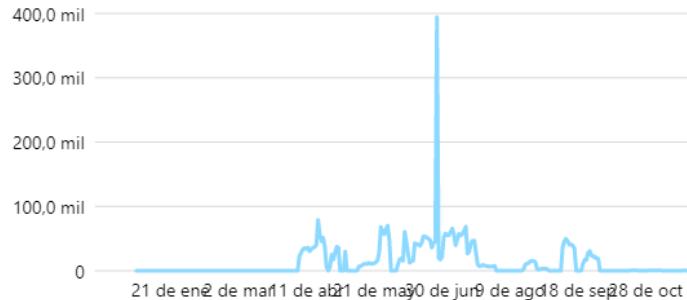
613

### Edad y sexo i



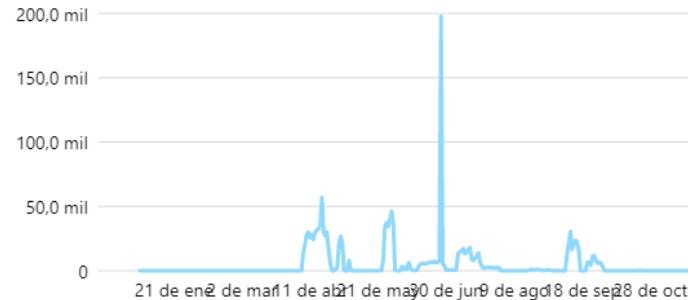
Alcance de la página de Facebook i

1.372.513 ↑ 86.2 mil%



Alcance de Instagram i

506.890 ↑ 3.2 mil%



**Registro Nacional de Costa Rica**  
**Registro de la Propiedad Intelectual**  
**Departamento de Proyección Institucional**

**CONTACTO:**

**ALEJANDRO RAMÍREZ NAVARRO**

Departamento de Proyección Institucional

WhatsApp: (506) 87074533

E-mail: ARAMIREZ@RNP.GO.CR

