

Sobre la pista de los derechos de autor

Redactado por: Marjukka Peltonen



Juego de escape de los derechos de autor - Instrucciones para el profesor

¿Qué pasaría si no hubiera derechos de autor y nadie respetase el trabajo de los profesionales del sector creativo? Monte el juego de escape Sobre la pista de los derechos de autor en clase y que salgan en pequeños grupos de agentes secretos a resolver el código de la cápsula del tiempo.

Adecuado para: ESO, Bachillerato, Formación Profesional.

Las habilidades en tecnologías de la información y la comunicación, la multialfabetización, las habilidades de búsqueda de información y la comprensión y el respeto de los principios de los derechos de autor forman parte de los objetivos y contenidos de los fundamentos de los planes de estudios. En el proyecto, puede hacerse trabajo en equipo con diferentes asignaturas. El proyecto es idóneo, en particular, para las asignaturas de informática, lengua española y literatura, ciencias sociales e historia. El proyecto está relacionado con una amplia gama de conocimientos.

Objetivos:

- Aprender a entender y respetar los derechos de autor.
- Potenciar y mejorar las habilidades de interacción y trabajo en equipo.
- Guiar a los alumnos en la búsqueda de información diversificada y el uso versátil de las fuentes de información.
- Fomentar las habilidades de búsqueda de información y la aplicación de varios servicios de búsqueda y bases de datos.



Sobre la pista de los derechos de autor



Preparación

Accesorios

Preparar copias de documentos de tareas e imágenes.
Dispositivos en los que cada grupo accederá a Internet.
Colgar tareas en las paredes de clase.
Posibilidad de otros accesorios.

Programa

Preparativos antes de llegar a clase aprox. 15 min.
Inicio, historia de fondo 5 min.
Resolver tareas en grupos 30-40 min.
Debate final 15 min.

Instrucciones para el director del juego

- Coloque las tareas a la vista en sus propios grupos en diferentes partes de la clase para que más grupos puedan examinarlas al mismo tiempo.
- Puede llevar otros accesorios para generar ambiente: libros, revistas, obras de arte, discos LP/CD antiguos, cintas VHS/discos DVD, casetes, páginas sueltas de revistas o libros antiguos, etc. Los accesorios funcionan como distracción, algo muy utilizado en los juegos de escape. Los objetos adicionales lo complican, pero también pueden ralentizar el juego.
- Pruebe las tareas usted primero.
- Las tareas se resuelven en grupos de 2-4 personas.
- Lea primero la historia de fondo a los grupos.
- Después, cada grupo pasará a resolver los enigmas. Recibirá una parte del código de la solución para cada enigma. Las tareas pueden realizarse en cualquier orden.
- Anime y dé pistas si no consiguen avanzar.
- Los grupos que consigan terminar se prepararán para el debate final conjunto pensando en temas para el debate en su propio grupo.
- Por último, debatirán juntos sobre los derechos de autor.



Sobre la pista de los derechos de autor



Historia de fondo

Vivimos en el año 2070. El mundo ya no respeta los derechos para que los autores de obras creativas obtengan una compensación por su trabajo. Las agendas de los patrocinadores determinan las historias de las películas y las transmisiones en directo. Cada obra de arte es un anuncio. No puede jugarse a ningún juego sin que el suscriptor del juego intente influir en la forma en que el jugador ve y experimenta el mundo.

Una pequeña sociedad secreta de autores creativos ha averiguado que, en la década de 2020, había un sistema en funcionamiento, aunque quizás algo complejo, que permitía a los creadores recibir una compensación justa por el trabajo que realizaban. Podían contarse historias de la vida y expresar las propias interpretaciones del mundo a través del arte sin tener en cuenta los objetivos establecidos por el patrocinador para que el anuncio cause impresión.

Esta pequeña sociedad secreta sois vosotros, los alumnos de la clase.

Se cuenta que el sitio web auladerechodeautor.org, que enseña conocimientos sobre los derechos de autor, todavía se conserva en las entrañas de la antigua red. Las respuestas podrían encontrarse allí. Vuestra meta consiste en conseguir abrir la **cápsula del tiempo** que se encuentra en el suelo del espacio de Formación Profesional/Bachillerato/en la clase de los últimos cursos de ESO del Aula del Derecho de Autor.

Vuestra tarea consiste en resolver el código secreto con el que podemos abrir la cápsula del tiempo y restaurar las condiciones de vida del sector creativo.

Es recomendable trabajar en grupos de 2-4 personas para mantener vuestro trabajo a salvo de intrusos. En nuestra clase, han aparecido pistas para ayudarnos a resolver nuestra misión secreta. Dividid el espacio en vuestros propios grupos para buscar pistas.



Sobre la pista de los derechos de autor



Consejos del profesor para las tareas

Puede mostrar a la clase una imagen de la cápsula del tiempo o dejar que los alumnos la encuentren ellos mismos en el Aula del Derecho de Autor.

El objetivo es entender la idea de la tarea. Dé pistas a los alumnos solo si no pueden avanzar.

Los alumnos pueden escribir los códigos correctos en las hojas de códigos para imprimir y, por último, probar los códigos en los recuadros de la cápsula del tiempo. Los códigos también pueden recogerse directamente en los recuadros de la cápsula del tiempo con el propio dispositivo. Las hojas de las tareas impresas hacen que el juego sea bastante más fácil. También se puede jugar sin hojas, simplemente colocando a la vista notas adhesivas en blanco y bolígrafos.

Primer enigma: Fotografías

En clase, han aparecido unas fotos. Examínalas más de cerca.

Al citar las fuentes de la imagen utilizada se informa de su procedencia. ¿La foto es fiable? ¿Guarda relación con tu tema o el acontecimiento que se relata? ¿Tienes derecho a usarla?

Observa detenidamente lo que sucede en las imágenes. ¿Qué pie de foto y cita de fuente son correctos? Anota el código de debajo del pie de foto que creas que es correcto. Cuando creas que has resuelto todas las imágenes y descifrado el código, escribe el código en el navegador de tu teléfono móvil/tableta y comprueba si puedes continuar.

Fragmento de código verde de la cápsula del tiempo: En el juego del ahorcado

Cuando el código para la tarea de la imagen es correcto, el juego del ahorcado se abre en el teléfono móvil/tableta. Con el juego del ahorcado se resuelve parte del código necesario para abrir la cápsula del tiempo.

Coloca las hojas de tareas del ahorcado y de las fotografías muy juntas entre sí.



Sobre la pista de los derechos de autor



Fragmento de código naranja de la cápsula del tiempo: En el terreno pantanoso de las palabras

Falta una palabra en cada explicación. Tienes que encontrar la palabra que falta leyendo el vocabulario del Aula del Derecho de Autor. Las palabras que faltan o sus iniciales forman un fragmento del código final.

Fragmento de código azul de la cápsula del tiempo: Escucha al autor

¿Qué cuentan los creadores de cómics de principios del siglo XXI? Escucha el vídeo y completa un breve mensaje de los creadores de cómics sobre lo que les impulsa en su trabajo creativo.

Fragmento de código rojo de la cápsula del tiempo: Correcto o incorrecto

En la pared de clase, hay afirmaciones que son correctas o incorrectas. En función de las respuestas, se junta un código de cuatro caracteres, que es parte del código de apertura de la cápsula del tiempo (correcto = C e incorrecto = I).

Fragmento de código turquesa de la cápsula del tiempo: Las entidades que gestionan los derechos de propiedad intelectual impulsan el sector creativo

En la pared, se encuentran las entidades que gestionan los derechos de propiedad intelectual y sus funciones. Las letras del código de las líneas correctas son parte del código de la cápsula del tiempo.



Sobre la pista de los derechos de autor



Conclusión del juego de escape y la cápsula del tiempo

Cuando el grupo resuelva correctamente el código de la cápsula del tiempo, se abre en ella el texto:

¡EXCELENTE!

Has empezado a instruirte sobre los derechos de autor con honores. Has abierto la cápsula del tiempo y el juego se ha descifrado. Es posible que sea vuestra sociedad secreta la que logre ocuparse de las condiciones de los trabajadores creativos para que vivan de su trabajo en el futuro. Las compensaciones por derechos de autor son el sueldo de los autores de obras creativas por su trabajo.

Al cerrar la pantalla, regresarás al día de hoy. Ve a pedirle una tarea adicional al profesor.

Haga una o varias preguntas a los grupos y pídales que piensen juntos sobre cuál es la realidad actual en cuanto a los derechos de autor y el trabajo creativo.

Cuando toda la clase haya terminado, mantengan un debate final conjunto sobre las preguntas y los temas relacionados con ellas.

Preguntas del debate

1. ¿Para qué se necesitan los derechos de autor?
2. Piensa en situaciones en las que podrías beneficiarte de la protección que ofrecen los derechos de autor. ¿Te gustaría hacer algún trabajo creativo?
3. ¿Para qué se necesita el arte? ¿Qué efectos tendría en ti y en tu vida si en el mundo no hubiese libros, revistas, música, películas o videojuegos?
4. ¿Por qué no pueden usarse libremente toda la música, las películas, los libros, las fotografías, etc.? Por otro lado, ¿por qué alguien quiere compartir su trabajo libremente para que se use, por ejemplo, con una licencia Creative Commons?
5. ¿Qué haces, en tu caso, para que tu grupo favorito salga adelante?



Sobre la pista de los derechos de autor



Enfoques de las preguntas para el profesor:

1. ¿Para qué se necesitan los derechos de autor?

Los derechos de autor garantizan que el autor de una obra creativa pueda decidir cómo y dónde puede utilizarse y publicarse su obra. Por ejemplo, si se realizan ejemplares de su obra (libros, discos, películas, pósteres, cuadros, esculturas, etc.) o si la obra se publica en Internet o se representa en público.

Los derechos de autor garantizan que con el trabajo creativo se pueda vivir y ganarse la vida.

Las películas, la música, los libros y los videojuegos no se crean si los autores de la industria creativa no pueden ganarse la vida con su trabajo. Un artista, un músico, un coreógrafo, un fotógrafo, un escritor, un traductor, un compositor, etc. ha dedicado mucho tiempo a crear una obra y lo hace para ganarse la vida. Si lo desea, el autor también puede compartir libremente la obra que ha creado para que la usen todos.

2. Piensa en situaciones en las que podrías beneficiarte de la protección que ofrecen los derechos de autor. ¿Te gustaría hacer algún trabajo creativo?

Tú también puedes recibir la protección de los derechos de autor por el trabajo que realizas, por el resultado de un trabajo creativo. Los derechos de autor se generan automáticamente, sin necesidad de registro. Por ejemplo, si te dedicas a la música, la fotografía, el dibujo o la escritura como afición, se necesita tu permiso para usar las obras que creas. Por ejemplo, nadie puede explotarlas comercialmente sin tu permiso ni usarlas en un contexto que tú no apruebes.

3. ¿Para qué se necesita el arte? ¿Qué efectos tendría en ti y en tu vida si en el mundo no hubiese libros, publicaciones, periódicos, música, películas o videojuegos?

No hay un punto de vista correcto o incorrecto para la pregunta. Cada uno de nosotros sentimos la cultura y su necesidad a nuestra manera. Juntos podemos considerar, por ejemplo, si nuestras vidas serían más aburridas si no pudiéramos disfrutar de la música, las películas y los libros. ¿Qué sentimientos o pensamientos suscitan la música, los libros, el arte y la cultura? ¿Cómo afecta el arte o la literatura al civismo? Si los autores no pudiesen recibir ninguna remuneración por su trabajo y, por lo tanto, no pudiesen vivir del trabajo creativo, ¿de dónde vendrían/surgirían las diferentes obras?



Sobre la pista de los derechos de autor



4. ¿Por qué no pueden usarse libremente toda la música, las películas, los libros, las fotografías, etc.? Por otro lado, ¿por qué alguien quiere compartir su trabajo libremente para que se use, por ejemplo, con una licencia Creative Commons?

Los ingresos de los autores de trabajo creativo proceden de varias fuentes distintas. Por lo general, los autores obtienen ingresos por la venta y el uso de las obras. La creación de una obra, como escribir un libro, hacer una película o crear una composición, puede durar años y, por lo general, el autor no recibe ninguna remuneración durante ese tiempo.

Las compensaciones por derechos de autor son el sueldo de los autores de obras creativas. Las compensaciones por derechos de autor se abonan, por ejemplo, por reproducir e interpretar música en la radio, la televisión, en conciertos y restaurantes, por proyectar películas en cines y representar obras en teatros, por la venta y el préstamo de libros, etc. También se abonan compensaciones por derechos de autor por la copia de libros, periódicos y revistas y otras publicaciones protegidas por derechos de autor.

Por otra parte, algunos autores quieren compartir su producción para que todo el mundo la use de manera gratuita y no quieren una compensación por ello, pero quieren que se les mencione como autores del contenido. Los profesionales creativos normalmente no comparten su producción con una licencia Creative Commons porque entonces no recibirían ningún sustento.

5. ¿Qué haces, en tu caso, para que tu grupo favorito salga adelante?

A los compositores, letristas, cantantes, músicos y grupos de música, así como a otros creadores e intérpretes, se les paga por vender y que otros utilicen sus obras. Por ejemplo, los autores de canciones cuando sus composiciones se interpretan, se venden como grabaciones, se reproducen en la radio y los servicios de streaming, o se utilizan como parte de una película, un programa de televisión, o incluso un vídeo promocional. Con tus propias decisiones puedes influir en que los creadores y los artistas reciban una compensación por el trabajo que realizan. Al usar servicios ilegales o distribuir las obras creadas por otras personas sin permiso, el autor no recibe ninguna compensación y se le está ocasionando un perjuicio.

Al elegir servicios legales y comprar música como discos o archivos de música, también apoyas a tu grupo o cantante favorito, así como a los creadores de música.



Código de la cápsula del tiempo

Verde: TJAE

Azul: STAMIN

Turquesa: SBHEFACT

Naranja: OAOMS

Rojo: OVVO