



O MISTERIO DA AULA DO DEREITO DE AUTOR 1.º-2.º de ESO

O Misterio da Aula do Dereito de Autor é un xogo de orientación con código QR. Imprima cada código QR nunha folla diferente e colóqueas dentro ou fóra, nun lugar onde os alumnos poidan escanear o código con facilidade. As tarefas complétanse en orde numérica. Se están xogando máis dun grupo ou alumno á vez, pode imprimir máis dun conxunto de códigos para que os distintos grupos ou alumnos poidan traballar ao mesmo tempo na mesma tarefa.

Pode usar o xogo de Misterio da Aula do Dereito de Autor como exame final ou para comezar unha clase sobre os dereitos de autor. O xogo dura arredor de 30-45 minutos. Despois de completar as tarefas, é bo debater sobre as preguntas e as respostas cos alumnos.

Recoméndase comezar lendo a historia inicial xuntos ou por separado. Despois, os alumnos resolverán os cuestionarios sobre os dereitos de autor que hai tras os códigos QR. Os cuestionarios poden abrirse cun dispositivo móbil e os códigos QR impresos. Para ler os códigos QR, os alumnos precisan un smartphone ou tableta con conexión a Internet e unha aplicación de lector de códigos QR. O lector de códigos QR pode descargarse nos dispositivos desde a tenda de aplicacións. As aplicacións adoitan ser gratuítas. Para ler un código QR, apunte a cámara do dispositivo cara o código QR. O código abrirá a tarefa na pantalla do seu dispositivo.

Para cada tarefa, os alumnos recibirán un código alfabético cando respondan a unha pregunta correctamente. Os códigos alfabéticos deben encherse nun formulario de respostas en orde numérica (o código da primeira tarefa, na primeira casa; o código da segunda tarefa, na segunda casa, etc.). Tras completar as 10 tarefas, os alumnos introducirán o código da solución na casa do misterio para resolvelo. Hai tres solucións distintas da historia dependendo das respostas. O código da solución pode introducirse facendo clic na casa do misterio que se atopa dentro das clases dos cursos 1.º-2.º de ESO na Aula do Dereito de Autor ou directamente a traves do código QR 11. Detrás do código QR 12 hai máis cuestionarios sobre dereitos de autor para alumnos máis avanzados.

Ao xogo de Misterio da Aula do Dereito de Autor só se pode xogar nun dispositivo móbil coa axuda dun lector QR.

Boa sorte nesta emocionante aventura!



O MISTERIO DA AULA DO DEREITO DE AUTOR

(escrito por Tuutikki Tolonen)



A porta da clase soa. Os alumnos vólvense cara o son.
Un home pequeno e vestido de xeito peculiar permanece na porta.

—Perdoe, quen é vostede? —pregunta a profesora sorprendida.
O que acaba de chegar mira con severidade arredor da clase.

—Son o cabaleiro dos dereitos de autor —responde.
—Como di? —pregunta a profesora.
Alguén solta unha risadiña.

O nome saca unha insignia que parece oficial do peto do peito e axítaa no aire.

—Son o cabaleiro dos dereitos de autor, e aquí cometeuse unha infracción que debe resolverse. Máis concretamente, unha serie de infraccións.

Todos gardan silencio.





—Unha serie de infraccións? —repite a profesora en voz baixa.

—Si. E o culpable está nesta sala.

Os alumnos míranse.

O cabaleiro continúa:

—Noutras palabras, alguén desta clase non coñece a lexislación sobre a propiedade intelectual, ou incluso peor, non lle importa o máis mínimo.

—Quen? —murmura a profesora.

—Iso é o que vin saber —responde o home.



1

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



2

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



3

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



4

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



5

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



6

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



7

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



8

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



9

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



10

O MISTÉRIO DA AULA DO DIREITO DE AUTOR



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

