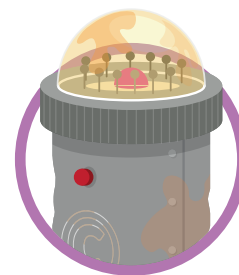


# Sobre a pista dos dereitos de autor

Redactado por: Marjukka Peltonen



## Xogo de escape dos dereitos de autor - Instrucións para o profesor

Que pasaría se non houberse dereitos de autor e ninguén respectase o traballo dos profesionais do sector creativo? Monte o xogo de escape Sobre a pista dos dereitos de autor na clase e que saian en pequenos grupos de axentes secretos a resolver o código da cápsula do tempo.

**Axeitado para:** ESO, Bacharelato, Formación Profesional

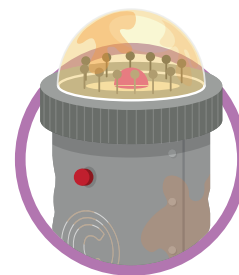
As habilidades en tecnoloxías da información e a comunicación, a multialfabetización, as habilidades de busca de información e a comprensión e o respecto dos principios dos dereitos de autor forman parte dos obxectivos e contidos dos fundamentos dos plans de estudos. No proxecto, pode facerse traballo en equipo con diferentes materias. O proxecto é idóneo, en particular, para as materias de informática, lingua española e literatura, ciencias sociais e historia. O proxecto está relacionado cunha ampla gama de coñecementos.

### Obxectivos:

- Aprender a entender e respectar os dereitos de autor.
- Potenciar e mellorar as habilidades de interacción e traballo en equipo.
- Guiar os alumnos na busca de información diversificada e o uso versátil das fontes de información.
- Fomentar as habilidades de busca de información e a aplicación de varios servizos de busca e bases de datos.



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## Preparación

### Accesorios

Preparar copias de documentos de tarefas e imaxes.  
Dispositivos nos que cada grupo accederá a Internet.  
Pendurar tarefas nas paredes de clase.  
Posibilidade doutros accesorios.

### Programa

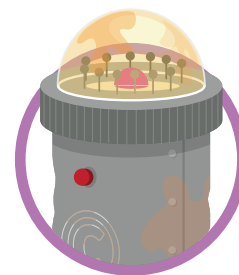
Preparativos antes de chegar á clase aprox. 15 min.  
Inicio, historia de fondo 5 min.  
Resolver tarefas en grupos 30-40 min.  
Debate final 15 min.

## Instrucións para o director do xogo

- Coloque as tarefas á vista nos seus propios grupos en diferentes partes da clase para que máis grupos poidan examinalas ao mesmo tempo.
- Pode levar outros accesorios para xerar ambiente: libros, revistas, obras de arte, discos LP/CD antigos, cintas VHS/discos DVD, cassetes, páxinas soltas de libros ou revistas antigos, etc. Os accesorios funcionan como distracción, algo moi utilizado nos xogos de escape. Os obxectos adicionais complícanos, mais tamén poden ralentizar o xogo.
- Probe as tarefas vostede primeiro.
- As tarefas resólvense en grupos de 2-4 persoas.
- Lea primeiro a historia de fondo aos grupos.
- Despois, cada grupo pasará a resolver os enigmas. Recibirá unha parte do código da solución para cada enigma. As tarefas poden realizarse en calquera orde.
- Os grupos que consigan rematar prepararanse para o debate final conxunto pensando en temas para o debate no seu propio grupo.
- Por último, debaterán xuntos sobre os dereitos de autor.



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## Historia de fondo

Vivimos no ano 2070. O mundo xa non respecta os dereitos para que os autores de obras creativas obteñan unha compensación polo seu traballo. As axendas dos patrocinadores determinan as historias das películas e as transmisións en directo. Cada obra de arte é un anuncio. Non se pode xogar a ningún xogo sen que o subscritor do xogo tente influír na forma en que o xogador ve e experimenta o mundo.

Unha pequena sociedade secreta de autores creativos soubo que, na década de 2020, había un sistema en funcionamento, aínda que se cadra algo complexo, que permitía aos creadores recibir unha compensación xusta polo traballo que realizaban. Podían contarse historias da vida e expresar as propias interpretacións do mundo a través da arte sen ter en conta os obxectivos establecidos polo patrocinador para que o anuncio cause impresión.

Esta pequena sociedade secreta sodes vós, os alumnos da clase.

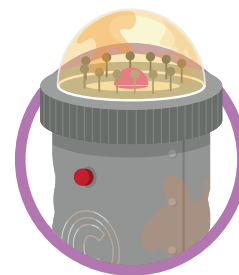
Cóntase que o sitio web [auladerechodeautor.org](http://auladerechodeautor.org), que ensina coñecementos sobre os dereitos de autor, aínda se conserva nos miolos da antiga rede. As respostas poderían atoparse alí. A vosa meta consiste en conseguir abrir a **cápsula do tempo** que se atopa no chan do espazo de Formación Profesional/Bacharelato/ns clase dos últimos cursos de ESO da Aula do Dereito de Autor.

A vosa tarefa consiste en resolver o código secreto co que podemos abrir a cápsula do tempo e restaurar as condicións de vida do sector creativo.

É recomendable traballar en grupos de 2-4 persoas para manter o voso traballo a salvo de intrusos. Na nosa clase, apareceron pistas para axudarnos a resolver a nosa misión secreta. Divide o espazo noso vosos propios grupos para buscar pistas.



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## Consellos do profesor para as tarefas

Pode mostrar á clase unha imaxe da cápsula do tempo ou deixar que os alumnos a atopen eles mesmos na Aula do Dereito de Autor.

O obxectivo é entender a idea da tarefa. Dea pistas aos alumnos só se non poden avanzar.

Os alumnos poden escribir os códigos correctos nas follas de códigos para imprimir e, por último, probar os códigos nos cadros da cápsula do tempo. Os códigos tamén poden recollerse directamente nos cadros da cápsula do tempo co propio dispositivo. As follas das tarefas impresas fan que o xogo sexa bastante máis fácil. Tamén se pode xogar sen follas, simplemente colocando á vista notas adhesivas en branco e bolígrafos.

## Primeiro enigma: Fotografías

Na clase, apareceron unhas fotos. Examínaas máis de preto.

*Ao citar as fontes da imaxe utilizada infórmase da súa procedencia. A foto é fiable? Garda relación co teu tema ou o acontecemento que se relata? Tes dereito a usala?*

Observa detidamente o que sucede nas imaxes. Que pé de foto e cita de fonte son correctos? Anota o código de debaixo do pé de foto que creas que é correcto. Cando creas que resolviches todas as imaxes e descifraches o código, escribe o código no navegador do teu teléfono móbil/tableta e comproba se podes continuar.

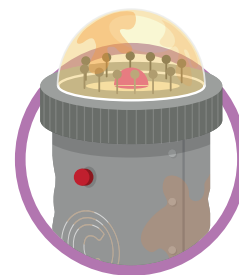
## Fragmento de código verde da cápsula do tempo: No xogo do aforcado

Cando o código para a tarefa da imaxe é correcto, o xogo do aforcado ábrese no teléfono móbil/tableta. Co xogo do aforcado resólvese parte do código necesario para abrir a cápsula do tempo.

Coloca as follas de tarefas do aforcado e das fotografías moi xuntas entre si.



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## Fragmento de código laranxa da cápsula do tempo: No terreo pantanoso das palabras

Falta unha palabra en cada explicación. Tes que atopar a palabra que falta lendo o vocabulario da Aula do Dereito de Autor. As palabras que faltan ou as súas iniciais forman un fragmento do código final.

## Fragmento de código azul da cápsula do tempo: Escoita o autor

Que contan os creadores de cómics de comezos do século XXI? Escoita o vídeo e completa unha breve mensaxe dos creadores de cómics sobre o que os impulsa no seu traballo creativo.

## Fragmento de código vermello da cápsula do tempo: Correcto ou incorrecto

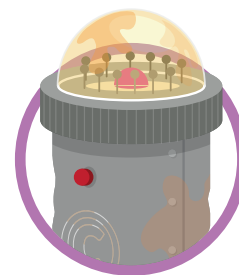
Na parede da clase, hai afirmacións que son correctas ou incorrectas. En función das respostas, xúntase un código de catro caracteres, que forma parte do código de apertura da cápsula do tempo (correcto = C e incorrecto = I).

## Fragmento de código turquesa da cápsula do tempo: As entidades que xestionan os dereitos de propiedade intelectual impulsan o sector creativo

Na parede, atópanse as entidades que xestionan os dereitos de propiedade intelectual e as súas funcións. As letras do código das liñas correctas son parte do código da cápsula do tempo.



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## Conclusión do xogo de escape e a cápsula do tempo

Cando o grupo resolva correctamente o código da cápsula do tempo, ábrese nela o texto:

### EXCELENTE!

*Comezaches a instruírte sobre os dereitos de autor con honores. Abriches a cápsula do tempo o xogo descifrouse. É posible que sexa a vosa sociedade secreta a que logre ocuparse das condicións dos traballadores creativos para que vivan do seu traballo no futuro. As compensacións por dereitos de autor son o soldo dos autores de obras creativas polo seu traballo.*

*Ao pechar a pantalla, regresarás ao día de hoxe. Vai pedirlle unha tarefa adicional ao profesor.*

Faga unha ou varias preguntas aos grupos e pídalles que pensen xuntos sobre cal é a realidade actual en canto aos dereitos de autor e o traballo creativo.

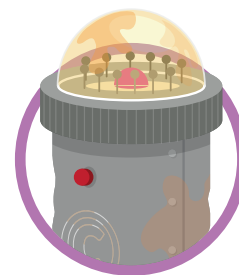
Cando toda a clase rematara, manteñan un debate final conxunto sobre as preguntas e os temas relacionados con elas.

## Preguntas do debate

1. Para que se precisan os dereitos de autor?
2. Pensa en situacións nas que poderías beneficiarte da protección que ofrecen os dereitos de autor. Gustaríache facer algún traballo creativo?
3. Para que se precisa a arte? Que efectos tería en ti e na túa vida se no mundo non houberse libros, revistas, música, películas ou videoxogos?
4. Por que non poden usarse libremente toda a música, as películas, os libros, as fotografías, etc.? Por outro lado, por que alguén quere compartir o seu traballo libremente para que se use, por exemplo, cunha licenza Creative Commons?
5. Que fas, no teu caso, para que o teu grupo favorito saia adiante?



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## Enfoques das preguntas para o profesor:

### 1. Para que se precisan os dereitos de autor?

Os dereitos de autor garanten que o autor dunha obra creativa poida decidir como e onde pode utilizarse e publicarse a súa obra. Por exemplo, se se realizan copias ou se producen exemplares da súa obra (libros, discos, películas, pósteres, cadros, esculturas, etc.) ou se a obra se publica en Internet ou se representa en público.

Os dereitos de autor garanten que co traballo creativo se poida vivir e gañar a vida. As películas, a música, os libros e os videoxogos non se crean se os autores da industria creativa non poden gañar a vida co seu traballo. Un artista, un músico, un coreógrafo, un fotógrafo, un escritor, un tradutor, un compositor, etc. dedicou moito tempo a crear unha obra e faino para gañar a vida. Se o desexa, o autor tamén pode compartir libremente a obra que creou para que a usen todos.

### 2. Pensa en situacións nas que poderías beneficiarte da protección que ofrecen os dereitos de autor. Gustaríache facer algún traballo creativo?

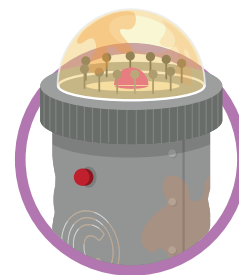
Ti tamén podes recibir a protección dos dereitos de autor polo traballo que realizas, polo resultado dun traballo creativo. Os dereitos de autor xéranse automaticamente, sen necesidade de rexistro. Por exemplo, se te dedicas á música, a fotografía, o debuxo ou a escritura como afección, precísase o teu permiso para usar as obras que crees. Por exemplo, ninguén pode explotalas comercialmente sen o teu permiso nin usalas nun contexto que ti non aprobes.

### 3. Para que se precisa a arte? Que efectos tería en ti e na túa vida se no mundo non houberse libros, revistas, xornais, música, películas ou videoxogos?

Non hai un punto de vista correcto ou incorrecto para a pregunta. Cada un de nós sentimos a cultura e a súa necesidade ao noso xeito. Xuntos podemos considerar, por exemplo, se as nosas vidas serían máis aburridas se non puidésemos gozar da música, as películas e os libros. Que sentimentos ou pensamentos suscitan a música, os libros, a arte e a cultura? Como afecta a arte ou a literatura ao civismo? Se os autores non puidesen recibir ningunha remuneración polo seu traballo e, polo tanto, non puidesen vivir do traballo creativo, de onde virían/xurdirían as diferentes obras?



# Sobre a pista dos dereitos de autor



## 4. Por que non poden usarse libremente toda a música, as películas, os libros, as fotografías, etc.?

**Por outro lado, por que alguén quere compartir o seu traballo libremente para que se use, por exemplo, cunha licenza Creative Commons?**

Os ingresos dos autores da industria creativa proceden de varias fontes distintas. Como norma xeral, os autores obteñen ingresos pola venda e o uso das obras. A creación dunha obra, como escribir un libro, facer unha película ou crear unha composición, pode durar anos e, como norma xeral, o autor non recibe ningunha remuneración durante ese tempo.

As compensacións por dereitos de autor son o soldo dos autores de obras creativas. As compensacións por dereitos de autor abóanse, por exemplo, por reproducir e interpretar música na radio, a televisión, en concertos e restaurantes, por proxectar películas en cines e representar obras en teatros, pola venda e o préstamo de libros, etc. Tamén se aboan compensacións por dereitos de autor pola copia de libros, xornais e revistas e outras publicacións protexidas por dereitos de autor.

Por outra parte, algúns autores queren compartir a súa produción para que todo o mundo a use de xeito gratuíto e non queren unha compensación por iso, mais queren ser mencionados como autores do contido. Os profesionais creativos normalmente non comparten a súa produción cunha licenza Creative Commons porque daquela non recibirían ningún sustento.

## 5. Que fas, no teu caso, para que o teu grupo favorito saia adiante?

Aos compositores, letristas, cantantes, músicos e grupos de música, así como a outros creadores e intérpretes, págaselles por vender e que outros utilicen as súas obras. Por exemplo, os autores de cancións, cando as súas composicións se interpretan, se venden como gravacións, se reproducen na radio e os servizos de streaming, ou se utilizan como parte dunha película, un programa de televisión, ou incluso un vídeo de promoción. Coas túas propias decisións podes influír en que os creadores e os artistas reciban unha compensación polo traballo que realizan. Ao usar servizos ilegais ou distribuír as obras creadas por outras persoas sen permiso, o autor non recibe ningunha compensación e estéselle ocasionando un prexuízo.

Ao elixir servizos legais e comprar música como discos ou arquivos de música, tamén apoias o teu grupo ou cantante favorito, así como os creadores de música.



### Código da cápsula do tempo

Verde: CCME

Azul: ROPRST

Turquesa: SBHEFCT

Laranxa: RCOML

Vermello: CIIC