



Propuesta: “Derechos de autor, salario del creador”



Nombre del recurso: “Derechos de autor, salario del creador”

Descripción: Es muy común, que los usuarios de la web crean que todo lo que allí se encuentra es de uso libre y desconocen las atribuciones de cada autor para con su obra. Es necesario informar, incentivar y promover un uso cada vez más responsable y a conciencia, reconociendo los derechos que le han sido atribuidos a cada obra. Esto supone un proceso de reconocimiento, reflexión y uso crítico, donde el docente propondrá una serie de actividades para que los estudiantes y sus familias aborden este tema con la seriedad que se merece.

Formato: Propuesta didáctica

Para su diseño se tomaron insumos de la metodología activa “Aula *invertida*” con actividades para realizar fuera del aula y con instancias de clase donde se



promueve el intercambio, la reflexión, la argumentación permitiendo no solo la construcción de saberes sino también el desarrollo de la competencia digital.

Ciclo: 2

Tramo: 4

Grado: 5° y 6° año

Espacio: Técnico tecnológico- Ciencias Sociales y Humanidades

Unidad curricular: Ciencias de la computación y Tecnología educativa- Formación para la ciudadanía

Competencias generales: Ciudadanía local, global y digital y Pensamiento crítico

Competencia específica de la Unidad Curricular:

Busca, analiza y selecciona información pertinente, para utilizarla de acuerdo a sus necesidades y reflexionar sobre los criterios de validez y fiabilidad.

Contenidos:

Derechos de autor: autoría de contenidos.

Diversas formas de habitar los entornos digitales. Usuarios críticos de los materiales que se encuentran en la web.

Criterios de logro:

Busca y selecciona información en diferentes fuentes digitales.

Analiza y selecciona los contenidos que se encuentran en los entornos digitales con una actitud crítica, creativa y reflexiva.

Metas de aprendizaje:

Los estudiantes reflexionarán acerca del uso que realizan de los materiales que se encuentran en la web.

Reconocerán que existen diferentes tipos de licenciamiento para cada creación y que es el autor quien decide cuál utilizará para su obra.

Plan de aprendizaje:

Actividad 1.- Fuera del aula

Como actividad introductoria se propondrá el visionado de una historia animada sobre el derecho de autor, Marco y sus amigos aprenden qué son los derechos de autor y su papel en la protección de las creaciones.



Accede al video en Youtube desde [aquí](#).

A partir del visionado del mismo y teniendo en cuenta el lema de Agadu, que da nombre a esta propuesta “Derechos de autor, salario del creador”, se les pedirá a los estudiantes:

- 1.- Explicar con sus palabras qué son los derechos de autor.
- 2.- Brinda un ejemplo de derechos patrimoniales y otro de derechos morales.
- 3.- Indagar qué es Agadu, dónde se encuentra y qué función cumple.
- 4.- Qué significado tiene “Derechos de autor, salario del creador”.

Actividad 2 En el aula

A partir de la tarea realizada con el video se retoma el tema en el aula. Se comparten las explicaciones y se intercambia acerca de cómo funciona Agadu en Uruguay.

En el video se habla de DERECHOS MORALES Y DERECHOS PATRIMONIALES. Veamos de qué se tratan en esta presentación:

DERECHOS MORALES: PARA TODA LA VIDA

El derecho moral acompaña al autor durante la difusión de su obra y en la protección de su integridad. Garantiza el respeto al nombre del autor, la autenticidad y la libertad de difusión de su obra, así como el derecho del productor a retirar su obra del mercado si así lo desea.

También se habla de DERECHOS PATRIMONIALES:

El derecho patrimonial protege los intereses económicos del autor durante todo el periodo de protección legal. Garantiza el derecho del autor a difundir libremente su obra y a obtener un beneficio económico de ella.

Invita a los estudiantes a poner ejemplos donde se vean reflejados estos derechos.

Actividad 3.- Actividad asincrónica

La misma puede realizarse dentro o fuera del aula, presencial o en el Aula virtual. Invita a los estudiantes a poner a prueba sus conocimientos acerca de lo que se viene trabajando:



Actividad 4.- Para pensar y comentar en familia

Lee con atención la siguiente cita:

Según el artículo "[Derecho de autor - ¿Qué puede protegerse por derecho de autor?](#)" de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, los derechos de autor se refieren a :

- Obras escritas: literarias, artísticas y científicas, incluidas las traducciones originales
- Trabajos orales: conferencias, discursos, sermones, alegatos, entrevistas
- Obras dramáticas o coreográficas, actos circenses
- Creaciones sonoras: obras musicales, gráficas y plásticas
- Artes visuales: fotografías, obras cinematográficas y audiovisuales
- Dibujos (pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía)
- Artes aplicadas, incluido el diseño de moda
- Ilustraciones, mapas, planos y croquis y obras plásticas relacionadas con la geografía, la topografía, la arquitectura y la ciencia
- software.”¹

Ahora responde e intercambia con tus compañeros, acerca de sí estas creaciones tienen derecho de autor o no:

A. un programa de edición de música que encontré en la web y me lo descargué

¹ Extraído de <https://www.compilatio.net/es/noticias/derechos-autor-copyright-creative-commons>



- B. una imagen de un elefante que saqué de una página web
- C. una receta de cocina con la letra de mi abuela, que se encuentra en un cuaderno en mi casa.
- D. la carpeta de dibujos de mi hermana que terminó jardín de infantes.
- E. el libro de Harry Potter en formato papel que compré en una librería.
- F. una canción que compusimos, cantamos y luego grabamos con el celular de mi hermana.

Actividad 5.- Para trabajar en pequeños grupos de debate

Se propone el siguiente caso práctico:

Para la realización de un video se necesitan imágenes de los animales que viven en la selva.

Este video lo pidió la maestra de 6° año para presentar el tema.

Los estudiantes van a buscar en Internet, descargan y utilizan las imágenes que allí aparecen y las colocan en su video. Le agregan música de una banda que está de moda, que también han descargado para que sea más entretenido.

Una vez terminado lo suben a Youtube para compartirlo con toda la escuela y familias.

A los pocos días encuentran que al video le han quitado la música porque los autores de la música han reclamado sus derechos.

- a)- Señala en qué se equivocaron los estudiantes al hacer el video, en relación a las imágenes y la música.
- b)- Indica cuál sería el camino correcto para que este video fuera permitido en la web.

Actividad 6.- En el aula, con todos los estudiantes

Vamos a hablar ahora de las **Licencias Creative Commons** pero para ello se va a presentar el tema utilizando un video que se titula “ Hay que ver la educación : Las Licencias CC”

HAY QUE VER

LO QUE ESTÁ CAMBIANDO LA EDUCACIÓN

Accede al video haciendo un clic sobre la imagen.

Todos los materiales literarios, artísticos o científicos tienen, desde el mismo momento de su creación, **derechos de autor**. Esto significa que solo el autor de la obra puede hacer uso de ella: distribuirla, modificarla, publicarla, exponerla públicamente, etc. de forma exclusiva durante un plazo de tiempo.

Si nosotros queremos hacer uso de esta obra durante ese periodo de tiempo, debemos tener la autorización expresa del autor. Pasado ese plazo, la obra pasaría a **Dominio Público** y podría ser usada libremente, siempre que se respete la autoría y la integridad de la obra.

Para trabajar en equipo:



Luego de leer y comentar acerca de estos 4 casos de licenciamiento, se les solicitará a los estudiantes que seleccionen imágenes de animales que se encuentren en diferentes páginas con diferentes tipos de licencias.

Por ejemplo:

Imagen de elefante en Wikimedia Commons

[https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Elefante africano de sabana \(Loxodonta africana\), parque nacional Kruger, Sud%C3%A1frica, 2018-07-25, DD_12.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Elefante_africano_de_sabana_(Loxodonta_africana),_parque_nacional_Kruger,_Sud%C3%A1frica,_2018-07-25,_DD_12.jpg) Licencia de [CC-BY-SA](#)



Imagen de Elefante en BBC News

<https://www.bbc.com/mundo/articles/cj5624e5y51o> Licencia con Copyright

Imagen de elefante en ECOPORTAL

<https://www.ecoport.net/videos2/asombrosos-elefantes-gemelos/> Licencia de Copyleft

Imagen de elefante en Public Domain Vectors en:

<https://www.publicdomainpictures.net/es/view-image.php?image=510713&picture=grupo-de-elefantes> Licencia de Dominio público

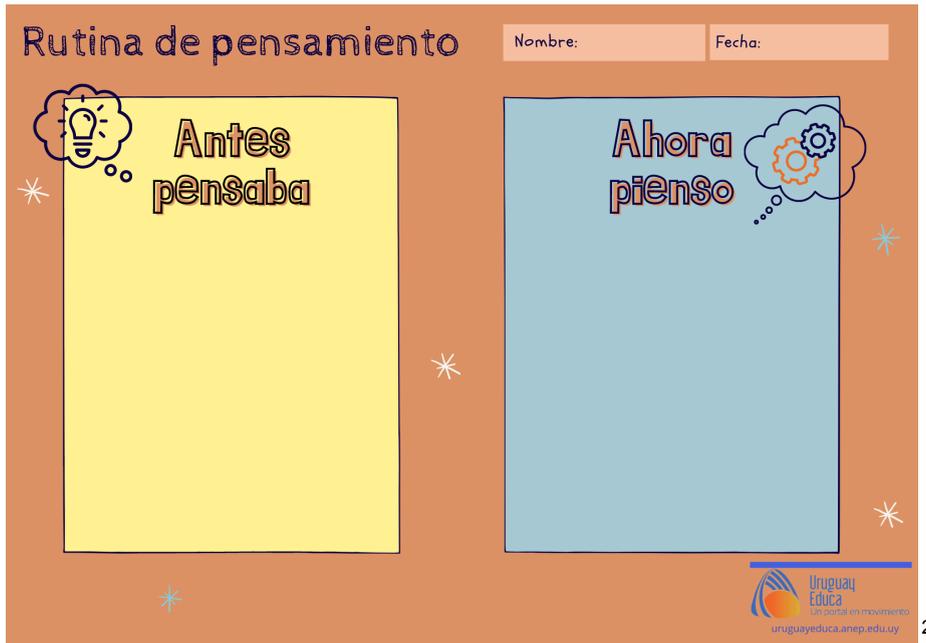
Finalmente ¿Cuál usarían ustedes para hacer un video? ¿Por qué?

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

El modelo pedagógico de **Aula invertida o “Flipped Classroom”** busca transferir algunos procesos fuera del aula, a través de medios tecnológicos, para potenciar el tiempo en clase y las interacciones docente/estudiantes/objeto de conocimiento. Las actividades propuestas para el aula implican al estudiante como protagonista activo de su aprendizaje; proponiendo, investigando, elaborando hipótesis, proponiendo posibles respuestas y evaluando.

En esta propuesta los estudiantes son los actores principales de su propio aprendizaje y el docente será quien proponga y diseñe las actividades y preguntas motivadoras para que estos indaguen y elaboren posibles respuestas así como nuevas preguntas.

Si bien la **evaluación** puede realizarse a partir de las reflexiones que realizan en cada una de las actividades, se sugiere utilizar para este tema una Rutina de pensamiento **“Antes pensaba, ahora pienso”** como una herramienta que permite al estudiante, a través de un proceso metacognitivo, poner en palabras y evidenciar la forma en que ha cambiado su pensamiento, opinión o creencia inicial como resultado de la intervención docente.



Créditos: Contenidista Verónica Gaínza (v.gainzaa@gmail.com)

Bibliografía/Fuentes consultadas:

ANEP, DGEIP, (2023) Educación Básica Integrada
Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa Programa preliminar [PDF en línea] https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/preliminares/ciencias-computacion-tecnologia-educativa/Ciencias%20de%20la%20Computaci%C3%B3n%20y%20Tecnolog%C3%ADa%20Educativa%20-%20Tramo%204_v1.pdf

CEDEC INTEF, (2021) Las licencias Creative Commons: qué son, por qué utilizarlas y cómo hacerlo [Sitio web] https://cedec.intef.es/wp-content/uploads/2020/11/copyright_dp_licencias.png

COMPILATIO (2022) Derechos de autor, Copyright y Creative Commons: haga la distinción [Sitio web] <https://www.compilatio.net/es/noticias/derechos-autor-copyright-creative-commons>

IMPO (2024) En Uruguay contás con una ley que garantiza el Derecho de Autor, [Artículo en línea] en: <https://www.impo.com.uy/derechodeautor/>

World Intellectual Property Organization –(2010)¿Qué es el derecho de autor? Una introducción en dibujos animados[Video] en: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=zyRWxwb_sUE&t=26s

² Rutina de pensamiento: Antes pensaba.... Ahora pienso (imagen)
<http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/8081>



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

Autora: Verónica Gaínza (v.gainzaa@gmail.com)

Fecha de creación: Abril 2024

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional