



Material educativo sobre el respeto por el derecho de autor

Para estudiantes de edades comprendidas
entre los 10 y los 15 años

Notas para docentes



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

Si las ideas
fueran bombillas



MANUAL PARA DOCENTES



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS



TÍTULO DE LA UNIDAD: Si las ideas fueran bombillas

DESTINATARIOS: niños y niñas de 10 y 11 años

OBJETIVOS: cultivar el respeto hacia las personas y la propiedad intelectual

ÁREAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS: Alfabetización y desarrollo del lenguaje, ciudadanía y educación social.

INTRODUCCIÓN

El presente documento orienta a los docentes que utilizan este material para enseñar el respeto de la propiedad intelectual.

Información básica para docentes

Definición de términos importantes: ¿qué es la propiedad intelectual?

La propiedad intelectual es toda nueva invención, historia, obra de arte, pieza musical, película, informe, programa informático, danza, diseño o marca creada por una persona. La ley protege estas creaciones de diferentes formas: mediante patentes (de las invenciones), mediante el derecho de autor (y los derechos conexos) para las obras creativas y arte aplicada, mediante derechos sobre los diseños industriales de productos, y mediante los derechos que confieren las marcas.

En el presente material, la propiedad intelectual es representada metafórica y literalmente mediante una bombilla. El material se centra en el derecho de autor, que es el tipo de propiedad intelectual que suele involucrar más a los niños.

¿Qué es el derecho de autor?

Para poder realizar una copia de una obra creativa debemos solicitar permiso. Esto es lo que significa el "derecho de autor": solicitar permiso para tener derecho a copiar una obra creativa. El derecho de autor no significa que no puedan reutilizarse ideas abstractas o generales, sino simplemente que la obra expresiva original de un creador no puede copiarse sin su consentimiento, salvo para ser utilizada por motivos especiales, como citarla en otra obra de arte. Compartir en Internet una obra protegida por derecho de autor es hacer una copia de ella. Es cada vez más habitual que los niños tengan acceso gratuito en Internet a obras protegidas por derecho de autor, pero ello no significa que podamos apropiarnos de estas obras. Además, los autores tienen derecho a ser reconocidos cuando se cita su obra.

INTRODUCCIÓN



¿Por qué es importante que los niños aprendan a respetar la P.I.?

Además de la necesidad básica de que los niños aprendan que está mal apropiarse de las creaciones de otros niños, en el mundo exterior, no respetar la P.I. puede tener consecuencias como la pérdida de sustento del autor si alguien se apropia de su obra y la reproduce sin permiso. Del mismo modo, cuando los niños descubran las redes sociales, podrán compartir fotografías, música y videos de forma responsable, sin dañar a nadie que no desea que se publique su fotografía u obra, y sin infringir el derecho de autor ni otra legislación sobre P.I.

RESPETO

El concepto de respeto es inherente a todo material sobre propiedad intelectual. Básicamente, quien crea algo tiene el derecho de decidir dónde se exhibirá su obra. Toda persona (niño o adulto) que tome una fotografía o escriba una historia tiene derecho de protegerla, tiene la libertad de informar a los demás de que la creación les pertenece y que él o ella decidirá si se puede compartir y quién podrá compartirla.

Participación:

A los alumnos se les propondrá participar en un cortometraje. Deberán trabajar en grupos para armar un guión gráfico y un guión de película para su parte de la historia que examine el concepto de compartir, respetar y alimentar las ideas creativas. La situación “de la vida real” de colaborar en la realización de una película contribuirá a que los alumnos interioricen el concepto de respeto de la propiedad intelectual, fundamentalmente en relación con el derecho de autor, de una manera positiva y adaptada a sus necesidades. La idea principal utiliza la metáfora visual de que las ideas de los niños se convierten en bombillas que aparecen en los casilleros de la escuela. Estas bombillas pueden representar cualquier idea creativa original y, como tal, pueden convertirse en historias, ensayos, poemas, obras de arte, soluciones científicas, videojuegos o lo que se les ocurra. En última instancia, los niños aprenderán que estas ideas de bombillas son valiosas y pueden pertenecer a otros.

Diferenciación:

- Todos los niños podrán crear una representación visual de la historia a través de guiones gráficos
- La mayoría de los niños podrá colaborar en la redacción del guión para su parte de la historia
- Algunos niños podrán editar el guión gráfico o los guiones de la película y presentarlos al resto de la clase

Nota: la actividad grupal es diferenciada en la medida en que el primer grupo puede utilizar el ejemplo de guión proporcionado para su escena específica. Los demás grupos solamente podrán utilizarlo como modelo.

Evaluación:

Los alumnos podrán utilizar imágenes para demostrar que entienden el significado del respeto de la propiedad intelectual.

Episodios de aprendizaje:

Este proyecto puede formar parte de una formación de dos semanas centrada en la escritura o la creatividad y el respeto de las ideas de los demás. Una vez que se les haya entregado el resumen y las fichas, los alumnos se organizarán y asumirán tareas sin recibir demasiada ayuda de los docentes. Al cabo de dos semanas, deberán presentar sus ideas de la película. A continuación, se compaginará la historia y se exhibirá íntegramente en la escuela.

INTRODUCCIÓN



Orientación para el docente -

Presente la idea de base del cortometraje. Todos conocemos el concepto de las ideas representadas como bombillas. Pregunte a los alumnos: “¿Qué ocurriría si las ideas se convirtieran en bombillas?”. Imaginen que cada vez que se les ocurriera una idea de una historia, una solución para un experimento científico o una obra de arte apareciera una bombilla en su casillero. Explique a la clase que deberá idear un plan para un cortometraje que cuente una historia llamada “Si las historias fueran bombillas”.

Trabajo en equipo

Se dividirá la clase en 5 grupos:

Grupo 1:

...contará la historia de una niña a quien se le ocurre una idea para un cuento y utiliza su bombilla de ideas para escribir el mejor cuento que jamás haya escrito. La nombran “Escritora Ganadora” de la semana, obtiene puntos para su grupo y recibe el Premio del Director.

Grupo 2:

...contará la historia de un niño a quien se le ha ocurrido una idea genial para una coreografía. El niño utiliza la bombilla con su idea de baile para crear una coreografía y la comparte con sus amigos para que puedan ejecutar la danza en el concurso de talentos de la escuela. Se gana el respeto de toda la escuela por su excelente danza.

Grupo 3:

...contará la historia de dos amigos que tuvieron una idea brillante para un videojuego. Utilizan sus bombillas de ideas para colaborar en la realización del videojuego, que desarrollan para sus amigos en un laboratorio informático.

Grupo 4:

...contará la historia de una niña que al llegar a la escuela cada día no encuentra ninguna idea en su casillero. Se esfuerza al máximo para tener una idea, pero no se le ocurre nada. Se siente triste porque no le está yendo tan bien como a sus amigos. Se da cuenta de que hay otra niña que tiene muchas bombillas de ideas en su casillero. Un día, a la hora del almuerzo, roba una idea de la otra niña sin que nadie se dé cuenta. Es una idea de una obra de arte. La niña crea la obra de arte y le dice a todo el mundo que la idea es suya. La niña a quien le ha robado la obra está triste y enfadada, pero no dice nada. La niña que robó la idea se da cuenta de que no está disfrutando de su falso éxito y pide disculpas a la otra niña.

Grupo 5:

...continuará y finalizará la historia. Tras haber aceptado la disculpa, la niña que tiene muchas ideas decide ayudar a la otra, entonces le da una bombilla y le muestra cómo hacerla propia. La niña logra utilizar la idea y darle un giro propio para crear una excelente obra de arte que es colgada en el hall de entrada de la escuela, a la vista de todos. Se siente orgullosa y se da cuenta de que puede inspirarse en otros sin aprovecharse indebidamente de su trabajo.

Plenaria

Toda la clase se reúne para compaginar la historia y compartir sus partes de la película.

INTRODUCCIÓN



Extensión

Los niños aprenderán sobre el respeto de la propiedad intelectual en el mundo real (y virtual). Jugarán a: “¿Está bien?”, mediante el intercambio de puntos de vista sobre las siguientes preguntas:

- ¿Está bien compartir una foto de alguien en Internet sin pedirle permiso?
- ¿Está bien mirar una película que ha sido descargada ilegalmente de Internet?
- ¿Está bien “tomar prestado” el trabajo de alguien y utilizarlo en el trabajo propio?
- ¿Está bien agregar la música de tu banda preferida a una película que has hecho?
- ¿Está bien cortar y pegar información de Internet cuando se está investigando algo?

Los alumnos pueden proponer sus propias preguntas del estilo “¿está bien?” basadas en su parte de la película “Si las ideas fueran bombillas”. Debatirán sobre qué sucedería si un productor cinematográfico descubriera su historia y la hiciera pasar por propia. ¿Cómo se sentirían si se hiciera una película exitosa basada en su historia y no se mencionaran sus nombres en los créditos? Imaginen que esto ocurriera en el mundo real. Muchos escritores, artistas de guiones gráficos y directores de cine dependen del dinero que generan sus historias. ¿Qué ocurriría si sus ideas fueran utilizadas sin su permiso o sin que fueran remunerados? ¿Cómo afectaría esto el modo en que viven y trabajan? Las obras creativas son propiedad de las personas. Son lo que denominamos “propiedad intelectual”. ¿Por qué es importante respetar las ideas de las personas y la propiedad intelectual?



Manual para docentes



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI



TÍTULO DE LA UNIDAD: Esa idea es mía

DESTINATARIOS: niños de 11 y 12 años

OBJETIVOS: Motivar a los alumnos a que analicen los factores en los que basan su conducta individual y su moral personal, vean más allá de sus propias experiencias y tengan en cuenta otros puntos de vista. El objetivo es orientarlos a que entiendan mejor la actividad creativa y sus vínculos con la propiedad intelectual.

ÁREAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS:

Ciudadanía, tecnologías de la información y las comunicaciones, educación moral y religiosa, estudios sociales y temas transversales al programa de estudios como identidad y diversidad cultural, y tecnología y medios de comunicación.

INTRODUCCIÓN

En “Esa idea es mía, se motiva a los alumnos a que analicen los factores en los que basan su conducta individual y su moral personal, vean más allá de sus propias experiencias y tengan en cuenta otros puntos de vista. El objetivo es orientarlos a que entiendan mejor la actividad creativa y sus vínculos con la propiedad intelectual.

Cada una de las seis secciones consiste en un conjunto introductorio de materiales que contienen información y preguntas variadas, además de una serie de fichas para el alumno. Estos materiales pueden utilizarse para analizar una serie de cuestiones relativas a la adopción de decisiones sociales, jurídicas y morales con respecto a la era digital y la propiedad intelectual.

En lugar de adoptar un enfoque didáctico, cada sección ha sido creada para formular preguntas como: ¿quién o qué influye en nuestra conducta personal y en la toma de decisiones? ¿Qué son la sociedad, la cultura y la comunidad? ¿Cuáles son las consecuencias jurídicas, sociales y morales de una serie de acciones? ¿Cómo han influido los cambios tecnológicos en la educación y el aprendizaje, así como en el tiempo libre y el entretenimiento?

DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES

Personas y comunidades

Esta sección tiene por objetivo enseñar a los alumnos los conceptos de elección personal y responsabilidad personal, así como estimular el debate sobre las diferentes fuentes que los individuos pueden utilizar como referencia para su conducta.

Comienzan analizando la conducta y sus consecuencias a partir de un fragmento de la Ley No 18.290, de Tránsito, de Chile.

DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES



Legalidad y moralidad

En esta sección los alumnos pueden aplicar su conocimiento sobre la motivación personal a situaciones hipotéticas, teniendo en cuenta las repercusiones jurídicas, morales y sociales. Al aplicar sus conocimientos y tener en cuenta una variedad de puntos de vista, podrán desarrollar métodos de razonamiento y empatía.

Las actividades de debate permiten a los alumnos examinar una serie de acciones para determinar cuáles son legales y cuáles no.

A continuación se califican las acciones para determinar su gravedad. Por último, se pregunta a los alumnos por qué creen que a veces la gente no cumple la ley y por qué es necesario cumplirla.

El robo de ideas

Las ideas se reciclan con frecuencia y el plagio no es un fenómeno nuevo, pero ¿la tecnología ha cambiado la escala o el alcance del plagio? En esta sección se analiza el concepto de propiedad intelectual y se examinan las cuestiones relacionadas con demostrar la titularidad de las ideas, los diseños y los conceptos. Los alumnos trabajarán en equipo para definir el plagio, por qué podría ser tentador y qué argumentos podrían esgrimirse en contra del plagio de las obras de otras personas.

Verán un anuncio televisivo hecho en Chile sobre la piratería de películas y extraerán los mensajes allí expresados, así como los métodos que se han utilizado para transmitirlos.

Mediante una serie de preguntas, se analizarán las reacciones que produce el anuncio contra la piratería, que hace un paralelismo entre los videos piratas y hacer trampa en las tareas escolares.

Por último se propondrá un juego de roles sobre una competición en la que uno de los equipos hace trampa para ganar.

Las falsificaciones

Se suelen promover y apoyar la creatividad y la originalidad, pero siempre hay personas que están dispuestas a aprovecharse del éxito de los demás. ¿Qué hay de malo en los productos “falsificados”? ¿Es posible distinguirlos siempre del producto original? En esta sección también se analizan los derechos y las obligaciones del consumidor.

En primer lugar se pide a los alumnos que reflexionen sobre el significado de las palabras “creatividad” y “originalidad” y qué relación guardan con determinados puestos de trabajo en las industrias creativas. Se parte de ahí para analizar la idea de “falso” y se pide a los alumnos que reflexionen sobre dónde se pueden encontrar productos “falsos” y qué problemas pueden plantear esos productos.

DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES



Entretenimiento en línea

En esta sección los alumnos comienzan reflexionando sobre las diferentes ofertas de entretenimiento que ofrecen la televisión e Internet. Se tienen en cuenta aspectos relacionados con el acceso a los materiales, además del origen del contenido: ¿qué opciones hay y qué material es “legítimo”? ¿Qué diferencias hay para los usuarios y los creadores de contenido? ¿Se ha adaptado la normativa a los cambios en la demanda de los consumidores?

En primer lugar, los alumnos comparan los canales de televisión “gratuitos” y “de pago” en función de su contenido y costo.

A continuación, comparan los sitios de descarga “legal” e “ilegal”, analizando en detalle las consecuencias de las descargas ilegales.

La piratería de películas

Esta sección se centra en la industria cinematográfica, en particular, analiza cómo y por qué se producen DVD piratas y cómo estas descargas ilegales podrían afectar a la industria y a las personas que trabajan en ella. La última sección analiza algunas respuestas de la industria a esta amenaza mientras los alumnos analizan tres campañas contra la piratería, al igual que comparan los mensajes y valores que transmiten.

Con el fin de consolidar todo lo aprendido en esta unidad de trabajo, los alumnos deberán desarrollar su propia campaña contra la piratería, teniendo en cuenta la propiedad intelectual y las responsabilidades sociales, jurídicas y morales de las personas.



MANUAL PARA DOCENTES



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

Con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC)

© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES

ES
FALSO

TÍTULO DE LA UNIDAD: Es falso

DESTINATARIOS: adolescentes de 12 y 13 años

OBJETIVOS: Sobre la base del conocimiento de los jóvenes acerca de la popularidad de las marcas, esta unidad pretende informar y educar sobre los motivos por los cuales se falsifican productos, dónde se venden y qué problemas se asocian a ellos.

ÁREAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS: Ciudadanía, tecnologías de la información y las comunicaciones, educación moral y religiosa, estudios sociales y temas transversales al programa de estudios como identidad y diversidad cultural y tecnología y medios de comunicación.

CONTENIDO: La unidad se divide en cinco secciones.

Sección 1 – Actividades introductorias basadas en el significado de la palabra “falso” utilizado en diferentes contextos. ¿Qué connotaciones y asociaciones sugiere esta palabra? ¿Cuál es la historia de la palabra? ¿Cuál es el vínculo entre las expresiones: falso, marcas, marcas comerciales, falsificación, y derechos de autor?

Sección 2 – Mediante la realización de diferentes actividades, en esta sección se procura que los jóvenes entiendan el significado de la expresión “derechos de autor”.

Sección 3 – Al presentar diversas situaciones, las actividades de juego de roles animan a los jóvenes a reflexionar sobre dónde se venden los productos falsificados y los problemas que pueden surgir a partir de su comercialización.

Sección 4 – Al hacer referencia a estudios de casos en los que se infringen derechos de autor, las actividades motivan a los jóvenes a hablar y reflexionar sobre las consecuencias jurídicas y éticas de estas infracciones, en particular en los derechos de los trabajadores y consumidores.

Sección 5 – Con respecto a los anuncios publicitarios de productos conocidos que están protegidos por derechos de autor, los jóvenes planifican una campaña de concienciación centrada en el papel de los trabajadores que fabrican esos productos.

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

1) Esta actividad, que consiste en encontrar correspondencias, presenta a los alumnos diferentes contextos en los que puede utilizarse la palabra “falso”. El orden correcto es el siguiente:

FRASES QUE UTILIZAN LA PALABRA “FALSIFICACIÓN”	SIGNIFICADO
Se tiñe el pelo, su moreno no es natural y usa pestañas postizas, parece tan falsa.	Su aspecto físico es antinatural.
Siempre me miente sobre dónde ha estado y con quién. Es un falso.	No es auténtico; es un mentiroso.
Las flores del jarrón parecían tan reales, pero eran falsas.	Las flores eran artificiales.
Falsificó la firma de su marido en un formulario muy importante.	Falsificó la firma de su esposo.
Pensé que la pintura era una obra de arte original de un artista muy famoso, pero resultó ser una falsificación.	La pintura era una falsificación.

2) Este ejercicio de vocabulario enseña a los alumnos sinónimos (palabras con significado similar) de la palabra “falso”. Los sinónimos incluyen: *afectado, supuesto, falaz, fingido, falsificado, inventado, ficticio, fraudulento, espurio, adulterado, imitación, reproducción y farsa*. Los alumnos deberán examinar esta lista y determinar cuáles de estas palabras tienen connotaciones más negativas.

3) Las respuestas correctas son las siguientes:

FRAGMENTO DE UNA NOVELA	¿ACTO ILÍCITO O NO?
<i>Emma (1815) - Jane Austen</i>	No. Descortés.
<i>Jane Eyre (1847) - Charlotte Bronte</i>	No. Falsa emoción.
<i>Los Miserables (1862) - Víctor Hugo</i>	No. Falsas creencias.
<i>Don Quichote de la Mancha (1605) - Miguel de Cervantes</i>	No. Falsa apariencia de amistad.
<i>Guerra y Paz (1869) - León Tolstói</i>	Acto ilícito

CONTENIDOS

ES FALSO

4) Respuestas sugeridas:

SITUACIÓN	¿INFRACCIÓN DE LA LEGISLACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR O DE MARCAS?	¿SE NECESITA MÁS INFORMACIÓN?
El Sr. Roberts fabrica zapatillas baratas. Quiere que se parezcan a las de una marca conocida, por lo que copió el logo y el símbolo de NIKE en los zapatos.	Infracción de marca	Ninguna
Rizwan creó un video original sobre su ciudad natal para venderlo a turistas en formato de DVD. No tenía el equipo necesario para crear su propia banda sonora, por lo que descargó una famosa canción de iTunes y la incluyó en su video.	Posible infracción de la legislación de derechos de autor	Averigua si Rizwan solicitó permiso al autor de la canción conocida para incluirla en su video. ¿Ha mencionado al autor de la canción en su video?
La Sra. Ojo dirige el departamento de teatro de su escuela. Hizo 25 fotocopias de un musical muy conocido y las distribuyó a los alumnos para que lo ensayaran.	Posible infracción de la legislación de derechos de autor	Averigua qué musical famoso. ¿Cuándo se publicó? ¿Aún está protegido por derechos de autor? ¿La Sra. Ojo pidió permiso a los autores para reproducirlo? ¿La escuela cobra entrada para ver el espectáculo?
La Sra. Smith tiene una empresa de fabricación de bolsos de plástico que se parecen mucho a los de la marca Prada. Los diseños son una copia exacta y el nombre de la marca es igual al original.	Posible infracción de la legislación de derechos de autor	Ninguna
Li Wu es una diseñadora de joyas que ha producido una colección original de piezas a la que denominó el Conjunto Lady Gaga y para la que copió los diseños de fotografías de joyas que usa la cantante.	Posible infracción de la legislación de derechos de autor. En algunos países, posible infracción de los derechos de imagen Lady Gaga	Averigua si “Lady Gaga Assembly” está registrada como marca de joyería. Pregunta a un experto si la joyería se considera una obra artística original.



CONTENIDOS

SECCIÓN 2: PROTECCIÓN DEL DERECHO DE AUTOR

1) Ejemplo de respuestas:

PRODUCTO	EJEMPLO	DÓNDE FUE ADQUIRIDO
Música	Grandes éxitos de Lady Gaga	Amazon
Películas	Frozen	Amazon
Libros	Harry Potter	Librería local
Videojuegos	Minecraft	Sitio web de Minecraft
Juegos de mesa	Monopoly	Juguetería local
Póster/ fotos	Póster de Alexis Sánchez	Sitio web de venta de productos de fútbol

2) Esta actividad depende de la opinión de los alumnos y ha sido diseñada para animarles a pensar en el modo en que la piratería podría afectarles personalmente.

(3) Respuestas correctas:

JUSTIFICACIÓN PARA COMPRAR PRODUCTOS PIRATEADOS	ARGUMENTO EN CONTRA
Las empresas que producen música y películas tienen tanto dinero que no necesitan que compremos sus caros productos.	Las empresas de producción contratan a un gran número de empleados cuyos salarios se pagan en parte con la venta de música y películas.
Los artistas no obtienen dinero de la venta de DVD oficiales ni de las descargas.	La legislación de derechos de autor establece que cuando se compra un DVD o se realiza una descarga, los artistas reciben un porcentaje del precio de ventas. Si compramos versiones pirateadas, los artistas no reciben dinero. Los delincuentes a veces utilizan los delitos contra la P.I. para financiar otras actividades comerciales delictivas.
No es como robarle a una persona. A las grandes empresas no les perjudica que se hagan cientos de copias de sus películas y su música.	La piratería equivale al robo. Cada año se hacen millones de copias pirateadas de películas, videojuegos y música, que tienen graves repercusiones en los trabajadores de la industria creativa.

CONTENIDOS

ES FALSO

JUSTIFICACIÓN PARA COMPRAR PRODUCTOS PIRATEADOS	ARGUMENTO EN CONTRA
Estamos ayudando a los pobres porque de otro modo no tendrían acceso a estos conocidos productos.	Muchas películas y música conocidas están disponibles gratuitamente en la radio y televisión. Si realmente te preocupa la pobreza, deberías velar por que las personas trabajen en condiciones justas. La piratería está controlada por comerciantes ilegales que no pagan impuestos ni un salario equitativo a sus trabajadores. Estas personas mantienen a la gente en la pobreza.
Al crear esta economía alternativa estamos generando empleo.	Las personas que son contratadas para producir copias pirateadas de películas, música y videojuegos no tienen derechos laborales y suelen trabajar en condiciones ilegales inseguras. La explotación infantil se utiliza en la producción de algunos bienes pirateados o falsificados y las personas que venden esos productos corren el riesgo de ser detenidas. La piratería es parte de una economía ilegal.

4) La finalidad de esta actividad es que los alumnos reflexionen sobre el modo en que los derechos de propiedad intelectual son importantes para el crecimiento de la industria cinematográfica en los países en desarrollo, en particular en Burkina Faso y Kenya. Los videos demuestran que la industria cinematográfica en auge reduce el desempleo ya que hacer películas y exhibirlas en cines genera puestos de trabajo. Si las películas que se exhiben y se consumen en esos países se produjeran en esos países (en lugar de importarse), el dinero se quedaría en la economía local y todos los ciudadanos del país se beneficiarían.

Si se respetan los derechos de autor, los artistas, directores y productores son remunerados cada vez que se exhibe una de sus películas. Si se piratean, los cineastas reciben menos dinero para pagar sus deudas. Esto tiene un efecto negativo en toda la economía. La legislación de derechos de autor protege las economías permitiéndolas crecer. En definitiva, las industrias cinematográficas en auge que respetan a los cineastas, afectan positivamente a toda la economía del país y a las personas que viven en él.

5) Respuestas correctas:

AFIRMACIÓN	VERDADERO o FALSO
Los derechos de autor no duran para siempre.	VERDADERO
Si un producto está en “dominio público” significa que se puede copiar de forma gratuita.	VERDADERO
Si no ganas dinero con tu sitio web, puedes cargar los videos y la música que desees.	FALSO. Puedes descargar material que está en dominio público. Si el material está protegido por derechos de autor debes solicitar autorización.

AFIRMACIÓN	VERDADERO o FALSO
Puedes utilizar un corte de una película o video (de una duración máxima de un minuto) en tu propia película o sitio web sin necesidad de solicitar autorización.	DEPENDE. Si la película o el video están en dominio público, su uso es gratuito. Si se trata de un uso legal excepcional (como es el caso de la utilización de una cita), siguiendo el principio de las buenas prácticas, su uso está permitido citando la fuente y la autoría. De no ser así, debes pedir permiso para usarlo.
Los derechos de autor solamente se aplican a autores, músicos, artistas y cineastas profesionales famosos.	FALSO. Toda persona que produce obras originales de manera tangible puede hacer uso de los derechos de autor.
Compraste en una tienda el DVD oficial de una película de La Guerra de las Galaxias. Sería ilegal revenderlo en EBay.	FALSO.
Has leído un artículo en un sitio web de noticias sobre los riesgos que tiene fumar para la salud. Si citas el artículo en el ensayo que debes escribir para la escuela sobre este tema estarías infringiendo el derecho de autor.	FALSO. Una cita breve con fines académicos es una excepción.
Has escrito un excelente poema que ganó un concurso nacional. No registraste tu poema antes de presentarlo al concurso. Ya no puedes protegerlo con derechos de autor.	FALSO. La protección de los derechos de autor rige desde el momento en que tu obra adquiere un formato tangible.

SECCIÓN 3: PROBLEMAS CON LA VENTA DE PRODUCTOS PIRATEADOS

Esta lección ofrece a los alumnos la oportunidad de ser creativos y aplicar sus conocimientos de una forma innovadora. Incentiva a los alumnos a pensar en las personas que crean, consumen y producen productos legítimos y pirateados. La actividad final ofrece a los alumnos la oportunidad de plasmar sus ideas en un video. Si cuentan con los recursos tecnológicos necesarios, deberán proteger lo que producen para que puedan utilizarlo en la presentación final de la unidad.

SECCIÓN 4: LEGALIDAD Y ÉTICA

1) Las leyes difieren de un país al otro, de modo que los docentes deben ser conscientes de las posturas jurídicas que existen en su país con respecto a cada uno de estos actos. Lo más importante es que los alumnos reflexionen sobre la diferencia entre legalidad y ética, y que examinen la gravedad de algunos actos ilegales frente a otros.

CONTENIDOS



2) La base de datos de la OMPI proporciona diversos estudios de caso que pueden encontrarse en el siguiente enlace: http://www.wipo.int/ipadvantage/en/search.jsp?ins_protection_id=&focus_id=573

Este enlace contiene una actividad adicional que si los alumnos tienen acceso a Internet, podrían realizar una vez finalizada la lección.

3) Las palabras deben presentarse a modo de diagrama de Venn con la siguiente información en cada sección:

TRABAJADORES – impuestos impagos / malas condiciones de trabajo / trabajo irregular /pérdida de oportunidades laborales

CONSUMIDORES - Mala calidad del producto

MEDIO AMBIENTE - Destrucción del medio ambiente natural

TRABAJADORES/ CONSUMIDORES - Uso de elementos tóxicos en los productos

MEDIO AMBIENTE / CONSUMIDORES

MEDIO AMBIENTE/ TRABAJADORES - Materias primas procedentes de fuentes peligrosas / falta de reglamentación de la producción

TRABAJADORES/ CONSUMIDORES/ MEDIO AMBIENTE - contaminación/ desechos de fabricación descartados de manera insegura

Es posible que el titular de derechos de P.I. o el creador del producto original se haya endeudado, dado que habrá invertido en desarrollar su producto. Por consiguiente, si los consumidores compran versiones falsificadas de su producto en lugar de comprar el original, los creadores no podrán pagar sus deudas y probablemente no podrán desarrollar más productos. En consecuencia, violar la P.I. reprime la creatividad y, lo opuesto también es cierto: respetar la P.I. protege la creatividad.

4) La mayoría de las situaciones mencionadas aquí ilustran problemas jurídicos y éticos. Las respuestas sugeridas a continuación intentan demostrar a qué aspecto se da mayor importancia. El objetivo de la actividad es generar debate sobre la ética de la falsificación y la piratería, en lugar de centrar la atención únicamente en la ilegalidad de esta conducta.

<p>SITUACIÓN 1 La Subprocuraduría Especializada en Investigación de Delitos Federales (SEIDF) de la Procuraduría General de la República confiscó leche en polvo que ostenta falsificación de marca en cuatro establecimientos ubicados en los municipios de Tonalá y Tlajomulco de Zúñiga. Ver la noticia completa http://www.informador.com.mx/jalisco/2017/731360/6/decomisan-leche-en-polvo-con-falsificacion-de-marca.htm</p>	<p>Problema legal y ético</p>
--	-------------------------------

CONTENT OUTLINE



<p>SITUACIÓN 2 _____</p> <p>La piratería y las falsificaciones provocan un billón de pérdidas al año y eliminan unos dos millones de empleos en todo el planeta, según los expertos reunidos este miércoles en el VI congreso mundial para luchar contra esa forma de fraude. http://www.elobservador.com.uy/pirateria-y-falsificaciones-provocan-un-billon-dolares-perdidas-al-ano-n108302</p>	<p>Problema legal y económico</p>
<p>_____</p>	
<p>_____</p>	
<p>_____</p>	
<p>SITUACIÓN 3 _____</p> <p>La cuarta redada que en octubre de 2014 volvió a golpear a los negocios de A Pedra en Vigo, el mercado más famoso por sus prodigiosas falsificaciones de ropa de marca, fue definitiva. Con 11 detenciones y 38 imputados entre comerciantes y proveedores, la presión de hasta ocho multinacionales personadas como acusación particular en el caso, logró poner orden en los 47 puestos que se vieron afectados por el cierre judicial, y ahora solo una pequeña parte de ellos intenta recuperar la normalidad. Ver la noticia completa</p>	<p>Problema legal, económico y ético</p>

https://politica.elpais.com/2017/04/30/diario_de_espana/1493510830_952272.html

LECCIÓN 5: CAMPAÑAS DE CONCIENCIACIÓN

El objetivo de esta última lección de la unidad es repasar los conocimientos adquiridos por los



MANUAL PARA DOCENTES



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO | IOMPI

Con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC)

© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual



TÍTULO DE LA UNIDAD: Derechos para los artistas.

DESTINATARIOS: adolescentes de 13 y 14 años

OBJETIVOS: Esta unidad se centra en la cultura adolescente para analizar los problemas que los jóvenes deberían conocer cuando descargan archivos digitales como música, imágenes y películas.

ÁREAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS:

Ciudadanía, tecnologías de la información y las comunicaciones, educación moral y religiosa, estudios sociales y temas transversales al programa de estudios como identidad y diversidad cultural, y tecnología y medios de comunicación.

INTRODUCCIÓN

La unidad se divide en cinco secciones:

Sección 1 – Actividades introductorias basadas en el conocimiento de los jóvenes sobre la industria creativa y el poder de la creatividad, con especial hincapié en el sector digital.

Sección 2 – A través del material de referencia, las actividades ayudan a los jóvenes a entender cómo se valora y se vende la creatividad en el sector digital.

Sección 3 – A partir de una serie de situaciones hipotéticas, las actividades de juego de roles demuestran a los jóvenes que se puede proteger la creatividad en el sector digital, con especial hincapié en el derecho de autor.

Sección 4 – Sobre la base de los estudios de caso, las actividades fomentan el debate entre los jóvenes. Harán que discutan y reflexionen sobre las consecuencias jurídicas y éticas de descargar contenido ilegal, tanto para los autores como para los consumidores.

Sección 5 – A través de enlaces a diversos sitios web, los jóvenes usarán los conocimientos adquiridos en esta unidad a fin de crear un blog para promover el valor de proteger los derechos de los artistas en Internet.

SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS

Actividad 1. Los ejemplos propuestos pueden incluir un escultor, un músico, un cantante, un escritor, un cineasta o un diseñador.

Actividad 2. Para realizar esta tarea, los alumnos necesitan tener acceso a diccionarios (impresos o en formato digital).

Actividad 3. Esta actividad se basa en la opinión de los alumnos. Es importante que, en la medida de lo posible, presenten pruebas para fundamentar sus opiniones.

Actividad 4. Las respuestas correctas son las siguientes:

DENOMINACIÓN DEL CARGO	DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES
Editor	Leer textos antes de que sean publicados para asegurarse de que no contienen errores.
Productor técnico	Preparar el presupuesto y los costos de producción de una película para posibles inversores.
Artista de guion gráfico	Ilustrar guiones y diseñar las escenas para iniciar la acción.
Sombrerero	Diseñar y crear nuevos sombreros.
Encargado del control de calidad	Verificar y depurar los videojuegos para asegurarse de que son de buena calidad antes de que lleguen al público.
Tramoyista	Ayudar a construir, transportar, armar, desarmar y almacenar equipos.
<i>Render Wrangler</i>	Convertir datos informáticos en una secuencia de imágenes visibles.
Animador 2D	Utilizar programas informáticos para animar escenas, crear personajes y trazar los movimientos de la cámara.
Director de arte	Diseñar conceptos visuales para campañas de publicidad.
Jefe de unidad	Actuar de intermediario entre el equipo de rodaje y los propietarios del local a fin de que todos estén a gusto durante la filmación.
Carpintero	Construir, instalar y retirar las estructuras de madera del plató y los lugares de filmación.
Archivero	Crear un índice al final de un documento para facilitar a los lectores la búsqueda de nombres o temas.
Diseñador gráfico	Producir diseños para comunicar visualmente el mensaje de un cliente.
Asistente de producción (<i>runner</i>)	Ayudar en la producción cinematográfica donde sea necesario.
Director de cine	Responsable general de la dirección creativa como, por ejemplo, el estilo y la estructura de la película.
Coreógrafo	Proyectar, crear y dar vida a la danza y el movimiento en el escenario o en el plató.
Iluminador	Responsable de todos los aspectos prácticos de la iluminación y los lugares de filmación.
Diseñador de niveles	Crear y decidir sobre la arquitectura interactiva de algunas partes de un videojuego digital, como el paisaje, los edificios y los objetos.



5) Los puestos mencionados anteriormente que se ajustan de manera más evidente al sector digital son, entre otros:

- Director de arte publicitario - creativo
- Animador 2D (animación por computadora)
- Editor Director de cine
- Diseñador gráfico
- Archivero
- Diseñador de niveles
- Encargado del control de calidad
- *Render Wrangler* (persona encargada de digitalizar videos o imágenes)
- Artista de guion gráfico

Otros empleos en el sector digital que pueden incluirse en la lista son: fotógrafo, escritor y músico.

Otras funciones creativas más tradicionales que implican competencias vinculadas con el sector digital son, por ejemplo: arte y diseño; teatro; televisión, películas y fotografía.

Trabajos vinculados específicamente con el desarrollo de sitios web y aplicaciones: marketing digital; producción digital de contenidos; comercio electrónico; desarrollo de sitios web y programas informáticos; investigación y análisis; diseño web.

SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD

Actividad 1. Actividad introductoria basada en las opiniones de los alumnos. Es importante que, en la medida de lo posible, presenten pruebas para fundamentar sus opiniones.

Actividad 2. Tarea de clasificación que invita a los alumnos a reflexionar sobre el hecho de que el valor no solo se mide en parámetros financieros.

Actividad 3. Actividad de comprensión lectora para mostrar a los alumnos la idea de que el desarrollo de nuevas tecnologías ha cambiado el modo en que valoramos la creatividad. Es importante que, en la medida de lo posible, los alumnos presenten pruebas para fundamentar sus opiniones.

Actividad 4. Sobre la base de las opiniones de los alumnos, este debate intenta fomentar la reflexión sobre quién produce los productos digitales que consumimos.

Actividad 5. El objetivo de este debate, que se centra en cuestiones como la propiedad y las copias (a nivel personal), es que los alumnos aprendan a tener empatía con los creadores de contenido digital.

Actividad 6. Esta tarea de investigación es una oportunidad para que los alumnos averigüen más sobre la legislación específica de derechos de autor en su país.

SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS

Esta lección ofrece a los alumnos la oportunidad de ser creativos y aplicar sus conocimientos de formas innovadoras. Alienta a los alumnos a pensar en las personas reales que descargan productos digitales en forma ilegal. En la actividad final los alumnos tienen la oportunidad de expresar sus ideas en un video. Si cuentan con tecnología, guarden lo que produzcan en un lugar seguro para utilizarlo en la actividad final de desarrollo de un sitio web cuando termine esta unidad.

SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO

Actividad 1. De acuerdo con una reciente investigación del Reino Unido, esta tarea exige que los alumnos sean sinceros con respecto a su comportamiento en Internet. La idea es que reflexionen sobre los motivos de sus actos y las posibles consecuencias.

Actividad 2. Actividad de comprensión lectora que presenta a los alumnos el caso de un joven que fue procesado por retransmitir partidos de fútbol en Internet de forma ilegal. En los siguientes temas de debate, los alumnos deberán, en la medida de lo posible, proporcionar pruebas para fundamentar sus opiniones. En cuanto a la primera pregunta, la respuesta es que incluso si G. no hubiera cobrado por ver los partidos de fútbol que retransmitía, habría actuado ilegalmente de acuerdo a la legislación del Reino Unido y de otros países.

Actividad 3. Un breve fragmento de un artículo periodístico estimula el debate sobre la percepción y la ética de la descarga ilegal de contenido digital.

Actividad 4. Una tabla de opiniones estimula el debate sobre el papel que desempeñan los proveedores de servicios de Internet en la protección de los derechos de propiedad intelectual. Esta tarea está pensada para plantear algunas de las dificultades y los conflictos de interés que rodean esta cuestión. Además, pretende concienciar a los alumnos acerca del delicado equilibrio entre los derechos y las obligaciones de los artistas digitales, los consumidores digitales y los proveedores de servicios digitales.

Actividad 5. Esta tarea de investigación es una oportunidad para que los alumnos conozcan casos reales de descargas ilegales en sus países. La atención se centra en los problemas éticos de las fuentes ilegales de contenido digital y las denominadas “condenas disuasorias”, pensadas para detener a quienes estén considerando infringir estas leyes. Conviene dejar claro, no obstante, que la Ley persigue a los que introducen en el comercio contenido protegido, y no al consumidor particular. La finalidad no es arrestar a niños y padres por la descarga ilegal.

SECCIÓN 5: BLOG POR LOS DERECHOS CREATIVOS

Esta última lección de la unidad reúne los conocimientos adquiridos por los alumnos en las lecciones anteriores. Se les invita a proyectar, diseñar y crear un sitio web para sensibilizar a los jóvenes de su edad sobre los derechos y las responsabilidades relativos a las descargas digitales en Internet. Si los alumnos no tienen la posibilidad de crear su propio blog, se les puede pedir que redacten un artículo de fondo para una revista o periódico en el que se aborde el tema.



manual para docentes



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

Con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC)

© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual



**¿ES
GRATIS?**

Descripción de los materiales educativos

TÍTULO DE LA UNIDAD: ¿Es gratis?

DESTINATARIOS: adolescentes de 14 y 15 años

OBJETIVOS: que los alumnos reflexionen sobre las industrias creativas en su propio país y desde un punto de vista internacional. Saber cómo utilizan Internet y qué conocen sobre sus derechos, así como hacer hincapié en sus responsabilidades frente a los artistas y la industria creativa.

ÁREAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS: Ciudadanía, tecnologías de la información y las comunicaciones, educación moral y religiosa, estudios sociales y temas transversales al programa de estudios como identidad y diversidad cultural y tecnología y medios de comunicación.

introducción

La creatividad y la originalidad parecen estar adquiriendo importancia económica, social y cultural. Al mismo tiempo, las tecnologías digitales son cada vez más influyentes y accesibles. La tecnología avanzada ha tenido consecuencias reales en las industrias creativas: la fotografía digital, el diseño asistido por computadora, la tecnología MP3 e incluso los paquetes de edición audiovisual han cambiado el modo en que se producen y consumen los productos creativos. Sin embargo, la tecnología y la creatividad siguen exhibiéndose como opuestos. ¿De dónde proviene esta idea? ¿Se trata de una falsa dicotomía?

Según los medios de comunicación hay una creciente desigualdad entre los derechos y las obligaciones de los productores creativos y los consumidores digitales. Cada vez hay más noticias sobre cuestiones de propiedad y privacidad, y de libertades individuales y control de contenidos. Organizaciones políticas, industriales y de consumidores debaten estas cuestiones defendiendo sus propios intereses: los usuarios desean tener acceso a todo el contenido de forma rápida y fácil y, a menudo, de forma gratuita; mientras que los titulares de derechos posiblemente deseen controlar las formas en que se ve y utiliza su contenido. A medida que estas cuestiones adquieren mayor importancia es fundamental entender el debate y sus orígenes.

Este material se divide en seis secciones, cada una contiene información, temas de debate, preguntas y tareas de investigación:



**¿ES
GRATIS?**

Sección 1: Las industrias creativas

¿Qué son? ¿Cómo se desarrollaron históricamente? ¿Por qué son importantes en la actualidad?

En esta sección se pide a los alumnos que analicen la importancia de las industrias creativas en sus propios países y de las marcas que provienen de otros países. Los alumnos tendrán que explorar las aportaciones de las industrias creativas a las economías de sus propios países y analizar una gran variedad de industrias, desde la cinematográfica a la informática pasando por el diseño y la moda. También se solicita a los alumnos que investiguen el número de empleados, los mercados y la estructura organizativa de la industria creativa para que conozcan su alcance e importancia.

Primario (extracción de materia prima)

Minería

Agriculture

Explotación de recursos acuáticos

Secundario (procesamiento de materiales o fabricación de productos)

Refinado de petróleo

Indumentaria Industria automotriz

Procesamiento de alimentos

terciario (prestación de servicios)

Seguros

Banca

Transportes

Turismo

Comunicaciones

Cuaternario (investigación y desarrollo)

Videojuegos (también podrían figurar en el sector secundario)

Asesoramiento

Sección 2: Valorar la creatividad

¿Cómo se pone precio a la creatividad? ¿Cuál es el valor de los productos y servicios creativos en términos económicos, sociales y culturales?

Esta sección profundiza sobre la idea de la industria y tiene en cuenta el valor de los objetos creativos, así como los destinatarios de esos productos. Los docentes también pueden presentar ideas sobre los valores estéticos e intentar vincularlas con valores económicos. La sección se centra en los cuadros y el problema de la escasez. También se hace referencia a la idea de reproducción y a las formas en que puede afectar al valor de un bien. Además del arte, esta sección plantea cuestiones relacionadas con el teatro y los espectáculos en vivo. Los alumnos tendrán que reflexionar sobre la ropa de marca, los destinatarios de esos productos y cómo pueden venderse a precios elevados. Por último, con respecto a la idea de actuación, los alumnos deberán pensar en diferentes formas en las que pueden comprar películas y en sus preferencias.

Sección 3: Proteger la creatividad

¿Qué es la propiedad intelectual y cómo se relaciona con la creatividad? ¿Qué importancia tiene la propiedad intelectual en la era digital?

Tras haber examinado el valor económico y cultural, los alumnos analizarán las formas en que se pueden proteger las ideas creativas para que no sean utilizadas por quienes no sean los titulares de los derechos de propiedad intelectual de las mismas. Esta sección analiza en particular las formas en que la era digital y la reproducción digital han planteado problemas para la protección de los derechos de autor. Además, la sección examina una gran parte de las industrias creativas y de sus productos, de la moda a los libros. También se ofrecen algunas definiciones primordiales del derecho de autor y de la propiedad industrial y se pide a los alumnos que tengan en cuenta sus repercusiones.

Sección 4: Consumidores digitales

¿Cómo están cambiando las opciones de los consumidores en la era digital? ¿Estos cambios amenazan las áreas tradicionales de las industrias creativas? ¿Qué derechos deberían tener los usuarios digitales?

Gran parte de las actividades de esta sección se basan en las experiencias de los alumnos, desde la compra de entradas para espectáculos hasta cómo utilizan las redes sociales. Esta sección comienza a problematizar sobre los derechos digitales y sobre las responsabilidades de los alumnos (y de los consumidores en general) con los derechos de autor y la propiedad industrial e intelectual. Con respecto al título de la unidad, la sección plantea la pregunta “¿Es gratis?” haciendo alusión a las expectativas que los alumnos tienen sobre la accesibilidad del contenido en Internet. Los alumnos también analizarán las posibilidades que ofrecen Internet y la tecnología digital en cuanto a facilitar el acceso a contenidos culturales y creativos.



Sección 5: Respuestas de la industria

¿Cómo han respondido los diversos sectores de las industrias creativas a los cambios en la tecnología y los hábitos de los consumidores? ¿Qué problemas y qué oportunidades han generado estos cambios?

Teniendo en cuenta las repercusiones de las tecnologías digitales y de Internet en las industrias creativas, en esta sección los alumnos estudiarán algunas de las formas en que estas industrias han respondido a estos cambios tecnológicos y analizarán los efectos de su rentabilidad y el desarrollo. Los alumnos evaluarán el modo en que las descargas ilegales, por ejemplo, de música y películas, puede afectar a las industrias que las producen y a los artistas que las crean. Deben evaluar los modos en que las industrias creativas han respondido a este desafío y analizar si se pueden proteger los derechos de autor en Internet. Nuevamente, se plantean cuestiones de responsabilidad personal y empresarial con respecto al acceso a productos culturales a través de Internet.

Sección 6: ¿Un futuro perfecto?

¿Cómo es posible lograr un equilibrio entre los intereses de los consumidores y de las empresas, y entre derechos y obligaciones? ¿Cómo pueden los productores creativos proteger sus intereses a medida que la tecnología cambia y se adapta?

En esta última sección los alumnos ponen en común todo el conocimiento que han aprendido así como las opiniones que han creado a partir de las cinco secciones anteriores. Analizan los diferentes enfoques y posibilidades que ofrecen Internet y las tecnologías digitales. Se evalúan los derechos y las responsabilidades digitales sobre la base de las experiencias de los alumnos en Internet. Se solicita a los alumnos que examinen las formas en que las industrias pueden seguir creando nuevos productos, como películas y música, para que estén disponibles a través de Internet y de otros formatos digitales, mientras se protegen sus derechos de propiedad intelectual. Dado que algunos de los usuarios de estos materiales serán futuros artistas, es importante que tengan en cuenta cómo se tratarán sus propias obras futuras en el entorno digital. Aunque no haya respuestas “correctas” a estas preguntas, los asuntos planteados afectarán tanto al consumo de los alumnos, como a su acceso a los contenidos culturales en el futuro.

**Para más información,
visite el sitio web de la OMPI en www.wipo.int
Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
34, chemin des Colombettes
P.O. Box 18
CH-1211 Ginebra 20
Suiza
Tel: + 4122 338 91 11
Fax: + 4122 733 54 28**