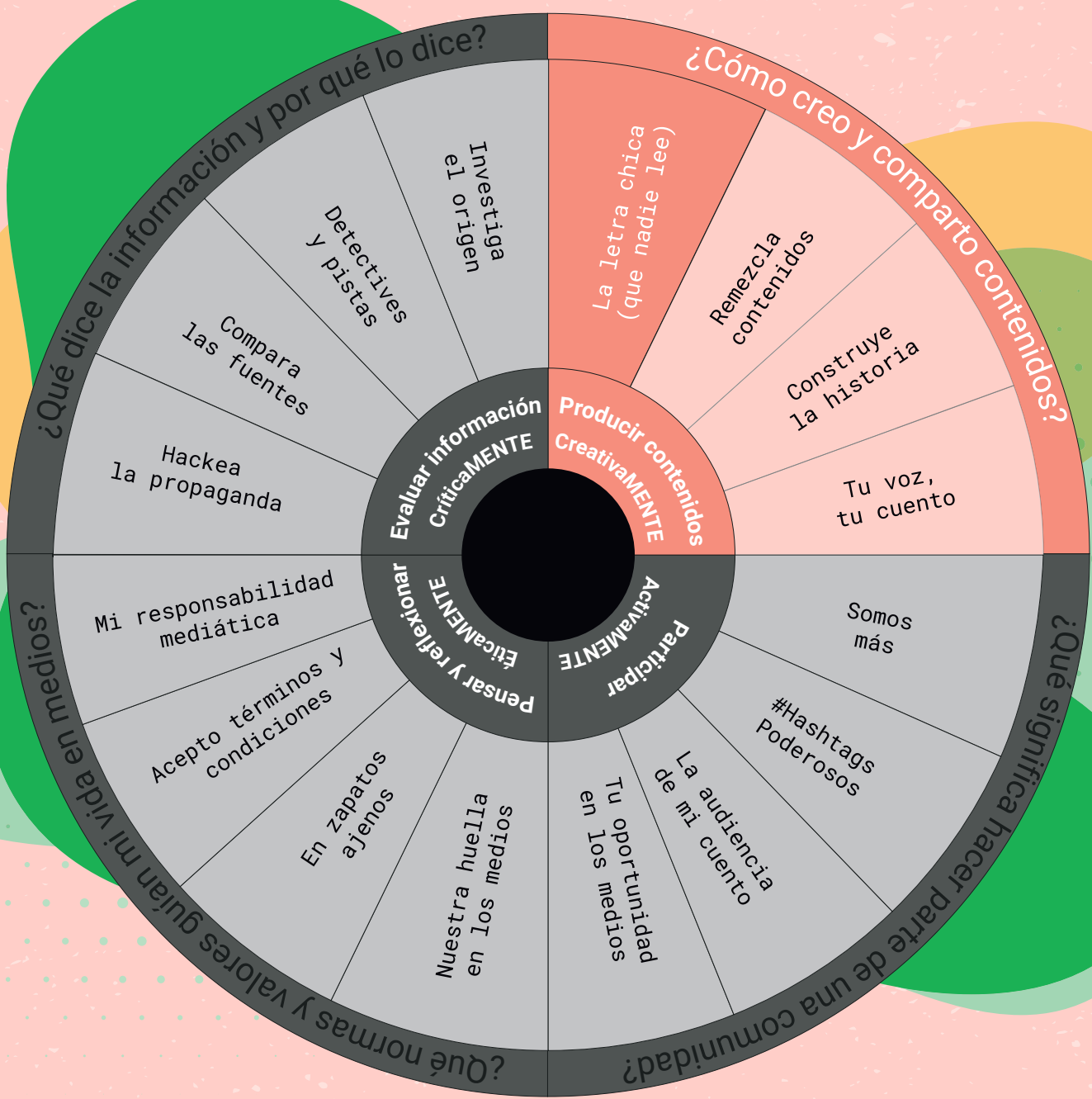


PRODUCIR CONTENIDOS
CREATIVAMENTE





PRODUCIR CONTENIDOS

CREATIVAMENTE

15 a 17 AÑOS

LA LETRA CHICA QUE NADIE LEE 15 A 17 AÑOS

Duración 60 minutos



Objetivos para el estudiante

- Comprender qué son los derechos de autor.
- Identificar los derechos que asisten a los/las creadores/as de contenido y las responsabilidades que, en consecuencia, tienen los/las usuarios/as de Internet.
- Asignar licencias a productos creados.

Descripción

A diario, y durante varias veces al día, los y las estudiantes consumen y producen contenido en Internet: realizan tareas de la escuela, publican textos, leen noticias, suben videos y/o comparten fotografías. Al hacerlo, sin embargo, omiten frecuentemente consideraciones en torno a los derechos de autor que protegen cada contenido, sea propio o ajeno. El presente plan de lección aborda el concepto de derechos de autor y los explora desde una doble perspectiva: la de los derechos y las responsabilidades.

- **Preguntas centrales:** ¿Qué responsabilidades y derechos tenemos como creadores/as y difusores/as de contenidos y mensajes? ¿Cómo identificar y entender el uso de licencias que protegen los contenidos mediáticos?

Materiales

- Glosario
- Fotografía de bosque:
<https://pxhere.com/es/photo/1600150>
- Fotografía de playa:
<https://www.flickr.com/photos/145357737@N03/27691215467>
- Fotografía de montaña/volcán
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:David_Torres_Costales_Chimborazo_Riobamba_Ecuador_Monta%C3%B1a_Mas_Alta_del_Mundo.jpg?uselang=es-419

Recursos de Aprendizaje

Artículos

- **Caso Naruto:**
https://es.wikipedia.org/wiki/Autorretratos_de_la_macaca

Sitios web

- **Sitio web interactivo de Creative Commons para asignar licencias a productos creados**
https://creativecommons.org/choose/?lang=es_es
- **Plataforma de alojamiento de videos y fotografías Flickr**
<https://www.flickr.com/>
- **Sitio web Cite This for Me para aprender a citar contenidos escritos**
<https://www.citethisforme.com/es>

Otros planes de lección

- **Code.org CS Curricula: Unidad 2, Plan de Lección 7**
<https://curriculum.code.org/csd-1718/unit2/7/>

Créditos:

Stanford, Civic Online Reasoning (2018), Licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), <https://cor.stanford.edu/>
Berkman Klein Center for Internet and Society (2020), Digital Citizenship +, Licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-SA 4.0), <https://dcrp.berkman.harvard.edu/tool/verifying-source>
Digimente (2020), Licencia CC Atribución 4.0 International (CC BY 4.0)

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Explicación sobre el tema

5 Mins

En los países de América Latina, y en muchos otros alrededor del mundo, existen leyes que protegen los derechos que los/las creadores/as tienen sobre sus obras. Llamamos a estos, **los derechos de autor**. Los derechos de autor son los derechos exclusivos de un creador o creadora para hacer ciertas cosas con un trabajo original, como:

1. Decidir si su obra será divulgada y en qué forma.
2. Decidir si quiere ser mencionado/a, utilizar un seudónimo o permanecer en anonimato.
3. Decidir si la obra podrá ser explotada comercialmente o no.
4. Exigir que se respete la integridad de su obra, impidiendo modificaciones o alteraciones contra sus intereses.

El creador o creadora puede registrar su obra con algunos derechos reservados, o con todos los derechos reservados. Una y otra opción, pueden distinguirse por sus símbolos.

CREATIVE COMMONS	COPYRIGHT
Algunos derechos reservados	Todos los derechos reservados
	

Actividad 1

Derechos como creador/a

15 Mins

En el año 2011, Naruto —una macaca de la selva de Indonesia—, tomó prestada la cámara del fotógrafo David Slater y se tomó una selfie. La fotografía se volvió viral y Slater ganó mucho dinero con su comercialización. Pero, entonces, la organización PETA para la protección de los derechos de los animales, interpuso una demanda en favor de Naruto. PETA argumentó ante una corte judicial que la macaca tenía derechos sobre la fotografía porque había sido tomada por ella.



¿Adivina qué? ¡PETA acaba de contratarte como el/la abogado/a de Naruto!

A. ¿Qué licencia le recomendarías a Naruto para proteger su selfie? Revisa la guía para asignar derechos de autor y elige una opción.

Comparte con los y las estudiantes la "Guía sobre derechos de autor/a".

B. Piensa en la licencia que has elegido para Naruto. ¿Por qué has elegido esa?

Decide si quieres que tus estudiantes respondan las preguntas C y D. Son preguntas opcionales para fomentar el pensamiento crítico en torno a la cuestión.

C. Para seguir reflexionando sobre Naruto, ¿qué crees? ¿La protección de los derechos de autor puede ser aplicada a una macaca?, ¿por qué? Puedes leer este [artículo de Wikipedia](#) como punto de partida para encontrar información que respalde tu respuesta.

D. Y si Naruto hubiera sido un robot, ¿crees que podría reclamar derechos de autor sobre su obra?

Actividad 2

Tus responsabilidades como usuario/a en Internet

20 Mins

Para una tarea de Geografía te han pedido que busques tres imágenes: una de un bosque, una de una playa y otra de montañas. Tú encuentras las siguientes fotografías con las licencias que se consignan al pie de cada una de ellas.



CC0: Dominio público: gratis para uso personal y comercial.



© Todos los derechos reservados: el autor se reserva todos los derechos previstos por ley, como el derecho a realizar copias, distribuir su trabajo, reproducirlo, licenciarlo o explotarlo comercialmente o de cualquier otra manera



CC BY-SA 4.0: Eres libre de copiar, distribuir y adaptar el trabajo, pero debes darle crédito al autor. Si lo remixas, además, deberás darle crédito al autor y distribuirlo con la misma licencia que eligió el autor para el trabajo original.

Tu docente te pide ahora que modifiques las imágenes para hacer un collage y lo compartas en tus redes sociales.

A. ¿Podrías hacerlo con las tres fotos que elegiste o deberías cambiar alguna de ellas?

B. ¿Deberías dar crédito al autor en alguna de ellas?





Discusión

Discusión y retroalimentación de la actividad

10 Mins

Como ejercicio adicional, se sugiere propiciar una discusión con estudiantes en torno al siguiente ejercicio situacional.

Un día, después de clases, te juntas con un grupo de amigos y amigas para crear una canción. Tardan un par de horas, pero el resultado es buenísimo. La canción lleva varios instrumentos y además es pegadiza. Entonces deciden grabar la canción y compartirla por redes sociales.

Un par de semanas después, una banda de rock muy conocida en tu país lanza una nueva canción... ¡y es una réplica de la que hiciste tú con tus amigos/as! Tú piensas: "*¿Pueden tomar nuestra canción y hacer dinero con ella sin habernos pedido permiso?*"

En función de lo aprendido en este plan de lección, ¿qué crees?

Conclusión de la lección

5 Mins

El respeto por los derechos de autor es un asunto fundamental en la producción y consumo de textos y piezas audiovisuales. Su práctica, en consecuencia, debe fomentarse desde la edad escolar.

Todos los días, los y las estudiantes realizan trabajos escolares para muchas asignaturas y, además, suben videos, textos y fotografías a distintas plataformas en línea. Desarrollar la habilidad para reconocer licencias y usarlas apropiadamente para amparar el contenido generado por ellos y ellas, es imprescindible para el uso responsable de los contenidos que ofrece Internet.

Futuras direcciones (posterior a la clase)

- El caso de Naruto es un interesante recurso para discutir una pregunta que generó mucha controversia en 2014: ¿pueden asignársele licencias a las obras creadas por animales?
- Las licencias de bienes creativos comunes se derivan de una práctica legal denominada Copyleft. Puedes explorar el concepto y profundizar en este con el grupo.
- Flickr es un servicio de alojamiento de videos y fotografías que permite elegir licencias para proteger fotografías. Un ejercicio interesante es que tu curso cree una cuenta de Flickr y aloje allí fotografías tomadas. Antes de subirlas, deberán elegir la licencia que quieren para proteger su obra.
- En este plan de lección hemos trabajado con derechos de autor sobre piezas audiovisuales, pero es importante tener presente que las licencias se extienden también a textos impresos y que circulan en Internet. En este sentido, es importante explorar formas de citación y parafraseo, y reflexionar sobre el plagio. Para ello se recomienda utilizar la herramienta Cite This for Me en su versión en español.

Evaluación posterior a la clase

Actividad No. 1

- a. **Cumple:** completa la consigna A y provee argumentos detallados en la consigna B.
- b. **Cumple parcialmente:** completa la consigna A y responde sucintamente la consigna B.
- c. **No cumple:** completa la consigna A pero no desarrolla la consigna B.

Actividad No. 2

- a. **Cumple:** detecta que debería cambiar la fotografía No. 2 y dar crédito al autor de la fotografía No. 3.
- b. **Cumple parcialmente:** detecta que debería cambiar la fotografía No. 2 pero no advierte que debería dar crédito al autor de la fotografía No. 3.
- c. **No cumple:** no detecta que debería cambiar la fotografía No. 2 ni advierte que debería dar crédito al autor de la fotografía No. 3.

Nivel de experticia

Nivel básico: el o la estudiante comprende la información central que ofrece el plan de lección y: (a) presenta algunas dificultades para asignar licencias a los productos creados; (b) elabora argumentos básicos para justificar su elección.

Nivel medio: el o la estudiante comprende la información central que ofrece el plan de lección y: (a) no presenta dificultades para asignar licencias a los productos creados; (b) elabora argumentos más complejos para justificar su elección.

Nivel avanzado: el o la estudiante comprende la información central que ofrece el plan de lección y: (a) no presenta dificultades para asignar licencias a los productos creados; (b) elabora argumentos detallados y sofisticados para justificar su elección.

