



MANUAL PARA DOCENTES



Ministerio de Cultura,
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

La presente publicación cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deportes de la República de Corea,
por intermedio de FIT-ROK/Building Respect for Copyright
© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

UNIDAD 2: DESCRIPCIÓN DEL RECURSO



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

“Esa idea es mía” alienta a los alumnos a analizar los factores en que se basa su conducta personal y su actitud moral, y a separarse de sus experiencias para tener en cuenta otros puntos de vista. El objetivo de la unidad es que los alumnos ahonden en el conocimiento de la actividad creativa y sus vínculos con la propiedad intelectual.

Cada una de las seis secciones consiste en un conjunto introductorio de recursos que contiene 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 objeto 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 en que basar su conducta. Comienzan analizando la conducta y sus consecuencias a partir de un fragmento de la Ley N° 18.290, de Tránsito, de Chile.



DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES

Los alumnos analizan la importancia de una serie de comunidades en sus vidas mediante un gráfico de “círculos de influencia”, un mapa conceptual para anotar las respuestas sobre quién y qué influye en nuestros actos.

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.

En segundo lugar, hay una actividad de clasificación en que los alumnos deben analizar la gravedad de unos actos determinados. Por último, hay un ejercicio en que se pide a los alumnos que den ideas sobre por qué la gente podría ir en contra de la ley, así como motivos para cumplir la ley.

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 de Chile sobre la piratería en las películas y extraerán los mensajes allí expresados, así como los métodos utilizados para transmitirlos.

Se formulan diversas preguntas a los alumnos para que analicen sus respuestas al anuncio chileno contra la piratería, en el que se vinculan los videos pirata con hacer trampa en las tareas escolares.

Por último, se puede descargar un ejercicio de roles en que se examina qué podría pasar en una competición en que un equipo hace trampas 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 piensen en el significado de las palabras creatividad y originalidad, y en la relación de estas palabras con determinadas profesiones de las industrias creativas. A continuación, se analiza la idea de “falso” y se pide a los alumnos que piensen en dónde podrían encontrar productos “falsos” y en qué problemas podrían acarrear.

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 el reglamento a los cambios en la demanda de los consumidores?

En primer lugar, los alumnos comparan los canales de televisión “gratuitos” y “de pago” por lo que al contenido y al costo se refiere.

A continuación, se pide a los alumnos que comparen los sitios de descarga “legales” e “ilegales” y analicen las consecuencias que entrañan las descargas ilegales.

La piratería de películas

Esta sección se centra en la industria cinematográfica, en particular, analiza cómo y por qué se producen los DVD pirata 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.