

# **GUÍA DIDÁCTICA WEBQUEST**

## **1.- TÍTULO DE LA WEBQUEST:**

**“DERECHOS DE AUTOR - DERECHO A LA CULTURA”**

## **2.- AUTOR:**

Javier Prieto Pariente.

## **3.- CORREO ELECTRÓNICO:**

javierprieto\_35@hotmail.com

## **4.- NIVEL ACADÉMICO Y CURSO AL QUE VA DIRIGIDO:**

La presente WEBQUEST está dirigida a alumnos de 4º ESO.

## **5.- MATERIA EN LA QUE SE VA A ENCUADRAR:**

Informática

## **6.- DURACIÓN PREVISTA:**

11 Sesiones

## **7.- OBJETIVOS EDUCATIVOS:**

- Valorar la importancia que tiene sobre nuestras vidas las obras artísticas.
- Conocer los derechos que todo autor tiene sobre su obra, como primer paso para obtener en los alumnos una actitud positiva hacia el respeto a dichos derechos.
- Reflexionar sobre los inconvenientes que se derivan del hecho de violar los derechos de protección intelectual.
- Valorar el papel que tienen las obras de dominio público en la transmisión de la cultura, como patrimonio de la sociedad.
- Aprender cuales son los pasos para registrar una obra dentro del Registro de la Propiedad Intelectual.

- Valorar el Copyleft como forma de compartir conocimientos, respetando a la vez los derechos de autor.
- Conocer cuáles son los pasos para generar la licencia Copyleft.
- Aprender a citar las fuentes bibliográficas dentro de las obras personales con el fin de no incurrir en plagio.
- Conocer las características de los proyectos Europeana y Google Books.
- Aprender cómo funcionan las redes P2P, así como los peligros de seguridad que generan este tipo de programas en los ordenadores.
- Reflexionar sobre la legalidad o ilegalidad de este tipo de programas cuando se utilizan para compartir obras que están sujetas a la protección intelectual.
- Conocer las características del derecho a la copia privada.
- Comprender los principales mecanismos utilizados en los sistemas anticopia.
- Características que deben tener los sistemas anticopia para no vulnerar el derecho a la copia privada.
- Saber en qué consiste el canon por copia privada y las razones por las que se aplica dicho canon.
- Reflexionar sobre si está o no suficientemente justificado el pago del canon por copia privada.
- Conocer las ventajas de utilizar software legal.

## **8.- ASPECTOS CURRICULARES:**

La presente WebQuest está orientada a trabajar aspectos contenidos dentro del bloque dos "Multimedia" y cuarto "Internet y Redes Sociales Virtuales" del currículo de la materia de Informática que se imparte en el cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria.

En concreto, se tratan los siguientes bloques de contenidos del currículo:

- Tratamiento básico de la imagen digital
- La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. Chatrooms, foros, weblogs o blogs, wikis, CSCW.
- Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Derechos de autor, copyright y licencias libres. Situación actual.
- La propiedad y distribución del software y la información: software libre y software privativo, tipos de licencias de uso y distribución.
- Acceso a programas e información: descarga e intercambio, las redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos. Fundamentos Técnicos.

- Redes cooperativas de informática distribuida. Fundamentos técnicos. Ejemplos y aplicaciones.

## **9.- METODOLOGÍA:**

La Webquest ha sido diseñada para trabajar mediante una metodología constructivista, a través de la cual los alumnos no solo investigan y obtienen la información requerida en las tareas programadas a lo largo de la Webquest, sino que transforman e interiorizan dicha información con el fin de obtener un aprendizaje significativo que les ayude a construir su propio conocimiento de una forma autónoma, aunque siempre bajo la atenta vigilancia del profesor el cual debe fomentar la motivación y proporcionar el adecuado andamiaje a aquellos alumnos que así lo requieran.

Para ayudar a interiorizar dicha información los alumnos deberán asumir ciertos roles durante el desarrollo de su trabajo, y defender dichos roles frente al resto del grupo.

Por otra parte, la mayor parte de las actividades será realizada en grupos, fomentando con ello el trabajo cooperativo y colaborativo. Este aprendizaje en grupo, junto al hecho de tener que defender sus posturas frente al resto de la clase se considera que es fundamental para el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los alumnos.

Por último, cabe destacar que la metodología empleada trata de fomentar la creatividad de los alumnos a través de la redacción de blogs, wikis y elaboración de un producto final en forma de campaña publicitaria, que por otra parte pretende que el alumno tome un papel activo y comprometido en relación con las cuestiones tratadas durante la Webquest.

## **10.- ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:**

- La Webquest está orientada a alumno de 4º informática, por lo que para la realización de esta Webquest es importante que los alumnos estén anteriormente familiarizados con el uso de los blogs, wikis y grupos de trabajo de Google o Yahoo.
- El objetivo de la presente Webquest no solo es desarrollar los contenidos del currículo relacionados con los derechos de autor sino pretende afianzar los conocimientos mencionados anteriormente. Eso no excluye que profesores de otras áreas puedan utilizar la presente webquest utilizando otros medios más tradicionales para compartir la información entre los miembros de la clase.
- El hecho de que la webquest esté editada bajo licencia Creative Commons invita y anima a que su contenido puede ser modificado como mejor le interese a cada docente.
- Es conveniente que los grupos sean mixtos y heterogéneos a ser posible de cinco miembros.

- Al inicio de cada actividad será conveniente recordar a los alumnos cuales serán los criterios de evaluación que serán tenidos en cuenta durante la realización de la misma.
- Durante el desarrollo de la primera actividad es importante el papel del profesor como motivador acercándose durante la primera parte de la actividad a los grupos para animar a la participación a todos los alumnos, e incidiendo en la segunda parte de la actividad (puesta en común) sobre la importancia de los contenidos que van a ser tratados.
- Insistir a los alumnos en el hecho de que no se tomará como válido el copiar y pegar la información que obtengan de Internet, en este sentido será necesario que los alumnos procesen dicha información y expongan las conclusiones a las que hayan llegado.
- La realización de la wiki es conveniente que se inicie al mismo tiempo que se inicia la actividad 2, ya que si todos los alumnos realizan el Wiki al mismo tiempo se pueden generar problemas en la edición de dicho Wiki.
- Importante a la hora del juego de rol, que el grupo elija quien les va a representar durante la discusión. Dicho representante puede cambiar durante el transcurso de la actividad pero es importante articular estrategias para que solo haya en todo instante un único portavoz, por ejemplo, se puede incorporar una especie de testigo (pelota, bolígrafo,...), de forma que el que tenga el testigo es el que puede hablar en cada grupo.
- El papel del profesor como eficaz moderador del juego de rol, es fundamental para el correcto funcionamiento de la actividad.
- Durante la actividad 5 es muy importante insistir a los alumnos que las opiniones deben estar fundamentadas y referidas a las fuentes bibliográficas a las que hacen referencia, en este sentido deben seguir las normas establecidas para citar fuentes bibliográficas o copiar parte de un texto, y que han sido analizadas durante la Webquest.
- Antes de realizar el cartel publicitario con el ordenador los alumnos deberían entregar un boceto en papel al profesor en el que se plasmen las primeras ideas que quieren recoger en dicho cartel.

## **11.- ACTIVIDADES:**

### **Actividad 1: ¿Qué es lo que sabemos y opinamos?.**

Con esta actividad se pretende por una parte analizar los conocimientos previos de los alumnos sobre la materia, y por otra parte introducir a los alumnos en los contenidos que van a ser tratados en la Webquest, incidiendo en la relevancia que tiene la cultura en nuestra vida cotidiana.

En esta actividad es muy importante el papel de profesor como motivador especialmente en esta actividad.

Por último, esta primera actividad también debe servir para presentar la estructura de la Webquest, así como la forma de trabajo y los criterios de evaluación de las distintas actividades.

### **Actividad 2: Búsqueda de Información.**

Durante esta actividad los alumnos deberán recabar la información que será necesaria para trabajar durante el resto de actividades de la Webquest, por ese motivo es la actividad a la que se le asigna un mayor tiempo.

Es muy importante en este punto que los alumnos no se limiten a copiar y pegar la información obtenida a través de Internet, sino que interpreten dicha información y la reelaboren con sus propias palabras.

Por último, cabe señalar que mediante la realización de la actividad 2, se aprovecha para seguir profundizando sobre la utilización y edición de los blogs.

### **Actividad 3: Elaboración del Wiki.**

Además de servir para poner en práctica los conocimientos en wikis desarrollados en otras partes del currículo, se trata de una actividad colaborativa en la que gracias a la aportación individual de cada uno de los alumnos se construye el conocimiento del grupo.

Hay que dejarles claro que no consiste en copiar íntegramente en el wiki el trabajo desarrollado durante la actividad 2, sino ir completando las aportaciones que han dejado los anteriores compañeros.

En otras palabras, debe quedar claro que no consiste en sumar cada uno de los trabajos individuales, sino en obtener un solo trabajo fruto de la contribución de los trabajos de cada uno de los alumnos.

### **Actividad 4: Juego de Rol.**

El juego de rol es una actividad fundamental para conocer hasta qué punto los alumnos han interiorizado la información que han recogido en las actividades anteriores, ya que necesitan hacer suya dicha información si quieren realmente defender con cierta credibilidad a su personaje.

Por otra parte, se considera que esta actividad tiene un gran valor en relación al desarrollo de capacidades básicas relacionadas con saber vivir en sociedad, ya que los alumnos tienen que ponerse de acuerdo sobre la estrategia a seguir durante el juego, esperar el turno de palabra, defender sus posturas sin agredir física o verbalmente a los compañeros,.....

### **Actividad 5: Conclusiones Finales.**

Como cualquier trabajo en grupo es interesante para ejercitar estrategias de consenso con los alumnos que les serán muy válidas al igual que en la actividad anterior para vivir en sociedad.

Por otra parte, la presente actividad nos sirve en este punto de la Webquest para que los alumnos resuman las conclusiones a las que han llegado sobre los aspectos más importantes relacionados con el tema tratado.

El hecho de subir los archivos a un grupo de trabajo de Google, permite que los alumnos puedan visualizar las conclusiones de sus compañeros, además aunque no está recogido dentro de las actividades de la Webquest, hay que decir que el grupo de trabajo de Google permite la posibilidad por otra parte nada desdeñable de utilizar el foro, como medio de comunicación de dudas de los alumnos hacia el docente, y entre

los propios alumnos, además de poder ser un canal a través del cual realizar un sondeo final sobre lo que les ha parecido a los alumnos el desarrollo de la actividad.

#### **Actividad 6: Campaña Publicitaria.**

Permite aplicar conocimientos que anteriormente han debido ser trabajados en relación a programas de dibujo vectorial tales como Corel Draw o Inkscape, o de tratamiento de imagen del tipo Photoshop o Gimp, ahora bien, se considera que la actividad se puede adaptar perfectamente al empleo de otras herramientas de diseño más convencionales en el caso de que quiera ser utilizada desde otra área distinta a la materia de Informática.

Con esta actividad se pretende terminar la Webquest otorgando un papel activo a los alumnos, es decir, se pretende que los alumnos apliquen sus nuevos conocimientos en torno a los derechos de autor y se posicionen tomando partida por cualquiera de los protagonistas analizados durante el tema.

El hecho de que se publiquen los productos de esta última actividad en la página Web, pretende hacer partícipe a toda la comunidad educativa de las reflexiones de los alumnos expuestas en sus carteles.

## **12.- RECURSOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se llevará a cabo a través de las fichas de evaluación que se encuentran disponibles en la Webquest, en el apartado "Evaluación".

Se dispone de tres fichas:

- Ficha de autoevaluación, en la cual los alumnos evalúan su propio trabajo
- Ficha de evaluación de trabajo individual.
- Ficha de evaluación de trabajo en grupo.

Se han tenido en cuenta una gran variedad de criterios de evaluación que se califican en función del grado de consecución por parte del alumno o grupo en: Mal (1), debe mejorar (2), bien (3) y excelente (4).

Por otra parte, también se ha cuantificado el valor de cada criterio de evaluación dentro de la evaluación general de la Webquest.

En cuanto a la retroalimentación de los aprendizajes a continuación se detalla cómo será tratado este aspecto en las distintas actividades de la Webquest:

**Actividad 1:** Se trata de una actividad introductoria que no tiene peso en la evaluación final, lo más importante es la participación de los alumnos en la elaboración del mismo para lo cual el profesor debe acercarse a los grupos y dialogar con los alumnos, aparte de la retroalimentación directa que se establece durante dicho diálogo, también la retroalimentación está presente al corregir el cuestionario entre todos los alumnos en la segunda parte de la actividad, y en el tiempo que se deja al final de clase para que cada grupo mejore las respuestas al cuestionario.

**Actividad 2:** El hecho de que los alumnos publiquen sus trabajos en su blog personal facilita al profesor la labor de corrección del artículo o entrada al blog, publicando un comentario en el que se especifiquen los puntos fuertes y débiles del trabajo, así como la nota que dicho artículo merece.

Estos comentarios pueden ser visualizados de forma inmediata no solo por el alumno que los publicó, sino que gracias a que todos los blogs están reunidos dentro de la misma escritura de Netvibes, dicha información será accesible a todo el grupo de alumnos., de esta forma cualquier alumno puede visitar otros blogs de los compañeros con el fin de visualizar otros comentarios con el fin de poder mejorar su trabajo.

Otra opción de retroalimentación es la publicación por parte del profesor de una lista de fallos frecuentes en los trabajos, que además de comentarse en el aula estará disponible dentro del grupo de trabajo de Google.

Al finalizar el trabajo de la Webquest el profesor vuelve a evaluar dichas entradas con el fin de determinar hasta qué punto los alumnos han revisado su trabajo.

**Actividad 3:** las características de la wiki hacen que la retroalimentación de las aportaciones de los alumnos se realice de forma automática y lo que es más interesante dicha retroalimentación se realiza entre iguales, es decir, entre alumnos.

**Actividad 4:** El hecho de que el juego sea desarrollado en dos partes, dejando un espacio de tiempo en el medio para que los alumnos busquen nuevos argumentos para defender su personaje durante el juego, representa por sí solo una retroalimentación ya que busca una mejora en el desarrollo de la actividad, por otra parte dicho espacio de tiempo puede ser utilizado por el profesor para dar nuevas pautas a los alumnos cuando así lo estime necesario.

**Actividad 5:** Al igual que en la actividad 2, los alumnos pueden ver las conclusiones que han obtenido sus compañeros ya que los archivos se comparten dentro del grupo de trabajo de Google, y en el caso de que así se lo solicite el profesor pueden ser una fuente de recursos para mejorar su propio trabajo.

**Actividad 6:** Los alumnos deben explicar que técnicas han utilizado para la elaboración del cartel publicitario, lo cual puede dar ideas al resto de los grupos con las cuales poder mejorar su trabajo antes de que sean publicados en la página Web del centro.

### **13.- MEMORIA:**

Debo indicar en este punto que la unidad didáctica “Derechos de autor-Derecho a la cultura” no se ha trabajado como Webquest durante el presente curso, ahora bien la Webquest que se presenta en estas páginas tiene como base el siguiente material multimedia que también se adjunta y al cual se puede acceder a través del siguiente enlace:

**Acceso a la unidad didáctica:**

**[“DERECHOS DE AUTOR-DERECHO A LA CULTURA”](#)**

El material que se presenta a través del enlace anterior trata el tema desde un enfoque más instruccional, es decir, se proporciona a los alumnos los contenidos sin necesidad de que tengan que realizar una búsqueda y construcción de los mismos. Aún así, también se plantean actividades en las cuales los alumnos deben tomar un papel

activo en el proceso de aprendizaje, tales como búsqueda de información, análisis de textos,.....

Debo decir que aunque la Webquest genera unos aprendizajes de mayor calidad que los que se pueden alcanzar con el material presentado en este último apartado, los resultados alcanzados a través del mismo fueron satisfactorios si los comparamos con otras formas de instrucción más tradicional que basan su aprendizaje en los libros de texto.