



## ORIENTAR



**Consejos para los/as formadores:** Para empezar con esta actividad, intenta que los/as participantes tomen parte en un debate tratando de imaginar las implicaciones positivas de compartir información en Internet. Puedes fomentar el debate dando algunas ideas: - Campañas de crowdfunding - Retos virales - Ser reconocido/a, promocionar tu trabajo .

## CONCEPTUALIZAR



**Consejos para los/as formadores:** Involucra a los/as participantes en un breve debate para considerar hasta qué punto compartirían las actividades o productos (como fotografías, vídeos o imágenes) que han realizado y qué les impide hacerlo.

Si tus alumnos/as son docentes, pregúntales qué van a hacer con las actividades Let's STEAM que han adaptado con la finalidad de promover la inclusión: si las compartirán con otros/as compañeros/as y/en Internet, o sólo las guardarán en su ordenador, y por qué. El objetivo de esta discusión es evidenciar que el hecho de compartir puede hacer sentir una falta de control sobre quién tiene esta información y para qué fines será utilizada/compartida de nuevo.

Después de este debate, pregunta cómo se sentirían si se compartieran actividades que hayan diseñado en Internet sin permiso. Pregunta a los/as participantes si han utilizado imágenes, vídeos, música u otros recursos con sus actividades/trabajos y, en caso de haberlo hecho, si sabían que esas imágenes podían ser utilizadas. El objetivo de este debate es que los/as participantes se den cuenta de que es bueno compartir cierta información en Internet, pero todos tienen derecho a la propiedad intelectual de los productos que se crean.

Además, se pueden utilizar otros ejemplos para discutir el derecho a la propiedad intelectual - Estos ejemplos se han extraído de [https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource\\_files/business\\_ethics\\_ch7.pdf](https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/business_ethics_ch7.pdf).

- El logotipo de una conocida empresa de camisetas se utiliza en camisetas producidas en otro país. ¿Quién debe obtener los beneficios por la venta de las camisetas?
- Un software se carga en un ordenador de una gran empresa. Los empleados se descargan el software para utilizarlo en sus ordenadores domésticos. ¿Debe pagar alguien? Si es así, ¿quién? ¿Cuánto? ¿Por qué?
- Un programa de televisión utiliza el mismo argumento y los mismos personajes que otro programa. ¿Debe el programa obtener permiso para utilizar los elementos con derechos de autor del programa original? ¿Por qué?
- Un/a alumno/a de la clase copia este folleto y lo utiliza en su clase de negocios en otra clase. ¿Es eso una violación de los derechos de autor de estos materiales?
- Un/a docente utiliza un artículo del periódico en su clase. Copia el artículo y se lo da a sus estudiantes. ¿Se han violado los derechos de propiedad intelectual? Si es así, ¿de quién? Si no, ¿por qué?
- Una empresa hace copias de un cuadro famoso. La empresa vende copias. ¿Quién debe pagar por el derecho a copiar estos cuadros? ¿Por qué?
- Un/a arquitecto/a copia el diseño de un edificio y lo vende a un/a cliente/a. ¿De quién son los derechos de propiedad intelectual que se han violado? ¿Qué hay que hacer? ¿Quién debe pagar?

At the end of this part, trainees need to be aware of the needs of setting an intellectual property and respect it.





# CONSEJOS PARA LOS/AS FORMADORES/AS - PROMOVER Y COMPARTIR

## INVESTIGAR



**Consejos para los/as formadores:** El objetivo de esta parte es que los/as participantes se familiaricen con el marco de Creative Commons y el tipo de licencias que se ofrecen e intenten definir una licencia que utilizarían si tuvieran que compartir documentos, imágenes, vídeos u otros recursos creados por ellos/as en Internet.

## CONCLUIR



**Consejos para los/as formadores/docentes:** El objetivo de esta parte final es, por un lado, el de las ventajas directas del beneficio mutuo de los recursos que se hacen online y públicos, pero también por otro el de la importancia del uso ético y la responsabilidad al conservar y hacer valer los derechos de autor. Para ello, se promoverá un debate final en el que los participantes compartirán los tipos de licencias que han elegido para compartir sus recursos creados.

El/a formador/a también puede considerar la posibilidad de introducir en el debate final otras patentes que se pueden utilizar, como se describe aquí. Es pertinente discutir con los/as participantes la diferencia en términos de compartir y derechos de uso, destacando la cuestión entre las patentes muy restrictivas (que garantizan los derechos de uso y explotación pero impiden que otros usuarios se beneficien, como los medicamentos y las vacunas), y las patentes como licencias Creative Commons, que permiten a los usuarios beneficiarse de las creaciones de otros y desarrollar las suyas propias.

Además, el formador puede involucrar a los alumnos en el debate de otras buenas prácticas (sugeridas anteriormente) para garantizar el uso ético de la información. Se puede invitar a los/as participantes a explorar diferentes repositorios en los que se comparten recursos sin derechos de autor, así como a explorar cómo los autores de estos recursos pueden recibir crédito por su trabajo.