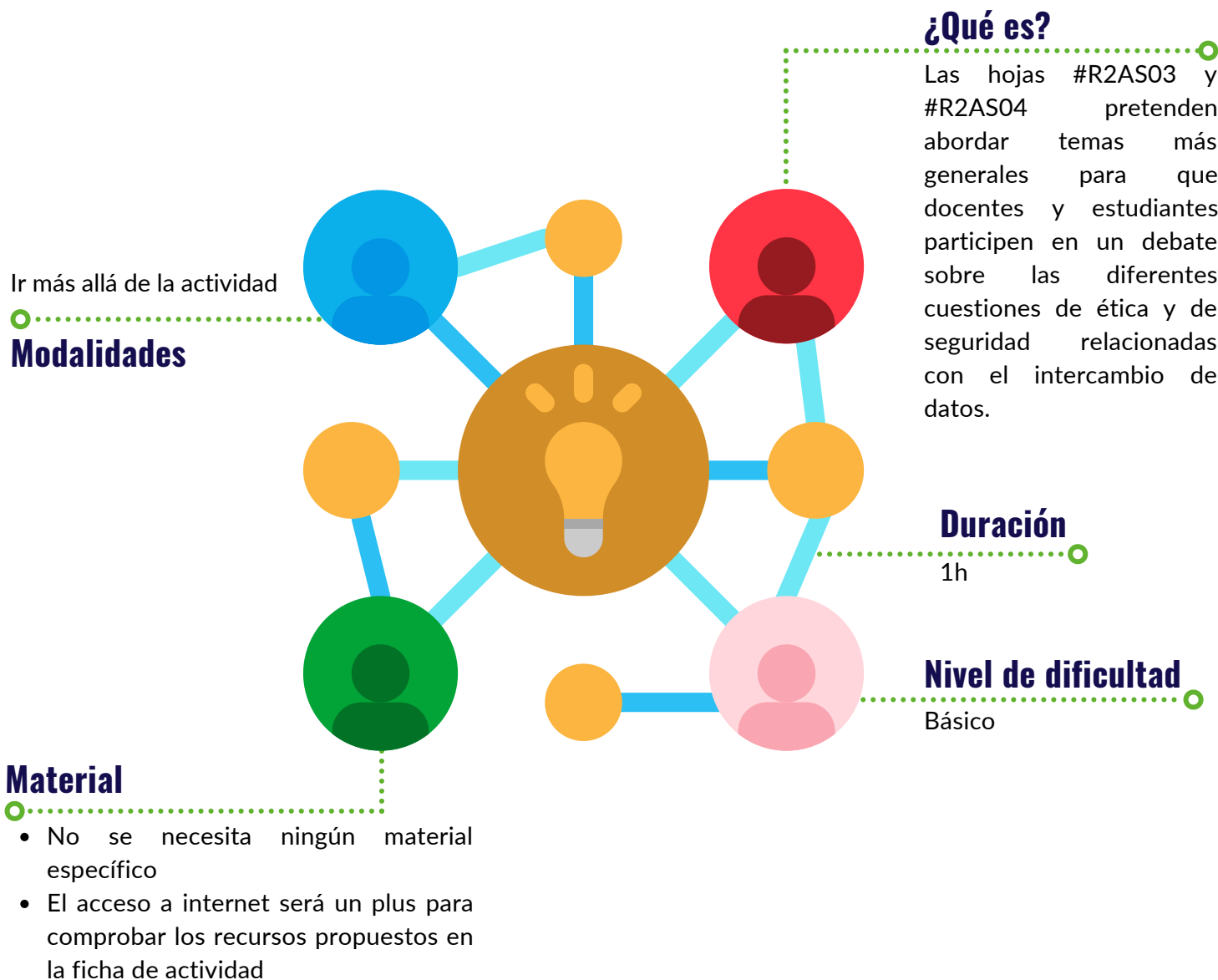


# PROMOVER Y COMPARTIR

#R2AS04



## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Imagine las implicaciones positivas de compartir información en Internet
- Considerar en qué medida compartirían las actividades o productos (como fotos, vídeos o imágenes) que han realizado y qué les impide hacerlo
- Familiarícese con el marco de Creative Commons



## ORIENTAR

10 min.



Tras el debate sobre el hecho de compartir diferentes datos personales tuyos y de tus amigos/as y compañeros/as en Internet, **intenta pensar ahora en los usos positivos** que puede tener el hecho de compartir información.



## CONCEPTUALIZAR

15 min.



Así que compartir información en Internet puede tener, efectivamente, algunos aspectos positivos. Basándose en lo que ha comentado anteriormente, ¿te **animarás a compartir simplemente actividades** u otros productos (como fotos, vídeos o imágenes) que hayas realizado? **¿Compartirás las actividades de Let's STEAM que has adaptado para promover la inclusión y la equidad? ¿Qué puede impedir que tu u otras personas lo hagan?**

Comenta con tus compañeros/as cómo te sentirías si esas fotos/vídeos/imágenes se volvieran a compartir en Internet de personas que no conoces sin tu permiso. ¿Has utilizado imágenes, vídeos, música u otros recursos de otras personas en trabajos anteriores? ¿Sabías si podías utilizar esos recursos? ¿Cómo?

## Considera diferentes situaciones:

- ▶ • El logotipo de un conocido fabricante de camisetas se utiliza en camisetas producidas en otro país. ¿Quién debe obtener los beneficios de las ventas 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/a estudiante de la clase copia este material y lo utiliza como parte de una empresa de actividades extraescolares privada. ¿Es eso una violación de los derechos de autor de estos materiales?
- ▶ • Un programa de televisión utiliza el mismo argumento y los mismos personajes que otro programa. ¿Debe el programa obtener permiso para utilizar los elementos protegidos por derechos de autor del programa original? ¿Por qué o por qué no?
- ▶ • 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 profesor/a utiliza un artículo del periódico en su clase. Copia el artículo y se lo da a sus alumnos/as. ¿Se han violado los derechos de propiedad intelectual? Si es así, ¿de quién? Si no, ¿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?

1



2



3





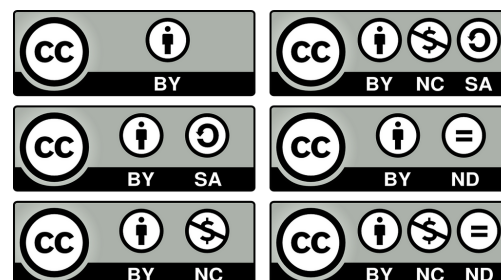
## INVESTIGAR

25 min.



Si te gusta que, cuando compartes documentos, imágenes, vídeos u otros recursos creados por ti en Internet, la gente te dé crédito como autor, **hay algunas herramientas de las que puedes beneficiarte**.

Una de ellas es el uso de las licencias **Creative Commons**, que son herramientas que ofrecen la posibilidad de conceder permisos de copyright sobre tus trabajos creativos de una forma sencilla y estandarizada. En esta parte, te pedimos que **eches un vistazo a los tipos de licencias Creative Commons** y pienses qué licencia utilizarías si tuvieras que compartir documentos, imágenes, vídeos u otros recursos.



**Compruébalo aquí!**

<https://creativecommons.org/licenses/>

Si hay demasiada información en esta página, prueba con la **versión más sencilla** para elegir qué tipo de licencia te sería más útil. Intenta poner el tipo de licencia que has elegido en el documento, imagen, vídeo u otro recurso que quieras compartir.

Fuente: <https://chooser-beta.creativecommons.org>

## CONCLUIR

10 min.



Comparte con tus compañeros/as **el tipo de licencia que has elegido**. Explícales por qué has seleccionado esa licencia y escucha sus opciones. A fina el tipo de licencia que utilizarías en caso de necesitarla. Para terminar, discute con tus compañeros/as y considera otras posibles buenas prácticas que se pueden implementar para **dar crédito y respetar la propiedad de los materiales compartidos**, como:

- ▶ **Compartir un enlace a una obra mencionada en lugar de hacer copias de la misma (por ejemplo, a través de las bibliotecas abiertas, el sitio web o mediante un enlace a otro depósito o sitio web legítimo).**
- ▶ **Tener cuidado al descargar material digital de Internet. Algunas obras con derechos de autor pueden haber sido publicadas en Internet sin la autorización del titular de los derechos (creador/a).**
- ▶ **En tus creaciones, tomar precauciones para resguardar la obra protegida por derechos de autor de una distribución más amplia (por ejemplo, transmitiendo en directo (streaming) en lugar de publicar un vídeo; publicando en un sitio protegido por contraseña).**
- ▶ **Cuando realices un proyecto, acreditar todas las fuentes, mostrar el aviso de copyright e indicar qué materiales se han utilizado con permiso. A veces, citar el material no concede permiso para utilizar una obra protegida por derechos de autor.**

Considera el uso de repositorios creative commons, como:

