4. Creación de contenidos digitales y derechos de autor

- 1. Creación de contenidos digitales y derechos de autor
- 2. Creación de contenidos e Inteligencia Artificial
- 2.1. Conceptos básicos de Inteligencia Artificial

Copyright 2026

1. Creación de contenidos digitales y derechos de autor

https://giphy.com/embed/3orif60PUpLFuG4Sru

via GIPHY

En cuanto a los derechos de autor y contenido digital ya hemos expuesto el contenido que tiene que ver con ello durante este curso: los tipos de licencias y sus usos, contenido de autor, como se regula... también cómo usar bancos de imágenes, audio, 3d, video... y cómo se comparte.

> Puedes consultar el libro CATEDU B2 Artes plásticas. Área 2. Contenidos digitales>**4. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales** donde ya trabajamos este tema.

¿Cómo pueden aplicar esto nuestro alumnos o cómo se lo transmitimos?

Para que el alumnado aplique adecuadamente los derechos de autor, comprenda los tipos de licencias y su uso, es importante que reciba una **educación sobre propiedad intelectual y derechos de autor**. Como educadores, nosotros debemos proporcionar información básica sobre los derechos de autor y explicamos **cómo protegen el trabajo creativo de las personas con licencias y e**nseñar a nuestros estudiantes a reconocer y respetar los derechos de autor en los trabajos que encuentren en línea o en otros lugares.

Premisas para trabajar en el aula los derechos de autor y las licencias
• Enseñar a los estudiantes cómo encontrar y reconocer contenido bajo licencias Creative Commons, que permite un uso más flexible. • Explicar los diferentes símbolos y lo que significan en términos de atribución, uso comercial, obras derivadas, etc.

- Atribución Correcta enfatizando la importancia de dar crédito adecuadamente cuando se utiliza contenido con derechos de autor.
- Enseñar cómo citar y atribuir fuentes correctamente, incluso en trabajos escritos, presentaciones y proyectos multimedia.
- Informar sobre el concepto de "uso legítimo" o "uso justo" en el que, bajo ciertas circunstancias, se permite el uso de material con derechos de autor sin permiso del titular de los derechos.
- Fomentar la creación de contenido original por parte de los estudiantes, lo que les permite tener un mayor control sobre los derechos de autor de su propio trabajo.
- Proporcionar recursos en línea, como sitios web de Creative Commons y bibliotecas digitales de dominio público, donde los estudiantes puedan encontrar contenido para usar en sus proyectos de manera legal, así como mostrar ejemplos prácticos y escenarios que desafíen a los estudiantes a aplicar lo que han aprendido sobre derechos de autor y licencias en situaciones reales.
- Fomentar la discusión ética sobre la importancia de respetar los derechos de autor y cómo el uso apropiado beneficia a los creadores y a la sociedad en general.
- Evaluar el conocimiento y la comprensión de los estudiantes sobre derechos de autor y licencias a través de preguntas en exámenes o tareas prácticas donde deben aplicar estos conceptos.

Para guiar a nuestros alumnos de manera efectiva en el **uso adecuado de las fuentes y los hipervínculos en el contenido digital,** debemos tener en cuenta varios aspectos clave. En primer lugar, es fundamental enfatizar la importancia de **valorar la fuente.**

> Ayudar a nuestros alumnos a entender que es crucial evaluar la confiabilidad y relevancia de una fuente antes de citarla. **Fomentar el uso de fuentes confiables y verificadas en su trabajo académico es esencial.**

Además, debemos instruir a los estudiantes sobre cómo **citar fuentes de manera correcta**. Esto incluye explicar detalles como el nombre del autor, el título, la fecha y la fuente original. Podemos mostrar **ejemplos de diferentes estilos de citación**, como APA, MLA o Chicago, según sea necesario, asumiendo el nivel educativo del alumnado. También es importante explicar cómo pueden citar directamente el contenido de una fuente **utilizando comillas,** incluso si es solo una frase o un párrafo breve.

Por otro lado, es crucial mostrarles cómo pueden parafrasear y resumir información de fuentes manteniendo el significado original pero utilizando sus propias palabras.

Asimismo, debemos explicar **cómo incorporar hipervínculos de manera efectiva en su contenido digital.** Esto implica enlazar a las fuentes originales siempre que sea posible, lo que

Copyright 2026

permite a los lectores acceder fácilmente a más información. En cuanto a la **ética en línea, es importante subrayar la importancia de evitar el plagio.** Explicar cómo citar adecuadamente puede prevenir este problema, y debemos **discutir las consecuencias académicas y éticas del plagio.** Además, es beneficioso introducir a los alumnos a herramientas y recursos en línea, como **gestores de referencias o generadores de citas**, que pueden facilitarles la tarea de citar correctamente, como los vistos en apartados anteriores del libro.

> Fomentar la r**evisión y edición de sus trabajos** para asegurarse de que las citas y los hipervínculos estén implementados correctamente es una práctica valiosa.

Finalmente, proporcionar **ejemplos prácticos y realizar ejercicios** para que los alumnos practiquen cómo citar fuentes y usar hipervínculos en sus propios proyectos y trabajos académicos es una excelente manera de reforzar estas habilidades.

Estas pautas abarcan todos los aspectos necesarios para ayudar a nuestros alumnos a desarrollar habilidades sólidas para citar fuentes y utilizar hipervínculos de manera efectiva en el entorno digital, promoviendo la integridad académica y la ética en línea.

Al igual que con las fuentes de texto, es esencial que nuestros estudiantes comprendan **cómo referenciar imágenes y contenido audiovisual.** Debemos fomentar una **atribución adecuada,** donde mencionemos **el nombre del autor y, si es posible, la fuente original**, además de incluir información sobre la licencia correspondiente cuando sea necesario, Así como comprender la relevancia de las licencias vinculadas al contenido, como las de uso libre o Creative Commons, para que podamos elegir adecuadamente el material que se ajuste a nuestras necesidades.

> Cuando creen contenido visual, como imágenes o videos, **deben aprender a marcarlos como obra original**, considerando la posibilidad de añadir una firma o marca de agua si es apropiado.

Debemos subrayar la importancia de r**espetar los derechos de autor y evitar el uso no autorizado de imágenes o videos,** comprendiendo las implicaciones éticas y legales asociadas con su uso indebido. Para facilitar el proceso de referencia de contenido visual, debemos presentar a los alumnos **herramientas de edición de imágenes y video** que les permitan agregar créditos y atribuciones de manera efectiva.

Es fundamental que fomentemos la práctica de **mantener un registro o lista de referencias** que incluya todas las imágenes y contenido audiovisual utilizados en los proyectos de los estudiantes, como **anexo o una webgrafía,** en los ejemplos prácticos y ejercicios que permitan a los alumnos aplicar sus conocimientos en situaciones reales.

Copyright 2026

Copyright 2026

2. Creación de contenidos e Inteligencia Artificial

Apps IA para la creación de contenidos

https://giphy.com/embed/KzKFAvaM1RBoRU5dcl

via GIPHY

En la actualidad, existen múltiples **herramientas y plataformas de IA muy populares** que se usan tanto en industria como en educación.

Al igual que con el resto de herramientas digitales, a la hora de usarlas tendremos que **pensar previamente cuál va a ser su uso en el aula**, con qué objetivos y con qué metodología las aplicaremos tanto desde nuestra perspectiva como docentes para crear de contenidos para el aula como desde la perspectiva de nuestro alumnado, usándolas como herramientas de aprendizaje y de punto de partida para la comprobación de contenidos o mejora de los aprendizajes.

Algunas de las apps de IA más conocidas son:

TensorFlow

Es una biblioteca de código abierto desarrollada por Google que se utiliza para crear modelos de aprendizaje automático y deep learning. TensorFlow es altamente escalable y se utiliza en una amplia variedad de aplicaciones, desde la visión por computadora hasta el procesamiento del lenguaje natural.

https://www.youtube.com/embed/facSt_45Yyk?si=Fh10JbEAcKT0FAoI

Youtube. ¿QUÉ ES TENSORFLOW? ¿CÓMO FUNCIONA?. Platzi

Keras

Es una biblioteca de redes neuronales de alto nivel que se ejecuta sobre TensorFlow. Keras facilita la creación de modelos de aprendizaje automático y deep learning mediante el uso de una sintaxis simple y un alto nivel de abstracción.

https://www.youtube.com/embed/F6oKf06WmnM

Youtube. TUTORIAL básico de KERAS. Codificando Bits

PyTorch

Es una biblioteca de aprendizaje automático de código abierto desarrollada por Facebook. PyTorch permite a los usuarios crear modelos de aprendizaje automático de manera eficiente y con mayor facilidad que otras bibliotecas de aprendizaje automático.

https://www.youtube.com/embed/WL50sQVdQFg

Youtube. Pytorch - Introducción. SensioCoders

OpenCV

Es una biblioteca de visión por computadora de código abierto que se utiliza para procesar imágenes y videos. OpenCV se utiliza en una amplia variedad de aplicaciones, desde la robótica hasta la detección de objetos.

https://www.youtube.com/embed/Bd1BTn6eNHQ

Youtube. Python - OpenCV - Procesamiento de Imágenes. Terrones Digital

ChatGPT

Quizá sea, hoy en día (junio 2023) la herramienta más conocida y utilizada. El crecimiento del número de usuarios de esta plataforma ha sido superior al crecimiento de TikTok. ChatGPT es un prototipo de chatbot de inteligencia artificial desarrollado en 2022 por OpenAI que se especializa en el diálogo.

https://www.youtube.com/embed/IvMKwI-H03A

Youtube. Cómo usar ChatGPT. Xavier Mitjana

Copyright 2026

Fliki

Es una herramienta de creación de vídeo de manera automática y en segundos a partir de un guion escrito. Su uso es muy sencillo, solo tienes que aportar el texto y la plataforma elige las imágenes que mejor se adaptan a la temática. Puedes elegir la voz, el tono, acento y la música que más te guste.

https://www.youtube.com/embed/vYB88R4tUvI

Youtube. Descubre cómo utilizar ChatGPT y FLIKI . JORAF

Tome

Generador de IA que nos permite crear presentaciones con tan solo decirle el tema. Automáticamente generará unas 8 diapositivas con texto e imágenes, aunque podemos insertar muchas más si se lo pedimos.

https://www.youtube.com/embed/uN8Rm4rt_r4

Youtube. Tome App A.I. . AntonysTutorials

Watermark Remover

Herramienta impulsada por IA que elimina automáticamente las marcas de agua translúcidas de las imágenes en cuestión de segundos.

https://www.youtube.com/embed/-B7BgFJPZLk

Youtube. ELIMINA MARCAS DE AGUA ASI DE RAPIDO. srede1000tv

Hotpot

Es una herramienta de inteligencia artificial para crear arte, crear NFTs, restaurar imágenes, eliminar fondos, agrandar imágenes, copywriting y más.

https://www.youtube.com/embed/kLzSajpj0D4

Youtube. HotPot AI. Alonso Ararat

Koalawriter

Herramienta de escritura, que permite escribir artículos extensos.

https://www.youtube.com/embed/icvPANY1hCI

Youtube. Koala Writer: Bye, Bye ChatGPT?. Become A Writer Today

Copyright 2026

> Estas herramientas y plataformas son solo algunas de las muchas opciones disponibles para desarrollar soluciones de IA. **Cada una tiene sus propias fortalezas y debilidades**, y la elección de una u otra dependerá de las **necesidades específicas** del proyecto que queramos realizar.

En relación a las **artes plásticas**, te proponemos probar las siguientes:

Creación y edición 2D	Vídeo	Creación 3D y texturas
OpenAI DALL·E 2	lumen5	OpenAI Point-E
craiyon	DESIGNS.AI	Poly
Midjourney	DEEPBRAIN AI	scenario
Scribble Diffusion Turn your sketch into a refined image using AI	muse.ai	Texture Lab
Stable Diffusion	synthesia	GET3D
Generative Fill Ps Photoshop (Beta)	Synthesys	NVIDIA Omniverse

Copyright 2026

NightCafé	Pronto	Neuralangelo
PicFinder Infinite image generation powered by AI.	rawshorts	OPUS
FreeImage.AI Beta	Rephrase.ai	3DFY.ai
DreamStudio	vidyo.ai	Hi, Mochi A Metaphora Studios creation
Adobe Firefly	Maverick	Luma AI
Hotpot	ROKOKO	NeROIC

Copyright 2026

2.1. Conceptos básicos de Inteligencia Artificial



Para poder entender el funcionamiento de las apps de creación de contenidos de Inteligencia Artificial, te proponemos realizar un **breve análisis de los conceptos básicos** en torno a esta herramienta.

Imagen de vectorjuice en Freepik

Aprendizaje automático (Machine Learning)	Es una rama de la IA que se enfoca en el desarrollo de algoritmos y modelos que permiten a las máquinas aprender y mejorar su rendimiento a partir de datos. Las máquinas aprenden solas. > Sundar Pichai, el CEO de Google, confirmó que Bard, **la plataforma de inteligencia artificial de la compañía, fue capaz de aprender bengalí por su cuenta**, y sin que los expertos tengan en claro cómo lo logró.
Visión por computadora (Computer Vision)	Es la capacidad de las máquinas de analizar, procesar y comprender imágenes y videos, con el objetivo de realizar tareas como el reconocimiento de objetos, el seguimiento de personas y la detección de patrones.
Procesamiento del lenguaje natural (Natural Language Processing, NLP)	Es la capacidad de las máquinas de comprender y procesar el lenguaje humano. Esto incluye tareas como el análisis de sentimiento, la traducción automática y la generación de texto.
Redes neuronales (Neural Networks)	Son algoritmos de aprendizaje automático inspirados en la estructura y funcionamiento del cerebro humano. Las redes neuronales se utilizan para realizar tareas como el reconocimiento de imágenes y el procesamiento del lenguaje natural.
Algoritmos de clasificación	Son algoritmos de aprendizaje automático que permiten a las máquinas clasificar datos en diferentes categorías o grupos. Los algoritmos de clasificación se utilizan para realizar tareas como el reconocimiento de patrones y la detección de fraudes.
Los chatbots	Un chatbot es un programa informático diseñado para interactuar con los seres humanos a través de mensajes de texto o voz. Los chatbots utilizan la inteligencia artificial y el procesamiento del lenguaje natural para entender las consultas de los usuarios y responder con respuestas predefinidas o generadas automáticamente. > Los chatbots se utilizan a menudo **para automatizar tareas repetitivas y ofrecer asistencia al cliente en línea**. Por ejemplo, un chatbot en un sitio web de comercio electrónico podría ayudar a los clientes a encontrar y comprar productos, o un chatbot en un sitio de noticias podría proporcionar información actualizada sobre los acontecimientos del día.

Copyright 2026

Si quieres saber más, te invitamos a ver el siguiente vídeo:

https://www.youtube.com/embed/_tA5cinv0U8

Youtube. ¿Qué es y cómo funciona la INTELIGENCIA ARTIFICIAL?. Derivando