

# 2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

- Introducción
- Sistemas de catalogación
- ¿Qué es una licencia digital?
- Tipos de licencia
- Licencias Creative Commons
- Licencias de autor en el ámbito educativo
- Normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor
- Bancos y repositorios

# Introducción

Esta competencia se refiere a la **protección de la propiedad intelectual y de los derechos de autor** y a la aplicación de los distintos **sistemas de licencias existentes** en el momento en el que se publican y comparten contenidos digitales en plataformas orientadas a estos fines, tanto con el alumnado, como con las familias u otros docentes. Además, requiere el uso de distintos sistemas de clasificación, tanto de catalogación normalizada como de etiquetado libre, y de las tecnologías digitales para la protección y compartición de contenidos de forma segura (BB. DD., repositorios de contenidos, CMS, CLMS).

El ejercicio de esta competencia está intrínsecamente vinculado con las otras competencias de esta área, ya que requiere una búsqueda y selección previas para la compartición de contenidos ya publicados o la edición de estos contenidos para la creación de otros derivados o completamente nuevos.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Utilización de diversos sistemas de catalogación de contenidos educativos digitales para compartirlos y aprovechamiento de las posibilidades técnicas de las plataformas para recoger ese tipo de metadatos.
- Tipos de licencias y uso ético de las mismas a la hora de publicar, transmitir, reproducir, citar, difundir, intercambiar o compartir contenidos digitales propios -tanto obras derivadas como originales- y de terceros.
- Publicación de contenidos digitales y uso adecuado de los repositorios de intercambio de contenidos y plataformas de colaboración, especialmente en aspectos relacionados con su seguridad, accesibilidad y posibilidad de compartición (interoperabilidad y estándares).

El **nivel B2** de CDD busca el "*Aprovechamiento de las funcionalidades que ofrecen las plataformas y servicios digitales para mejorar la identificación y el acceso a los contenidos compartidos en contextos educativos y publicación en repositorios profesionales de contenidos digitales*". Sus **indicadores** de logro son:

- 2.3.B2.1. *Conoce y emplea todas las funcionalidades de catalogación, de acceso y navegación proporcionadas por los CMS, BB. DD., repositorios y CLMS del centro y de otros entornos profesionales para mejorar la identificación y acceso a los contenidos educativos digitales.*
- 2.3.B2.2. *Asesora de modo informal a otros docentes en el uso de licencias, catalogación e inclusión de metadatos en los contenidos educativos digitales.*



De esta manera lo que se busca es Empleo las funcionalidades de los **sistemas de gestión e intercambio de contenidos desarrollando vías más eficientes para la identificación y acceso a los contenidos educativos digitales compartidos**. Ejemplos:

- Empleo las funcionalidades del CMS del centro para etiquetar los contenidos educativos digitales que comparto con mi alumnado para que puedan consultar durante su lectura el significado de los principales términos técnicos con los que estamos trabajando en clase.
- Creo en el CLMS un banco digital de preguntas (siguiendo el sistema de catalogación del CLMS) para la elaboración de cuestionarios que comparto con otros miembros del equipo docente administrando adecuadamente los accesos para que no puedan ser visualizadas por otros agentes de la comunidad educativa.
- Publico contenidos educativos digitales estructurados, bien identificados y etiquetados, en repositorios oficiales que garantizan la calidad de lo publicado.
- Añado como etiqueta el nivel de accesibilidad de los contenidos educativos digitales que comparto.

# Sistemas de catalogación

La Red se ha convertido en una de las principales fuentes de información para docentes y alumnado siendo imprescindible una gestión adecuada en la búsqueda, procesamiento y catalogación de los contenidos educativos digitales y, sobre todo, permitir al alumnado desenvolverse de forma activa y eficiente en esta era de la información.

Aquí trataremos de dar respuesta al siguiente indicador:

*2.3.B2.1. Conoce y emplea todas las funcionalidades de catalogación, de acceso y navegación proporcionadas por los CMS, BB. DD., repositorios y CLMS del centro y de otros entornos profesionales para mejorar la identificación y acceso a los contenidos educativos digitales.*

Para conseguir una adecuada **gestión de los contenidos digitales**, es importante **catalogarlos** de forma correcta a través de **metadatos**. En el desarrollo de la competencia 2.1 ya introducimos este concepto. Recordad que el estándar de metadatos de referencia es LOM-ES, una adaptación del estándar LOM al idioma Español, el cual cuenta con la categoría “uso educativo”, que agrupa las características educativas y pedagógicas de los objetos, como por ejemplo: destinatarios, dificultad, nivel de interactividad, etc.

El **objetivo** general de LOM-ES es el de **diseñar y desarrollar un marco** de referencia que sirva como punto de partida a iniciativas de desarrollo de **Bancos/Repositorios de Recursos y Materiales Educativos** basados en Objetos Digitales normalizados, fácilmente reutilizables y transferibles.

La estructura y organización de metadatos que se propone describe 9 categorías.

## Estructura y organización de metadatos: Categorías

1. La categoría **General** (<General>) agrupa la información general que describe un Objeto Digital Educativo (ODE) de manera global.
2. La categoría **Ciclo de Vida** (<Life Cycle>) agrupa las características relacionadas con la historia y el estado actual del ODE, y aquellas que le han afectado durante su evolución.

3. La categoría **Meta-Metadatos** (<Meta-metadata>) agrupa la información sobre la propia instancia de metadatos (quién es el responsable de la documentación del ODE, cuándo, etc.).
4. La categoría **Técnica** (<Technical>) agrupa los requerimientos y características técnicas del ODE.
5. La categoría **Uso Educativo** (<Educational>) agrupa las características educativas y pedagógicas del ODE.
6. La categoría **Derechos** (<Rights>) agrupa los derechos de propiedad intelectual y las condiciones para el uso del ODE.
7. La categoría **Relación** (<Relation>) agrupa las características que definen la relación entre este ODE y otros Objetos Digitales relacionados.
8. La categoría **Anotación** (<Annotation>) permite incluir comentarios sobre el uso educativo del ODE e información sobre cuándo y por quién fueron creados dichos comentarios.
9. La categoría **Clasificación** (<Classification>) describe este ODE en relación a un determinado sistema de clasificación.

La **categoría 5** hace referencia a su uso educativo. Dentro de ella podemos encontrar los siguientes elementos:

- **Tipo de Recurso Educativo.** Incorpora una clasificación de tipologías de contenidos didácticos tales como: aprendizaje basado en casos, proyectos, problemas, aprendizaje colaborativo, por actuación simulada, etc.
- **Destinatario.** Agrupa sus valores en las siguientes variables: tipo de aprendiz (alumno, alumno con nn. ee., público general); agrupamiento de los alumnos (individual, grupal); educador (docente, tutor, familia) y expertos (documentalista, informático, administrador, experto en educación, experto en la materia).
- **Lugar** (aula, laboratorio, entorno real, domicilio, mixto); **asistencia** (docente, tutor, familia, compañero, independiente, mixta) y **modalidad** (presencial, semipresencial, distancia).
- **Descripción.** Información relacionada con el diseño instruccional del contenido (conocimiento previo, objetivos didácticos y tipo de conocimiento).
- **Proceso cognitivo.** Aprendizaje expositivo, aprendizaje basado en casos, proyectos, problemas, aprendizaje colaborativo, por actuación simulada, etc.

# ¿Qué es una licencia digital?

Definiremos licencia en el ámbito digital como una **autorización que el autor de un contenido digital da a otras personas sobre lo que pueden o no pueden hacer con dicho contenido**.

Hay que recordar que **los autores son y serán siempre los propietarios de dichos recursos**, por ello, hay que conocer y respetar las condiciones o licencias de uso que han definido para dichos materiales.

“Según el artículo 2 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual: *“La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley.”*

Los **derechos de autor** son, por tanto, los **derechos que tienen las personas físicas o jurídicas creadoras de las obras**. El derecho de autor protege una amplia gama de obras, entre ellas destacan: las obras escritas, las obras musicales, las obras artísticas, las obras dramáticas y coreográficas, las películas y productos multimedia o los programas informáticos entre otros. En definitiva, el derecho de autor, protege la forma en la que se expresan ideas, pero no las ideas en sí mismas.

A continuación, a modo de introducción te proponemos que veas el siguiente vídeo de la webserie “¡Hay que ver... lo que está cambiando la educación!”

<https://www.youtube.com/embed/GFfgwlrOc9Q>

# Tipos de licencia

Entonces, ¿puedo utilizar cualquier material que esté disponible en Internet para mis clases? La respuesta es NO. Que un material sea accesible a través de las redes no implica que no esté sujeto a derechos de autor, que sea libre ni que se pueda copiar, redistribuir ni modificar.

Por tanto, **el autor de un material debe conocer los tipos de licencias** existentes para dotar de ellas a sus materiales o reutilizar las obras ajenas.

infografía sobre licencias

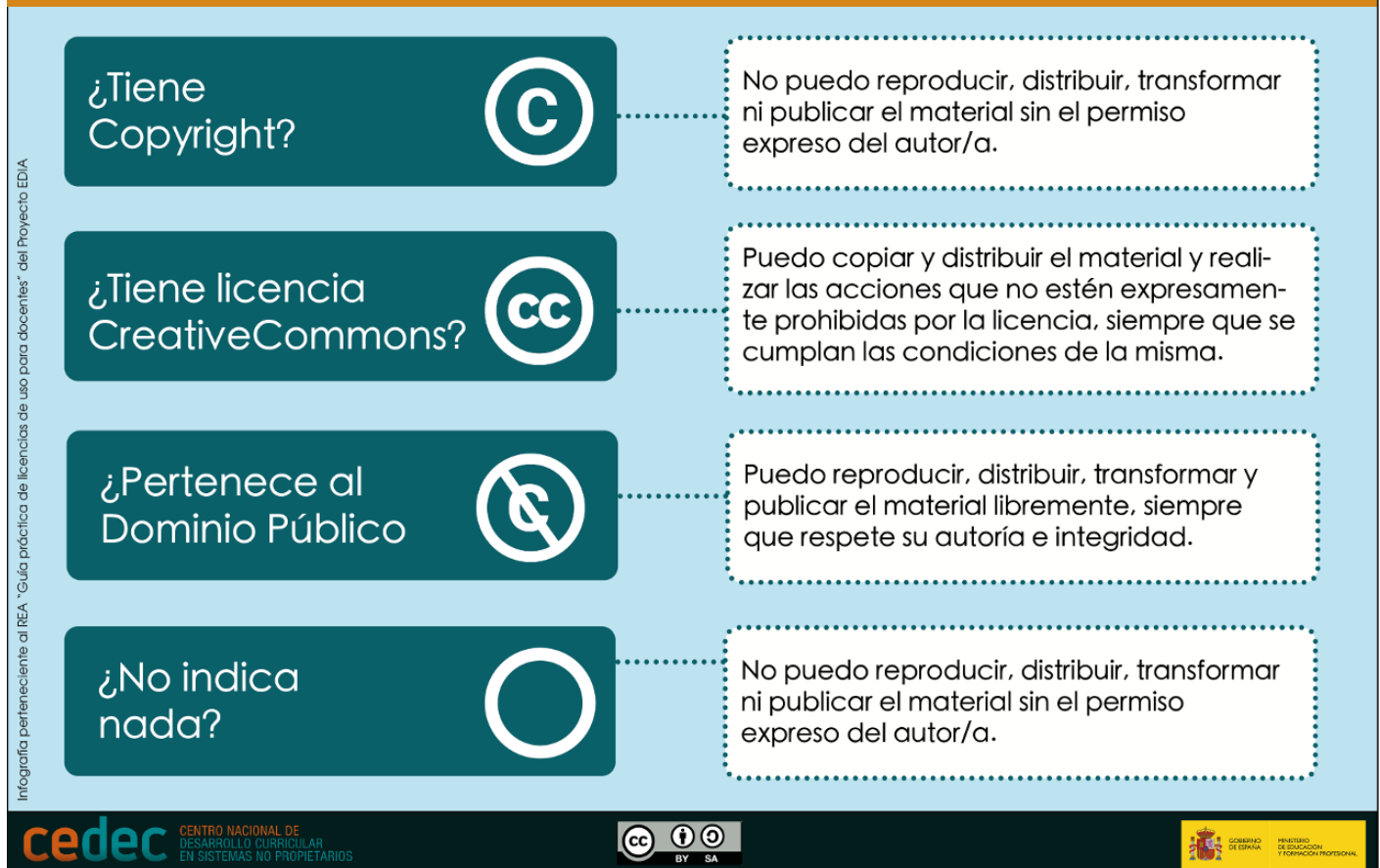
Quién protege nuestros derechos? por CEDEC bajo CC BY-SA

Como docentes, habrá ocasiones en las que podamos utilizar materiales con derechos de autor bajo unas condiciones concretas. Será más fácil si dichos materiales tienen una licencia abierta, como Creative Commons, y mucho más fácil aún si son obras de Dominio Público. Es importante tener en cuenta que el hecho de que un material no indique nada respecto a su licencia de uso no implica que sea libre. Todo lo contrario. **En el caso de que un material no indique su licencia, se considera que tiene todos los derechos reservados.**

### **Por lo tanto, ¿qué puedo utilizar como docente en mis clases?**

Como norma general, y de acuerdo con lo visto hasta ahora, cualquier persona puede utilizar libremente materiales que encontremos en la red y que pertenezcan al Dominio Público (respetando la autoría e integridad de la obra) o que tengan una licencia abierta (siempre que cumplamos los requisitos de las mismas). En el caso de que el material tenga derechos de autor o copyright, o no indique nada al respecto, no podremos utilizarlo, salvo permiso expreso del autor o titular de los derechos.

## MATERIALES DISPONIBLES EN LA RED



Cedec. *Materiales disponibles en la Red* ( CC BY-SA )

Recordemos además que en el caso de los derechos de autor existen limitaciones y excepciones reconocidas en la LPI a las que los usuarios pueden acogerse si se cumplen las condiciones requeridas. Entre estas limitaciones destaca el derecho de cita.







## Licencias de Creative Commons (CC)

Hay muchas personas y entidades que están dispuestas a **ceder algunos o todos los derechos de explotación** de sus obras al público en general, sin necesidad de tener que autorizar individualmente a todos y cada uno de los usuarios que así lo soliciten. Las **licencias abiertas Creative Commons** ofrecen un sistema muy simple para dar respuesta a esta necesidad.


A continuación se muestra una infografía que explica cada uno de los tipos de licencia Creative Commons:


## LICENCIAS CREATIVE COMMONS


Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA

LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
 Reconocimiento (BY)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> </ul>
 Reconocimiento - Compartir Igual (BY-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-SA)</li> </ul>
 Reconocimiento - Sin Obra Derivada (BY-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se distribuyan modificaciones de la obra original.</li> </ul>
 Reconocimiento - No Comercial (BY-NC)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> </ul>
 Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (BY-NC-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> <li>Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-NC-SA)</li> </ul>
 Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (BY-NC-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> <li>No se distribuyan modificaciones de la obra original.</li> </ul>

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

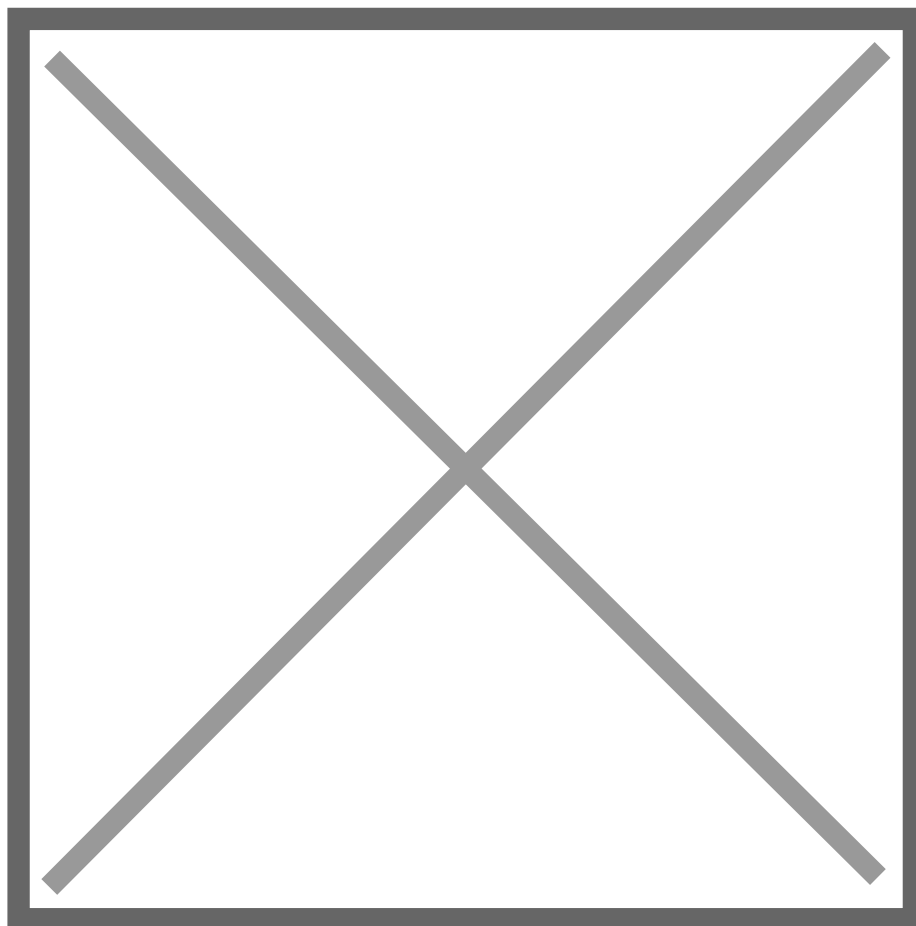

CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS




GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Cedec. *Licencias Creative Commons* ( CC BY-SA )

Cuando **creamos un contenido educativo digital** al que queremos introducir una **licencia CC** debemos tener en cuenta los usos que deseamos tenga nuestra obra:

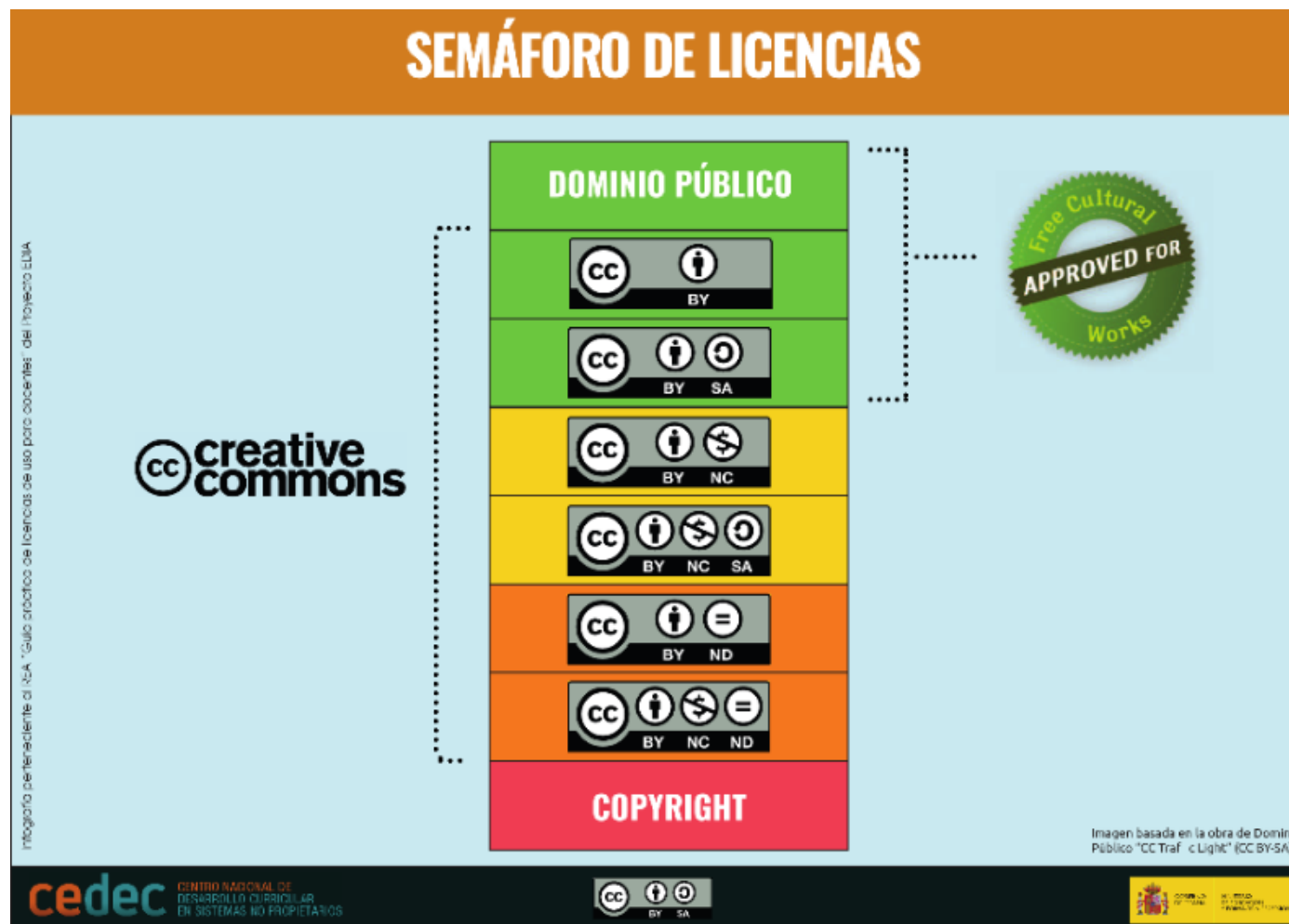


INTEF. *Licencias Creative Commons*. (CC BY-SA)

### Recursos para ampliar información

Mostramos a continuación recursos que pueden ser interesantes para entender mejor los tipos de licencias CC y que no son imprescindibles para la formación del curso:

<https://www.youtube.com/embed/GFfgwlrOc9Q>



Cedec. Semáforo de licencias (CC BY-SA) a partir de la obra de Dominio Público "CC Traffic Light" ( CC BY-SA )

# Incorporación de material ajeno a una obra propia:

## QUÉ PUEDO INCLUIR EN MIS RECURSOS EDUCATIVOS

Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España y en las licencias Creative Commons 4.0.

En todo caso las obras deben estar divulgadas y haber accedido a ellas de forma lícita. Se utilizarán únicamente con fines docentes y de investigación.

### LICENCIA DEL MATERIAL A INCLUIR

¿CON QUÉ FIN VOY A INCLUIR EL MATERIAL?	¿QUÉ MATERIAL QUIERO INCLUIR?	COPYRIGHT <sup>(1)</sup>	DOMINIO PÚBLICO	CREATIVE COMMONS <sup>(2)</sup>					
				CC BY	CC BY-SA	CC BY-NC	CC BY-ND	CC BY-NC-SA	CC BY-NC-ND
CITA ANÁLISIS COMENTARIO JUICIO CRÍTICO	TEXTO, VÍDEO O AUDIO COMPLETO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE TEXTO, VÍDEO O AUDIO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	IMAGEN ÍNTEGRA	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE IMAGEN	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	COLECCIÓN DE TEXTOS, VÍDEOS, AUDIOS O IMÁGENES, ÍNTEGROS O FRAGMENTOS	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
ILUSTRACIÓN DECORACIÓN REMEZCLA COMPOSICIÓN	TEXTO, VÍDEO O AUDIO COMPLETO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE TEXTO, VÍDEO O AUDIO	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	IMAGEN ÍNTEGRA	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	FRAGMENTO DE IMAGEN	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
	COLECCIÓN DE TEXTOS, VÍDEOS, AUDIOS O IMÁGENES, ÍNTEGROS O FRAGMENTOS	●	●	●	●	●	● (3)	●	● (3)
REQUISITOS		Indicar autor y fuente de la obra utilizada.	Respetar autoría e integridad. Recomendable referenciar al autor.	Referenciar al autor.	Referenciar al autor y licenciar la nueva obra con BY-SA.	Referenciar al autor y no utilizar con fines comerciales.	Referenciar al autor y no distribuir obras derivadas.	Referenciar al autor, no utilizar con fines comerciales y licenciar la nueva obra con BY-NC-SA.	Referenciar al autor, no utilizar con fines comerciales y no distribuir obras derivadas.

(1) En el caso de disponer del permiso del autor, podremos incluir cualquier contenido bajo las condiciones acordadas con el mismo.

(2) Al estar amparado en el derecho de cita, no sería necesario cumplir con las condiciones de la licencia de Creative Commons. Es una excepción para los derechos de autor, y por tanto también para las licencias CC, puesto que se basan en él.

(3) Se permite siempre y cuando la obra incluida no tenga el suficiente peso en la nueva obra como para considerar que se está creando una obra derivada de aquella.

● PERMITIDO ● NO PERMITIDO ● SOLO EN ALGUNOS CASOS

cedec

CENTRO NACIONAL DE  
EVALUACIÓN DE SISTEMAS  
EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS



Cedec. Qué puedo incluir en un recurso educativo ( CC BY-SA )

# Utilización de material ajeno en clase

## QUÉ PUEDO HACER EN MIS CLASES

Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España y en las licencias Creative Commons 4.0.

En todo caso las obras deben estar divulgadas y haber accedido a ellas de forma lícita. Se utilizarán únicamente con fines de ilustración de actividades educativas y sin finalidad comercial.

### LICENCIA Y TIPO DE MATERIAL

ACCIÓN	COPYRIGHT <sup>(1)</sup>							DOMINIO PÚBLICO	CREATIVE COMMONS <sup>(2)</sup>
	DOCUMENTOS, VÍDEOS, AUDIOS	FRAGMENTOS DE DOCUMENTOS, VÍDEOS, AUDIOS	IMÁGENES, ILUSTRACIONES	FRAGMENTOS DE IMÁGENES, ILUSTRACIONES	LIBROS DE TEXTO, MANUALES	FRAGMENTOS DE LIBROS DE TEXTO, MANUALES	PARTITURAS, UN SOLO USO, COMPILACIONES		
<b>REPRODUCCIÓN</b> Fotocopiar Escanear o digitalizar Fotografiar Descargar Grabar	●	●	●	●	●	● <sup>(3)</sup>	●	●	●
<b>DISTRIBUCIÓN</b> Facilitar copias en papel Facilitar copias en un CD o DVD Facilitar copias en un disco duro Facilitar copias en un pendrive	●	●	●	●	●	● <sup>(4)</sup>	●	●	●
<b>COMUNICACIÓN PÚBLICA</b> Realizar una ponencia Realizar una exposición Proyectar un vídeo/áudio Publicar en una web/blog Enviar por correo electrónico Subir a un aula virtual	●	●	●	●	●	● <sup>(3)</sup>	●	●	●
<b>TRANSFORMACIÓN</b> Modificar una imagen Traducir un texto Realizar un resumen Pasar un material a otro formato	●	●	●	●	●	●	●	●	● <sup>(5)</sup>
<b>REQUISITOS</b>	Indicar autor y fuente de la obra utilizada.							Respetar autoría e integridad. Recomendable referenciar al autor.	Cumplir las condiciones concretas de la licencia.

(1) En el caso de disponer del permiso del autor, podremos incluir el contenido en las condiciones acordadas con el mismo.

(2) En los casos en los que el uso está amparado en el derecho de cita no sería necesario cumplir con las condiciones de la licencia de Creative Commons. Es una excepción para los derechos de autor y, por tanto, también para las licencias CC, puesto que se basan en él.

(3) Solo es posible en el caso de reproducción para la comunicación pública y el propio acto de comunicación, siempre que no suponga la puesta a disposición ni permita acceso a la obra o fragmento. Se incluirá en todo caso la localización para el acceso legal.

(4) Solo es posible entre personal investigador de un proyecto específico.

(5) No es posible en el caso de las licencias que contengan la condición ND (sin obra derivada): BY-ND y BY-NC-ND, salvo el cambio de formato, que no se considera obra derivada según CC.

● PERMITIDO ● NO PERMITIDO ● SOLO EN ALGUNOS CASOS

cedec

CENTRO NACIONAL DE  
EXAMENES DE ADMISIÓN  
EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS



Cedec. Qué puedo hacer en mis clases ( CC BY-SA )

## Búsquedas y compartición de contenidos con licencias CC

Ya hemos visto cómo debemos actuar con los diferentes tipos de licencias a la hora de crear o modificar contenido educativo digital y que aquellas obras con licencia CC o de dominio público son la mejor opción para utilizar materiales como imágenes, vídeos o incluso secuencias didácticas en el aula.

### Pero, ¿cómo encuentro los recursos que necesito con licencias CC?

Los **motores de búsqueda** nos permiten **filtrar contenido bajo licencia CC** únicamente en la búsqueda de imágenes. Para otro tipo de contenido podemos utilizar buscadores como:



- [Creative Commons Search](#)
- [Wikimedia Commons](#)

A continuación mostramos algunos buscadores para recursos con licencia CC organizados por tipo de contenido:

### Imágenes

- [Flickr](#)
- [Google Image](#) (donde se puede filtrar la búsqueda por licencias CC)
- [Morguefile](#)
- [Pixabay](#)
- [Pics4Learning](#) (repositorio en inglés de imágenes con licencia para uso educativo)

### Vídeos

- [YouTube](#)
- [Vimeo](#)
- [Archive.org](#)

### Sonido

- [Freesound](#)
- [Hsoundbible.com](#)
- [Ccmixer.org](#)
- [Jamendo](#)

**¿Y si quiero compartir mis recursos?**



En el caso de queramos darle más difusión al material creado, compartirlo con otras personas y contribuir al conocimiento libre, tendremos dos opciones: marcar la obra como de Dominio Público o aplicar una licencia Creative Commons.

Para licenciar obras con CC podemos utilizar la herramienta que nos proporciona

<https://creativecommons.org/> que a través de un cuestionario nos proporciona el icono que debemos incluir en nuestra obra con las condiciones elegidas:

Acceso a la [herramienta de Creative Commons](#).

# Licencias Creative Commons

Las Licencias CC son herramientas legales reconocidas internacionalmente, de carácter gratuito, no exclusivo e irrevocable, que permiten ceder públicamente algunos de esos derechos de explotación para que otras personas puedan utilizarlos.

**CARACTERÍSTICAS DE LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS**





**GRATUITAS**  
No suponen ningún coste para el autor



**LEGALES**  
Basadas en los derechos de autor



**NO EXCLUSIVAS**  
Compatibles con otras licencias y acuerdos



**SENCILLAS**  
Sistema muy sencillo y rápido de usar



**RECONOCIDAS**  
Reconocidas internacionalmente



**IRREVOCABLES**  
Eliminar la licencia CC no afecta a las copias en circulación

Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDJA



CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS



CC BY SA

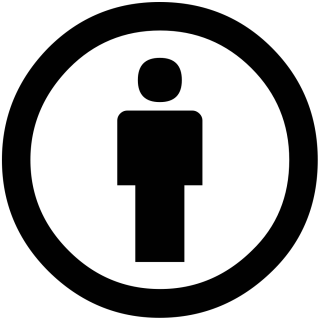
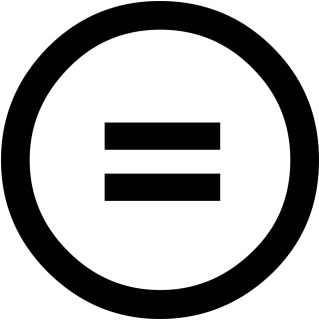

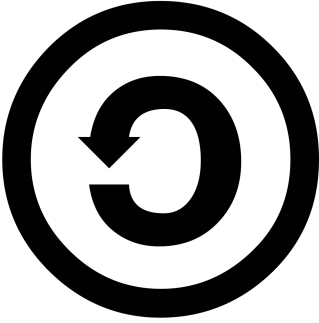


GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Iconos de Freepik y Vectors Market para [www.flaticon.es](http://www.flaticon.es)

Cedec. Características de las licencias Creative Commons ( CC BY-SA )

Con las licencias Creative Commons el autor puede autorizar el uso de su obra bajo los términos y condiciones que considere. Hay cuatro condiciones que podemos encontrar en las licencias CC:

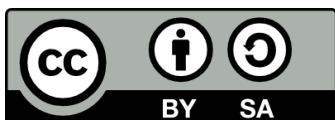
<b>Reconocimiento</b>	Permite de forma libre el uso de la obra siempre que se reconozca y cite al autor		BY
<b>Sin obra derivada</b>	El autor no permite generar obras derivadas		ND
<b>No comercial</b>	El autor no permite el uso comercial		NC
<b>Compartir igual</b>	Permite de forma libre el uso de la obra bajo la misma licencia		SA

Estas cuatro condiciones se pueden combinar, dando lugar a seis tipos diferentes de licencias (**en todas ellas se exige el reconocimiento** o atribución al autor):





CC- BY. **Reconocimiento:** puedes realizar cualquier acto de explotación de la obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando reconozcas al autor.



CC- BY- SA. **Reconocimiento- Compartir igual:** puedes explotar la obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando reconozcas al autor; las obras derivadas que realices, que también pueden ser explotadas con fines comerciales, tienen que llevar esta misma licencia.



CC- BY- NC. **Reconocimiento- No comercial:** puedes explotar la obra original y las posibles obras derivadas sin fines comerciales y reconociendo al autor.



CC-BY-NC-SA. **Reconocimiento- No comercial- Compartir igual:** No puedes utilizar con fines comerciales ni la obra original ni las obras derivadas resultantes, que deberás compartir con la misma licencia.



CC- BY- ND. **Reconocimiento- No Derivada:** puedes explotar la obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando reconozcas al autor, pero no se permiten realizar adaptaciones o modificaciones de la misma; es decir, no se permiten las obras derivadas.



CC- BY- NC- ND. **Reconocimiento- No Comercial- No Derivada:** No puedes explotar la obra con fines comerciales ni generar obras derivadas.

Además, hemos de añadir que existe una licencia Creative Commons que te permite licenciar tu obra como si fuese de dominio público. Se trata de la licencia CC0.



Para licenciar tus canciones con Creative Commons, puedes utilizar plataformas en las que se incluyan ese tipo de licencias (como youtube, jamendo o bandcamp) o utilizar el asistente de la propia página. [Haz click aquí para acceder al asistente.](#)

¿Cómo podemos buscar un vídeo en youtube con licencia CC? Aplicando un filtro en la búsqueda: una vez que hemos introducido la palabra en el buscador de youtube y le damos a la lupa, nos aparece encima del primer vídeo la opción de poner filtros. Si pulsamos en filtros, se despliegan cinco columnas entre las que se encuentra la columna "Características", y ahí encontraremos la opción de Creative Commons. Por otro lado, si tenemos en mente un vídeo específico que querríamos utilizar, podemos comprobar si está licenciado con CC en la descripción del mismo,



pulsando mostrar más.

<https://www.youtube.com/embed/dDTBk2lqE3Q>

Youtube. Raúl Luna. *Buscar vídeos de Youtube con licencia Creative Commons* ( CC BY )

# Licencias de autor en el ámbito educativo

Para ampliar el contenido de las licencias de autor y ver la relación directa con el ámbito educativo, te proponemos que visualices la siguiente EDUcharla:

<https://www.youtube.com/embed/qajrKk-xwbE>

*Licencias de autor en el ámbito educativo* del canal de Youtube INTEF

# Normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor

En este apartado tratamos la temática de los derechos de autor y uso de licencias para dar respuesta al siguiente indicador

*2.3.B2.2. Asesora de modo informal a otros docentes en el uso de licencias, catalogación e inclusión de metadatos en los contenidos educativos digitales,*

## Propiedad intelectual y derechos de autor

Lo primero es definir qué es la propiedad intelectual. El Registro de la Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura y Deporte lo define de esta forma:

### “ ¿Qué es la Propiedad Intelectual?

*La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley.*

*La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación.*

*Incluye el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.*











La **propiedad intelectual** se refiere a la posesión de elementos culturales y, al contrario de lo que sucede con otros tipos de propiedades, **tiene fecha de caducidad**. Poseer la propiedad intelectual puede dar lugar a distintos derechos, dependiendo de nuestra condición con respecto a la obra (autor, productor, etc.), los más conocidos de los cuales son los **derechos de autor**.

### Y entonces, ¿qué son los derechos de autor?

Los **derechos de autor** podemos definirlos como aquellos derechos que corresponden a la persona que crea alguna obra literaria, artística o científica. Esta condición de autor tiene un carácter irrenunciable e intransmisible y, al contrario de los que ocurre con la propiedad intelectual, ésta no se extingue con el paso del tiempo, es decir, el autor de la obra no deja de serlo en ningún momento y debe ser siempre reconocido y citado adecuadamente.


## OBRAS PROTEGIDAS POR LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España


OBRAS ORIGINALES LITERARIAS, ARTÍSTICAS Y CIENTÍFICAS			OBRAS DERIVADAS
<div style="text-align: center;">  <p><b>Textos</b></p> <p>Libros, folletos, impresos, escritos, discursos, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y obras similares.</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p><b>Obras plásticas</b></p> <p>Pinturas, esculturas, dibujos, grabados, cómics, bocetos y demás obras plásticas.</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p><b>Obras audiovisuales</b></p> <p>Obras cinematográficas y otras obras audiovisuales.</p> </div>	<div style="text-align: center; margin-bottom: 20px;">  </div> <p><b>Traducciones</b></p> <p><b>Adaptaciones</b></p> <p><b>Revisiones</b></p> <p><b>Actualizaciones</b></p> <p><b>Resúmenes</b></p> <p><b>Compendios</b></p> <p><b>Arreglos musicales</b></p>
<div style="text-align: center;">  <p><b>Obras dramáticas</b></p> <p>Obras dramáticas y dramático-musicales, coreografías, pantomima y obras teatrales.</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p><b>Composiciones musicales</b></p> <p>Composiciones musicales, con o sin letra</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p><b>Programas informáticos</b></p> <p>Programas de ordenador.</p> </div>	
<div style="text-align: center;">  <p><b>Diseños de arquitectura e ingeniería</b></p> <p>Proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería.</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p><b>Gráficos y mapas</b></p> <p>Gráficos, mapas y diseños relativos a la topografía, la geografía y a la ciencia en general.</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p><b>Colecciones y bases de datos</b></p> <p>Colecciones de obras ajenas que por su selección o disposición constituyan creaciones intelectuales</p> </div>	


Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA

Iconos de Freepik y DinosoftLab para [www.flaticon.es](http://www.flaticon.es)



CENTRO NACIONAL DE  
DESARROLLO CURRICULAR  
EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS





Cedec. *Obras protegidas por la Ley de Propiedad Intelectual* ( CC BY-SA )


## Derechos morales y patrimoniales



Además de los derechos de autor, toda obra tiene **derechos morales y patrimoniales o de explotación**. Los primeros hacen referencia al derecho al **reconocimiento de la autoría** y al derecho de decidir sobre la divulgación de la obra. Un ejemplo son los derechos de un compositor para decidir si podemos utilizar su composición en un video que publicaremos en la web de centro educativo. Los **derechos patrimoniales o de explotación** hacen referencia a la **explotación de la obra** en cualquier forma y, especialmente, a los derechos de reproducción o distribución. Un ejemplo son los los derechos de un escritor para poder cobrar por la distribución de su obra.

## DERECHOS DE AUTOR


Infografía basada en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual de España



### DERECHOS MORALES

- Perpetuos
- No pueden cederse ni se puede renunciar a ellos


- Divulgación de la obra
- Elección de nombre o seudónimo
- Reconocimiento de autoría
- Exigencia de respeto a integridad
- Modificación de la obra
- Retirada de la obra
- Acceso a ejemplar único




### DERECHOS DE EXPLOTACIÓN


- Temporales. Al terminar la obra pasaría a Dominio Público
- Pueden cederse o venderse a otros agentes

- Reproducción
- Distribución
- Comunicación pública
- Transformación



CENTRO NACIONAL DE  
DESARROLLO CURRICULAR  
EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS





Cedec. *Derechos de autor* ( CC BY-SA )

Como hemos visto, la Ley de Protección Intelectual (LPI) define los **derechos de explotación** que tiene un autor de forma exclusiva sobre su obra: reproducción, distribución, comunicación pública y transformación. Pero en el ámbito docente, ¿qué acciones están incluidas en cada uno de esos derechos? En esta infografía podemos ver algunos de los ejemplos más comunes:

## DERECHOS DE EXPLOTACIÓN EN EL ÁMBITO DOCENTE

Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA



### REPRODUCCIÓN

- Fotocopiar
- Escanear o digitalizar
- Fotografíar
- Descargar



### DISTRIBUCIÓN

- Facilitar copias en papel
- Facilitar copias en CD o DVD
- Facilitar copias en un disco duro o pendrive



### COMUNICACIÓN PÚBLICA

- Realizar una ponencia
- Realizar una exposición en clase
- Proyectar un vídeo / audio en clase
- Publicar un contenido en una web, blog o intranet
- Enviar por correo electrónico
- Subir un material a un aula virtual



### TRANSFORMACIÓN

- Modificar una imagen
- Traducir un texto
- Realizar un resumen
- Pasar un material a otro formato

Iconos de Freepik y DinosoftLab para www.flaticon.es

Cedec. Derechos de explotación en ámbito docente ( CC BY-SA )

Además, en docencia debemos saber que tenemos el **derecho de cita** que hace referencia al permiso legal para la copia e inclusión de fragmentos razonables de obras protegidas ajenas, siempre que se mencione su fuente, título y autor.

Para saber más... La Organización Mundial de la Propiedad intelectual (OMPI) ha creado un vídeo que resume algunas de estas cuestiones:

[https://www.youtube.com/embed/zyRWxwb\\_sUE](https://www.youtube.com/embed/zyRWxwb_sUE)

Video: ¿Qué es el derecho de autor? por OMPI

# Bancos y repositorios

## Bancos de recursos



Algunos **consejos para cuando uses archivos de bancos** de imágenes que te damos son:

- En una presentación, infografía, Unidad Didáctica, blog o web, intenta utilizar iconos o fotografías **de un solo diseñador o fotógrafo**, buscando la unificación de estilos para aportar **coherencia**.
- Si no tienes grandes conocimientos de diseño, descarga imágenes en **formatos estandarizados** como png o jpg para imágenes ya que podrás trabajar más fácilmente con ellas.
- Piensa **para qué necesitas dichos archivos**, pues según su uso, tendrás que elegir el tamaño de descarga y resolución de dichas imágenes (para impresión mínimo 300ppp) o calidad de audios y vídeos.
- Te resultará mucho más fácil si aplicas un **sistema de organización en carpetas y subcarpetas** coherente en tu dispositivo donde guardar dichos archivos. Recuerda renombrarlas con palabras clave para posteriores búsquedas.
- En el caso de insertar una imagen en tu web o blog, recuerda rellenar el campo "**Descripción de la Imagen**" para que sea más accesible a las personas con discapacidad.
- No te conformes con el primer archivo que encuentres, **crea tu propio banco** en tu dispositivo para enfocar mejor tu trabajo.



- **Revisa muy bien las licencias permitidas** en cada caso para usarlas adecuadamente y evitar problemas de permisos o posteriores reclamaciones y rectificaciones (en algunos bancos no es necesaria la atribución, pero siempre se agradece reconocer el trabajo).

## Repositorios

Utilizamos los **repositorios** como **herramientas que nos van a servir para poner documentación en libre acceso**. Para entender este sistema hay que remontarse al año 2022 cuando la UNESCO hace referencia a los Open Educational Resources (OER) o recursos educativos abiertos, aunque previamente Universidades e instituciones científicas comenzaran a desarrollar plataformas de acceso libre para la difusión de trabajos científicos.

**Open Access (OA)** o **acceso abierto** es un movimiento que promueve el **libre acceso a los recursos digitales** derivados de la producción científica académica, sin barreras económicas o restricciones provenientes de los derechos de copyright sobre los mismos. Internet se convierte en el medio que propicia esta oportunidad de intercambio y difusión de conocimiento.

De esta forma, tomando como definición la obtenida del Servicio de Archivos y Bibliotecas de la Universidad de Salamanca, entendemos un **repositorio digital** como:

“ Un repositorio, depósito o archivo en un sitio web centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Pueden contener los archivos en su servidor o referenciar desde su web al alojamiento originario.

Pueden ser de acceso público, o pueden estar protegidos y necesitar de una autenticación previa. Los depósitos más conocidos son los de carácter académico e institucional y tienen por objetivo organizar, archivar, preservar y difundir la producción intelectual resultante de la actividad investigadora de la entidad

A nivel educativo, los repositorios nos deben servir como **soportes para la difusión y compartición de materiales educativos digitales**, punto de encuentro e intercambio, fomentando la creación, edición y publicación. Los repositorios de objetos de aprendizaje (LOR) y los repositorios de recursos educativos abiertos (ROER) son plataformas que permiten el acceso a estos recursos, alojándolo directamente o a través de metadatos que permiten su localización, siendo su única diferencia que los ROER se limitan al alojamiento y distribución de recursos educativos abiertos.

## Características de los repositorios



A continuación se ofrece una clasificación de los repositorios educativos abiertos publicada por Antonio Miguel Seoane Pardo para Grupo de Investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL).

- **Almacenan diferentes tipos de archivos.** Los recursos educativos abiertos pueden ser de muy diversa índole: documentos de texto, audio, vídeo, recursos HTML, etc.
- **Contienen metadatos.** Es decir, que además de la información contenida en estos recursos, los repositorios contienen información que permite catalogar y conocer con precisión la temática, autoría, nivel educativo y otros detalles de utilidad para su reutilización como recursos didácticos. Uno de las especificaciones más utilizadas para la definición de los metadatos en repositorios educativos es LOM (Learning Object Metadata).
- **Incluyen sistemas de búsqueda** para la localización de los recursos. En no pocos casos, además, los repositorios son interoperables, es decir, es posible buscar en el contenido de muchos repositorios a través de "Repositorios de repositorios" (por ejemplo, Hispana o Europeana recopilan información de un gran número de repositorios españoles y europeos, respectivamente).
- Pueden ser **temáticos o institucionales**. Los institucionales, particularmente si son de universidades, no suelen estar especializados en recursos educativos, sino que se destinan también a la difusión de documentos patrimoniales o de gestión de la institución, así como a la diseminación de resultados de investigación de sus miembros.

## Calidad de los repositorios

Siguiendo con el mismo estudio, Seoane Pardo indica que para que un repositorio tenga éxito, existen algunas características (que no se han añadido en la clasificación anterior por no ser comunes a todos los entornos) que resultan especialmente interesantes. Una de ellas es el mantener un control de versiones de los recursos depositados, dada la posibilidad de incorporar nuevas versiones en el repositorio, de los mismos o de otros autores. Además, en algunos casos se dota a estos entornos de características sociales que permiten realizar comentarios, sugerencias, documentar experiencias de uso, etc.

Los **indicadores de calidad** de los repositorios dependen de sus potencialidades de **búsqueda, distribución, reutilización y colaboración** (Atenas & Havemann, 2013). He aquí un esquema elaborado por estos autores:



Theme	Description
<b>Search</b>	In order for existing open content to be found and made use of, it is clear that such materials must be straightforward to search for and retrieve. As the content is housed in repositories, support for search and retrieval (within the repository interface, via an OER aggregation service, or indeed via popular search engines such as Google) is therefore crucial.
<b>Share</b>	Share represents the activity of educators who take the step of turning a learning resource into an open resource. Repositories can and must play a key role by not only enabling resources to be shared, but facilitating and encouraging sharing.
<b>Reuse</b>	The reuse of resources requires something of a shift in academic practice, and as such it also entails addressing barriers and resistance. Reuse must first of all be clearly permitted as well as convenient.
<b>Collaborate</b>	A successful repository will not simply be a virtual warehouse for content but a meeting place for communities of practice, within which knowledge is not only stored but exchanged, evaluated, and co-created. Through this affordance of social interaction, repositories can enable resources to be reviewed, commented upon, and rated.

OER Themes de Atenas, J. & Havemann, L. bajo CC BY-NC 3.0