

# Derechos de autor y recursos educativos digitales

En esta publicación se encontrarán algunas orientaciones a tener en cuenta al momento de buscar, descargar, modificar o utilizar contenidos encontrados en Internet. El propósito es que el docente tenga en cuenta esta información y pueda reflexionar a la hora de generar recursos didácticos, difundir producciones, alentando a que tanto docentes y alumnos sean creadores, productores y divulgadores de contenidos digitales.

## ¿Qué son los derechos de autor?

Nos referimos al derecho de autor como una serie de normas jurídicas y principios que protegen los derechos morales y patrimoniales amparados por la ley que se le concede a los autores. Se considera autor a toda persona que tanto ha creado una obra, como modificado la obra de otro, cualquiera fuera su naturaleza: literaria, plástica, musical, científica, didáctica, etc, en tanto la misma esté publicada o sea inédita. Decimos que las obras se encuentran registradas cuando sus autores legalizan su "autoría". Otras a pesar de no estar registradas ostentan derechos morales de autoría. Por lo tanto siempre que usemos un texto, imagen, música, etc. realizada por otra persona -por honestidad intelectual- debemos mencionar al autor de la misma. En ocasiones, si "usamos" producciones culturales registradas legalmente, debemos pagar derechos de autor, son los casos en que las obras tienen "todos los derechos reservados". Otras, en cambio, no tienen derechos reservados y alientan un uso libre y gratuito. Recordemos que siempre -a pesar del tipo de derechos- mencionamos la fuente.

Sobre estas diferencias, les compartimos este informe realizado por el programa "Interconectados".

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=FyjPxAW-IQA>

## Copyright

Una obra tiene Copyright cuando está sujeta a derechos de autor. Este derecho es el que regula el conjunto de derechos morales y patrimoniales que la ley le concede a los autores sobre su obra. Si un tercero quiere utilizar o difundir una obra con copyright, debe pedir autorización.



El [símbolo](https://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor) del *copyright*, "©", se usa para indicar que una obra está sujeta al derecho de autor. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Derecho\\_de\\_autor](https://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor)

## Copyleft

Por otra parte el Copyleft se utiliza para trabajos con más libertad de difusión; se pueden utilizar, compartir, modificar y distribuir, siempre que no se alteren las características esenciales del proyecto y que las nuevas versiones creadas, también sean libres. Es importante entender que si bien los derechos no son reservados, la condición sobre la libertad no implica condición de gratuidad. Se trata de una práctica legal que consiste en la renuncia del derecho de autor (*copyright*). Este concepto surge como alternativa al Copyright y si bien la primera versión fue creada por Richard Stallman<sup>1</sup> patrocinador el movimiento de Software libre, se hace extensivo no sólo a cualquier tipo de software y su código fuente, sino a cualquier tipo de trabajo creativo que implique derecho de autor: obras artísticas, textos de cualquier tipo y género, programas, imágenes, etc.



El símbolo para identificar un material con copyleft disponible en: <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

## Creative Commons

En nuestro país funciona la organización **Creative Commons Argentina**, que como ellos mismos explican:

"Creative Commons es una organización sin ánimo de lucro, que promueve el intercambio y utilización legal de contenidos cubiertos por los derechos de autor. Para ello, entre otras actividades, brinda un set de herramientas legales estandarizadas: [las licencias Creative Commons](#), que se basan en el derecho de autor y sirven para llevar la postura extrema de "Todos los derechos reservados" hacia una más flexible, de "Algunos derechos reservados" o, en algunos casos, "Sin derechos reservados".

Estas licencias se pueden utilizar en casi cualquier obra creativa siempre que la misma se encuentre bajo derecho de autor y conexos, y pueden utilizarla tanto personas como instituciones.



Disponible en: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CreativeCommons\\_logo\\_trademark.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CreativeCommons_logo_trademark.svg)

---

<sup>1</sup> Ver Software libre y privativo (insertar link)

En la página de Creative Commons Argentina podemos leer artículos que subrayan la importancia de la cultura libre en la circulación y consumo de producciones culturales. Permite reflexionar sobre el “derecho de autor” de toda producción cultural, como por ejemplo: imágenes, textos, videos, etc. Dicen:

Los derechos de autor son la concesión de un monopolio exclusivo de distribución y disposición de una obra entregado por el Estado. Esto implica que todos los autores y creadores de obras pueden disponer de manera exclusiva de las mismas. Los derechos de autor suelen dividirse a su vez en dos derechos de características diferentes: los *derechos morales* y los *derechos patrimoniales*. A los primeros les corresponde el reconocimiento de la paternidad de la obra y la preservación de la integridad, mientras que los segundos implican todo lo relacionado a los derechos económicos y de distribución de las obras

## La UNLP libera el uso de los contenidos de su web

📅 29/06/2012 🗑️ Por CC Argentina 💬 Sin comentarios

El portal de la UNLP comparte sus contenidos bajo CC.



### Ahora el Portal comparte sus contenidos bajo Licencia Creative Commons

La Universidad Nacional de La Plata se suma a las nuevas tendencias internacionales que buscan reducir las barreras legales en torno a la protección de los derechos de propiedad intelectual y autoría de contenidos en Internet. Por ello resolvió que, a partir de ahora, absolutamente todos los contenidos

Disponible en:

<http://www.creativecommons.org.ar/article/la-unlp-libera-el-uso-de-los-contenidos-de-su-web/index.html>

Tanto la creación de contenidos digitales para la enseñanza, como la circulación de los mismos, implican derechos de autor. Dependiendo del grado de protección establecida (copyright, copyleft o los derechos creative commons) será el uso, circulación, modificación que podremos realizar de los mismos.

## Recursos Educativos Digitales

En el ámbito educativo es importante tener conocimiento de las diferentes clases de licencias sobre derechos de autor. Muchas veces incluimos en nuestros proyectos, recursos que creamos para la enseñanza de determinados contenidos, fotos, imágenes, videos, artículos periodísticos o académicos, que se vuelven más fáciles y seguros de utilizar, compartir y reutilizar si tienen algún tipo de libertad como licencias CC. Para ello

necesitamos realizar búsquedas en internet de materiales que tengan estas características.

Dentro de las formas de búsqueda en internet, podemos utilizar una sintaxis que nos aproxime al material que deseamos buscar:

- Sólo escribir lo que se quiere buscar. Ejemplo un animal blanco y negro.
- Utilizando comillas: "animal blanco y negro".
- Utilizando el signo - para especificar la búsqueda, ejemplo animal blanco y negro (espacio)-argentina; animal blanco y negro -patagonia.
- Acotar los resultados de las búsquedas ingresando a las opciones de herramientas del navegador que utilicemos (Google, Mozilla, Firefox, etc), donde se podrá filtrar la búsqueda a partir de las fechas de publicación, el idioma, el origen (país), derecho de uso (libre, abierto, con licencia, etc). A su vez podemos seleccionar qué tipo de información estamos buscando, imágenes, videos, artículos académicos, etc.
- Se puede variar la búsqueda ingresando palabras en letras mayúsculas y otras con letras minúsculas, algunas utilizando tildes y otras sin utilizarlo.

Teniendo en cuenta todas estas formas de sintaxis, y utilizando posibles combinaciones de búsqueda, podremos optimizar nuestros resultados. Es importante chequear a qué tipo de derecho de autor o no está sujeto el contenido seleccionado. De este modo sabremos si podemos descargarlo para su reutilización, publicación y tendremos claridad para aquello que podamos hacer con el material y aquello que no.

Se denomina Recursos Digitales Abiertos (REA) a todos aquellos materiales multimedia que fueron pensados con fines educativos. Se denominan abiertos porque poseen determinadas características que son las siguientes:

- son **modificables** (para adaptar, mejorar, enriquecer)
- se pueden **combinar** (combinado con otro recurso forma un nuevo recurso)
- se puede **reutilizar** (en diferentes contextos, el original o las sucesivas modificaciones)
- se puede **redistribuir** (hacer las copias necesarias para compartir con otras personas)

Algunos sitios donde podrán encontrar recursos educativos abiertos y/o libres son:

[Portal Educ.ar](#): es el portal educativo del Estado Argentino. Incluye una sección de recursos en la que podemos filtrar por nivel, área y tipo de recurso. Los contenidos digitales se presentan catalogados y organizados. También tiene acceso a contenidos de los canales Paka Paka y Encuentro.

[Plataforma Educativa ABC](#): es la plataforma educativa de la Provincia de Buenos Aires. Tienen acceso a la misma todas aquellas personas que trabajan en el sistema

educativo. En el siguiente video realizado por Tecnología Educativa, verán más detalles de sus características y cómo acceder.

Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=NQz4OIFaAmA>

**Paka Paka** es una señal pública de carácter educativo destinada a un público joven entre 2 y 12 años. Sus propuestas son multiplataforma. En el sitio web se pueden encontrar contenidos digitales, juegos y apps

**Ronda**: es una plataforma educativa diseñada con el propósito de acercar a los docentes y estudiantes de la modalidad Educación Especial otras posibilidades de enseñar y aprender. Contiene recursos didácticos, herramientas digitales y materiales multimedia curados y editados en formatos accesibles, bajo el criterio de diseño universal, lo que hace de Ronda un sitio útil para todos los niveles y modalidades de enseñanza.

**Edurobótica** es una plataforma diseñada por la Dirección de Cultura y Educación de la Pvcia de Buenos Aires que dispone de recursos pedagógicos relacionados con los campos de conocimientos emergentes del Pensamiento Computacional, la Programación y la Robótica en la escuela

**Procomún**: es un repositorio de Recursos Educativos Abiertos creado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado que depende del Gobierno de España. En este caso debemos tener en cuenta que estos recursos están pensados para la currícula escolar de España. Aún así, el docente sabrá decidir si los recursos encontrados en este sitio se adecuan a su proyecto de clase.

## Bibliografía

-Creative Commons Argentina

<http://creativecommons.org.ar/faq#p1-03>

-*Hablamos de... recursos educativos abiertos (REA)* disponible en :

<https://www.educ.ar/noticias/130878/hablamos-de-recursos-educativos-abiertos-rea>

-Portal Educ-ar

<https://www.educ.ar/recursos/112399/huayra-sistema-operativo-libre-para-la-educacion>

-Tanenbaum, A. *Sistemas Operativos modernos*. Pearson-Prentice Hall, 2009. 3ra edición.  
ISBN: 978-607-442-046-3