

02

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA
LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA



UBA
Universidad de Buenos Aires



Facultad de Ciencias
VETERINARIAS
Universidad de Buenos Aires

ISSN 2525-0809

02

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA LA
DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA
SERIE N°1:
Enseñanza con TIC

PROYECTO SPU FCV - UBA
LA FACULTAD DE CIENCIAS VETERINARIAS EN POS DE LA MEJORA CONTINUA
CONVENIO ME 157/15 - RCS 4068/15
DIRECTOR: MARCELO MIGUEZ

Autores

Roxana Szteinberg
Fabiana Grinsztajn

Colección Cartillas para la Docencia Universitaria en FCV - UBA / Marcelo Miguez
- 1a ed. - Buenos Aires: Facultad de Ciencias Veterinarias - UBA, 2016.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional

Facultad de Ciencias Veterinarias UBA
Av. Chorroarín 280 (1427) Ciudad de Buenos Aires
Tel: (54-11) 4524-8400
www.fvet.uba.ar

Diseño de tapa e interior: Natalia Pellizzere

Impreso en BMPress, Av. San Martín 4408, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina,
en el mes de agosto de 2016.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su almacenamiento en un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio electrónico, mecánico, fotocopia u otros métodos, sin el permiso previo del editor.

02

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA
LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA

SERIE N° 1
Enseñanza con TIC
Recursos educativos abiertos
en la universidad



UBA
Universidad de Buenos Aires



Facultad de Ciencias
VETERINARIAS
Universidad de Buenos Aires

En el marco del proyecto institucional ***La Facultad de Ciencias Veterinarias de la UBA en pos de la mejora continua***, que incluye entre sus propuestas acciones tendientes a capacitar a los docentes de la facultad y contribuir al diseño de materiales didácticos que enriquezcan las actividades de enseñanza y de aprendizaje, se presenta como material de trabajo La Colección Cartillas para la Docencia Universitaria.

Director del proyecto: Marcelo Miguez - Decano

Equipo responsable del proyecto:

Mariana Vaccaro - Subsecretaria Académica, Coordinación

Julio García - Subsecretario de Hacienda, Asesor

Fabiana Grinsztajn - Asesora Pedagógica

Fundamentos del proyecto La Facultad de Ciencias Veterinarias de la UBA en pos de la mejora continua 2014-2017

La profesión veterinaria en la actualidad es considerada de acuerdo a estos presupuestos una prioridad estratégica no solamente en nuestro país sino además en el mundo. El 60% de los patógenos que afectan al hombre son de origen animal, el 75% de las enfermedades emergentes y reemergentes tienen el mismo origen, esto convierte a la profesión veterinaria en copártcipe de la protección de la salud humana. De aquí surge el concepto “Una sola Salud”, que se podría definir como una cooperación entre los que desarrollan su profesión en la interfaz, humano - animal – ecosistema, siendo los veterinarios actores fundamentales. La relevancia por lo tanto de una buena formación de calidad, actualizada, comprometida técnica y cien-

tíficamente con los más importantes avances es sin lugar a dudas fundamental de cara a satisfacer las múltiples demandas que la sociedad le impone al profesional. La alta calidad de la educación veterinaria reviste una importancia crítica para satisfacer servicios veterinarios eficientes y la mejora de la enseñanza veterinaria, constituye por ende, un componente fundamental de cualquier plan de mejora de la gobernanza de los Servicios veterinarios cuyas actividades además han sido definidas como un bien público OIE (2012) Es por esta razón que se espera mediante diversos proyectos y acciones lograr en la FCV – UBA, la realización de un conjunto de actividades formativas de excelencia, ofreciendo a nuestros alumnos oportunidades para la práctica y la reflexión. Con el fin de fortalecer la adquisición de competencias necesarias para el desempeño profesional, se plantea una propuesta de intensificación de la enseñanza práctica y de acompañamiento a la vez de los estudiantes en los diferentes trayectos de la formación.

La FCV- UBA tiene como propósito la formación, la investigación y la transferencia de conocimientos relacionados con la producción, la salud, el bienestar animal, la producción y control de fármacos veterinarios, la salud pública, la bioética, la biotecnología, las terapias asistidas con animales y la Tecnología, Protección e Inspección de alimentos para mejorar la calidad de vida de la población y el cuidado del medio ambiente. La FCV cuenta con un proyecto institucional que direcciona las estrategias en función de sus objetivos. Entre los años 2009-2011 se llevó adelante a través del PROMVET y con el apoyo de la SPU, Ministerio de Educación, un programa de actividades destinadas a garantizar la consecución de estos propósitos. De esta manera se lograron objetivos muy valorados por la institución, y se alcanzaron mejores condiciones tanto para la enseñanza como para el aprendizaje.

Con el objeto de dar continuidad a estas acciones y profundizarlas a fin de poder encastrar la institución hacia la más alta calidad académica, garantizando equidad en la distribución del conocimiento, se promueve desde un enfoque de mejora continua, este nuevo proyecto de carácter plurianual con una perspectiva a 3 años (2014-2017)

De esta manera sostenemos una importante función social como institución universitaria, ya que como se ha mencionado, la carrera de Veterinaria es considerada una prioridad a nivel nacional y mejorar las condiciones que faciliten la graduación de nuestros estudiantes permitirá entonces en atender a la necesidad del país de contar con mayor cantidad de Veterinarios formados de acuerdo a estándares de calidad nacionales e internacionales

Las Cartillas para la Docencia Universitaria se enmarcan en los objetivos de mejora continua previstos en el Proyecto la FCV -UBA en pos de la mejora continua, entendiendo que la mejora es un camino de construcción colectiva de la calidad educativa en nuestra institución.

Prólogo

Es indudable que la profesión veterinaria en el presente asume una relevancia decisiva a nivel mundial. La relevancia por lo tanto de una buena formación de calidad, actualizada y comprometida técnica y científicamente con los más importantes avances en el campo es fundamental de cara a satisfacer las múltiples demandas que la sociedad requiere del profesional.

La alta calidad de la educación veterinaria reviste una importancia crítica para satisfacer servicios veterinarios eficientes y la mejora de la enseñanza veterinaria, constituye por ende, un componente fundamental de cualquier plan de mejora de la gobernanza de los Servicios veterinarios cuyas actividades además han sido definidas como un bien público por la OIE (2012) El concepto de una sola salud impulsado en forma internacional desde organismos como la OIE instan a desarrollar con mayor grado de eficiencia en su resultados y alcances. Para lograrlo es necesario mejorar cada día las actividades de enseñanza, el diseño y el desarrollo del curriculum de la carrera, la formación en la acción, los recursos que se utilizan, las propuestas y actividades que cada cátedra promueve. La docencia universitaria, está sometida a continuos cambios y transformaciones, vinculadas tanto al avance del conocimiento como a las dinámicas propias de las instituciones universitarias y del contexto. Es por eso que el desarrollo profesional del docente universitario es condición para garantizar buenas prácticas, y es función ineludible de la propia institución ofrecer los espacios, tiempos y acciones que faciliten este desarrollo. La formación debería contribuir siempre a la mejora de la tarea, facilitando espacios para la reflexión y análisis crítico de las prácticas, la actualización permanente y el acceso a innovaciones disciplinares y pedagógicas.

El fortalecimiento de las capacidades y prácticas docentes resulta un aspecto prioritario y se constituye entonces en una política institucional. La experiencia realizada en el año 2015, a partir del Programa de Seguimiento, Evaluación y Formación de la Docencia de la FCV-UBA; de organización de reuniones realizadas en 37 cátedras de la facultad, con la finalidad de revisar información clave de gestión académica, ha permitido identificar brechas de capacidad y fortalezas en cada caso. Desde la gestión se promovió al interior de cada cátedra, la reflexión interna y se propiciaron propuestas innovadoras para favorecer la mejora de las tasas de rendimiento del alumnado y la innovación en las actividades pedagógicas.

A partir de estas acciones y acompañados por la Secretaria de Políticas Universitarias en el año 2015 se inicia el proyecto “La FCV-UBA en pos de la mejora continua” En ese marco, se presenta esta nueva publicación: Cartillas para la docencia Universitaria en FCV-UBA, con el objetivo de contribuir a la difusión de modelos de enseñanza de las Ciencias Veterinarias que mejor se adecuen a los requerimientos cambiantes del ejercicio profesional en cada región del país, los avances tecnológicos y científicos y las necesidades sociales. Desarrollando un espacio de intercambio de experiencias, marcos y encuadres teórico-conceptuales, científicos y técnicos, para la promoción de buenas prácticas de enseñanza en veterinaria.

La implementación de estas buenas prácticas es un desafío en el SXXI y la Facultad de Ciencias Veterinarias de la Universidad de Buenos Aires (FCV - UBA) se ha propuesto, en forma mas intensa, propiciar experiencias de aprendizaje enfocadas a la intensificación de la práctica, reemplazando la idea de “trabajo práctico” como ejercitación aplicada y contextualizado únicamente en una materia, por la idea de “prácticas vinculadas al ejercicio de la profesión”

Para nuestros docentes el material será útil en términos de actualización y formación continua del profesorado universitario, para las nuevas generaciones de docentes, permitirá sistematizar conocimiento y reflexiones de modo tal de contribuir a su propia formación y para quienes deseen profundizar en estas problemáticas podrá ser un aporte significativo en sus prácticas.

Para la Institución esta colección tiene un importante significado en términos de democratizar y difundir nuestros saberes pedagógicos y veterinarios construidos a lo largo de más de dos décadas de debate interno y producción. De esta manera la edición de este tipo de textos de amplia difusión permitirá a nuestros docentes y a los profesionales de carreras afines del país, de Mercosur y del mundo, acceder a un material pedagógico de interés teórico y práctico y de carácter formativo.

Marcelo Miguez
Decano

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS EN LA UNIVERSIDAD

PRESENTACIÓN	17
LA FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN ABIERTA	19
RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS	25
REMIX COMO ESTRATEGIA DE ADAPTACIÓN	30
EL DOCENTE, CURADOR DE CONTENIDOS	34
INTELIGENCIA COLECTIVA Y CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO	38
PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR	43
¿CÓMO CREAR OBRAS QUE RESPETEN LA PROPIEDAD INTELECTUAL?	45
LICENCIAS CREATIVE COMMONS	46
CONDICIONES Y TIPOS DE LICENCIAS	49
¿CÓMO OBTENER UNA LICENCIA CREATIVE COMMONS?	54
CREAR MATERIALES DIDÁCTICOS A PARTIR DE REA	56
CIERRE	59
BIBLIOGRAFÍA	61

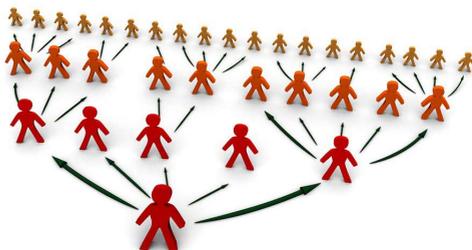
PRESENTACIÓN

En la cartilla N° 1, *Entornos y aulas virtuales*, nos referimos a los numerosos cambios que atraviesan el mapa educativo actual en cuanto a la forma de producir conocimiento, comunicarlo y compartirlo.

La inmediatez en las comunicaciones también es un aire de época que atraviesa nuestra experiencia y demanda la adaptación a nuevas claves culturales. Entre otras cosas, permite que los recursos didácticos que producimos habitualmente los docentes, una vez transformados en “ceros” y “unos”, se difundan, compartan y viralicen rápidamente. Significa que tácitamente son muchas las personas capaces de visualizar o leer nuestros materiales, porque hoy pueden reproducirse de forma exponencial, transmitiéndose de uno a otro usuario a través de la Web y por medio de dispositivos electrónicos diversos. Sin dudas Internet es un espacio social de producción de conocimiento y cultura muy poderoso, que lo convierte en un medio

Fuente:

<http://www.entraenlared.com/wp-content/uploads/2012/08/twitter-viralizacion.jpg>



Serie N° 1: Enseñanza con TIC

ideal para concretar la democratización del acceso a la educación.

Frente a esta posibilidad latente, algunos docentes responden administrando con reserva recursos didácticos de su autoría, con la sospecha de que otros podrían usufructuar parte de su trabajo intelectual.

Asimismo, es frecuente la situación inversa: un docente puede encontrar un insumo interesante para su clase cuya autoría no le pertenece, por lo que se enfrenta al dilema de si resulta o no ético valerse de él para enseñar cierto contenido a su grupo de alumnos. Controversia que crece si el material de base que halló le inspira alguna transformación propicia para los destinatarios que ese profesor tiene en mente.

¿Cómo nos posicionamos los docentes frente a esta nueva cartografía, que pone a nuestra disposición oportunidades y recursos didácticos tan ricos y variados? ¿Cuándo solicitar permiso al autor para utilizar o modificar un material y cuándo no es necesario hacerlo? ¿Cómo proteger las obras de nuestra autoría sin impedir que sean aprovechadas por otros? ¿Es posible alcanzar un prudente equilibrio entre los restrictivos derechos autorales –o *copyright*- y las necesidades de la educación?

En esta cartilla intentaremos dar respuesta a los nuevos interrogantes y dilemas que la revolución informática, de la mano de la cultura global, ha ido instalando. Abordaremos temáticas relacionadas con la educación abierta y la construcción social del conocimiento, hoy potenciada por la llamada inteligencia colectiva; el docente como curador de materiales didácticos frente a las posibilidades que habilitan los recursos educativos abiertos; la expansión del concepto de autoría, así como licencias y modelos legales para facilitar la distribución y el uso de contenidos.

LA FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN ABIERTA

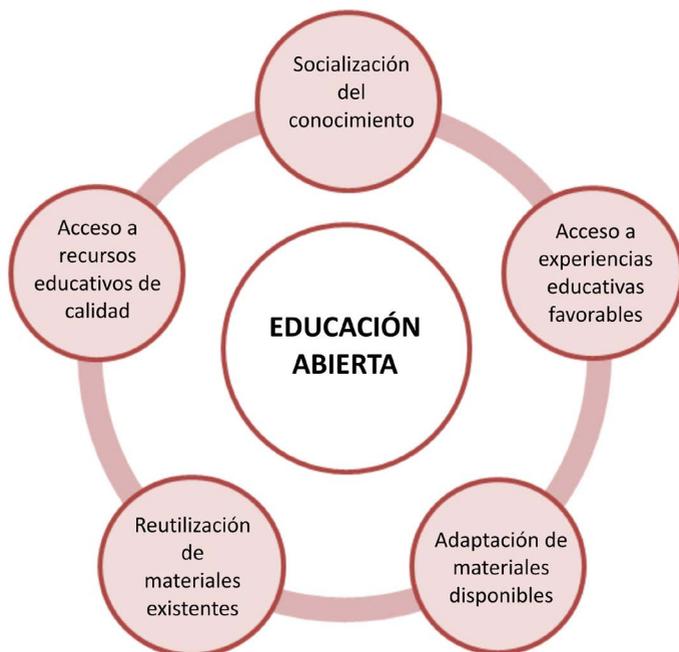
Las tecnologías digitales contribuyeron a la consolidación de una sociedad en red transformando las teorías sobre el aprendizaje, la concepción del espacio educativo, los medios didácticos utilizados para enseñar y aprender. El mundo se está transformando en cuanto a la producción de conocimiento y a los modos de pensar la educación. Entre otras cosas, se propicia una *Educación Abierta*, tendencia que según Pretto (2013) está llegando con fuerza al ámbito de la educación superior.

Es cierto que el concepto de educación abierta abarca y reconoce numerosas variaciones. Así es que en su paradigma convergen factores como libre acceso, licencias y códigos abiertos, entornos flexibles, recursos educativos abiertos, difusión libre del conocimiento, cultura de colaboración y construcción colectiva.

Asimismo, del conjunto de prácticas que caracterizan a la educación abierta algunas se relacionan con ítems como libertad del estudiante para decidir lugar, horario y ritmo para aprender que satisfagan sus necesidades y circunstancias, así como

Fuente: <http://www.openeducationeuropa.eu/en/news/opencourseware-consortium-has-reinvented-itself-open-education-consortium>





prácticas pedagógicas centradas en el alumno (Santos, 2013) que incluyen el soporte y la tutoría del estudiante, hoy concretados en clases presenciales pero también vía e-mail, chat online o video conferencia.

Lewis y Spencer (1986) definen la educación abierta como un término utilizado para describir cursos flexibles, desarrollados para atender a necesidades individuales, que tienen como finalidad remover las barreras de acceso a la educación tradicional y sugieren una filosofía de aprendizaje centrado en el alumno.

También es un hecho que la apertura que sustenta la educación abierta se conecta con la cultura de compartir. Entendiendo que al compartir recursos y prácticas se propician oportunidades para que otros los utilicen, a fin de perpetuar la búsqueda y creación de nuevos y más eficaces dispositivos de enseñanza.

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

ducción de recursos educativos de calidad, manipulables y adaptables a diferentes contextos de aprendizaje.

Le sugerimos recorrer una presentación que sistematiza los principios de la educación abierta hasta aquí enunciados, en el link <https://www.emaze.com/@AFIFIWTL/educacin-abierta>

En otras palabras, la filosofía de la educación abierta entiende la enseñanza y el aprendizaje desde matrices y configuraciones flexibles.

El movimiento emergente de educación abierta combina la tradición de compartir buenas ideas con colegas educadores y de la cultura de Internet, marcada por la colaboración e interactividad. Esta metodología de educación está construida sobre la creencia de que todos deben tener la libertad de usar, personalizar, mejorar y redistribuir los recursos educacionales, sin restricciones. Educadores, estudiantes y otras personas que adhieren a esta creencia están uniéndose en un esfuerzo mundial para hacer una educación más accesible y más eficaz.

(Declaración de Ciudad del Cabo, 2007)

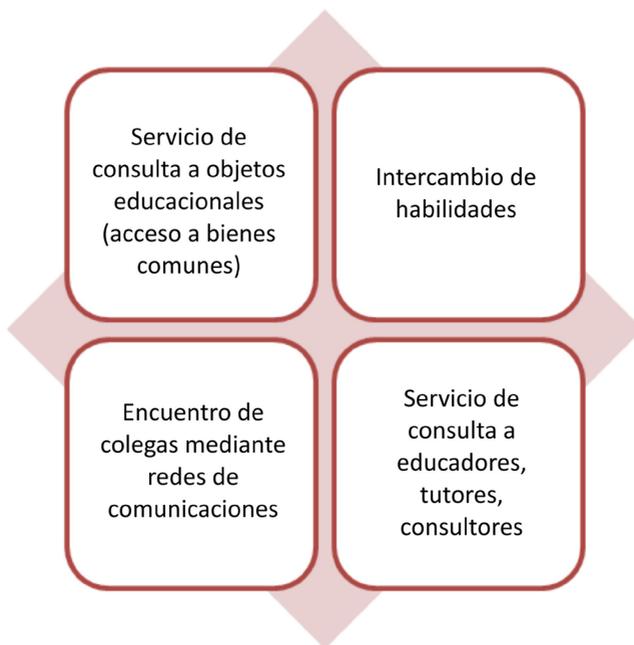
La Declaración de Ciudad del Cabo para la Educación Abierta: Abriendo la promesa de Recursos Educativos Abiertos, expone principios fundacionales de este proyecto, cuyo principal objetivo es ampliar el acceso al conocimiento.
<http://www.capetowndeclaration.org/translations/spanish-translation>

De manera anticipada y antes del nacimiento de la web, Illich definía el concepto de “telas de aprendizaje” y sugería que un buen sistema educacional debe tener tres propósitos:

[...] dar a todos los que quieran aprender acceso a los recursos disponibles en cualquier época de su vida; capacitar a todos aquellos que quie-

ran compartir lo que saben y encontrar a aquellos que quieran aprender alguna cosa de ellos y, finalmente, dar oportunidad a todos los que quieran hacer público un tema, a que tengan posibilidad de que su desafío sea conocido (Illich, 1973).

Para que las telas de aprendizaje se formaran, el autor proponía cuatro redes:



Hacer público el conocimiento que se produce, darle visibilidad y ponerlo a disposición de destinatarios interesados, es una de las bases de la filosofía de la educación abierta.

A partir de lo que venimos desarrollando, la pregunta que se plantea Amiel (2013) es “¿cómo podemos pensar en la transformación de las instituciones educativas para que puedan tornarse más abiertas, fomentando configuraciones de enseñanza y aprendizaje flexibles y variadas?” (pp.: 20)

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

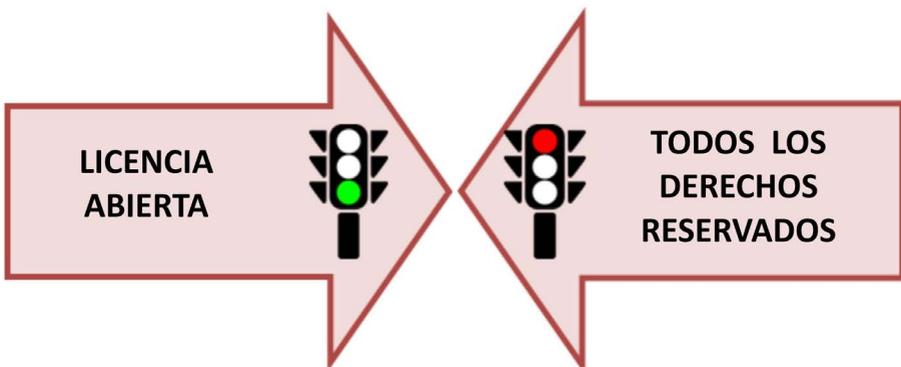
Seguidamente nos centraremos en los recursos educativos abiertos (REA), que son una de las maneras que asume la educación abierta y constituyen un componente importante en ella.

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

La primera definición lanzada por UNESCO en 2002 define los REA como materiales educativos y de investigación, en variados formatos y medios, que son de dominio público o se encuentran bajo una licencia abierta.

Se puede considerar los REA componentes de la educación abierta, ya que han sido concebidos a priori con la aspiración de compartir contenidos digitales bajo licencia de uso abierto.

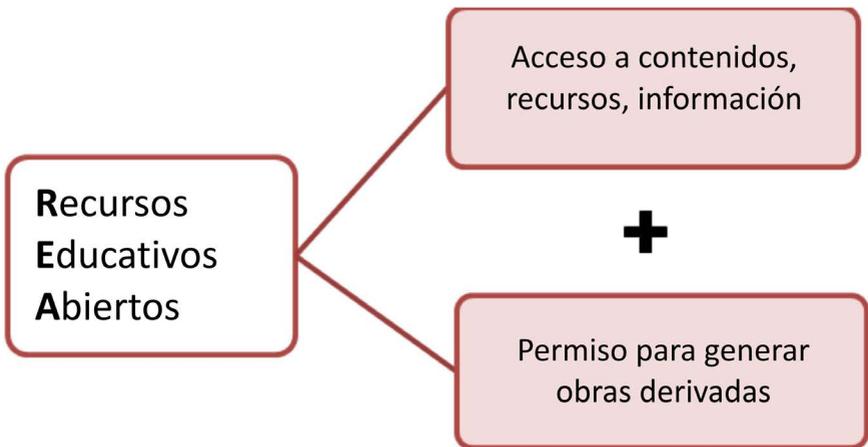
La característica principal de los REA, que incluso los diferencia de otros materiales educativos disponibles en la red, es la presencia de dicha licencia, que compensa las limitaciones de *todos los derechos reservados*.



Serie N° 1: Enseñanza con TIC

Los REA, en un contexto de educación abierta, representan un enorme potencial para compartir conocimiento entre autores y usuarios, de modo global, sin la preocupación de estar infringiendo los restrictivos derechos de autor (Santos, 2013).

La apertura en los REA está relacionada con el acceso a los contenidos y la posibilidad de utilización por terceros, pero va aún más allá, puesto que habilita la posibilidad de generar obras derivadas de dichos materiales.



La accesibilidad a contenidos pero además el concepto de coautoría y creación colaborativa, así como la evolución de materiales a cargo de la comunidad que los toma para la producción de obras derivadas, son condiciones de la educación abierta y de los REA (Pretto, 2013).



Fuente: https://www.google.com.ar/search?hl=es&site=imghp&tbn=isch&source=hp&biw=1366&bih=657&q=recurso+educativo+abierto&oq=recurso+ed&gs_l=img.1.1.0i10.1084.2810.0.5426.11.8.0.3.3.0.13.0.484.4j1.5.0....0...1ac.1.64.img..3.8.499.KRE0xvYEHpU#imgrc=dkeEI51V8SifGM%3A

Además de esos beneficios, con los REA emerge la oportunidad para una transformación aún más importante en educación, la de involucrar a educadores y estudiantes en el proceso creativo de desarrollar y adaptar recursos educativos. De modo que, además de producir material e incentivar diversas posibilidades de uso, uno de los retos actuales es el de formar profesores y alumnos para la producción colaborativa de textos, imágenes y videos de calidad. Se trata de crear un espacio para la formación continua de profesores y estudiantes, orientado a la producción y edición de material didáctico y a la apropiación de tecnologías digitales en su quehacer cotidiano.

Los materiales didácticos hoy nos proponen nuevos desafíos, al proporcionar recursos en diferentes lenguajes, que se pueden compartir pero también revisar, modificar, adaptar, combinar con otros y generar nuevas piezas pedagógicas, también susceptibles, en su circulación y difusión, de inspirar nuevos materiales.

Es cierto que durante cinco siglos la enseñanza abrevó de los recursos didácticos impresos, con la característica de que la información que portaban era inmodificable y atribuida a uno o más autores reconocibles, siendo el eje letrado el estructurador de la transferencia conceptual.

La estabilidad y el ser cerrados sobre sí mismos constituyen rasgos diferenciales de los materiales didácticos impresos, lo que en parte se debe a los altos costos de producción y a las dificultades para hacer revisiones periódicas.

Sin embargo la hegemonía de la tecnología impresa de a poco ha ido cediendo espacio también a otros lenguajes y modalidades de acceso al conocimiento.

Sucede que en paradigmas abiertos y flexibles es habitual que la construcción de conocimiento ocurra fuera del tiempo de clase presencial. Esta característica vuelve compatible el aprendizaje mediado por tecnologías digitales, enriquecido por formatos multimedia e interactivos, capaces de superar los formatos analógicos, que

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

se valen de diferentes lenguajes y modos semióticos propios de la multimodalidad. Nos referimos a videos, animaciones, hipertextos, simulaciones, gráficos, infografías multimedia, materiales sonoros, etcétera.

Sin embargo el secreto no radica en la tecnología en sí misma, sino en el proceso cognitivo que proponemos a los alumnos para que se relacionen con los contenidos de un modo significativo, que genere en ellos la duda, la interpelación, la curiosidad, el desafío, la necesidad de producir, investigar, relacionar y encontrar sentido al aprendizaje. Por esa razón es indispensable detenerse a pensar en cómo presentar los contenidos, para qué, cuándo y a quién.

Para que un material educativo propicie el aprendizaje significativo, es fundamental que su diseño se base en una concepción clara acerca de cómo se aprende, qué tipo de recursos y procedimientos son eficaces para que la mera información se transforme en conocimiento. Por consiguiente, cuando se genera un material educativo, no basta con presentar una buena información, sino que el esfuerzo debe estar puesto en presentar los materiales de modo que ayuden a esquematizar el pensamiento y alcanzar un aprendizaje significativo. Por ejemplo:



Para lograrlo el punto de partida no ha de ser el material didáctico sino que la secuencia está definida por las siguientes escalas o momentos:



REMIX COMO ESTRATEGIA DE ADAPTACIÓN

A diferencia de la permanencia y estabilidad atribuidas a los materiales impresos, tuteladas por estrictos derechos reservados al autor, los REA permiten a los usuarios adaptaciones y transformaciones, de acuerdo con propósitos propios y características de los destinatarios. En otras palabras, son aptos para ser remixados o reversionados mediante operaciones más o menos complejas.

Lo invitamos a navegar el siguiente mural digital para observar ejemplos de

***Remix* que ayudarán a la comprensión del concepto, en el link**

<http://profesoraroxanaszteinberg.edu.glogster.com/glog-from-buenos-aires-ar-jan-06-2016/>

En el mural habrá observado cómo una obra del siglo XVI ha sido el punto de partida para la producción de otras versiones, de obras que son el resultado de alguna transformación inspirada por la obra original. Las obras derivadas *remixan* el primer cuadro. De modo que uno puede seguir reconociendo que el cuadro está ahí, con sus aspectos estructurales totalmente reconocibles. Pero, al mismo tiempo, los sucesivos autores han tomado esa obra como base y la han recreado, revisualizado a fin de comunicar otros sentidos.

Un procedimiento similar es el que realiza un docente que da con un recurso o material abierto, al que reestructura adaptándolo a las necesidades de su propuesta educativa, pasándolo por su propio tamiz que lo llevará a intensificar ciertos ele-

mentos que desea destacar, eliminar o abreviar otros, profundizar, combinar. Lo que genera, en definitiva, es una nueva pieza pedagógica enriquecida por su propia voz, transformada y apta también para ser puesta en circulación, factible de inspirar en otros docentes la producción de nuevos medios para la enseñanza.

El remixado es una estrategia que permite generar una obra nueva a partir de otra ya existente. Hay muchísimos ejemplos en la música. A diferencia de un cover, que intenta ser lo más parecido al original, un remixado toma los elementos centrales del material o la obra original y los enriquece o reestructura en función de una mirada propia.

En este sentido, el remix es un proceso por el cual reversionamos según nuestra propia mirada un producto ya existente, por lo que la nueva producción es una variación del primero. (Schwartzman y Odetti, pp.: 1)

Al remixar un material de base el docente puede optar por realizar una transposición a algún otro formato o soporte. Bermúdez define transposición semiótica como “la operación social por el cual una obra o un género cambian de soporte y/o de sistema de signos” (2008, pp.:1). Por ejemplo, una obra literaria puede motivar a un cineasta a convertirla en una película. Al pasar al cine la obra cambia de soporte –del papel impreso a la pantalla- así como de lenguaje, de un código eminentemente verbal y escrito se traslada al lenguaje cinematográfico que se vale de texto, imagen y sonido. En el mural anterior hemos visto que una producción visual es origen de una producción sonora.

Jewitt examina el rol cambiante de la escritura en las pantallas, específicamente observa cómo el carácter visual de la escritura y el rol crecientemente dominante de la imagen desestabiliza y descentra la predominancia de la palabra. (2005)

Los textos en pantalla son ensambles multimodales complejos de imagen, sonido, movimiento animado y otros modos de representación y co-

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

municación. La escritura es un modo en este ensamble y su significado por tanto necesita ser comprendido en relación con los otros modos junto a los cuales está ubicado. Los diferentes modos ofrecen recursos específicos para elaborar significados y contribuyen a que la elaboración de significados que realizan las personas, varíe. La representación de un concepto (por ejemplo: “células” o “partículas”) se realiza por los recursos de la escritura en formas que difieren de los recursos de la imagen, por ejemplo: diferentes aspectos se incluyen o excluyen en una representación escrita y en una visual. La escritura no es siempre el recurso central para elaborar significados (...) En algunos textos la escritura domina y en otros puede haber poca o ninguna escritura. El diseño particular de las relaciones entre imagen y palabra en un texto impacta en su potencial forma de significado. (Jewitt, pp.:316)

Le sugerimos explorar el siguiente ejemplo de transposición del soporte impreso al digital.

TEXTO, en <https://drive.google.com/file/d/OB0w3SclJ4BM3VFVrWngzdXIOck0/view?usp=sharing>. **PRESENTACIÓN DIGITAL**, en http://prezi.com/ronixyvdkfwf/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share

En el ejemplo previo, el texto sobre la evolución de la Web ha sido el punto de partida para su posterior reelaboración. El resultado del remix es una presentación digital de configuración multimodal, que incluye organizadores gráficos, marcas visuales, material sonoro, icónico y audiovisual, estableciendo nuevas relaciones con palabras y contenidos.

A partir del ejemplo observado, lo invitamos a pensar:

- Qué significados se mantienen, más allá del soporte tecnológico en el que están producidos, y cuáles son inherentes a dichos soportes.

- Cómo impactan en la recepción del mensaje y median en la elaboración de significados.
- ¿Es posible construir en formatos multimedia, como el del ejemplo, cualquier tipo de contenido?
- ¿Estimulan nuevos tipos de lectura?

Al explorar las posibilidades del remix, Schwartzman y Odetti (2013) puntualizan una serie de sugerencias orientadas al docente que experimente con esta estrategia:



Recapitulando, el remix es una estrategia aceptada en el marco de los REA que admite la recreación de un material de base y, por consiguiente, el diseño de obras derivadas. Estas acciones incorporan cambios en las tareas habituales del profesor que lo acercan a las de un *curador*.

EL DOCENTE, CURADOR DE CONTENIDOS

¿Cuál es exactamente la función de un “curador”?

La palabra proviene del inglés, “curator”, y designaba originalmente a la persona encargada de custodiar una colección de arte. El curador era inicialmente una suerte de guardián, responsable de la conservación y restauración de las obras a su cargo. Esta función se mantuvo mientras las tareas del curador se circunscribieron a la colección permanente de los museos. Cambió cuando el curador ingresó en el circuito de las exposiciones temporarias y otras tareas gravitaron sobre él. Podía entonces elegir obras, nombres y técnicas, orientar la propuesta curatorial a la demostración de una tesis, establecer correspondencias entre obras y autores, transformarse en un formador de gusto, ser capaz de escribir la historia del arte.

El curador comenzó a construir así una “nueva” obra a partir de obras existentes, sobre la cual el espectador era invitado a trazar un recorrido y elaborar conclusiones.

Como venimos viendo, una propuesta de enseñanza, en diálogo con la filosofía de la educación abierta, puede estar articulada en torno a contenidos y recursos existentes y accesibles. Ahora bien, ¿qué sucede cuando los documentos o materiales encontrados son muy extensos, o tienen ejemplos poco pertinentes, o simplemente no se ajustan a nuestros grupos? Es posible que terminemos compartiéndolos tal como los encontramos o bien que directamente prescindamos de ellos.

Una tercera alternativa es la que asume el profesor identificado con el rol de *curador de contenidos*. Aquél que reversiona materiales educativos pensando en activar mejores aprendizajes y que, con ese objetivo, selecciona, ordena, transforma y recrea recursos, disponiéndolos sobre una estructura propicia para ser presentada a su grupo de estudiantes.

La especialista Betina Lippenholtz (2014) se acerca a una definición del concepto de “curador de contenidos” en esta presentación. http://www.slideshare.net/lalunaesmilugar/qu-es-un-curador-de-contenidos-betina-lippenholtz?qid=63b406b7-7e87-46e9-9f06-682e715d9d5f&v=qf1&b=&from_search=2

El docente, como curador de contenidos, debe tener la capacidad de destilar información, que le permita activar filtros eficaces para el enorme flujo de información circulante, así como aptitud para el análisis, organización y síntesis del cuantioso bagaje cultural hoy disponible, mayor que el que somos capaces de procesar, a fin de favorecer la construcción de sentidos y saberes.

Esta serie de operaciones deliberadas y rigurosas inducen al profesor hacia una *gestión inteligente de la información*, puesta de este modo al servicio de sus necesidades formativas y de distintos grupos de alumnos. La función principal del material didáctico que elabore siempre ha de ser la de facilitar, guiar, orientar los procesos de construcción de conocimiento de sus alumnos.

En este contexto, Odetti se plantea cómo conceptualizar un rol de autoría que dé cuenta de un perfil encargado de construir una estructura a partir de la cual mirar los contenidos, perfil alejado del autor de obra cerrada (2012). Se vale de la definición de Tarasow quien apela a la categoría de autor-curador, como aquél que “se expresa a través del conjunto de materiales expuestos en una única muestra. A través de su selección y articulación, el *autor-curador* se propone hacer explícitas las relaciones que existen entre los distintos textos que conforman su muestra”.

A diferencia de un coleccionista que recopila, selecciona y organiza, un curador,

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

parte de una selección del material pero luego genera con ellos una estructura estética a través de la cual sus receptores se acercan a sus obras.

El docente curador aparece mediando entre los estudiantes y los autores, prepara la experiencia escénica al servicio de una comunicación educativa eficaz y construye, en ese acto, una nueva idea de autoría. Pasa a ser un orientador del aprendizaje, un guía, un “armador de juego”, más que un transmisor de información.

La personalización del aprendizaje y la actualización de contenidos en función del contexto de un grupo determinado, hacen que el rol de docente-autor tenga un valor primordial en medio de la sobreabundancia de información a la que están expuestos hoy los estudiantes. Esto le otorga relevancia al docente como autor-curador para ofrecer no sólo un recorte de la información adecuado a su grupo de alumnos, sino además una amplitud de modos semánticos que posibilite a cada uno acercarse a los contenidos a través de los formatos con los que se sienten más cómodos y, al mismo tiempo, valorar el aporte de cada lenguaje (Odetti, 2012)

Lo cierto es que al diseñar un material didáctico, del mismo modo que al organizar una muestra itinerante, el docente curador diseña también un modo de acercamiento de los estudiantes a los contenidos, generando controversias, interrogantes, datos para el análisis, articulados en un diálogo donde el material didáctico se completa con la intervención de los alumnos.

El docente, en otras palabras, monta la “puesta en escena” a partir de la cual los estudiantes se acercan a los contenidos, estructura los recursos y planifica los procesos mediante los cuales sus alumnos interactúan con él, con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Planificar los modos de apropiación de los conceptos que va a ofrecer, seleccionar los materiales más adecuados para ellos, elegir las herramientas para armar el diseño y, finalmente, montar la estructura que dé soporte al nuevo material didáctico

co, otorgan un lugar jerarquizado al profesor con ganas de experimentar otros dispositivos para la enseñanza.

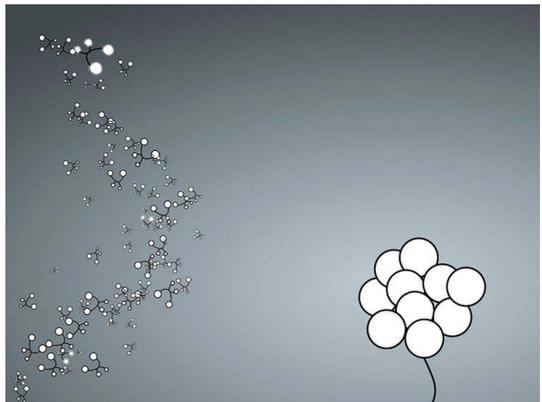
El docente que actúa como un curador, capitaliza un valor inestimable, la llamada inteligencia colectiva, una inteligencia vital, repartida en todas partes, que permite aprovechar la potencia de la web para alcanzar un aprendizaje aumentado.

INTELIGENCIA COLECTIVA Y CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO

El concepto de inteligencia colectiva abrega de una realidad incontrastable: el pensamiento individual arrastra límites que exigen superarse, sobre todo si estamos dispuestos a aprovechar las posibilidades que se abren con Internet para expandir las fronteras del conocimiento.

¿Qué es la inteligencia colectiva? Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias y que, gracias a los alcances y la extensión del ciberespacio, hoy es un hecho. (Levy, 2014)

Un medio de producción contemporáneo es la idea que, compartida y diseminada, deviene en el enriquecimiento mu-



Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/ef/20/37/ef203747a568feab6412aa9347b33ed6.jpg>

tu de las personas. El concepto de inteligencia colectiva se sustenta en el principio de que “el uso de una información no la destruye, y su cesión no hace que quien la tenía la pierda.” (Levy, pp.: 1)

Por otra parte, nada impide que la misma idea pueda producir informaciones muy diferentes, según las circunstancias individuales de quienes toman contacto con ella. Del choque de las ideas es posible que surja una chispa capaz de producir nueva información, generando un universo cognoscitivo vital, en constante expansión, un territorio intelectual tan vasto que nunca será del todo cartografiado.

En esta perspectiva, el ciberespacio se convierte en el espacio de interacción entre conocimientos de colectivos inteligentes desterritorializados, sin restricciones de fronteras que los limiten.

Fleck (1936) planteaba que el pensamiento es centralmente producto de una mente colectiva y que el conocimiento vive en el seno de los grupos humanos. De acuerdo con este autor, el colectivo de pensamiento es el sujeto del conocimiento científico por lo que los “descubrimientos” no son llevados a cabo por un individuo sino por un colectivo.

En el caso de los REA que venimos desarrollando, se trataría de capitalizar productos científicos y culturales para producir un material didáctico que resulte enriquecido gracias a colectivos inteligentes y que, a su vez, pueda ser compartido y aprovechado por otros.

Pierre Levy, uno de los promotores del concepto de inteligencia colectiva, también interroga aspectos vinculados a la propiedad intelectual. A la pregunta sobre si la información puede ser objeto de apropiación, asegura que la respuesta, evidentemente, es no, puesto que la información no es algo de lo que se es dueño. Se podría invocar la propiedad de un texto, no de la información que cada uno extraiga de él. La información, asegura Levy, no pertenece a nadie; “se produce”.

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

Las ideas, principales medios de producción, constituyen una suerte de territorio intelectual a partir del cual se producen las principales riquezas. Es por esto que el tema de la propiedad intelectual adquiere relevancia en la sociedad de la información y el conocimiento.

En el caso de las ideas, la propiedad se ejerce sobre porciones de un territorio indefinidamente extendido, y no sobre un recurso finito. El mundo de las ideas es infinito y nunca llegará a ser completamente descubierto, descifrado, cartografiado y apropiado.

También es cierto que, al cabo de cierto tiempo, tanto patentes como derechos, terminan por caer en el llamado “dominio público”. De modo que los creadores de ideas no son sus propietarios más que por un tiempo limitado. En consecuencia las ideas, en algún momento y gracias a la memoria común de la inteligencia colectiva, pasan a ser herencia de la humanidad.

Gracias a Internet los conocimientos que son de dominio público jamás han sido tan accesibles y utilizables como hoy día, y a un costo tan bajo. Toda idea colgada en cualquier parte de la red es inmediatamente legible en todas partes. La libertad de comunicación y de asociación, propia de la cultura contemporánea, crece a cada instante. La cibercultura favorece el diálogo y la cooperación que perfeccionan la inteligencia colectiva.

Lo invitamos a escuchar una selección de tres fragmentos de una entrevista a Pierre Lévy, realizada durante las jornadas de IBERTIC, en mayo de 2015.

Entrevista completa disponible en <http://www.ibertic.org/novedades/spip.php?article505>

Habrá evidenciado que Lévy, en los fragmentos seleccionados de la entrevista, hace referencia a tres importantes conceptos sobre los que hemos estado indagando:

La posibilidad que hoy ofrece la tecnología de conectar a investigadores y usuarios en general permitiendo que la cognición humana se expanda e incremente.

El beneficio de trabajar colaborativamente en la construcción de una memoria enriquecida, un acervo común a la humanidad.

La vasta disponibilidad de información a la que hoy puede acceder el usuario y que invita a ser manipulada y transformada mediante operaciones diversas.

Estas valoraciones no hacen sino recuperar temas abordados en apartados previos vinculados a la inteligencia colectiva, la filosofía de la educación abierta y el remix. Un ejemplo de lo expuesto lo constituye la Fundación Wikimedia, organización sin fines de lucro dedicada a promover el crecimiento, desarrollo y distribución de contenido libre, plurilingüe, y a proveer todo el contenido de los proyectos basados en wiki al público gratuitamente. La Fundación Wikimedia opera algunos proyectos de edición colaborativa de gran envergadura. Aunque el más conocido es, sin duda, Wikipedia, uno de los diez sitios más visitados en el mundo, son muchos los desarrollados colaborativamente por sus usuarios a través del software MediaWiki. El contenido es libre y se encuentra disponible bajo licencia Creative Commons, que habilita a que su contenido puede usarse, modificarse, copiarse y redistribuirse libremente.

Serie N° 1: Enseñanza con TIC



Retomando entonces el eje de los recursos abiertos, es indudable que ante el surgimiento de un medio didáctico nuevo, aunque inspirado en uno ya existente, tensiona el problema de la autoría y sus derechos. De manera incuestionable la curaduría de contenidos exige ética y recaudos en quienes producen materiales, además de rigor conceptual y competencia pedagógica.

Sabemos que si se trata de un REA las reversiones son admitidas. Ahora bien, ¿qué sucede con la obra nueva?, ¿cómo se gestiona una licencia para ese nuevo recurso, apto para comenzar a circular? En cuanto al estatus que asume el profesor que se ha valido del remix, hemos visto que Tarasow le concede la categoría de *autor-curador*. Lo cierto es que el surgimiento de nuevas formas de licencia para contenidos digitales abrió nuevos horizontes en cuanto a la distribución y utilización de materiales educacionales. Este es el tema del próximo apartado.

PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR

La simple publicación de contenido educativo en la red no habilita la creación de nuevos productos basados en él. Cuando el material es licenciado de modo cerrado, bajo la frase “todos los derechos reservados”, no se puede utilizar para cualquier finalidad, ni generar nuevos usos, ni ser remixado en nuevos productos, ni ser distribuido buscando tener un acceso más amplio. La creatividad y la capacidad de adaptación a necesidades propias y contextualizadas, o la simple corrección de problemas, quedan vedadas. Dependiendo del formato en que sea publicado un contenido, tales posibilidades, además de ilegales, pueden resultar técnicamente imposibles.

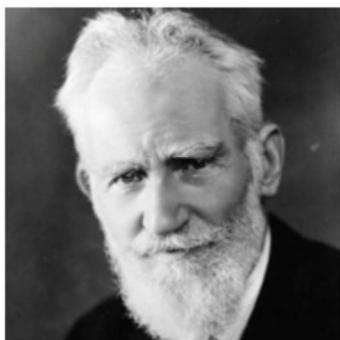
Internet es una fuente inabarcable de información pero no todo lo que encontramos se puede usar, recrear y compartir. Aunque está muy instalada la creencia de que podemos utilizar y transformar cualquier material que se encuentra en la web, es de vital importancia tener conocimiento sobre los derechos de autor, los criterios que han establecido los autores para utilizar sus obras y los permisos para reutilizar los materiales disponibles en Internet.

Luna (2013) atribuye el error a la confusión entre “*gratuito*” y “*de uso libre*”. Los contenidos disponibles en Internet son mayoritariamente gratuitos, pero eso no quiere decir que se puedan utilizar libremente para cualquier fin. Ni siquiera cuando la finalidad es educativa y no pretendemos obtener ningún lucro más allá de lo-

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

grar que nuestros estudiantes aprendan mejor.

Luna se refiere a la contradicción del término propiedad intelectual dado que está referida a un producto inmaterial que no se pierde al ser compartido, a diferencia de los bienes materiales.



Bernard Shaw

Fuente: [http://www.biography.com/people/george-bernard-](http://www.biography.com/people/george-bernard-shaw-9480925)

[shaw-9480925](http://www.biography.com/people/george-bernard-shaw-9480925)

“Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana e intercambiamos las manzanas, entonces tanto tú como yo seguiremos teniendo una manzana. Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea e intercambiamos ideas, entonces ambos tendremos dos ideas.”

George Bernard Shaw

La propiedad intelectual, que recae sobre bienes culturales, es aquella de naturaleza intelectual y merecedora de protección. Se extingue al cabo de un plazo en que la obra puede ser utilizada sin solicitar permiso ni pagar a sus autores.

¿CÓMO CREAR OBRAS QUE RESPETEN LA PROPIEDAD INTELECTUAL?

En el caso de obras con todos los derechos reservados al autor, se debe obtener un permiso previo para usar sus obras. Este camino puede ser arduo si son muchas las obras que se pretende utilizar.

Para contrarrestar estas limitaciones es importante saber que existen obras que ya cuentan con el permiso de sus autores para ser compartidas e incluso para generar nuevos materiales a partir de ellas.

Se trata de los REA que hemos desarrollado anteriormente y que abren la posibilidad de concretar en educación cambios sustanciales, propiciados por la emergencia de las tecnologías de la información y la comunicación. Prácticas sociales y comunicacionales que se valen de combinaciones, collage, recorte de información, son procedimientos favorecidos por las nuevas tecnologías, vinculados a principios que rigen la cultura contemporánea, marcada por una nueva relación entre tecnología, sociabilidad y cultura de la colaboración. (Santana, 2013)

Para hacer manifiesto este permiso del que gozan los REA se utilizan las licencias de uso. Entre las licencias abiertas, las más difundidas son las *Creative Commons*.

LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Las licencias son textos legales a través de los cuales cualquier autor puede permitir determinados usos de su obra y vedar otros, bajo ciertas condiciones y requerimientos. Esta autorización se concede a priori y, si se quiere hacer algún uso no expresamente autorizado, entonces es necesario pedirlo.

Las licencias *Creative Commons* surgieron como una alternativa complementaria de “*todos los derechos reservados*”, aunque también basada en el principio de propiedad intelectual.

El siguiente video explica en pocos minutos en qué consisten estas licencias.

<https://www.youtube.com/watch?v=Kou-AQXZvKO>

Nos hemos referido con anterioridad al proyecto *Creative Commons*. Se trata de una organización sin fines de lucro creada en 2002 en los Estados Unidos. El lema básico de las licencias *Creative Commons* es «*Algunos derechos reservados*». Con este objetivo, ofrece ciertos tipos de licencias a los autores para que puedan ejercer sus derechos y a la vez ceder algunos en determinadas ocasiones.

Desde el sitio *Creative Commons* usted accede a los diferentes proyectos que se están desarrollando para compartir investigaciones científicas.

<https://www.youtube.com/watch?v=Kou-AQXZvKO>

La organización se ocupó de ir redactando una serie de licencias para especificar las condiciones en las que se distribuye una creación intelectual. Para utilizar una licencia no hay que pedir permiso ni hacer ningún trámite, solo indicarlo en la obra mediante el nombre de la licencia, el enlace y el ícono correspondientes. El uso de las licencias es gratuito.

Es importante recordar que si no hay ninguna indicación sobre las condiciones de uso de una obra, ha de considerarse que tiene todos los derechos reservados. Los derechos de la obra pueden pertenecer a su autor original o a otro titular a quien le han sido cedidos, como es el caso de herederos o editores, y en cada caso se ha de determinar a quién hay que dirigirse para solicitar permiso al autor de utilizar dicha obra.

¿Cómo proceder sin vulnerar derechos de terceros? Es importante tener claro que no es necesario solicitar permiso en los casos siguientes:

MATERIAL CON LICENCIA LIBRE

Generalmente se puede utilizar cualquier material que se difunde con una licencia libre, como mínimo sin finalidad comercial, pero siempre hay que reconocer al autor/a y mostrar el aviso de la situación legal. Hay que ver en cada caso las condiciones que ha establecido el titular de la obra para que ésta se pueda utilizar.

MATERIAL PERTENECIENTE AL DOMINIO PÚBLICO

Se trata de material para el cual ha expirado el período de protección de derechos de explotación. Existen plazos de protección de copyright por país, así como leyes que rigen dicha protección. También hay plazos de protección de copyright según los años de muerte del autor. Por ejemplo, en Argentina las obras entran en el do-

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

minio público a los 70 años contados a partir del 1° de enero del año siguiente a la muerte del autor. No obstante se debe citar al autor original y respetar la integridad de la obra. (Art. 5, Ley 11.723 de 1933. Art. sustituido por art. 1° de la Ley N° 24.870 de 1997)

MATERIAL QUE LA LEY PERMITE USAR

Hay excepciones previstas por la Ley de Propiedad Intelectual y que limitan los derechos de autor. En este caso hay que determinar claramente si el uso que se quiere hacer queda contemplado por excepciones como la copia privada, la cita o la ilustración, entre otras.

CONDICIONES Y TIPOS DE LICENCIAS

Las obras que tienen una licencia *Creative Commons* se reconocen porque exhiben el logo de este tipo de permisos:



Este logo indica que no es necesario pedir autorización a su autor porque **la autorización ya fue concedida.**

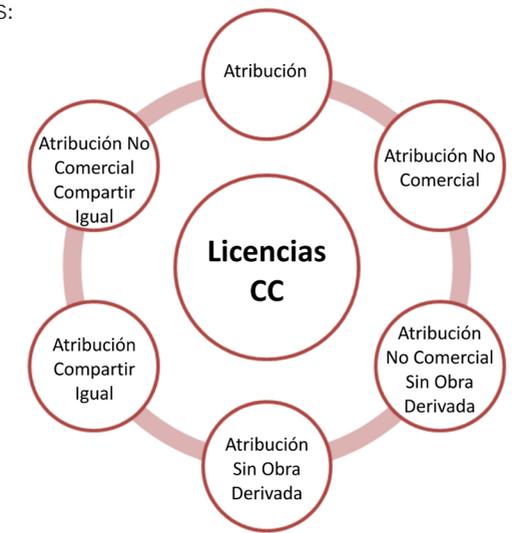
Elegir una licencia *Creative Commons* no implica haber renunciado a los derechos de autor sino facilitar la difusión de una obra. Estas licencias se basan en cuatro condiciones y en seis combinaciones posibles que pueden generarse a partir de dichas condiciones. Cada autor selecciona las condiciones y la combinación que desee de acuerdo con el grado de permisividad que quiera darle a su obra:

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

	Atribución (<i>Attribution</i>). En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia será necesario reconocer la autoría (obligatoria en todos los casos).
	No comercial (<i>Non commercial</i>). La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
	Sin obras derivadas (<i>No Derivat Works</i>). La autorización para explotar la obra no incluye la posibilidad de crear una obra derivada.
	Compartir Igual (<i>Share alike</i>). La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Como podemos ver, la única condición básica y obligatoria consiste en citar la autoría de la obra. Pero al margen de esa única restricción, las licencias *Creative Commons* son muy flexibles y abren la posibilidad al autor de optar por un tipo de licencia que se adapte a sus necesidades, algunas más restrictivas y otras más permisivas, a partir de seis combinaciones posibles de las cuatro condiciones precedentes.

Existen seis combinaciones de licencias Creative Commons con permisos y restricciones específicos:



ATRIBUCIÓN

Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo la explotación con fines comerciales y la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.

The image shows the Creative Commons Attribution (CC BY) license selection process. At the top, the CC BY logo is displayed. Below it, there are two panels:

- Características de licencia:** This panel contains two questions:
 - ¿Quieres permitir adaptaciones de su obra? (Do you want to allow adaptations of your work?) with radio buttons for 'Si' (selected) and 'No'.
 - ¿Quieres permitir usos comerciales de su obra? (Do you want to allow commercial uses of your work?) with radio buttons for 'Si' (selected) and 'No'.
- Licencia Escogida:** This panel shows the selected license: **Atribución 4.0 Internacional**. It includes the CC BY logo and a green 'BY' icon. Below the logo, it states: **¡Esta es una Licencia de Cultura Libre!** (This is a Free Culture License!).

ATRIBUCIÓN NO COMERCIAL

Se permite usar y adaptar la obra pero para sin darle usos comerciales.

The image shows the Creative Commons Attribution-NonCommercial (CC BY NC) license selection process. At the top, the CC BY NC logo is displayed. Below it, there are two panels:

- Características de licencia:** This panel contains two questions:
 - ¿Quieres permitir adaptaciones de su obra? (Do you want to allow adaptations of your work?) with radio buttons for 'Si' (selected) and 'No'.
 - ¿Quieres permitir usos comerciales de su obra? (Do you want to allow commercial uses of your work?) with radio buttons for 'Si' and 'No' (selected).
- Licencia Escogida:** This panel shows the selected license: **Atribución-NoComercial 4.0 Internacional**. It includes the CC BY NC logo and a green 'BY' icon. Below the logo, it states: **Esta no es una Licencia de Cultura Libre.** (This is not a Free Culture License!).

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

ATRIBUCIÓN SIN OBRA DERIVADA

Se autoriza la explotación comercial de la obra original pero no está habilitada la posibilidad de generar obras derivadas a partir de ella.

The screenshot shows the Creative Commons license selection process. At the top, the license icons are displayed: CC, BY (person icon), NC (dollar sign with slash), and ND (equals sign). Below this, the 'Características de licencia' panel contains the following questions and options:

- ¿Quiere permitir adaptaciones de su obra?
 Si No
- Si, siempre que se comparta de la misma manera
 Si No
- ¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?
 Si No

The 'Licencia Escogida' panel shows the selected license: **Atribución – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional**. Below the icons, it states: *Esta no es una Licencia de Cultura Libre.* with a star icon.

ATRIBUCIÓN NO COMERCIAL SIN OBRA DERIVADA

Se autoriza el uso sin explotación comercial de la obra original y está vedada la producción de obras derivadas a partir de ella.

The screenshot shows the Creative Commons license selection process. At the top, the license icons are displayed: CC, BY (person icon), NC (dollar sign with slash), and ND (equals sign). Below this, the 'Características de licencia' panel contains the following questions and options:

- ¿Quiere permitir adaptaciones de su obra?
 Si No
- Si, siempre que se comparta de la misma manera
 Si No
- ¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?
 Si No

The 'Licencia Escogida' panel shows the selected license: **Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional**. Below the icons, it states: *Esta no es una Licencia de Cultura Libre.* with a star icon.

ATRIBUCIÓN COMPARTIR IGUAL

Permite crear obras derivadas explotadas comercialmente siempre que mantengan el mismo tipo de licencia.

The image shows the Creative Commons license selection process. At the top, the selected license is displayed as **CC BY SA**. Below this, there are two panels:

- Características de licencia:** This panel contains two questions:
 - ¿Quiere permitir adaptaciones de su obra? (Do you want to allow adaptations of your work?) with radio buttons for 'Si' (selected) and 'No'.
 - ¿Quiere permitir usos comerciales de su obra? (Do you want to allow commercial uses of your work?) with radio buttons for 'Si' (selected) and 'No'.
- Licencia Escogida:** This panel shows the selected license: **Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional**. It includes the **CC BY SA** icons and a green 'BY SA' badge. A note at the bottom states: **¡Esta es una Licencia de Cultura Libre!**

ATRIBUCIÓN NO COMERCIAL COMPARTIR IGUAL

Permite crear obras derivadas siempre que mantengan el mismo tipo de licencia y no sean explotadas comercialmente.

The image shows the Creative Commons license selection process. At the top, the selected license is displayed as **CC BY NC SA**. Below this, there are two panels:

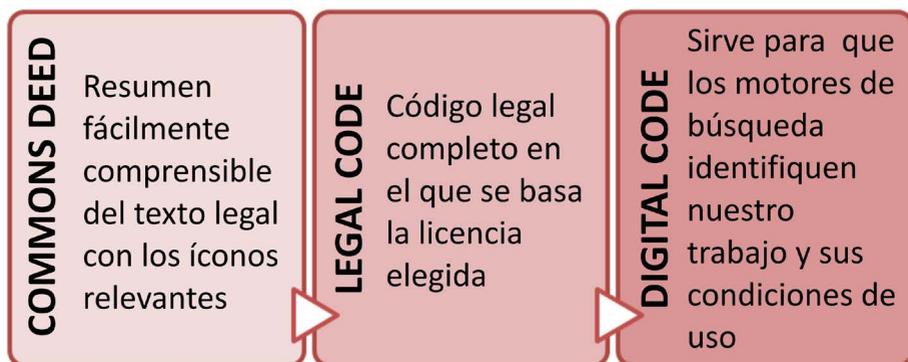
- Características de licencia:** This panel contains two questions:
 - ¿Quiere permitir adaptaciones de su obra? (Do you want to allow adaptations of your work?) with radio buttons for 'Si' (selected) and 'No'.
 - ¿Quiere permitir usos comerciales de su obra? (Do you want to allow commercial uses of your work?) with radio buttons for 'Si' and 'No' (selected).
- Licencia Escogida:** This panel shows the selected license: **Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional**. It includes the **CC BY NC SA** icons and a green 'BY NC SA' badge. A note at the bottom states: **Esta no es una Licencia de Cultura Libre.**

¿CÓMO OBTENER UNA LICENCIA CREATIVE COMMONS?

Para obtener una licencia Creative Commons es necesario ingresar en la página <https://creativecommons.org/choose/>, completar el formulario y clicar el botón “Escoja una licencia”.

Con ello se mantienen los derechos de autor pero se habilita a otras personas a copiar y distribuir la obra, siempre y cuando reconozcan la correspondiente autoría y solamente bajo las condiciones especificadas.

Una vez gestionado el tipo de permiso, se cuenta con la licencia adecuada para el trabajo, expresada de tres formas:



El último paso consiste en incluir en el propio sitio, cerca de la obra, el ícono de Creative Commons “*Algunos derechos reservados*” que se ha generado de acuerdo con la selección realizada. Este ícono enlaza con el *Commons Deed*, que informa sobre las condiciones de la licencia. Si alguien cometiera una infracción a la licencia, el autor tendría las bases para poder defender sus derechos.

CREAR MATERIALES DIDÁCTICOS A PARTIR DE REA

Queda claro que el docente que se propone diseñar un medio didáctico para sus alumnos, a partir de recursos generados por otros docentes o investigadores, puede hacerlo sin vulnerar sus derechos, incluso valiéndose del remix como estrategia de adaptación de los insumos encontrados. Sólo necesita cerciorarse de que los materiales de base que emplea cuentan con licencias de uso abierto y que las condiciones de dichas licencias habilitan las operaciones que se propone llevar a cabo (adaptar la obra y generar otra, explotarla comercialmente, etcétera).

Ahora bien, ¿cómo localizar recursos que ya estén liberados con licencias abiertas para reutilizarlos en nuevas piezas pedagógicas?

Es tan sencillo como introducir alguna condición en las búsquedas o agregar a los marcadores o favoritos alguna dirección de sitios en los que encontrar este tipo de recursos.



Lo que no se debe pasar por alto es una condición ineludible al obtener gratuitamente recursos que han elaborado otros: existe la obligación de respetar los términos de la licencia, esto es, citar siempre al autor, incluyendo de ser posible un link

al archivo original, y respetar las otras condiciones que haya establecido sobre la modificación o la forma de compartir las obras derivadas.

El buscador de *Creative Commons* es una de las formas de encontrar contenidos CC. Esta herramienta da la posibilidad de elegir entre diferentes buscadores (de imágenes, de música, de videos). Simplemente basta con escribir lo que se está buscando, marcar las condiciones y pulsar qué buscador se desea consultar. Por ejemplo si se opta por la combinación modificar, adaptar, editar y/o uso para propósitos comerciales, se obtendrán resultados con licencias más abiertas.

Compartir producciones hace que la inteligencia colectiva crezca, aumente, desde una cultura que valora tanto lo propio como lo producido por otros, potenciando las posibilidades de construir conocimiento colaborativamente.

Citar correctamente un material realizado por un colega es una manera de valorar lo producido por otro.

¿Cómo citar un material?

Las Normas APA son un conjunto de estándares creados por la American Psychological Association con el fin de unificar criterios de publicación y la forma de presentar trabajos escritos a nivel internacional. Diseñadas especialmente para proyectos de grado o cualquier tipo de documentos de investigación, el modelo se ha difundido y es uno de los preferidos por muchos autores e instituciones.

La siguiente presentación muestra de qué manera citar fuentes de información y autores. <http://es.slideshare.net/FernandaMilln1/citar-en-apa>

El estallido de medios digitales y redes sociales imponen acuerdos sobre cómo citar correctamente fuentes provenientes de dichos medios en los trabajos académicos.

Serie N° 1: Enseñanza con TIC

Posts de blogs o de Facebook, tuits, videos de Youtube, e-mails, etcétera, también requieren ser citados según ciertas convenciones

**Tabla con indicaciones sobre cómo citar fuentes provenientes de redes
y medios digitales, en**

<http://www.xarxatic.com/la-cita-de-medios-digitales-posts-tuits-videos-de-youtube-etc/>

CIERRE

Recorrer la avenida de la educación abierta nos ha permitido conocer los diferentes corredores que la atraviesan: construcción compartida... inteligencia colectiva... curaduría de contenidos... producciones derivadas de otros materiales... licencias que facilitan la difusión y el aprovechamiento de una obra. Aperturas en el terreno educativo que son favorecidas por muchas de las actuales transformaciones.

La posibilidad de producir, compartir, reutilizar productos culturales y científicos elaborados por otros, difundir, preservando los derechos autorales y con la tranquilidad de no vulnerar derechos ajenos, son posibilidades que abren los nuevos escenarios educativos y que fueron, por eso, escalas en las que nos hemos detenido durante este itinerario.

Esta segunda cartilla es también una invitación que desafía a cada docente a diseñar nuevos materiales didácticos que enriquezcan su propuesta formativa y que, en su difusión y circulación, resulten inspiradores de más y mejores recursos.

BIBLIOGRAFÍA

Amiel, T. (2013) Educación abierta: configurando ambientes, prácticas y recursos educacionales. En Recursos Educacionales Abiertos (pp. 17- 33) Salvador de Bahía: Editora de la Universidad Federal de Bahía.

Bermúdez, N. D. (2008) Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros. Estudios Semióticos. Editor Peter Dietrich. Número 4, São Paulo. Disponible online: <http://www.fflch.usp.br/dl/semiologica/es>.
Último acceso: 08/01/2016.

Crespo, K. (2014) “Módulo 2: Diseño de materiales y elementos de composición”, en Diseño de materiales educativos digitales. El docente como gestor inteligente de la información. 1° ed. dentro del Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.

Crespo, Karina (2014) “Módulo 3: Investigación y diseño de contenidos”, en Diseño de materiales educativos digitales. El docente como gestor inteligente de la información. 1° ed. Dentro del Programa Virtual de Formación Docente del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía de la Secretaría de Asuntos Académicos del Rectorado de la Universidad de Buenos Aires.

Declaración de Ciudad del Cabo para la Educación Abierta: Abriendo la promesa de Recursos Educativos Abiertos. Ciudad del Cabo, 2007.

Disponible en: <http://www.capetowndeclaration.org/translations/spanish-translation>. Acceso: 5 de Enero, 2016.

Illich, I. (1973) *Sociedade sem escolas*. 2 ed. Petrópolis: Vozes.

Jewitt, C. (2005) Multimodalidad, “lectura” y “escritura” para el siglo XXI (2005). *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, Vol. 26, N ° 3, septiembre de 2005. pp. 315 a 331.

Levy, P. (1956). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Paris: La Découverte.

Levy, P. (2001) El anillo de oro. *Inteligencia colectiva y propiedad intelectual*. En revista *Multitudes*, n°5, mayo 2001.

Lewis, R., Spencer, D. (1986). *What is Open Learning?* In *Open Learning*. London: Council for Educational Technology.

Luna Lombardi, R. (2013). *Tuyo, mío, nuestro, común*. Buenos Aires: Ministerio de Educación. - Educ.ar. Disponible en: <http://goo.gl/zgSqZx> [Consulta: 15/01/16]

Odetti, V. (2012) *Curaduría de contenidos: límites y posibilidades de la metáfora*. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/curaduria-contenidos-limites-posibilidades-metafora>. (Última consulta: enero de 2016)

Pretto, N. D. L. (2013) *Profesores-autores en red*. En *Recursos Educativos Abiertos*. Salvador de Bahía: Editora de la Universidad Federal de Bahía.

Santana, B. (2013). Materiales didácticos digitales y recursos educativos abiertos. En Recursos Educativos Abiertos, (pp. 131 – 140) Salvador de Bahía: Editora de la Universidad Federal de Bahía.

Santos, A. I. (2013). Educación abierta: historia, prácticas y el contexto de los recursos educativos abiertos. En Recursos Educativos Abiertos, (pp. 71 – 88) Salvador de Bahía: Editora de la Universidad Federal de Bahía.

Schwartzman, G. Y Odetti, V. (2013) Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales. Disponible en:
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/remix-como-estrategia-paradise-no-materiales-didacticos-hipermediales>. (Última consulta: enero de 2016)

01

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA
LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA

SERIE N° 1
Enseñanza con TIC
Plataformas y aulas virtuales



UBA
Universidad de Buenos Aires



Facultad de Ciencias
VETERINARIAS
Universidad de Buenos Aires

02

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA
LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA

SERIE N° 1
Enseñanza con TIC
Recursos educativos abiertos
en la universidad



UBA
Universidad de Buenos Aires



Facultad de Ciencias
VETERINARIAS
Universidad de Buenos Aires

03

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA
LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA

SERIE N° 1
Enseñanza con TIC
Selección y producción de
recursos multimodales



UBA
Universidad de Buenos Aires



Facultad de Ciencias
VETERINARIAS
Universidad de Buenos Aires

04

COLECCIÓN
**CARTILLAS PARA
LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**
EN FCV - UBA

SERIE N° 1
Enseñanza con TIC
Tutorías Virtuales



UBA
Universidad de Buenos Aires



Facultad de Ciencias
VETERINARIAS
Universidad de Buenos Aires