

SABER TRADICIONAL Y PROPIEDAD INTELECTUAL



Módulo I



Curso
Propiedad
Intelectual



Tema
¿Qué es la
propiedad
intelectual?



Lección 1

Actividad

- **Descripción breve:** Los alumnos verán este [video](#) y completarán una tabla de contenido (abajo).
- **Metodología:** Aprendizaje por inducción.
- **Duración:** 3 horas.
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media.
- **Individual / equipo:** Individual.
- **Aula / Casa:** La actividad debe desarrollarse durante la clase.
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - **Hardware:** Necesitaremos un dispositivo (computadora, teléfono inteligente o tableta).

Descripción

- **Descripción del texto:** La siguiente actividad se basa en un taller a desarrollar por el docente en el aula.

Taller 1- Propiedad Intelectual

Acercamiento al conocimiento de la propiedad intelectual a través de un ejemplo: Navegando el Conocimiento Tradicional y la Propiedad Intelectual – [La Historia de los Yakuanoj](#).



Los participantes deben ver el video y completar la siguiente tabla de contenido:

Tabla - Análisis de las Características de la Propiedad Intelectual				
1. Recurso utilizado para el análisis.	Navegando por el conocimiento tradicional y la propiedad intelectual: la historia de los Yakuanoi.			
2. Describe 3 características del conocimiento tradicional mencionado en el video.				
3. Describe 3 características del conocimiento científico o la innovación mencionadas en el video.				
4. ¿Puede el saber tradicional ser objeto de la propiedad intelectual?	SI		NO	
5. Justifica tu respuesta anterior a un máximo de 50 palabras.				
6. Identifica un caso de saber tradicional de tu municipio o país que haya sido objeto de protección de propiedad intelectual.				
7. Describe el caso en no más de 100 palabras.				

- Actividad 1- Definición de propiedad intelectual, identificando las palabras clave que la componen: De acuerdo al contenido de este módulo, construir una “Nube de Palabras”, utilizando alguna herramienta gratuita en la web como: Nubes de Palabras, TagCrowd, Wordle, Nube de Palabras Generador, con al menos TRES definiciones del Concepto de PROPIEDAD INTELECTUAL.

Instrucciones

1. PASO 1: Los alumnos deben ver el video "La historia de los Yakuanoi".
2. PASO 2: Llenar la tabla (ver arriba).
3. PASO 3: Cree una "nube de palabras" con cualquier herramienta gratuita.
4. PASO 4: Incluir al menos 3 definiciones de propiedad intelectual.

Resultados esperados

Que los alumnos definan la propiedad intelectual a través de ejemplos.



Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Cualquier módulo, curso, tema o lección, como antecedentes en materia de propiedad intelectual.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

1. ALFABETIZACIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS

1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

2.1 Interactuando a través de tecnologías digitales

2.2 Compartir a través de tecnologías digitales

3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

3.1 Derechos de autor y licencias

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. EN ACCIÓN

1.1 Trabajar con otros

1.2 Aprendizaje a través de la experiencia

