

MARCO LEGAL PARA O-CITY



Módulo I



Curso
Propiedad
Intelectual



Tema
Marco
legal para
el registro
de la
propiedad
intelectual



Lección 1

Actividad

- **Descripción breve:** Los alumnos aprenderán sobre el marco legal para el registro de la propiedad intelectual.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en la investigación.
- **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:** Los profesores explicarán a los alumnos el marco legal para el registro de la propiedad intelectual. Centrarán las actividades en la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual – OMPI y Creative Commons – CC.



Actividades

Taller 1- Marco legal para el registro de la propiedad intelectual

- ¿Qué es la OMPI? ¿Qué es Creative Commons -CC-?
- Actividad 1- Análisis del marco legal vigente para el registro de la propiedad intelectual: A través de la herramienta Mapa Conceptual y utilizando el programa CMAPS, los alumnos deberán construir un Mapa Conceptual que contenga el Marco Legal Actual establecido por la OMPI.
- Actividad 2- Acceso abierto para registrar la propiedad intelectual: Creative Commons

A través de una INFOGRAFÍA o una HISTORIA, presentada con CANVA o con PowerPoint®, los alumnos deben preparar una presentación de al menos 3 minutos, explicando a otra persona, qué es Creative Commons. El guión debe contener al menos las siguientes explicaciones:

- ¿Qué es Creative Commons?
- ¿Para qué tipo de "productos" es más útil?
- Ejemplos de sus elementos donde han aplicado Creative Commons.

Instrucciones

1. PASO 1: Analizar el marco legal vigente para el registro de la propiedad intelectual.
2. PASO 2: Elaborar un mapa conceptual que incluya el marco legal establecido por la OMPI.
3. PASO 3: Prepara una historia o infografía en Canva o PowerPoint®, explicando a otra persona el concepto de Creative Commons.

Resultados esperados

Ayudar a los estudiantes a comprender 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 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 Aprendizaje a través de la experiencia

