

CREATIVE COMMONS



Módulo I



Curso
Propiedad
Intelectual



Tema
Creative
Commons



Lección 1

Actividad

- **Descripción breve:** Los alumnos responderán a varias cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual y las debatirán en clase para que el profesor las evalúe.
- **Metodología:** Aprendizaje por discusión o debate.
- **Duración:** 2 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 estudiantes responderán las siguientes preguntas y las debatirán durante la clase.

Tema: Marco legal para el registro de la propiedad intelectual de los productos que se diseñan para O-City y Creative Commons – CC.

1. ¿Cómo se llama la agencia de la ONU que promueve la protección de la propiedad intelectual?



2. Copyright es un término legal utilizado para describir los derechos que los creadores tienen sobre sus obras literarias y artísticas. ¿Verdadero o falso?
3. Las obras literarias como novelas, poemas, obras de teatro, obras de consulta y artículos periodísticos pueden protegerse mediante derechos de autor. ¿Verdadero o falso?
4. La protección de los derechos de autor se extiende únicamente a las expresiones y no a las ideas. ¿Verdadero o falso?
5. ¿Puedo registrar los derechos de autor? ¿Sí o no? ¿Por qué?
6. ¿Qué es Creative Commons – CC?
7. Menciona las licencias provistas por Creative Commons – CC

Instrucciones

1. PASO 1: Cada estudiante debe responder las preguntas.
2. PASO 2: Una vez que las hayan respondido, deben comentarlas en clase.

Resultados esperados

- Evaluar los conceptos vistos a lo largo del curso sobre el marco legal vigente para el registro de la propiedad intelectual de los productos que se diseñan para la Plataforma O-City.

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. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

1.1 Derechos de autor y licencias

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. EN ACCIÓN

1.1 Aprendizaje a través de la experiencia

