

Explorando las licencias digitales: Licencia GPL y Creative Commons en el mundo del Pensamiento Computacional

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de media comprendan el significado, importancia y aplicación de las licencias digitales, específicamente la Licencia GPL y las licencias Creative Commons, en el ámbito del Pensamiento Computacional y la tecnología. Los alumnos aprenderán a identificar cómo estas licencias promueven el intercambio justo de conocimientos y la colaboración abierta en proyectos digitales, software y contenidos creativos.

Este conocimiento es relevante porque en la era digital, donde la información y los recursos están disponibles en línea, es fundamental entender cómo se puede usar, compartir y proteger legalmente el trabajo propio y ajeno. Además, se conecta con la vida cotidiana de los estudiantes, quienes consumen y producen contenido digital constantemente, desde proyectos escolares, hasta publicaciones en redes sociales y programación.

El plan fomenta el aprendizaje activo y colaborativo, aplicando el Diseño Universal para el Aprendizaje para atender la diversidad del aula, promoviendo la creatividad, el pensamiento crítico y el respeto hacia la propiedad intelectual digital.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características y diferencias entre la Licencia GPL y las licencias Creative Commons.
- Evaluar situaciones reales donde se aplican estas licencias para identificar su impacto en el uso y distribución de contenido digital.
- Crear ejemplos prácticos que demuestren el correcto uso de licencias digitales en proyectos de software o contenidos creativos.
- Argumentar la importancia de respetar las licencias digitales para fomentar la colaboración y la innovación en el entorno digital.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tabletas con acceso a internet (1 por estudiante o pareja)
- Pizarra blanca y marcadores
- Proyector multimedia
- Videos explicativos cortos sobre Licencia GPL y Creative Commons (2 videos de 3-5 minutos cada uno)
- Material impreso: resúmenes breves de las licencias GPL y Creative Commons (1 por estudiante)
- Plantillas digitales o impresas para crear ejemplos de licencias en proyectos

- Herramienta digital para mapas mentales o organizadores gráficos (ej. Canva, MindMeister) o papel y colores para versión manual
- Cuadernos o hojas para anotaciones y reflexiones

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de derechos de autor y propiedad intelectual.
- Habilidades básicas de navegación en internet y uso de herramientas digitales.
- Experiencia previa con proyectos o trabajos escolares que involucren creación de contenido digital.
- Capacidad para trabajar en equipo y comunicarse de forma clara.

Actividades

Sesión 1: Introducción a las licencias digitales y su importancia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué son las licencias digitales y por qué son importantes para compartir y proteger el contenido digital, enfocándonos en la Licencia GPL y Creative Commons.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta: “¿Alguna vez han copiado, compartido o descargado música, videos o software? ¿Sabían que hay reglas para usar estos contenidos legalmente?”
- **Estudiantes:** Responden y participan en breve discusión.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: “¿Sabían que el sistema operativo Linux usa una licencia llamada GPL que permite a miles de programadores compartir y mejorar el software libremente?”
- **Estudiantes:** Escuchan y generan expectativas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que todos usan contenido digital y que entender las licencias les ayudará a respetar y proteger sus propias creaciones y las de otros.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con sus experiencias diarias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el concepto de licencias digitales con apoyo multimedia y materiales impresos, utilizando lenguaje claro y ejemplos cotidianos.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Visualización y debate guiado

- **Objetivo:** Analizar las características básicas de la Licencia GPL y Creative Commons.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proyecta y pone a reproducir dos videos cortos, uno sobre la Licencia GPL y otro sobre las licencias Creative Commons.
 - Después de cada video, hace preguntas específicas: “¿Qué permite hacer la Licencia GPL?”, “¿Qué tipos de licencias Creative Commons conocieron?”, “¿Por qué creen que son importantes?”
 - **Estudiantes:** Escuchan, toman notas y responden las preguntas en plenaria.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Apuntes personales y respuestas orales.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, clarifica dudas, y conecta conceptos con ejemplos prácticos.

2. Lectura y comparación en parejas

- **Objetivo:** Comparar diferencias y semejanzas entre ambas licencias.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega resúmenes impresos de las dos licencias. Pide a los estudiantes que, en parejas, lean y completen una tabla comparativa con categorías como “Permite modificar”, “Permite uso comercial”, “Obliga a compartir igual”.
 - **Estudiantes:** Trabajan en parejas, discuten y llenan la tabla.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Tabla comparativa escrita.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Circula para apoyar, responder preguntas y asegurar comprensión.

3. Discusión rápida: ¿Cómo usamos estas licencias en la vida real?

- **Objetivo:** Evaluar la relevancia de las licencias en situaciones cotidianas.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Propone ejemplos: “Si creas un video y lo subes a internet, ¿qué licencia elegirías? ¿Por qué?”
- **Estudiantes:** Responden oralmente o escriben ideas breves.

- **Organización:** Individual y luego plenaria

- **Producto:** Ideas y argumentos expresados.

- **Tiempo:** 5 minutos

- **Rol del docente:** Motiva la participación y sintetiza ideas para conectar con la siguiente sesión.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Investigar en internet un proyecto real que use una de estas licencias y preparar una breve explicación para compartir en la próxima sesión.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Recibir resumen simplificado y apoyo del docente o compañero para completar la tabla comparativa, usando ejemplos visuales y lenguaje sencillo.

Transición:

El docente concluye: “Ahora que conocemos estas licencias y cómo funcionan, en la próxima sesión crearemos ejemplos prácticos para usarlas correctamente en proyectos reales.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en una tarjeta tres ideas clave aprendidas hoy sobre las licencias digitales.
- **Estudiantes:** Escriben y comparten algunas ideas en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué diferencia principal encontré entre la Licencia GPL y Creative Commons?
- ¿Por qué es importante respetar las licencias al usar contenidos digitales?

Retroalimentación:

Docente: Recolecta tarjetas, comenta algunos ejemplos, y resalta las ideas más relevantes para reforzar el aprendizaje.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión aplicarán lo aprendido para crear licencias en proyectos propios o simulados.

Tarea o reto:

- **Estudiantes:** Investigar un ejemplo real (puede ser videojuego, canción, software) que use una licencia GPL o Creative Commons y traer información para compartir.
-

Sesión 2: Profundizando en la aplicación práctica de las licencias digitales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar ejemplos reales investigados y preparar a los estudiantes para crear sus propios ejemplos de uso de licencias digitales en proyectos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Invita a algunos estudiantes a compartir brevemente su investigación sobre proyectos reales con licencias GPL o Creative Commons.
- **Estudiantes:** Exponen y escuchan a sus compañeros.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Plantea un desafío: “¿Cómo aplicarían estas licencias en sus propios proyectos, ya sea un software, un video o una canción?”
- **Estudiantes:** Se preparan mentalmente para la actividad.

Contextualización:

- **Docente:** Refuerza la importancia de usar licencias para proteger su trabajo y compartirlo con respeto.
- **Estudiantes:** Comprenden la relevancia práctica.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Explicación guiada sobre cómo elegir y aplicar una licencia digital a un proyecto propio usando plantillas y ejemplos concretos.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Taller de creación de licencias en proyectos

- **Objetivo:** Crear ejemplos prácticos que demuestren el correcto uso de Licencia GPL o Creative Commons.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica paso a paso cómo llenar una plantilla para asignar una licencia a un proyecto (puede ser un software, video, música o texto).
 - Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 y les pide escoger un proyecto ficticio o real para aplicar una licencia.
 - Los grupos discuten qué licencia es más adecuada y justifican su elección.
 - Completan la plantilla y preparan una breve presentación.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Plantilla de licencia aplicada y justificación escrita.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol del docente:** Asiste grupos, plantea preguntas para profundizar el razonamiento, revisa aplicabilidad.

2. Presentación y retroalimentación entre grupos

- **Objetivo:** Argumentar y evaluar la aplicación de licencias digitales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su proyecto y la licencia elegida en 3 minutos.
 - El resto de la clase hace preguntas o comentarios constructivos.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentaciones orales y discusión.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Modera el tiempo y fomenta la participación respetuosa.

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Pueden explorar combinaciones de licencias o crear una licencia personalizada con condiciones específicas.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo del docente o compañeros para entender las plantillas y formular la justificación, usando ejemplos más simples.

Transición:

El docente concluye: “Mañana cerraremos el tema con una reflexión y actividades que sintetizan todo lo aprendido.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada grupo compartir una frase clave que resuma la importancia de usar licencias digitales.
- **Estudiantes:** Comparten y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre la aplicación práctica de las licencias?
- ¿Cómo elegiría una licencia para mi próximo proyecto digital?

Retroalimentación:

Docente: Felicita los trabajos y da sugerencias para mejorar la argumentación y comprensión.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión harán una actividad integradora y reflexiva con lo aprendido.

Tarea o reto:

- **Estudiantes:** Repasar sus notas y preparar un mapa mental o esquema visual que integre los conceptos vistos.
-

Sesión 3: Síntesis, reflexión y transferencia del aprendizaje sobre licencias digitales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar y consolidar el aprendizaje sobre Licencia GPL y Creative Commons, fomentando la reflexión crítica y la aplicación en contextos reales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita que los estudiantes compartan sus mapas mentales o esquemas visuales en parejas y expliquen brevemente.
- **Estudiantes:** Intercambian ideas y explican.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una breve historia real de conflicto por uso indebido de licencias y pregunta: “¿Qué consecuencias puede tener no respetar las licencias?”
- **Estudiantes:** Reflexionan y aportan opiniones.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la importancia del respeto a las licencias con la ética digital y el trabajo colaborativo.

- **Estudiantes:** Comprenden la conexión ética y social del tema.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Se invita a los estudiantes a aplicar todo lo aprendido mediante una actividad integradora y creativa, apoyada en la reflexión y expresión personal.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Creación de un código ético para el uso de licencias digitales

- **Objetivo:** Argumentar la importancia del respeto a las licencias y elaborar un compromiso grupal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4. Cada grupo discute y redacta 5 reglas o compromisos para usar licencias digitales responsablemente.
 - Luego, cada grupo presenta sus reglas para consolidar un código ético común.
- **Organización:** Grupos de 4 y plenaria
- **Producto:** Código ético escrito y consenso grupal.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, fomenta inclusión de todos y modera la plenaria.

2. Reflexión individual: Ticket de salida

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y autoevaluar el propio progreso.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide que cada estudiante responda por escrito en una hoja o digitalmente:
 - ¿Qué aprendí sobre licencias digitales que puedo aplicar en mi vida?
 - ¿Qué me gustaría investigar o aprender más sobre este tema?
 - ¿Cómo puedo usar este conocimiento para respetar el trabajo de otros y proteger el mío?
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Respuestas escritas (ticket de salida).
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Recoge las respuestas para retroalimentar y ajustar futuras sesiones o actividades.

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Pueden liderar la redacción del código ético y proponer casos reales para discusión.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo para expresar ideas y pueden usar esquemas o dibujos para complementar sus respuestas.

Transición:

El docente agradece el compromiso y explica que este aprendizaje es base para cualquier proyecto digital que realicen en el futuro.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un resumen oral destacando las ideas clave de las licencias digitales y su importancia ética y práctica.
- **Estudiantes:** Escuchan y pueden hacer preguntas finales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ha cambiado mi visión sobre el uso de contenido digital desde que iniciamos estas sesiones?
- ¿Qué acciones concretas puedo tomar para aplicar lo que aprendí?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos sobre la participación y destaca la importancia de continuar respetando licencias y derechos digitales.

Transferencia:

Docente: Invita a aplicar estas ideas en cualquier proyecto escolar o personal que incluya creación digital.

Tarea o reto:

- **Estudiantes:** Preparar un breve proyecto digital (puede ser video, presentación, texto) donde apliquen una licencia GPL o Creative Commons, y explicar su elección.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Activación de conocimientos previos en sesión 1 para identificar el nivel inicial.
- Formativa: Durante las actividades de desarrollo en las tres sesiones, con observación directa, participación en debates, y revisión de productos como tablas comparativas, plantillas de licencias y código ético.

- Sumativa: Al final de la sesión 3 mediante el ticket de salida y la presentación del código ético, además del proyecto digital final asignado como tarea.

Criterios de evaluación:

- Analiza correctamente las características y diferencias entre Licencia GPL y Creative Commons (objetivo 1).
- Evalúa situaciones reales aplicando el conocimiento de licencias digitales (objetivo 2).
- Crea ejemplos coherentes y justificados del uso de licencias en proyectos digitales (objetivo 3).
- Argumenta con claridad la importancia del respeto a las licencias en el entorno digital (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y comprensión en debates y actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar la tabla comparativa, plantilla de licencias y código ético (claridad, precisión, justificación).
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación mediante reflexión escrita y discusión en plenaria.
- Portafolio digital o físico con los productos generados en clase.

Evidencias de aprendizaje:

- Notas y respuestas en debates iniciales sobre licencias.
- Tabla comparativa entre Licencia GPL y Creative Commons.
- Plantilla de licencia aplicada a un proyecto y justificación escrita.
- Código ético grupal para uso responsable de licencias digitales.
- Ticket de salida con reflexión individual.
- Proyecto digital con licencia aplicada (tarea final).