



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

SECRETARÍA
ACADÉMICA
DE LA UASLP

GUÍAS DE APRENDIZAJE **TIC**

DIRIGIDAS A PROFESORES DE LA UASLP



UTILIZAR Y COMPARTIR RECURSOS BASADOS
EN
CREATIVE COMMONS

<http://a.uaslp.mx/GuiaCC>

ESTRATEGIA DE FORMACIÓN DOCENTE EN TIC	3
Dirigida a	3
CREATIVE COMMONS EN LA EDUCACIÓN	3
GUÍA DE APRENDIZAJE.....	4
Presentación.....	4
Planteamiento general.....	4
Objetivo	4
Producto esperado	4
Requisitos	5
Metodología de trabajo	5
Actividades	5
Consideraciones generales.....	6
Actividad 1. Introducción a <i>Creative Commons</i> (CC).....	6
Actividad 2. Búsqueda e incorporación de imágenes	9
Actividad 3. Búsqueda e incorporación de videos	12
Actividad 4. Búsqueda e incorporación de audios	14
Actividad 5. Asignar licenciamiento CC a mi obra.....	16
Actividad 6. Incorporación del recurso en una secuencia de aprendizaje.....	17
Recursos adicionales de apoyo	18
Referencias.....	18
Contacto.....	19



**SECRETARÍA
ACADÉMICA**

© 2019 Derechos Reservados por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) México. <http://www.uaslp.mx>

Este documento es parte de los recursos de la estrategia de formación docente en TIC para profesores de la UASLP. Tanto la UASLP como los autores conservan sus derechos debidamente protegidos por las leyes mexicanas y las de los países que correspondan. Los textos se pueden citar en otras publicaciones si se hace la referencia completa a su origen. Los textos no se deben distribuir ni publicar en forma electrónica o impresa sin autorización de los autores y/o editores. La UASLP no se hace responsable de los usos no autorizados de este material.

ESTRATEGIA DE FORMACIÓN DOCENTE EN TIC

A través de la estrategia de formación docente en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se ofrece capacitación, recursos y la asesoría necesaria para conocer y fortalecer las habilidades implicadas para el desarrollo de la competencia de *Incorporación de tecnologías y diversificación de ambientes* referida en el Modelo Educativo de la UASLP (UASLP, 2016) a través de mecanismos presenciales y no presenciales.

Las presentes **guías de aprendizaje** contribuyen al desarrollo de formación no presencial, autogestiva y autónoma para el uso pedagógico de materiales digitales, trabajo colaborativo, el intercambio de información a través de tecnologías y el desarrollo de una comunicación más ágil y personalizada entre los participantes del proceso educativo.

Dirigida a

La estrategia de formación en TIC está dirigida a profesores de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) que tienen como objetivo mejorar el aprendizaje de sus estudiantes a través del uso de materiales o herramientas digitales en su proceso de enseñanza o evaluación.

Los profesores interesados en el uso de estas guías de aprendizaje como alternativa de formación deben contar con:

- Habilidades tecnológicas básicas (uso de PC y navegación en internet)
- Motivación de aprender de manera autónoma
- Equipo de cómputo y acceso a Internet
- Habilidades básicas para la búsqueda de información y recursos en la web
- La responsabilidad necesaria para regular su propio aprendizaje (autonomía, organización, independencia, disciplina)

CREATIVE COMMONS EN LA EDUCACIÓN

El concepto *Creative Commons* (CC) o Bienes comunes creativos no es un tema que sea nuevo en el ámbito educativo, de hecho, este concepto se puede seguir hasta la época de la ilustración con los conceptos de igualdad, democracia y libertad a través de la educación. La filosofía de la apertura en la educación ha estado presente en momentos específicos, por ejemplo, las Aulas Abiertas donde los niños entran en contacto con las cosas, libros, y aprenden a su propio ritmo bajo la filosofía de que aprenden mejor cuando están interesados y ven la importancia de lo que están haciendo (Cuban, 2004), y de igual forma el auge del uso de recursos abiertos (REA), que impulsan la formación de culturas participativas.

Bruns (2008, p.15) reitera que “los estudiantes involucrados en culturas participativas ya no son meramente usuarios de los medios sino también se vuelven productores de contenidos, de esta

forma el aprendizaje se vuelve menos formal, sin duda esto se ha logrado con el desarrollo de la web 2.0”.

Los materiales con licencia CC resultan ser un gran apoyo de recursos digitales que los estudiantes y profesores pueden usar legal y con intensión ética para generar nuevas piezas originales que presenten ideas, comentarios o contar historias, sin la necesidad de producir “desde cero”.

GUÍA DE APRENDIZAJE

Presentación

Esta guía de aprendizaje forma parte de un conjunto de materiales digitales didácticos diseñados para orientar al profesor en el proceso de incorporación de TIC como apoyo a su práctica docente. El profesor revisará la guía de forma autónoma y autodidacta, y logrará los objetivos a través de actividades, ejercicios y ejemplos, apoyados en recursos adicionales.

Se muestran sugerencias y técnicas para la búsqueda y referenciación de materiales y se revisan algunos aspectos pedagógicos mínimos a considerar al momento de localizar materiales digitales de otros autores.

Planteamiento general

Hoy en día, el uso y la creación de recursos educativos multimedia que apoyan el proceso de enseñanza se conciben muchas veces desde los recursos que ya existen y han sido creados por otros autores., es decir, pueden reutilizarse e incluso modificarse para generar nuevos materiales que expresen ideas, razonamientos, o posturas particulares o concretas.

Es imprescindible reconocer que todas las obras que encontramos en internet o en otras fuentes pertenecen a uno o diversos autores, debido a ello la necesidad de conocer sus características de licenciamiento de uso permitido para no infringir sus derechos y dar el reconocimiento. Además, con la misma importancia conocer de qué manera se participa en este grupo de creadores que comparten su creatividad con los demás.

Es por ello que en esta guía de aprendizaje se abordan las características de *Creative Commons* y la filosofía asociada que busca nuevas formas de compartir recursos, bajo el concepto de apertura.

Objetivo

Orientar al profesor durante la búsqueda y uso de materiales creados por otros autores como apoyo en su práctica docente, así como mostrar la manera de compartir los materiales que él mismo genera.

Producto esperado

Al terminar esta guía el profesor habrá generado un archivo de presentación con un tema de interés para sus estudiantes y que sea utilizado dentro de alguna actividad en uno de sus cursos. Esta presentación contendrá materiales digitales de apoyo (imágenes, audios y videos) elaborados por

otros autores, se especificación los permisos de uso y compartición que están disponibles o sean requeridos en los repositorios. El archivo podrá ser compartido con sus estudiantes a través de diferentes medios como correo electrónico, almacenamiento en la nube o publicado dentro de alguna plataforma educativa como Didac-TIC (<http://academica.uaslp.mx/didac-tic/>).

Requisitos

Para desarrollar el producto esperado, se requiere:

- Equipo de cómputo (PC o Laptop)
- Acceso a Internet
- Audífonos o bocinas
- Software o página de creación de presentaciones (Power Point, Prezi, Open Office, etc)

Metodología de trabajo

Esta guía de aprendizaje considera trabajo autónomo y la participación activa por parte del profesor. Deberá seguir los pasos mostrados para la generación del producto, tomar en cuenta las recomendaciones didácticas o pedagógicas que se mencionen y hacer uso de los recursos que se ponen a su disposición, así como los que el propio profesor pueda llegar a encontrar.

Actividades

Para la realización de las actividades te sugerimos tener a la mano el programa de tu materia, tu computadora con el software de creación presentaciones instalado y audífonos o bocinas.

Completar esta guía te tomará 5 horas aproximadamente.

	Actividad	Descripción
1	Introducción a <i>Creative Commons (CC)</i>	Se revisará la definición que permita comprender ¿Qué es CC? y cómo utilizarlo al momento de buscar e implementar recursos de otros autores para la docencia.
2.	Búsqueda e incorporación de imágenes	Se revisarán repositorios de almacenamiento de imágenes con licenciamiento CC para su uso en la docencia.
3.	Búsqueda e incorporación de videos	Se revisarán repositorios de almacenamiento de videos con licenciamiento CC.
4.	Búsqueda e incorporación de audios	Se revisarán repositorios de almacenamiento de audios con licenciamiento CC.
5.	Incorporación del recurso en una secuencia de aprendizaje	Se hará el ejercicio de incluir el recurso de presentación en una secuencia didáctica.

Consideraciones generales

Debido a que los recursos que utilizaremos servirán para generar un nuevo material educativo (para este caso una presentación pero podría ser cualquier tipo de material), debes tener presente algunas consideraciones generales como:

- Independencia, ¿Qué tanto valor autónomo le pretendes dar al material con respecto a tus actividades?
- Estrategia, ¿Tienes considerado una propuesta pedagógica (cómo usar) y cuál será el objetivo del material dentro de las actividades?
- Objetivo, ¿Cuál es la razón por la que has decidido crear y utilizar el material?
- Utilidad, ¿Qué tan útil será para tus estudiantes este material?
- Relevancia, ¿Qué tan necesario es este material con respecto a la actividad planeada?
- Impacto, ¿Tienes claro lo que pretendes lograr con la revisión de este material por parte de tus estudiantes?

El uso reflexivo, crítico y planeado de las TIC en el trabajo docente dará mejores resultados, por lo que te recomendamos dedicar el tiempo necesario para responder las preguntas previas.

Actividad 1. Introducción a *Creative Commons* (CC)

Es importante aclarar que dentro de esta guía de aprendizaje se trabajará con el enfoque de uso de CC para licenciar y atribuir **materiales digitales**, sin embargo, el uso del licenciamiento de CC también se aplica para materiales educativos físicos.

Como profesor, es común haber desarrollado en mayor o menor medida materiales (antes físicos, ahora también digitales) que cumplen con diversos objetivos dentro de nuestra actividad laboral (docencia, investigación, etc.), por ejemplo 1) como guía en la conducción de un tema, 2) como mediadores del aprendizaje en ausencia del profesor, en el caso de Aula Invertida o e-Learning, 3) la evaluación de estudiantes, 4) divulgar los conocimientos generados sobre algún tema. Es común que estos materiales sean distribuidos hacia los alumnos e incluso hacia otros profesores sin ninguna consideración o restricción acerca del uso o su compartición.

También ocurre el caso contrario, con el uso de internet como fuente de información y recursos digitales, encontramos materiales elaborados por otros autores y que se utilizan sin reconocer la autoría. Partamos de que cuando alguien crea algo (conocido como *obra*) automáticamente es el titular de los derechos de esa creación esto permite que las obras queden protegidas ante plagio o uso no permitido, en algunas ocasiones se hará explícito a través de la mención “*Todos los derechos reservados*”, sin embargo no es obligatoria la incorporación de esta frase, por lo tanto la ausencia de la misma no implica que la obra no se encuentre protegida. En este caso se debe solicitar permiso al autor de utilizar la obra.

Contrario al licenciamiento “*Todos los derechos reservados*”, *Creative Commons* (CC) se basa en un espíritu de compartir la creatividad, “cuando utilizas CC permites a otros usar tu obra, permites que aprendan de ella y que sean inspirados por ella” (Creative Commons, 2006).



¿Sabías que? Creative Commons existe desde 2001 y fue fundado por James Boyle, Michael Carroll, Lawrence Lessing, Hal abelson, Eric Saltzman y Eric Eldred (El sistema de las Creative Commons, 2006).

Las licencias y contratos CC “determinan en qué condiciones se puede utilizar la(s) obra(s)” (Marandola, 2005, p 285). De tal forma que el autor de un material puede elegir cuáles derechos de su obra quedan reservados y cuáles no, el licenciamiento de la obra incluye tres tipos de contrato.





- **Atribución**, establece si debes especificar quien es el autor de la obra.
- **Compartición**, establece la manera en que se distribuye la obra.
- **Modificación**, establece la manera de crear obras derivadas a partir de la original.


Pero, ¿Cómo sé cuándo una obra puede ser usada y cuando no?, ¿Cómo sé qué tipo de uso le puedo dar? O ¿Puedo modificar la obra de origen?, el tipo de licenciamiento CC se identifica a través de elementos gráficos que pueden ir o no incrustadas en la propia obra o en su defecto en el repositorio donde se almacenan:

¿Sabías que? Las licencias Creative Commons hace referencia a una amplia esfera de obras protegidas, pero no a los programas informáticos (El sistema de las Creative Commons, 2006).


El símbolo  indica que la obra se rige bajo el licenciamiento de CC por lo que es posible utilizarla y compartirla bajo ciertas condiciones (*Algunos derechos reservados*), el símbolo  indica que la obra se encuentra protegida (*Todos los derechos reservados*), es decir, no es posible usarla ni compartirla hasta solicitar permiso explícito del autor.





Si la obra se encuentra bajo CC, se identificará el tipo de contrato de la siguiente forma:

Tipos de contrato CC		
Autoría		En CC se debe incluir la atribución, esta debe contener por lo menos 1) nombre del autor, 2) título de la obra y 3) enlace donde se encuentra la obra.
Compartición		Indica que no se permite la obtención ningún tipo de retribución o compensación monetaria por el uso de la obra.
	Sin símbolo	Indica que se permite obtener compensación monetaria por el uso de la obra.
Modificación		Indica que no se puede modificar la obra, ni generar obras derivadas de esta, es decir se debe usar y compartir de la misma forma como se obtuvo.
		Indica que se puede modificar la obra original, generando obras derivadas siempre y cuando estas se compartan con el mismo licenciamiento que la original.
	Sin símbolo	Indica que es permitido generar obras derivadas y compartirse bajo diferente licenciamiento que la original

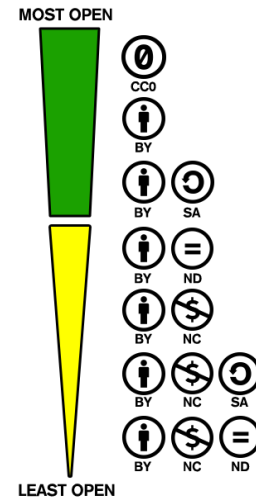
No Copyright CC0		Indica que la obra es de dominio público, el autor renuncia a cualquier derecho, y puede ser utilizada, modificada, copiada y distribuida incluso para fines comerciales. No requiere autoría.
---------------------	---	--

Al conjuntar estos contratos se crean combinaciones que permiten dar cuenta que tipo de derechos se reservan y cuáles no, por ejemplo, al navegar en internet encuentras un artículo científico que requieres utilizar

para tu clase, este artículo contiene la simbología , esto

significa que: 1) está bajo licenciamiento  por lo que puedes compartirlo pero algunos derechos están reservados, 2)  al compartirlo debes reconocer la autoría de la obra, 3)  no puedes obtener remuneración económica al compartirlo o utilizarlo y 4)  debes utilizar la obra tal cual la obtuviste, es decir, no puedes modificar o generar una obra derivada de esta.

Ahora haz el ejercicio contrario, creaste un video que explica cómo es el funcionamiento de un motor de combustión interna, producto de tu creatividad y conocimiento, ¿Qué condiciones de uso establecerías?, por ejemplo ¿Permitirías que todos lo usen?, si tu respuesta es sí, puedes compartir tu obra bajo el licenciamiento CC, ahora piensa ¿Mi obra podrá ser modificada?, ¿Bajo qué criterio? y ¿Las personas podrán obtener recursos por el uso y compartición de mi obra?



Ahora que ya se han revisado las características del licenciamiento de CC, se realizará la construcción de una obra digital (una presentación acerca de un tema de tu curso) que haga uso de otras obras licenciados bajo CC (imágenes, audios, textos, videos, etc.), al finalizar nuestra presentación se establecerá el licenciamiento CC para que pueda ser usada y compartida.

Tip

Es recomendable la creación de un **guion de presentación** que te apoye en la construcción de las diapositivas y la conducción de la plática. Busca en internet **¿Cómo hacer un guion para exposición/presentación?**, este te ayudará a:

- Ser concreto
- Atomizar ideas
- Enlazar las ideas
- Controlar tiempo
- Controlar cambios

Como ejemplo, dentro de esta guía se ejemplificará la construcción de una presentación que apoyará la conducción del tema *Modelo Centralizado y Descentralizado*, que forma parte de la Unidad 1 *Introducción a la WWW* dentro del curso *Tecnologías de Internet*.

Actividad 2. Búsqueda e incorporación de imágenes

Una vez establecido los puntos a tratar dentro de la presentación, busca los elementos gráficos que apoyen el desarrollo de la presentación.

En caso de que tu presentación requiera un elemento busca en repositorios de imágenes alguna que concuerde con lo que necesitas. Como ejemplo, podría buscarse una imagen que visualice de manera esquemática el Modelo Cliente-Servidor. A continuación se listan algunos repositorios de imágenes que utilizan licenciamiento CC.

- Pixabay (<https://pixabay.com/es/>)
- Flickr (<https://www.flickr.com/>)
- Google imágenes (<https://www.google.com.mx/imghp>)
- Rawpixel (<https://www.rawpixel.com/category/53/public-domain>)

Tip

Existen muchos repositorios de imágenes para uso libre en internet, puedes buscar por tu cuenta los **bancos de imágenes Creative Commons**, es importante que revises los **Términos y condiciones de uso** en cada repositorio antes de hacer uso de las imágenes que descargues.

En los siguientes videos se muestra cómo realizar una búsqueda de imágenes bajo licenciamiento CC en distintos repositorios.

 [¿Cómo buscar y descargar imágenes en Pixabay?](#)



 [¿Cómo buscar y descargar imágenes en Flickr?](#)



 [¿Cómo buscar y descargar imágenes en Google?](#)



 [¿Cómo buscar y descargar imágenes en RawPixel?](#)



Una vez ubicaste y descargaste la imagen que necesitas, es necesario agregarla a la presentación incluyendo los derechos CC que posee la imagen.

Tip

Para ahorrar espacio y una mejor vista de tus presentaciones, es recomendable etiquetar cada obra con un número consecutivo, al final destinarás una diapositiva para la incorporación de la autoría y demás derechos CC.

Las diapositivas quedarán de la siguiente forma:

Diapositiva donde se coloca la imagen	Espacio que muestra la referencia a los recursos utilizados
	<p>Recursos</p> <p>1 Tiago de Jesus Neves, Cliente-Servidor.png, https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cliente-Servidor.png</p>

En este caso se requería de una imagen que permita su modificación para quitar el fondo de la imagen, NOTA: no es necesario colocar el gráfico con el tipo de contrato CC, basta con dar la autoría de la obra.

Actividad 3. Búsqueda e incorporación de videos

Ahora se considera el uso de videos dentro de la presentación, en caso de que se requiera incorporar alguno, se recomienda buscar en repositorios de videos, como ejemplo, podría buscarse un video que muestre la descripción del Modelo Descentralizado (Blockchain). A continuación, se listan algunos repositorios de videos que utilizan licenciamiento CC.

- YouTube (<https://www.youtube.com>)
- Pixabay (<https://pixabay.com/es/>)
- Vimeo (<https://vimeo.com>)

Tip

Existen muchos repositorios de videos para uso libre en internet, puedes buscar por tu cuenta los **bancos de videos Creative Commons**, es importante que revises los **Términos y condiciones de uso** en cada repositorio antes de hacer uso de los videos.

En los siguientes videos se muestra cómo realizar una búsqueda de videos bajo licenciamiento CC en distintos repositorios.



[¿Cómo buscar y utilizar videos en YouTube?](#)



[¿Cómo buscar y utilizar videos en Pixabay?](#)



 [¿Cómo buscar y utilizar videos en Vimeo?](#)



Una vez ubicado el video que se necesita, agrégalo dentro de la presentación incluyendo los derechos CC que posee.

Las diapositivas quedarán de la siguiente forma:

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

Tecnologías de Internet

1.2.1 Modelo Descentralizado

Cadena de bloques (Blockchain)



2

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

Tecnologías de Internet

Recursos

- 1  Tiago de Jesus Neves, Cliente-Servidor.png, <https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cliente-Servidor.png>
- 2  PlayGround, Qué es "Blockchain" en 5 minutos, https://www.youtube.com/watch?v=Yn8WGaO_ak

Actividad 4. Búsqueda e incorporación de audios

En seguida se considera el uso de audios dentro de la presentación, en caso de que se requiera incorporar alguno, se recomienda buscar en repositorios de audios alguno que concuerde con lo que se necesita. A continuación se listan algunos repositorios de audios que utilizan licenciamiento CC.

- YouTube (<https://www.youtube.com/audiolibrary>)
- Partners In Rhyme (<https://www.partnersinrhyme.com/>)

Tip


Existen muchos repositorios de audios para uso libre en internet, puedes buscar por tu cuenta los **bancos de audios Creative Commons**, es importante que revises los **Términos y condiciones de uso** en cada repositorio antes de hacer uso de los audios.

En los siguientes videos se muestra cómo realizar una búsqueda de audios bajo licenciamiento CC en distintos repositorios.



¿Cómo buscar y utilizar audios en YouTube?



 [¿Cómo buscar y utilizar audios en Partners In Rhyme?](#)



Al agregar el audio, las diapositivas quedarán de la siguiente forma



The image shows two adjacent slides from a presentation. The left slide is titled "1.2.1 Modelos de comunicación" and contains an "Evaluación" section with the instruction "Contesta la preguntas antes que termine la canción" and four questions about client-server and decentralized models. The right slide is titled "Recursos" and lists three items: a Wikipedia article on Client-Server, a YouTube video about Blockchain, and a Greaser audio library link.

1.2.1 Modelos de comunicación

Evaluación

Contesta la preguntas antes que termine la canción

¿Cómo funciona el modelo cliente - servidor?
¿Qué es un servidor?... ¿Y un cliente?
¿Cómo funciona el modelo descentralizado?
¿Cuáles son las ventajas del modelo cliente servidor?... ¿Y desventajas?
¿Cuáles son las ventajas del modelo descentralizado?... ¿Y desventajas?

Recursos

- 1  Tiago de Jesus Neves, Cliente-Servidor.png, <https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Cliente-Servidor.png>
- 2  PlayGround, Qué es "Blockchain" en 5 minutos, https://www.youtube.com/watch?v=Yn8WGaO_ak
- 3  Greaser, <https://www.youtube.com/audiolibary>

Actividad 5. Asignar licenciamiento CC a mi obra

Una vez terminada la presentación, es necesario establecer que derechos serán reservados, de esta manera los estudiantes y cualquier otra persona que obtenga la presentación sabrá si es posible compartirla o modificarla y de qué forma. Esto se especifica a través de un gráfico que muestre los tipos de contratos para la obra. En este caso se requiere establecer autoría, además no deberá ser usado para fines comerciales y si podrá ser modificado generando obras derivadas.

El sitio web de la comunidad CC provee un asistente para generar la licencia según los derechos permitidos, puedes generar tu licenciamiento aquí <https://creativecommons.org/choose/?lang=es>

La siguiente imagen muestra el gráfico que especifica el licenciamiento y su incorporación en la dispositiva.



1.2.1 Modelo Centralizado y Modelo Descentralizado

CC BY NC
Jesús Rodríguez S

Actividad 6. Incorporación del recurso en una secuencia de aprendizaje

La siguiente tabla muestra un ejemplo básico para el diseño de una actividad de aprendizaje presencial que hace uso de un recurso de tipo presentación.

Para ejemplificar, se ha considerado que esta actividad la realicen los estudiantes de octavo semestre de la carrera de *Ingeniería en Telecomunicaciones* en el curso de *Tecnologías de Internet* en la *Facultad de Ciencias, UASLP*.

Actividad 1.2.1. Modelo Centralizado y Descentralizado		
Objetivo: Conocer cómo funcionan ambos modelos reconociendo sus diferencias técnicas y de aplicación, descubrir las ventajas y desventajas de ambos modelos así como explorar sus aplicaciones prácticas.		
Paso	Organización	Descripción de la actividad
1. Revisión de los modelos de comunicación	Grupal	Se realizará una breve explicación de ambos modelos por parte del profesor, destacando las principales características, diferencias y ejemplificando con aplicaciones prácticas.

		De forma grupal se revisará la presentación 1.2.1 Modelo Centralizado y Descentralizado , y se seguirá conforme a la explicación del profesor. Duración estimada: 10 minutos.
2. Autoevaluación	Individual	Al finalizar la exposición, cada estudiante tratará de contestar las preguntas que se sugieren dentro de la presentación, el reto es contestarlas antes de que termine la música. Duración estimada: 2 minutos.
3. Búsqueda de más información	Individual	De forma individual, cada estudiante ahondará en el subtema que más le haya gustado o en el que menos haya comprendido según las preguntas de la actividad anterior, deberá revisar información en por lo menos dos fuentes confiables en internet. Además deberá buscar ejemplos de implementaciones de cada modelo. Duración estimada: 15 minutos.
4. Retroalimentación	Grupal	Una vez realizada la investigación, se responderán entre todos las preguntas planteadas en la actividad 2, y las preguntas que hayan surgido a partir de la búsqueda por parte de los estudiantes. El profesor servirá de moderador en la discusión que se realiza. Duración estimada: 10 minutos.

Recursos adicionales de apoyo

- Listas de reproducción sobre temas específicos sobre el uso de TIC
https://www.youtube.com/channel/UCO1X5xgNOyYuVm_CVN7BcEg/playlists

Referencias

- Creative Commons (2006). Wanna Work Together. 2019, de Creative Commons ORG Sitio web: <https://creativecommons.org/about/videos/wanna-work-together>
- Cuban, L. (2004). The open classroom. *Education Next*, 4(2).
- Marandola, M. (2005). El sistema de las Creative Commons. *El profesional de la información*, 14(4), 285-289.



- UASLP (2016). Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
<http://www.uaslp.mx/formaci%C3%B3n-universitaria/modelo-educativo>

Contacto

En caso de requerir orientación sobre la creación de recursos educativos de audio contacta a:

Coordinación de Tecnología Educativa de la UASLP.

Centro de Servicios Integrales, Piso 2

Av. Niño Artillero 150

Zona Universitaria., CP 78290

San Luis Potosí, S.L.P., México

Teléfonos (52) (444) 834-2581 ext. 5251, 5252

cursosTIC@uaslp.mx