

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL.
APROXIMACIONES A LA PROPIEDAD INTELECTUAL:
POTENCIALIDADES Y DERECHOS

TREATMENT OF THE INFORMATION AND DIGITAL COMPETENCE.
APPROXIMATIONS TO THE INTELLECTUAL PROPERTY:
POTENTIALITIES AND RIGHTS

JOSÉ ANTONIO CALZÓN GARCÍA

El autor está licenciado en filología hispánica por la Universidad de Oviedo. Igualmente, es doctor por la mencionada institución, en la que también ha desarrollado labor docente durante los cursos 2003-2007. Actualmente es profesor de enseñanza secundaria. Es autor de diversos artículos sobre literatura española, crítica literaria, sociología y antropología. Tiene pendiente de publicación un ensayo sobre filosofía de la ciencia.

e-mail: calzonoviedo@yahoo.es

Resumen: a lo largo del presente artículo se intenta reflexionar, sobre la experiencia de la actividad en el aula en institutos de enseñanza secundaria, acerca de las implicaciones que conlleva la aplicación de la competencia en el tratamiento de la información desde el prisma de la propiedad intelectual, analizando, por un lado, la problemática inherente a ello y, por otro, ilustrando sobre las ventajas y viabilidad del uso de materiales con licencias no-privativas o de dominio público.

Summary: *along the present article tries reflect on the experience of the activity in the classroom in secondary schools, about the implications that comports the application of the competence in the treatment of the information from the prism of the intellectual property, analysing, on the one hand, the problematic inherent to this and, by another, illustrating on the advantages and feasibility of the use of materials with free licences or of public command.*

Palabras clave: competencia digital, dominio público, licencias, propiedad intelectual.

Key words: *digital competence, public command, licences, intellectual property.*

Contenido

1. El problema de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo

Los sistemas educativos actuales, y en particular los de los países occidentales —pues en estos se está constatando de forma más evidente—, están asistiendo en las últimas décadas a la vertiginosa implementación de infraestructuras encaminadas al uso digital de la información, con fines educativos. Sin embargo, y ya desde mi perspectiva particular como profesor, he constatado que esta presencia de herramientas tecnológicas no siempre redundan en una mejor práctica de la actividad del docente ni en un más óptimo aprovechamiento de los sistemas de gestión digital de la

información por parte del alumnado, al menos en el ámbito que mejor conozco, el de los institutos de enseñanza secundaria. Desde el profesor que sibilinamente declara que escanea los materiales de estudio para los alumnos hasta el enseñante que en las clases pone a sus discípulos pasivamente delante del ordenador, con la esperanza de que este les ilumine (y no solo físicamente), existe toda una gama de matices que parecen revelar que, en ocasiones, existe, bien desconocimiento, bien posicionamiento acrítico en torno al ámbito de la información en la era digital. No obstante, sí es cierto que las tecnologías no pueden convertirse en la panacea de los problemas educativos, como testimonian las situaciones tan dispares existentes entre países con una notable presencia de las nuevas tecnologías en sus aulas: así, mientras Japón o Finlandia dan muestras de muy buenos resultados en pruebas académicas, en Norteamérica existen alarmantes cifras que alertan de enormes carencias, entre el alumnado, en lo tocante a la lecto-escritura o a la adquisición de conocimientos generales, tal y como documentan VERDÚ (2006:114-115), MOORE (2005:130 y ss.) o RIFKIN (2010:114-155), por citar algunos ejemplos. Estas referencias permiten ver que no se puede establecer siempre un férreo vínculo entre avance tecnológico, acceso a la información y nivel educativo medio. Las tecnologías, indudablemente, están revolucionando el mundo del conocimiento, pero una actitud pasiva no permite, por mera inercia, que el mundo digital logre por sí solo mejorar el sistema educativo. Se hace necesario un posicionamiento crítico y una perspectiva plural para poder abordar el problema de manera constructiva.

En este sentido, a lo largo de las próximas páginas intento ofrecer, desde el cauce legislativo que otorga la LOE, y siempre de la mano del universo competencial —y en concreto, por razones obvias, de todo lo concerniente al tratamiento de la información y a la competencia digital—, algo de luz en lo tocante a lo que considero como los tres aspectos cruciales de necesario desarrollo, con todo su potencial, en el ámbito educativo, si queremos servirnos de las ventajas que ofrece la era digital: a) el manejo de herramientas tecnológicas, b) la gestión de la información y c) el uso y conocimiento de la propiedad intelectual. Precisamente en este tercer apartado, y en la ignorancia al respecto por un número apreciablemente alto de docentes —de nuevo remito a mi experiencia particular— hasta ahora, es en donde, creo, radica parte de la descompensada, vacilante, desaprovechada y contradictoria presencia de las nuevas tecnologías en el sistema educativo, y en concreto en la enseñanza secundaria y en el bachillerato. En este sentido, intentaré aclarar sucintamente la legislación en materia de propiedad intelectual para, desde ahí, aproximarnos al ámbito de las tecnologías para la información, lo que permitirá tratar, ya con más detalle, aspectos concernientes a la gestión de contenidos, con ámbitos tan concretos como el de las descargas de internet, el software para el descubrimiento del plagio o el uso de materiales con licencias no-privativas o de dominio público.

2. El mundo de las competencias

Tal y como establece la LOE en su Preámbulo, ha de concebirse la formación como un proceso permanente, fomentando el aprendizaje a lo largo de toda la vida, lo cual implica “proporcionar a los jóvenes una educación completa, que abarque los conocimientos y las competencias básicas que

resultan necesarias en la sociedad actual". Por ello, se hará necesario poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales, integrando los diversos aprendizajes y potenciando la capacidad del alumno para relacionarlos con distintos tipos de contenidos. De este modo, se hará efectiva la utilización de los diversos saberes en diferentes situaciones y contextos, en consonancia con las ocho competencias básicas que —de acuerdo con el artículo 7 y el anexo I del Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre— se consideran necesarias para todas las personas en la sociedad del conocimiento, y que se deben trabajar en todas las materias del currículo.

Lo cierto es que la idea de "competencia" se viene desarrollando en los últimos años desde la noción de "conocimiento procedimental transdisciplinar", esto es, la capacidad del individuo para "saber hacer", para "realizar", frente a la idea de las pedagogías más clásicas del "saber declarativo", basado más en el conocimiento abstracto. Tal y como explican CELA CONDE y AYALA (2002:377-378), "una manera fácil de distinguir entre ambos consiste en entender que el conocimiento declarativo se puede transmitir mediante una descripción hablada o escrita, mientras que el procedimental no". En cualquier caso, y sea más o menos apropiada su aplicación para ilustrar la noción de competencia, lo cierto es que el saber teórico, abstracto, y la destreza práctica, operativa, parecen haber formado parte de nuestra especie desde sus primeras muestras de actividad (CELA CONDE y AYALA 2002:378-379).

El conocimiento en la práctica, tal y como explica RAMÍREZ GOICOECHEA (2009:256), integra experiencia, praxis, percepción y cognición desde una dimensión compleja del *sapiens*. Pensar es actuar, dentro de una cadena de pensamientos y actos. Acción, significado y comunicación están estrechamente relacionados, desde una percepción en la cual el mundo se percibe como actuado y vivido. Ideas como la de "acción perceptualmente guiada" suponen que solo desde la actividad, desde la puesta en práctica, es posible adquirir destrezas y conocimientos perdurables a medio o largo plazo: "las cosas no son más reales porque se ajusten a nuestras representaciones, sino porque son vividas a través de nuestra experiencia, siempre de algún modo cualitativo y coloreado" (RAMÍREZ GOICOECHEA 2009:257). Acción y conocimiento se inscriben físicamente en nuestro cuerpo como experiencias que pueden reactivar inscripciones pasadas reconfiguradas para el presente y orientar otras nuevas. Solo desde este prisma cobra la idea de competencia toda su relevancia.

3. La competencia digital y su problemática

Entre todas las competencias desarrolladas desde el sistema educativo español, en consonancia con las estrategias de aprendizaje pautadas por la OCDE, la denominada "Tratamiento de la información y competencia digital" es la que, a priori, mayor imbricación parece tener con la inmediatez del momento que estamos viviendo, y la que, probablemente, se tenga que enfrentar con problemáticas nuevas.

Esta competencia, a mi modo de ver, integra, en realidad, tres destrezas que unas veces tienden a ser confundidas y otras incomprensiblemente fusionadas, oscureciendo la complejidad y riqueza de matices de este ámbito. Estos tres aspectos serían:

- La destreza en el manejo de herramientas tecnológicas.

- La destreza en la gestión de la información.
- La destreza en el uso y conocimiento de la propiedad intelectual.

Las dos primeras cuestiones suelen ser las más conocidas y deslindables. En efecto, no suele haber dudas sobre lo aludido por la primera de las destrezas, referente a la capacidad meramente técnica de utilización de las nuevas herramientas que la sociedad de la información pone a disposición de los usuarios. En esta sección iría todo lo tocante al uso de internet, motores de búsqueda, editores y procesadores de texto, etc. En cuanto al segundo de los apartados, de igual modo plantea aspectos conocidos por todos: estrategias y protocolos de investigación o indagación bibliográfica, adquisición de destrezas para el procesamiento de la información, bien de forma sintética (resúmenes, subrayados, etc.), bien de forma analítica (exposición, planteamientos críticos, opinión personal...).

El problema surge con el tercero de los apartados. Su inesperada presencia, en lo concerniente a la citada competencia para el "tratamiento de la información y competencia digital", generalmente suscita entre el profesorado dos tipos de reacciones: 1) no tiene nada que ver con esta competencia, y 2) su importancia radica tan solo en enseñar al alumno las técnicas para la cita.

Lo cierto es que, desde mi papel como docente, he podido comprobar que existe un desconocimiento generalizado, salvo escasas excepciones, a la hora de abordar esta tercera cuestión, a pesar de su importancia crucial en el ámbito de la enseñanza y del aprendizaje. Como he apuntado, generalmente el profesorado solo percibe la cuestión del plagio como aspecto relevante en este apartado, y su tratamiento se suele resolver, simplemente, advirtiendo al alumno de lo ilícito de dicha estrategia, al tiempo que se plantean los procedimientos de cita y de anotación de referencias bibliográficas más habituales.

4. La complejidad de la cuestión de la propiedad intelectual en el ámbito docente

En líneas generales, y de forma muy resumida, el tema de la propiedad intelectual plantea una serie de implicaciones de gran calado en la actividad diaria del docente, no siempre suficientemente ponderadas. Algunas de las más relevantes probablemente sean las siguientes:

- Conocimiento de la legislación en torno a la propiedad intelectual.
- Relación entre propiedad intelectual y tecnologías para la información.
- Gestión de la información, de acuerdo con la legislación sobre propiedad intelectual.
- Herramientas tecnológicas para el descubrimiento del plagio.
- Utilidad, en el ámbito docente, de materiales publicitados mediante licencias no-privativas o de dominio público.

4.1 Conocimiento de la legislación en torno a la propiedad intelectual

Existen dos obras de referencias, ya camino de convertirse en clásicos dentro de este apartado, para el tratamiento de la cuestión. La primera, en el ámbito anglosajón, es *Cultura libre*, de Lawrence Lessig. La segunda, de mayor interés para nosotros, por su concreción en el ámbito hispánico, es *Copia este libro*, del abogado David Bravo. Al margen de la amenidad de esta

segunda obra, por el sentido del humor con el que está escrita, el texto plantea con rigor la problemática, y el desconocimiento, acerca de todo lo concerniente al ámbito de la propiedad intelectual. Así, a lo largo del libro se insiste una y otra vez en que, como usuarios de información, tenemos una serie de derechos de los que no siempre somos conscientes o, mejor dicho, que los titulares de los derechos de propiedad intelectual tienen límites a sus derechos de reproducción. De entre estos, el más relevante es, sin duda, el de la copia privada, explicitado en la vigente Ley de Propiedad Intelectual, según el cual todo ciudadano puede realizar una copia privada de cualquier obra — con la única excepción del software y las bases de datos electrónicas—, siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

- El original ha de ser obtenido de forma legítima. Esto no significa que hayamos de ser sus dueños, como erróneamente se cree a veces, sino tan solo que no se haya obtenido infringiendo la ley (hurto, etc.).
- La copia no puede destinarse a una utilización de forma colectiva (proyecciones públicas, etc.).
- La copia no se puede destinar a fines lucrativos (venta, alquiler).

De acuerdo con esto —que viene igualmente refrendado en la sección de preguntas frecuentes sobre propiedad intelectual de la página web del Ministerio de Cultura—,¹ podemos perfectamente realizar una copia de una película, de un CD de música e, incluso, se permite la *tenencia* de obras fotocopias (otra cosa muy distinta sería la situación del fotocopista, si este ha obtenido algún lucro al realizar la copia). Sin embargo, lo más habitual es que se demonice toda copia privada, tachando al usuario de “pirata”. En este sentido, la información que distribuyen algunos órganos gestores de la propiedad intelectual no siempre coincide con la legislación vigente.

4.2 Relación entre propiedad intelectual y tecnologías para la información

Recordemos que, en el apartado anterior, he señalado que existe una excepción para la copia privada: el software. Esto dificulta enormemente el acceso a muchas herramientas informáticas, por la sencilla razón de que, o bien infringimos la ley, realizando un duplicado ilegítimo, o bien llevamos a cabo un desembolso considerable, pues este material informático no se caracteriza normalmente por sus precios populares. Tengamos en cuenta que, en este caso, estamos hablando de software privativo, es decir, software con copyright, el cual explicita en su licencia la prohibición de llevar a cabo cualquier tipo de copia.

Frente a esto, el informático norteamericano Richard Stallman ha desarrollado la licencia GPL (*General Public Licence*), aplicable a todo software que cumpla las siguientes condiciones:

- El usuario puede servirse de él sin restricción alguna.
- Es posible acceder a su código fuente, y por ello
- Se puede modificar, de acuerdo con las necesidades que tengamos, si disponemos de conocimientos informáticos al respecto.
- Se puede copiar y distribuir libremente, sin restricción alguna.

1

Respecto a esto último, la licencia GPL indica explícitamente la obligatoriedad de seguir utilizándola en las nuevas copias o distribuciones que se realicen, lo que “blinda” el software libre, imposibilitando toda opción de convertirlo en privativo. Sin embargo, hemos de tener presente que el software libre *no impide* su venta, pero *permite* su distribución gratuita.

Son muchísimas las herramientas con las que contamos al día de hoy y que constituyen software libre. Desde sistemas operativos (Ubuntu o Debian) hasta paquetes de ofimática (Openoffice), pasando por procesadores de texto (Abiword), reproductores multimedia (VLC) o navegadores (Firefox).

En este sentido, hemos de tener presente que una forma de facilitar el uso del software libre es recurriendo a formatos estandarizados a la hora de guardar el nuevo archivo que hayamos creado. De esta manera nos aseguraremos de que pueda ser utilizado por cualquier usuario, independientemente del tipo de licencia de distribución que posea el software que utilice. Así, en el caso concreto de la ofimática, y en particular en el de los archivos de texto, la estrategia que menos problemas suscita a la hora de distribuir un archivo es guardarlo con extensiones del tipo .rtf, .txt, .pdf, o .html

4.3 Gestión de la información, de acuerdo con la legislación sobre propiedad intelectual

Es crucial que tanto el profesor como el alumno comprendan y conozcan las posibilidades que ofrecen tanto la legislación en materia de propiedad intelectual como las distintas herramientas que las nuevas tecnologías ponen a nuestra disposición, a propósito de nuestro doble rol como consumidores y productores de información. En este sentido, resulta clave que el alumno no solo disponga de conocimientos al respecto, sino que también cobre protagonismo en cuanto ciudadano que ha de posicionarse a la hora de adoptar una estrategia para distribuir sus obras y trabajos. El alumno, en el instituto, no es un mero refundidor al que haya que amenazar, desde ese rol pasivo, con los peligros del plagio, sino que también ha de dársele la oportunidad de actuar en cuanto creador y dueño de su producción cultural. Solo desde este prisma podemos asumir verdaderamente la idea de la competencia sobre el tratamiento de la información y la competencia digital.

En primer lugar, es fundamental que el alumno sepa, en líneas generales, qué derechos y deberes tiene en relación con la propiedad intelectual. Es necesario que conozca su derecho a la cita, siempre y cuando lo indique con la correspondiente referencia bibliográfica. De igual modo, ha de entender los peligros del plagio —que suponen la usurpación ilegítima de la autoría de una obra, de forma total o parcial— y las restricciones del software privativo. El límite al derecho de reproducción le permite realizar copias privadas de cualquier material cultural —con la excepción mencionada—,² siempre y cuando respete la licencia de distribución de la obra.

² El caso de las descargas de internet, de acuerdo con la legislación vigente, es un tanto ambiguo, sobre todo en lo concerniente a la obtención legítima y a la distribución colectiva. En cualquier caso, el alumno ha de saber que, hasta la fecha, no se ha realizado ninguna acción punitiva con dichos usuarios de Internet en el caso de España, y que incluso la aprobación de la Ley de Economía Sostenible, que alude a esta cuestión en la disposición final segunda, solo supondría la persecución de quienes distribuyeran a través de la Red “propiedad intelectual (...) con ánimo de lucro, directo o indirecto, o de quien pretenda causar un daño patrimonial”. De

En segundo lugar, un aspecto no siempre conocido por el profesorado es que existen licencias de distribución de material cultural alternativas al copyright que, recordemos, imposibilita toda distribución colectiva o cualquier ánimo de lucro. Frente a esto, se han venido desarrollando en los últimos años, gracias sobre todo a las herramientas que proporciona la informática, una serie de licencias de distribución alternativas al copyright. De entre ellas, sin duda la más conocida es Creative Commons, implementada por el ya citado Lawrence Lessig a través de una herramienta informática (<http://creativecommons.org/choose/>) *on line* que permite elaborar la licencia de distribución según nuestras preferencias. En concreto, las licencias Creative Commons señalan dos ámbitos respecto a los cuales es el autor el que debe posicionarse:

- Uso comercial de la obra
- Modificaciones de la obra

Respecto a la primera de las cuestiones, el creador de la obra puede determinar si autoriza, o no, el ánimo de lucro por parte de quienes lleven a cabo una posible distribución de su obra. Y en lo tocante a la posibilidad de efectuar cambios en el producto, existen tres opciones: a) imposibilidad de todo cambio; b) se permiten modificaciones de toda naturaleza, sin restricción alguna, y c) es posible llevar a cabo cambios, siempre y cuando se utilice la misma licencia de distribución que la que posee la obra que ha sido objeto de transformación, blindando así, como sucede en el caso del *software* con las licencias GPL, la libre distribución de nuestros contenidos, aunque hayan sido modificados.

Una vez configurada nuestra licencia, ponemos título a la obra y... poco más. A continuación, si la vamos a distribuir a través de la web, por medio de una página o un blog, se nos generará un código html para poder pegar en nuestro sitio, posibilitando así que todo el mundo, al pinchar sobre el icono de Creative Commons, sepa qué posibilidades de uso y distribución de nuestra obra tiene. Si buscamos otra forma de difusión distinta a la Red, simplemente imprimimos la licencia y la incorporamos a la obra, en lugar del logotipo del copyright.

La licencia Creative Commons, a pesar de su amplia difusión a nivel internacional, plantea en ocasiones ciertas dudas a la hora de aplicarle, por ejemplo, la legislación española en materia de propiedad intelectual. Es por ello por lo que han surgido alternativas que buscan acomodar las licencias libres al ámbito hispano, como por ejemplo Coloriuris (<http://www.coloriuris.net/>). Funciona de forma muy parecida a las Creative Commons, aunque con un grado de restricción mayor. A través de su página, generamos igualmente una licencia, aunque en este caso solo se nos conceden, de forma gratuita, un número determinado de ellas. La propia empresa se convierte en valedora de la licencia, y tenemos las mismas posibilidades de configuración que con las Creative Commons.

Una opción muy interesante es la que ofrece Safe Creative (<http://www.safecreative.org/>), puesto que se trata de una herramienta que no solo crea una licencia de uso y distribución para nuestra obra, sino que

acuerdo con esto, es perfectamente lícito indicar al alumno páginas web desde las que obtener materiales didácticos, independientemente de las licencias de distribución que tengan. El alumno tan solo habrá de preocuparse de si dicho material tiene o no copyright a la hora de llevar a cabo una hipotética distribución colectiva o si pretende lucrarse con los productos de sus descargas.

permite el almacenamiento de esta en su web, para su libre descarga, y además, llegado el caso, nos puede expedir un certificado digital que dé fe de que en determinada fecha nuestra obra se encontraba subida a su página, indicando la URL correspondiente, lo que puede ser de ayuda en litigios por plagio. Además, la página permite incorporar a nuestro navegador una herramienta, el Safe Creative Register, para incorporar automáticamente a nuestra cuenta de Safe Creative nuevos posts que redactemos en un blog, por ejemplo.

Es importante darse cuenta de la naturaleza diferencial, y común, de las licencias libres frente al copyright. Tanto unas como otras obligan específicamente a respetar la autoría de la obra, imposibilitando todo plagio. De igual modo, permiten —porque la ley así lo establece— la copia privada para uso particular del usuario. La diferencia radica en que las licencias libres posibilitan toda distribución no lucrativa de las obras, incluida la colectiva, mientras que el copyright no. Además, y ya en casos específicos, las licencias libres permiten también el lucro con la copia realizada o incluso la modificación de la obra original.

En el ámbito de la docencia diaria en la enseñanza secundaria y en el bachillerato, es habitual priorizar la propiedad intelectual ajena sobre la propia, con la consecuencia de que el alumno es incapaz de percibir la valía de su producción al obsesionarse, en todo caso, con las advertencias del plagio dictadas por el profesor. Por el contrario, se hace necesario concienciar al alumno de su papel como productor intelectual, en cada redacción, trabajo de investigación, etc., que lleva a cabo. Es más, cuando el profesor informa al alumnado de su papel como autor intelectual, y de las herramientas de que dispone para otorgar licencias de uso y distribución de sus obras, lo habitual es, no solo que el estudiante otorgue mayor importancia a la actividad que está llevando a cabo, sino que también muestre un mayor grado de respeto por la propiedad intelectual ajena. Uno de los grandes problemas, a mi modo de ver, de la creación en el aula, es precisamente esta relación asimétrica que se establece entre la situación activa y preferencial del autor ajeno al proceso educativo y el rol pasivo y secundario del alumno.

4.4 Herramientas tecnológicas para el descubrimiento del plagio

Sin perjuicio respecto a lo apuntado en el apartado anterior, el docente ha de conocer de qué herramientas dispone, en el mundo digital, para enfrentarse con autoridad y garantías a la producción intelectual del alumnado. En la sociedad de la información, donde el estudiante parte de la misma, o de mejor, situación a la hora de hacer frente al acceso al material cultural, el profesor se ve a veces frustrado por la incompatibilidad surgida entre la intuición de estar asistiendo a un plagio, en algún trabajo escolar, y la incapacidad para detectarlo de forma evidente.

En este sentido, en los últimos años se vienen desarrollando distintas herramientas informáticas para la localización de posibles plagios en los textos. Entre estas, sin duda la más conocida y eficaz al día de hoy es Approbo (<http://approbo.symmetric.cat/>). A través de esta página web, en la que hemos de registrarnos, podemos comprobar la “presencia” por la Red de textos susceptibles de haber sido plagiados. Simplemente, una vez registrados, lo único que hemos de hacer es “subir” el texto “sospechoso”, mediante un copia y pega, y esperar a que sea la propia herramienta la que nos diga en qué páginas es localizable dicho fragmento y con qué porcentajes

de fidelidad respecto al texto plagiado. En efecto, en la página aparecerán las referencias de los sitios desde los que se ha procedido al plagio y los pasajes concretos que han sido plagiados, destacados en otro color. Cotejando original y copia, resulta enormemente fácil y cómodo localizar y contrastar los fragmentos copiados. Tan solo necesitamos, eso sí, que el alumno nos haya proporcionado el trabajo en formato digital, lo cual puede llevarse a cabo a través de un lápiz de memoria, del correo electrónico, etc.

No se trata de jugar a los detectives, haciendo gala de nuestra erudición ante el aula. Tan solo se persigue que el alumno comprenda que el profesor dispone de las mismas herramientas que él en el proceso enseñanza-aprendizaje, al tiempo que se reivindica la legitimidad de la propiedad intelectual, puesto que, no lo olvidemos, ninguna licencia, ni libre ni privativa, autoriza a mentir sobre la autoría de la obra, o a ocultar a su elaborador original. De este modo se refuerza la idea de que tanto el alumno como cualquier autor ajeno al aula tienen derecho a reivindicar su producción intelectual, impidiendo toda apropiación ilegítima de esta.

4.5 Utilidad, en el ámbito docente, de materiales publicitados y distribuidos mediante licencias no-privativas o de dominio público

Según la legislación actual, una obra, en España, pasa a ser de dominio público desde el momento en que su autor ha fallecido hace más de setenta años. Esto supone, actualmente, que toda aquella obra de alguien que ha muerto antes de 1940 puede ser usada y distribuida libremente.³ Si a estas obras sumamos todas aquellas que están distribuidas con licencias libres, obtenemos un inventario muy apreciable de material cultural y educativo del que podemos servirnos sin traba alguna a la hora de facilitar de manera gratuita su distribución colectiva. En el ámbito concreto del sistema educativo, esto tiene una serie de ventajas no suficientemente sopesadas, por lo general:

En primer lugar, la utilización del software libre en los centros de enseñanza abarataría enormemente la adquisición de nuevo material tecnológico, puesto que, como se ha mencionado, estos sistemas operativos y programas, o son ya de mano gratuitos, o bien tienen precios tremendamente asequibles y, una vez adquiridos, los podemos copiar y distribuir de forma gratuita, sin traba alguna. La otra opción es gastar una cantidad apreciable del presupuesto en software o infringir la ley.

En segundo lugar, el uso como libros de lectura de obras que hayan pasado a ser de dominio público, o que tengan licencias libres (estas últimas, por desgracia, aún escasas), permitiría que los estudiantes (o el Estado, cuando corre con los gastos) no tuvieran traba alguna a la hora de fotocopiar el texto. En cualquier caso, recordemos que de momento en España no se ha llevado a cabo acción punitiva alguna con quienes se han descargado de

³ En este sentido, hay que tener cuidado a la hora de distinguir entre la propiedad intelectual de una obra y la de su edición. Así, que las obras de Calderón de la Barca hayan pasado a ser de dominio público no significa que lo sean las distintas ediciones que de ellas puedan haberse hecho. Por ello, sería ilegal distribuir colectivamente, fotocopiada, una edición actual de *La vida es sueño*, pero no hay ningún problema para poder "subir" a internet el texto original, sin modificaciones de edición llevadas a cabo en los últimos años.

internet ningún tipo de material, pero, aun en el caso dudoso de que se llevase a cabo (difícilmente, pues la acción de la descarga se aproxima en gran medida a la práctica de la copia privada), seguiría sin haber problema ninguno si la obra es de dominio público o tiene una licencia Creative Commons, por ejemplo. En este sentido, el problema de las fotocopias es que, si la obra tiene copyright y existe una distribución colectiva, o el más mínimo lucro por parte del centro educativo, por mínimo que sea, pueden surgir problemas con el órgano de gestión correspondiente (normalmente CEDRO). Si se trata de un texto cuya edición y contenido ha pasado a ser de dominio público, o si no lleva copyright, el centro puede fotocopiarlo libremente, con la comodidad para los alumnos que ello comporta.

En tercer lugar, y en estrecha conexión con el apartado anterior, hemos de reflexionar sobre todo el dinero que mueve —con las desventajas que supone para las arcas familiares, del estudiante o del Estado— el mercado editorial de los libros de texto. Las editoriales, en ocasiones auténticos *lobbies* de presión en los centros educativos, generan materiales con licencias copyright, salvo rarísimas excepciones, con lo cual se dificulta en gran medida todo el proceso de fotocopiado —favorable, en determinadas ocasiones, para alumnos con menos recursos económicos—, por la problemática inherente a la distribución colectiva y al ánimo de lucro. Frente a esto, la utilización de materiales educativos con licencias no-privativas, como alternativa al tradicional manual, supone una serie de ventajas para profesor y alumno, puesto que al primero le facilita la alternancia en el uso de materiales (mucho más difícil cuando existe un libro de texto como referencia, lo que supone una mayor tendencia al estatismo) y al segundo le beneficia económica y pedagógicamente, puesto que también dispone de un mayor inventario de recursos para el aprendizaje que puede adquirir, copiar y distribuir con mucha mayor facilidad.

Actualmente existen ya un número importante de recursos *on line* que nos permiten servirnos de materiales con los que no se utilizan licencias privativas. Algunos de los más relevantes son los siguientes:

- Enciclopedias con materiales libres: Wikipedia.⁴
- Música libre: Magnatune y Jamendo.⁵
- Textos libres: Editorial "Traficantes de Sueños" o Wikilibros.⁶
- Buscador de elementos multimedia (fotos, textos, etc.) libres: el buscador de Creative Commons.⁷
- Cine libre: Nuevo dogma.⁸
- Web semántica libre: Freebase.⁹
- Radios con música libre: Artegalia.¹⁰
- Fotos libres: Inmagine.¹¹
- Webs sobre cultura libre: Elastico.¹²

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

⁵ <http://magnatune.com/> y <http://www.jamendo.com/es/>

⁶ <http://www.traficantes.net/index.php/trafis/editorial/catalogo> y http://wikisource.org/wiki/Main_Page

⁷ <http://search.creativecommons.org/>

⁸ <http://www.nuevodogma.com/>

⁹ <http://www.freebase.com/>

¹⁰ <http://www.artegalia.com/portal/>

¹¹ <http://es.inmagine.com/>

¹² <http://elastico.net/>

En este sentido, y ya en el ámbito concreto de la enseñanza, está cobrando auge en los últimos tiempos la comunidad que promueve la producción y el uso de recursos educativos abiertos (REA),¹³ a la que se han sumado instituciones tan importantes como el Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), que publicó de manera abierta y gratuita buena parte de sus cursos, muchos de ellos traducidos al español en convenio con Universia. De forma parecida se ha desarrollado también ccLearn, una división de Creative Commons cuya misión es acortar brechas legales, técnicas y sociales para facilitar el proceso de compartir y reutilizar materiales educativos. Tanto una línea como la otra buscan: 1) compartir materiales de estudio bajo licencias que posibiliten la interoperabilidad entre ellos; 2) impulsar el uso de estándares y herramientas técnicas que posibiliten la interoperabilidad de los recursos, y 3) promover, entre docentes y estudiantes, la utilización de recursos educativos disponibles en Internet y apoyarse en ellos para generar nuevos contenidos o mejorar los ya existentes. Todos estos recursos, en uno u otro caso, son de tres tipos: 1) contenidos educativos (cursos completos, materiales para cursos, libros de texto, recursos multimedia, exámenes, publicaciones periódicas, etc.); 2) herramientas (*software* para gestionar los contenidos educativos) y 3) recursos de implementación (licencias de propiedad intelectual que promueven la publicación abierta de materiales).

Estos recursos educativos (guías didácticas, enciclopedias, materiales multimedia, libros de texto, etc.) ofrecen la posibilidad de su libre distribución (aunque siempre, de acuerdo con la licencia, teniendo en cuenta posibles restricciones sobre el ánimo de lucro o la modificación del original), al tiempo que, por lo general, facilitan su adquisición desde cualquier ordenador conectado a Internet. Se abre, así, todo un campo de posibilidades ante las cuales el alumno y el profesorado son los grandes beneficiados, mediante una noción común de la libre circulación del conocimiento.

5. Conclusiones

Cuando se plantea el debate social acerca de las posibles ventajas de la utilización de medicamentos genéricos, hay cierto consenso a la hora de considerar que comportaría notables ventajas para aquellos países con un PIB que conlleva la consideración de los aspectos sanitarios, por encima de cierto nivel, como todo un lujo. Sin embargo, existen reticencias a la hora

¹³ En el año 2002 la UNESCO se convirtió en la organización anfitriona de la discusión internacional en torno a esta iniciativa, cuando en el "Foro sobre Impacto de los Cursos Abiertos para Educación Superior en los países en desarrollo" se adoptó las siglas OER (del inglés *Open Educational Resources*) y cuya traducción al español fue REA (Recursos Educativos Abiertos). Para ello, la UNESCO mantiene un foro internacional de discusión con el fin de servir como un laboratorio de ideas, una central de recolección e intercambio de información, un impulsor de estándares y un catalizador de la cooperación internacional. Con respecto a la definición de REA, una comúnmente aceptada es: "recursos para enseñanza, aprendizaje e investigación que residen en un sitio de dominio público o que se han publicado bajo una licencia de propiedad intelectual que permite a otras personas su uso libre o con propósitos diferentes a los que contempló su autor". Véase en <http://www.ecourban.org/recursos/recursoseducativosabiertos.html>

de aplicar estos mismos criterios en otros ámbitos, como el de la cultura o la educación. Cuando planteamos la adquisición de competencias como un aspecto crucial del aprendizaje, no podemos dejar de lado todo lo concerniente al ámbito de la gestión de la información en una sociedad ya digitalizada. En este sentido, la cuestión de la propiedad intelectual resulta crucial, no solo por la tentación de servirnos ilegítimamente de una producción cultural cada vez más accesible, sino por las posibilidades que ofrecen todos aquellos materiales no cubiertos por licencias privativas. Respecto a lo segundo, por desgracia, aún existe un amplio desconocimiento sobre este ámbito entre el colectivo de docentes (salvo las crecientes excepciones), lo que dificulta la utilización de todo este caudal educativo, al demonizar, por desconocimiento, toda redistribución de material cultural.

No podemos vivir ajenos a nuestro tiempo, y por ello se hace imperativo no solo conocer la legislación en lo tocante a la propiedad intelectual, sino también manejar todos aquellos recursos que la sociedad de la información está poniendo a nuestro alcance para volver más dinámica y englobadora la enseñanza.

De igual modo, se hace necesario involucrar al alumno en el ámbito de la creación intelectual, desde su doble papel de consumidor (informándole de sus derechos y deberes) y productor, rol este último muchas veces minusvalorado, y que sin embargo constituye un sólido incentivo para la actividad creativa del estudiante.

La comunidad educativa ha de dirigirse hacia un puerto en el cual cada vez existan menos trabas para la libre difusión del conocimiento, especialmente cuando las estrategias políticas defienden una educación universal y gratuita. A partir de la información acerca de las estrategias para lograrlo, los docentes hemos de luchar por construir una única comunidad educativa, olvidando las viejas compartimentaciones que lastraban el enriquecimiento cultural de profesores y alumnos. Se trata de una opción clave para lograr un significativo avance social que redunde en beneficio de todos.

Bibliografía

BRAVO BUENO, David (2005). Copia este libro. Madrid: Dmem.

CELA CONDE, Camilo José y AYALA, Francisco J (2002). Senderos de la evolución humana. Madrid: Alianza Editorial.

LESSIG, Lawrence (2004). Cultura libre. En Derechos Digitales. <http://www.derechosdigitales.org/culturalibre/cultura_libre.pdf> [consulta: 15/09/10]

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de educación. En BOE. <http://www.boe.es/aeboe/consultas/bases_datos/doc.php?id=BOE-A-2006-7899> [consulta: 01/10/10]

MOORE, Michael (2005). Estúpidos hombres blancos. Barcelona: Ediciones B.

PROYECTO DE LEY DE ECONOMÍA SOSTENIBLE. En Vicepresidencia segunda del Gobierno. <<http://www.meh.es/Documentacion/Publico/GabineteMinistro/Varios/29-03-10%20PROYECTO%20LEY%20ES.pdf>> [consulta: 01/01/10]

RAMÍREZ GOICOECHEA, Eugenia (2009). Evolución, cultura y complejidad. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.

REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. En BOE. <http://www.boe.es/aeboe/consultas/bases_datos/doc.php?id=BOE-A-2007-238> [consulta: 01/10/10]

REAL DECRETO LEGISLATIVO 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. En BOE. <http://www.boe.es/aeboe/consultas/bases_datos/doc.php?id=BOE-A-1996-8930> [consulta 01/01/10]

RIFKIN, Jeremy (2010). El fin del trabajo. Barcelona: Ediciones Paidós.

VERDÚ, Vicente (2006). El planeta americano. Barcelona: Anagrama.

Webgrafía

<http://aprobo.symmetric.cat/>
<http://creativecommons.org/choose/>
<http://elastico.net/>
<http://es.inmagine.com/>
<http://es.openoffice.org/>
<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>
<http://magnatune.com/>
<http://search.creativecommons.org/>
http://wikisource.org/wiki/Main_Page
<http://www.abisource.com/>
<http://www.artegalia.com/portal/>
<http://www.coloriuris.net/>
<http://www.debian.org/>
<http://www.ecourban.org/recursos/recursoseducativosabiertos.html>
<http://www.freebase.com/>
<http://www.jamendo.com/es/>
<http://www.mcu.es/propiedadInt/CE/PropiedadIntelectual/PreguntasFrecuentes/CopiaPrivada.html>
<http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/>
<http://www.nuevodogma.com/>
<http://www.safecreative.org/>
<http://www.traficantes.net/index.php/trafis/editorial/catalogo>
<http://www.ubuntu.com/>
<http://www.videolan.org/vlc/index.html>