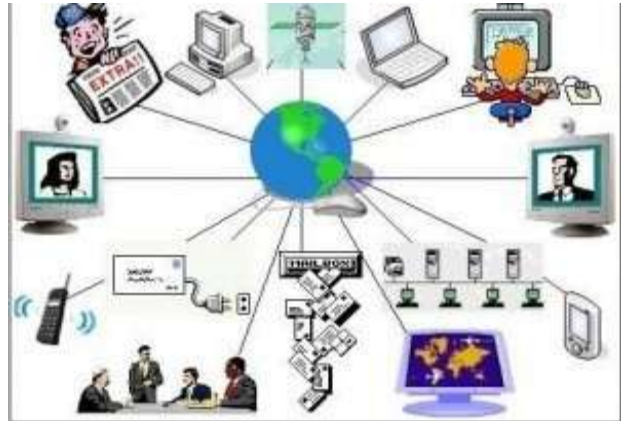




**REPASEMOS LO APRENDIDO EN CLASE**

**CIBERCULTURA:** Es indiscutible que la tecnología forma parte de nuestras vidas de tal manera que ha cambiado dramáticamente nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos socialmente, hasta tal punto, que ahora pertenecemos a lo que se denomina una cibercultura.

La cibercultura es la una nueva forma de cultura, donde el uso de las nuevas tecnologías forma parte de nuestro día a día, nos apoyamos en ella para realizar todo tipo de actividades, hasta tal punto que se ha convertido en una nueva forma de vivir, en una cultura, está integrada en nosotros de tal forma que "separarnos" de ella es cada vez más difícil.



La **cibercultura** se puede apreciar desde tres puntos de vista:

1. **Interactividad:** que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos
2. **Hipertextualidad:** que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos
3. **Conectividad:** que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet.

**ACTIVIDAD 1**

1. Ante la cantidad de información falsa que circula por redes sociales ¿qué debemos hacer?
2. Observo cada una de las siguientes imágenes y teniendo en cuenta el texto anterior escribo mi apreciación.




---

---

---

---

---



---

---

---

---

---



## LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Con el fin de facilitar la creación de Licencias de Uso, más cercanas a la interpretación de un Derecho de Autor que debe facilitar el acceso a las creaciones intelectuales en vez de crear excesivas restricciones, se crea en 2001 la Fundación Creative Commons. Ofrecer sus obras bajo esta licencia no significa que no tengan derecho de autor. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones, cada creador elige las condiciones con las que desea permitir que otros accedan y usen su obra. Dichas condiciones se detallan a continuación:



**Atribución:** Esta opción permite a otros copiar, distribuir, mostrar y ejecutar el trabajo patentado y todos los derivados del mismo. Pero dando siempre testimonio de la autoría del mismo.



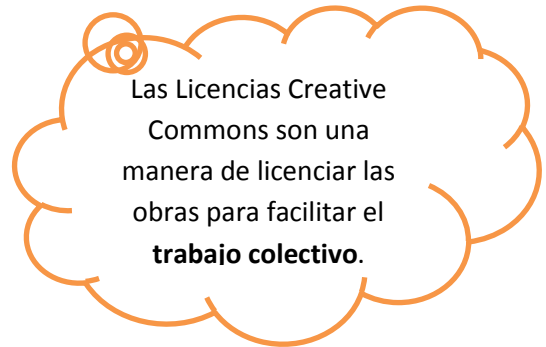
**No Comercial:** Esta opción permite a otros copiar, distribuir, mostrar y ejecutar el trabajo patentado y todos los derivados del mismo, pero únicamente con propósitos no comerciales.



**Sin derivar:** Esta opción permite a otros copiar, distribuir, mostrar y ejecutar solo copias literales del trabajo patentado, no estando autorizado ningún tercero a realizar trabajos derivados del mismo.



**Compartir igual:** Esta licencia permite a otros realizar trabajos derivados pero únicamente bajo una licencia idéntica. Este tipo de licencia, únicamente aplica a obras derivadas.



### ACTIVIDAD 2

Presiono la tecla CTRL+clik sobre el enlace, observo el vídeo y hago un paralelo entre CopyRight y Licencias Creative Commons  
<https://www.youtube.com/watch?v=RdMEWTqbcCA>



### ACTIVIDAD 3

De acuerdo al texto y vídeo anterior respondo en el cuaderno las siguientes preguntas:

1. José graba su canción y aplica una licencia con la cual Juan no podría tomar parte de esta obra para incorporarla a otra suya o realizar modificaciones sobre la misma, sin la autorización de José. ¿Qué tipo de licencia tendría que usar Juan?

- No comercial.
- Compartir igual.
- Sin derivar.
- Atribución.

Justifica tu respuesta:

2. El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. En este caso ¿cuáles licencias se combinan?

- Atribución y no comercial.
- Atribución y compartir igual.
- Atribución, sin derivar, no comercial.
- Atribución y sin derivar.

Justifica tu respuesta: