

2.3. Protección, gestión y compartición de contenidos digitales

- [2.3.0. Introducción](#)
- [2.3.1. Sistemas de catalogación](#)
- [2.3.2. ¿Qué es una licencia digital?](#)
 - [2.3.2.1. Tipos de licencia](#)
 - [2.3.2.2. Licencias Creative Commons](#)
 - [2.3.2.3. Licencias de autor en el ámbito educativo](#)
- [2.3.3. Normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor](#)
- [2.3.4. Bancos y repositorios](#)
 - [2.3.4.1. Bancos de imágenes](#)
 - [2.3.4.2. Banco de iconos](#)
 - [2.3.4.3. Bancos de vídeos](#)
 - [2.3.4.4. Bancos de música, sonido y podcast](#)
- [2.3.5. Compartición de contenidos](#)

2.3.0. Introducción

Esta competencia se refiere a la **protección de la propiedad intelectual y de los derechos de autor** y a la aplicación de los distintos **sistemas de licencias existentes** en el momento en el que se publican y comparten contenidos digitales en plataformas orientadas a estos fines, tanto con el alumnado, como con las familias u otros docentes. Además, requiere el uso de distintos sistemas de clasificación, tanto de catalogación normalizada como de etiquetado libre, y de las tecnologías digitales para la protección y compartición de contenidos de forma segura (BB. DD., repositorios de contenidos, CMS, CLMS).

El ejercicio de esta competencia está intrínsecamente vinculado con las otras competencias de esta área, ya que requiere una búsqueda y selección previas para la compartición de contenidos ya publicados o la edición de estos contenidos para la creación de otros derivados o completamente nuevos.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Utilización de diversos sistemas de catalogación de contenidos educativos digitales para compartirlos y aprovechamiento de las posibilidades técnicas de las plataformas para recoger ese tipo de metadatos.
- Tipos de licencias y uso ético de las mismas a la hora de publicar, transmitir, reproducir, citar, difundir, intercambiar o compartir contenidos digitales propios -tanto obras derivadas como originales- y de terceros.
- Publicación de contenidos digitales y uso adecuado de los repositorios de intercambio de contenidos y plataformas de colaboración, especialmente en aspectos relacionados con su seguridad, accesibilidad y posibilidad de compartición (interoperabilidad y estándares).

El **nivel B2** de CDD busca el "*Aprovechamiento de las funcionalidades que ofrecen las plataformas y servicios digitales para mejorar la identificación y el acceso a los contenidos compartidos en contextos educativos y publicación en repositorios profesionales de contenidos digitales*". Sus **indicadores** de logro son:

- *2.3.B2.1. Conoce y emplea todas las funcionalidades de catalogación, de acceso y navegación proporcionadas por los CMS, BB. DD., repositorios y CLMS del centro y de otros entornos profesionales para mejorar la identificación y acceso a los contenidos educativos digitales.*
- *2.3.B2.2. Asesora de modo informal a otros docentes en el uso de licencias, catalogación e inclusión de metadatos en los contenidos educativos digitales.*

De esta manera lo que se busca es Empleo las funcionalidades de los **sistemas de gestión e intercambio de contenidos desarrollando vías más eficientes para la identificación y acceso a los contenidos educativos digitales compartidos**. Ejemplos:

- Empleo las funcionalidades del CMS del centro para etiquetar los contenidos educativos digitales que comparto con mi alumnado para que puedan consultar durante su lectura el significado de los principales términos técnicos con los que estamos trabajando en clase.
- Creo en el CLMS un banco digital de preguntas (siguiendo el sistema de catalogación del CLMS) para la elaboración de cuestionarios que comparto con otros miembros del equipo docente administrando adecuadamente los accesos para que no puedan ser visualizadas por otros agentes de la comunidad educativa.
- Publico contenidos educativos digitales estructurados, bien identificados y etiquetados, en repositorios oficiales que garantizan la calidad de lo publicado.
- Añado como etiqueta el nivel de accesibilidad de los contenidos educativos digitales que comparto.

2.3.1. Sistemas de catalogación

La Red se ha convertido en una de las principales fuentes de información para docentes y alumnado siendo imprescindible una gestión adecuada en la búsqueda, procesamiento y catalogación de los contenidos educativos digitales y, sobre todo, permitir al alumnado desenvolverse de forma activa y eficiente en esta era de la información.

Aquí trataremos de dar respuesta al siguiente indicador:

2.3.B2.1. Conoce y emplea todas las funcionalidades de catalogación, de acceso y navegación proporcionadas por los CMS, BB. DD., repositorios y CLMS del centro y de otros entornos profesionales para mejorar la identificación y acceso a los contenidos educativos digitales.

Para conseguir una adecuada **gestión de los contenidos digitales**, es importante **catalogarlos** de forma correcta a través de **metadatos**. En el desarrollo de la competencia 2.1 ya introducimos este concepto. Recordad que el estándar de metadatos de referencia es LOM-ES, una adaptación del estándar LOM al idioma Español, el cual cuenta con la categoría “uso educativo”, que agrupa las características educativas y pedagógicas de los objetos, como por ejemplo: destinatarios, dificultad, nivel de interactividad, etc.

El **objetivo** general de LOM-ES es el de **diseñar y desarrollar un marco** de referencia que sirva como punto de partida a iniciativas de desarrollo de **Bancos/Repositorios de Recursos y Materiales Educativos** basados en Objetos Digitales normalizados, fácilmente reutilizables y transferibles.

La estructura y organización de metadatos que se propone describe 9 categorías.

Estructura y organización de metadatos: Categorías

1. La categoría **General** (<General>) agrupa la información general que describe un Objeto Digital Educativo (ODE) de manera global.
2. La categoría **Ciclo de Vida** (<Life Cycle>) agrupa las características relacionadas con la historia y el estado actual del ODE, y aquellas que le han afectado durante su evolución.
3. La categoría **Meta-Metadatos** (<Meta-metadata>) agrupa la información sobre la propia instancia de metadatos (quién es el responsable de la documentación del ODE,

cuándo, etc.).

4. La categoría **Técnica** (<Technical>) agrupa los requerimientos y características técnicas del ODE.
5. La categoría **Uso Educativo** (<Educational>) agrupa las características educativas y pedagógicas del ODE.
6. La categoría **Derechos** (<Rights>) agrupa los derechos de propiedad intelectual y las condiciones para el uso del ODE.
7. La categoría **Relación** (<Relation>) agrupa las características que definen la relación entre este ODE y otros Objetos Digitales relacionados.
8. La categoría **Anotación** (<Annotation>) permite incluir comentarios sobre el uso educativo del ODE e información sobre cuándo y por quién fueron creados dichos comentarios.
9. La categoría **Clasificación** (<Classification>) describe este ODE en relación a un determinado sistema de clasificación.

La **categoría 5** hace referencia a su uso educativo. Dentro de ella podemos encontrar los siguientes elementos:

- **Tipo de Recurso Educativo.** Incorpora una clasificación de tipologías de contenidos didácticos tales como: aprendizaje basado en casos, proyectos, problemas, aprendizaje colaborativo, por actuación simulada, etc.
- **Destinatario.** Agrupa sus valores en las siguientes variables: tipo de aprendiz (alumno, alumno con nn. ee., público general); agrupamiento de los alumnos (individual, grupal); educador (docente, tutor, familia) y expertos (documentalista, informático, administrador, experto en educación, experto en la materia).
- **Lugar** (aula, laboratorio, entorno real, domicilio, mixto); **asistencia** (docente, tutor, familia, compañero, independiente, mixta) y **modalidad** (presencial, semipresencial, distancia).
- **Descripción.** Información relacionada con el diseño instruccional del contenido (conocimiento previo, objetivos didácticos y tipo de conocimiento).
- **Proceso cognitivo.** Aprendizaje expositivo, aprendizaje basado en casos, proyectos, problemas, aprendizaje colaborativo, por actuación simulada, etc.



<https://view.genial.ly/64208ebf270f76001201d643>

Estructura y organización de metadatos: USO EDUCATIVO by Isabel Catalán. (CC BY-NC)

2.3.2. ¿Qué es una licencia digital?

Definiremos licencia en el ámbito digital como una **autorización que el autor de un contenido digital da a otras personas sobre lo que pueden o no pueden hacer con dicho contenido**.

Hay que recordar que **los autores son y serán siempre los propietarios de dichos recursos**, por ello, hay que conocer y respetar las condiciones o licencias de uso que han definido para dichos materiales.

“Según el artículo 2 del [Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril](#), por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual: *“La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley.”*

Los **derechos de autor** son, por tanto, los **derechos que tienen las personas físicas o jurídicas creadoras de las obras**. El derecho de autor protege una amplia gama de obras, entre ellas destacan: las obras escritas, las obras musicales, las obras artísticas, las obras dramáticas y coreográficas, las películas y productos multimedia o los programas informáticos entre otros. En definitiva, el derecho de autor, protege la forma en la que se expresan ideas, pero no las ideas en sí mismas.

A continuación, a modo de introducción te proponemos que veas el siguiente vídeo de la [webserie “¡Hay que ver... lo que está cambiando la educación!”](#)

<https://www.youtube.com/embed/GFfgwlrOc9Q>

2.3.2.1. Tipos de licencia

Entonces, ¿puedo utilizar cualquier material que esté disponible en Internet para mis clases? La respuesta es NO. Que un material sea accesible a través de las redes no implica que no esté sujeto a derechos de autor, que sea libre ni que se pueda copiar, redistribuir ni modificar.

Por tanto, **el autor de un material debe conocer los tipos de licencias** existentes para dotar de ellas a sus materiales o reutilizar las obras ajenas.

infografía sobre licencias

[Quién protege nuestros derechos?](#) por [CEDEC](#) bajo [CC BY-SA](#)

Como docentes, habrá ocasiones en las que podamos utilizar materiales con derechos de autor bajo unas condiciones concretas. Será más fácil si dichos materiales tienen una licencia abierta, como Creative Commons, y mucho más fácil aún si son obras de Dominio Público. Es importante tener en cuenta que el hecho de que un material no indique nada respecto a su licencia de uso no implica que sea libre. Todo lo contrario. **En el caso de que un material no indique su licencia, se considera que tiene todos los derechos reservados.**

Por lo tanto, ¿qué puedo utilizar como docente en mis clases?

Como norma general, y de acuerdo con lo visto hasta ahora, cualquier persona puede utilizar libremente materiales que encontremos en la red y que pertenezcan al Dominio Público (respetando la autoría e integridad de la obra) o que tengan una licencia abierta (siempre que cumplamos los requisitos de las mismas). En el caso de que el material tenga derechos de autor o copyright, o no indique nada al respecto, no podremos utilizarlo, salvo permiso expreso del autor o titular de los derechos.

[image-1665607097961.png](#)

[Cedec](#). *Materiales disponibles en la Red* ([CC BY-SA](#))

Recordemos además que en el caso de los derechos de autor existen limitaciones y excepciones reconocidas en la LPI a las que los usuarios pueden acogerse si se cumplen las condiciones requeridas. Entre estas limitaciones destaca el derecho de cita.

2.3.2.2. Licencias Creative Commons

Las Licencias CC son herramientas legales reconocidas internacionalmente, de carácter gratuito, no exclusivo e irrevocable, que permiten ceder públicamente algunos de esos derechos de explotación para que otras personas puedan utilizarlos.

[image.pngCedec](#). *Características de las licencias Creative Commons* ([CC BY-SA](#))

Con las licencias Creative Commons el autor puede autorizar el uso de su obra bajo los términos y condiciones que considere. Hay cuatro condiciones que podemos encontrar en las licencias CC:

Reconocimiento	Permite de forma libre el uso de la obra siempre que se reconozca y cite al autor	FRmimage.png	BY
Sin obra derivada	El autor no permite generar obras derivadas	image.png	ND
No comercial	El autor no permite el uso comercial	image.png	NC
Compartir igual	Permite de forma libre el uso de la obra bajo la misma licencia	image.png	SA

Estas cuatro condiciones se pueden combinar, dando lugar a seis tipos diferentes de licencias (**en todas ellas se exige el reconocimiento** o atribución al autor):

image.png





CC- BY. **Reconocimiento**: puedes realizar cualquier acto de explotación de la obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando reconozcas al autor.

image.png

CC- BY- SA. **Reconocimiento- Compartir igual**: puedes explotar la obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando reconozcas al autor; las obras derivadas que realices, que también pueden ser explotadas con fines comerciales, tienen que llevar esta misma licencia.

image.png

CC- BY- NC. **Reconocimiento- No comercial**: puedes explotar la obra original y las posibles obras derivadas sin fines comerciales y reconociendo al autor.

image.png

CC-BY-NC-SA. **Reconocimiento- No comercial- Compartir igual**: No puedes utilizar con fines comerciales ni la obra original ni las obras derivadas resultantes, que deberás compartir con la misma licencia.

image.png

CC- BY- ND. **Reconocimiento- No Derivada**: puedes explotar la obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando reconozcas al autor, pero no se permiten realizar adaptaciones



o modificaciones de la misma; es decir, no se permiten las obras derivadas.

image.png

CC- BY- NC- ND. **Reconocimiento- No Comercial- No Derivada**: No puedes explotar la obra con fines comerciales ni generar obras derivadas.

Además, hemos de añadir que existe una licencia Creative Commons que te permite licenciar tu obra como si fuese de dominio público. Se trata de la licencia CC0.

image.png

Para licenciar tus canciones con Creative Commons, puedes utilizar plataformas en las que se incluyan ese tipo de licencias (como youtube, jamendo o bandcamp) o utilizar el asistente de la propia página. [Haz click aquí para acceder al asistente.](#)

¿Cómo podemos buscar un vídeo en youtube con licencia CC? Aplicando un filtro en la búsqueda: una vez que hemos introducido la palabra en el buscador de youtube y le damos a la lupa, nos aparece encima del primer vídeo la opción de poner filtros. Si pulsamos en filtros, se despliegan cinco columnas entre las que se encuentra la columna "Características", y ahí encontraremos la opción de Creative Commons. Por otro lado, si tenemos en mente un vídeo específico que querríamos utilizar, podemos comprobar si está licenciado con CC en la descripción del mismo, pulsando mostrar más.

<https://www.youtube.com/embed/dDTBk2lqE3Q>

[Youtube](#). Raúl Luna. *Buscar vídeos de Youtube con licencia Creative Commons* ([CC BY](#))

2.3.2.3. Licencias de autor en el ámbito educativo

Para ampliar el contenido de las licencias de autor y ver la relación directa con el ámbito educativo, te proponemos que visualices la siguiente EDUcharla:

<https://www.youtube.com/embed/qajrKk-xwbE>

[Licencias de autor en el ámbito educativo](#) del canal de Youtube [INTEF](#)

2.3.3. Normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor

En este apartado tratamos la temática de los derechos de autor y uso de licencias para dar respuesta al siguiente indicador

2.3.B2.2. Asesora de modo informal a otros docentes en el uso de licencias, catalogación e inclusión de metadatos en los contenidos educativos digitales,

Propiedad intelectual y derechos de autor

Lo primero es definir qué es la propiedad intelectual. El [Registro de la Propiedad Intelectual](#) del Ministerio de Cultura y Deporte lo define de esta forma:

“ ¿Qué es la Propiedad Intelectual?

La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la Ley.

La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación.

Incluye el conjunto de derechos que corresponden a los autores y a otros titulares (artistas, productores, organismos de radiodifusión...) respecto de las obras y prestaciones fruto de su creación.

La propiedad intelectual se refiere a la posesión de elementos culturales y, al contrario de lo que sucede con otros tipos de propiedades, **tiene fecha de caducidad**. Poseer la propiedad intelectual puede dar lugar a distintos derechos, dependiendo de nuestra condición con respecto a

la obra (autor, productor, etc.), los más conocidos de los cuales son los **derechos de autor**.

Y entonces, ¿qué son los derechos de autor?

Los **derechos de autor** podemos definirlos como aquellos derechos que corresponden a la persona que crea alguna obra literaria, artística o científica. Esta condición de autor tiene un carácter irrenunciable e intransmisible y, al contrario de los que ocurre con la propiedad intelectual, ésta no se extingue con el paso del tiempo, es decir, el autor de la obra no deja de serlo en ningún momento y debe ser siempre reconocido y citado adecuadamente.

[image-1665606302620.png](#)

[Cedec. Obras protegidas por la Ley de Propiedad Intelectual](#) ([CC BY-SA](#))

Derechos morales y patrimoniales

Además de los derechos de autor, toda obra tiene **derechos morales y patrimoniales o de explotación**. Los primeros hacen referencia al derecho al **reconocimiento de la autoría** y al derecho de decidir sobre la divulgación de la obra. Un ejemplo son los derechos de un compositor para decidir si podemos utilizar su composición en un video que publicaremos en la web de centro educativo. Los **derechos patrimoniales o de explotación** hacen referencia a la **explotación de la obra** en cualquier forma y, especialmente, a los derechos de reproducción o distribución. Un ejemplo son los los derechos de un escritor para poder cobrar por la distribución de su obra.

[image-1665606690071.png](#)

[Cedec. Derechos de autor](#) ([CC BY-SA](#))

Como hemos visto, la Ley de Protección Intelectual (LPI) define los **derechos de explotación** que tiene un autor de forma exclusiva sobre su obra: reproducción, distribución, comunicación pública y transformación. Pero en el ámbito docente, ¿qué acciones están incluidas en cada uno de esos derechos? En esta infografía podemos ver algunos de los ejemplos más comunes:

[image-1665606482408.png](#)

[Cedec. Derechos de explotación en ámbito docente](#) ([CC BY-SA](#))

Además. en docencia debemos saber que tenemos el **derecho de cita** que hace referencia al permiso legal para la copia e inclusión de fragmentos razonables de obras protegidas ajenas, siempre que se mencione su fuente, título y autor.

Para saber más... La Organización Mundial de la Propiedad intelectual (OMPI) ha creado un vídeo que resume algunas de estas cuestiones:

https://www.youtube.com/embed/zyRWxwb_sUE

Video: [¿Qué es el derecho de autor?](#) por OMPI

2.3.4. Bancos y repositorios

Bancos de recursos

[image.png](#)

Algunos **consejos para cuando uses archivos de bancos** de imágenes que te damos son:

- En una presentación, infografía, Unidad Didáctica, blog o web, intenta utilizar iconos o fotografías **de un solo diseñador o fotógrafo**, buscando la unificación de estilos para aportar **coherencia**.
- Si no tienes grandes conocimientos de diseño, descarga imágenes en **formatos estandarizados** como png o jpg para imágenes ya que podrás trabajar más fácilmente con ellas.
- Piensa **para qué necesitas dichos archivos**, pues según su uso, tendrás que elegir el tamaño de descarga y resolución de dichas imágenes (para impresión mínimo 300ppp) o calidad de audios y vídeos.
- Te resultará mucho más fácil si aplicas un **sistema de organización en carpetas y subcarpetas** coherente en tu dispositivo donde guardar dichos archivos. Recuerda renombrarlas con palabras clave para posteriores búsquedas.
- En el caso de insertar una imagen en tu web o blog, recuerda rellenar el campo **"Descripción de la Imagen"** para que sea más accesible a las personas con discapacidad.
- No te conformes con el primer archivo que encuentres, **crea tu propio banco** en tu dispositivo para enfocar mejor tu trabajo.
- **Revisa muy bien las licencias permitidas** en cada caso para usarlas adecuadamente y evitar problemas de permisos o posteriores reclamaciones y rectificaciones (en algunos bancos no es necesaria la atribución, pero siempre se agradece reconocer el trabajo).

Repositorios

Utilizamos los **repositorios** como **herramientas que nos van a servir para poner documentación en libre acceso**. Para entender este sistema hay que remontarse al año 2002 cuando la UNESCO hace referencia a los Open Educational Resources (OER) o recursos educativos abiertos, aunque previamente Universidades e instituciones científicas comenzaran a desarrollar plataformas de acceso libre para la difusión de trabajos científicos.

Open Access (OA) o **acceso abierto** es un movimiento que promueve el **libre acceso a los recursos digitales** derivados de la producción científica académica, sin barreras económicas o restricciones provenientes de los derechos de copyright sobre los mismos.

Internet se convierte en el medio que propicia esta oportunidad de intercambio y difusión de conocimiento.

De esta forma, tomando como definición la obtenida del Servicio de Archivos y Bibliotecas de la Universidad de Salamanca, entendemos un **repositorio digital** como:

“ Un repositorio, depósito o archivo en un sitio web centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Pueden contener los archivos en su servidor o referenciar desde su web al alojamiento originario.

Pueden ser de acceso público, o pueden estar protegidos y necesitar de una autenticación previa. Los depósitos más conocidos son los de carácter académico e institucional y tienen por objetivo organizar, archivar, preservar y difundir la producción intelectual resultante de la actividad investigadora de la entidad

A nivel educativo, los repositorios nos deben servir como **soportes para la difusión y compartición de materiales educativos digitales**, punto de encuentro e intercambio, fomentando la creación, edición y publicación. Los repositorios de objetos de aprendizaje (LOR) y los repositorios de recursos educativos abiertos (ROER) son plataformas que permiten el acceso a estos recursos, alojándolo directamente o a través de metadatos que permiten su localización, siendo su única diferencia que los ROER se limitan al alojamiento y distribución de recursos educativos abiertos.

Características de los repositorios

A continuación se ofrece una clasificación de los repositorios educativos abiertos publicada por Antonio Miguel Seoane Pardo para Grupo de Investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL).

- **Almacenan diferentes tipos de archivos.** Los recursos educativos abiertos pueden ser de muy diversa índole: documentos de texto, audio, vídeo, recursos HTML, etc.
- **Contienen metadatos.** Es decir, que además de la información contenida en estos recursos, los repositorios contienen información que permite catalogar y conocer con precisión la temática, autoría, nivel educativo y otros detalles de utilidad para su reutilización como recursos didácticos. Uno de las especificaciones más utilizadas para la definición de los metadatos en repositorios educativos es LOM (Learning Object Metadata).
- **Incluyen sistemas de búsqueda** para la localización de los recursos. En no pocos casos, además, los repositorios son interoperables, es decir, es posible buscar en el contenido de muchos repositorios a través de "Repositorios de repositorios" (por ejemplo,



Hispana o Europea (recopilan información de un gran número de repositorios españoles y europeos, respectivamente).

- Pueden ser **temáticos o institucionales**. Los institucionales, particularmente si son de universidades, no suelen estar especializados en recursos educativos, sino que se destinan también a la difusión de documentos patrimoniales o de gestión de la institución, así como a la diseminación de resultados de investigación de sus miembros.

Calidad de los repositorios

Siguiendo con el mismo estudio, Seoane Pardo indica que para que un repositorio tenga éxito, existen algunas características (que no se han añadido en la clasificación anterior por no ser comunes a todos los entornos) que resultan especialmente interesantes. Una de ellas es el mantener un control de versiones de los recursos depositados, dada la posibilidad de incorporar nuevas versiones en el repositorio, de los mismos o de otros autores. Además, en algunos casos se dota a estos entornos de características sociales que permiten realizar comentarios, sugerencias, documentar experiencias de uso, etc.

Los **indicadores de calidad** de los repositorios dependen de sus potencialidades de **búsqueda, distribución, reutilización y colaboración** (Atenas & Havemann, 2013). He aquí un esquema elaborado por estos autores:

[image-1665527813627.png](#)

[OER Themes](#) de Atenas, J. & Havemann, L. bajo [CC BY-NC 3.0](#)

2.3.4.1. Bancos de imágenes

A continuación, te presentamos un listado de los **bancos de imágenes** más conocidos y completos:

Repositorios de imágenes		
Pixabay	Es uno de los bancos de imágenes más conocidos para fotografías, ilustraciones y vectores libres de derechos de autor. Los paisajes predominan y puedes descargar imágenes en diferentes tamaños, modificarlas, distribuirlas y usarlas libres de pago (incluso para uso comercial). No es necesaria atribución. No es necesario registrarse y tiene buscador.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11
Pexels	Es también un banco muy conocido y de calidad excelente puesto que son fotógrafos profesionales los que comparten sus creaciones. Igual que en Pixabay, puedes utilizar, descargar (en varias resoluciones) y modificar gratuitamente incluso para fines comerciales. No es necesaria atribución pero en su web afirman que se agradece. No es necesario registrarte y posee buscador.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11
Unsplash	No dispone de tantas imágenes como otros bancos, pero su buscador es muy eficiente y hay listas de temáticas ordenadas en el menú superior. No es necesario el permiso del autor/a pero se recomienda atribución. Tiene buscador y no es necesario registrarse.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11

<p><u>Life of pix</u></p>	<p>Este banco de imágenes lo forman únicamente fotografías profesionales. Te permite buscar por categorías, colores y orientación. Se especializa en naturaleza y arquitectura. Al pinchar en una imagen, ésta se descarga automáticamente en su máxima resolución. Posee buscador y no es necesario registrarse.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>Gratisography</u></p>	<p>Banco creado por el diseñador y fotógrafo Ryan McGuire. Es una colección personal, por lo que el stock es pequeño, pero todas las imágenes son de alta resolución, libres de derechos y gratuitas. Hay un catálogo muy variado y creativo. Permite suscribirse para recibir notificaciones cuando actualiza el banco. Solo permite descargar las imágenes a máxima resolución. Posee buscador y no es necesario registrarse.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>Pikwizard</u></p>	<p>Catálogo de más de un millón de imágenes y vídeos. Posee tanto de pago como gratuitas. Posee su propio software de diseño gráfico Design Wizard, donde poder hacer retoques a las imágenes, añadir texto o cambiar el tamaño para adecuarlo a RRSS o a cualquier tipo de publicación. Tiene buscador y no es necesario registrarse.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>Freeimages</u></p>	<p>Fotografías libre de derechos por temas, fotógrafo o color para uso comercial y personal. El buscador es muy completo y se pueden descargar en diferentes tamaños, agregar a favoritos o cargar tus propias fotos. No es necesario registrarse.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>

<p><u>Stocksnap</u></p>	<p>Imágenes de alta resolución organizadas en cientos de categorías y subcategorías. Se publican con licencia CC0, por lo que permiten descargar, editar y usar de forma gratuita, incluso con fines comerciales. Posee un pequeño editor online con el que hacer retoques, incluir textos, usar plantillas o combinar con tus propios archivos. Posee buscador y no es necesario registrarse.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>CC Search</u></p>	<p>Buscador de Creative Commons. Permite descubrir y utilizar las obras con licencia abierta y de dominio público, ofreciendo más de 300 millones de imágenes procedentes de API abiertas y del conjunto de datos Common Crawl.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>Flickr</u></p>	<p>Este banco posee imágenes de todo tipo, pero dispone de una página específica dedicada a las imágenes con licencia CC. Está organizada por tipo de licencia.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>Morguefile</u></p>	<p>Banco exclusivo de fotografías, muy completo que permite transformarlas y usarlas libremente. Su objetivo de origen era ofrecer imágenes para que otros pudiesen crear sus propios proyectos a partir de ellas. Si se usan tal cual, no se pueden vender, licenciar, sublicenciar, alquilar, transferir ni distribuir (si lo haces hay que referenciar al autor). Tiene buscador y si te registras puedes hacer tu colección de imágenes favoritas.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>

<p><u>Pics4learning</u></p>	<p>Biblioteca de imágenes "curada", segura y gratuita orientada a la educación. Los profesores y estudiantes pueden utilizar las fotos e ilustraciones siempre que respeten los derechos de autor para proyectos en el aula, web, vídeos, portafolios o cualquier entorno educativo. La descarga es automática en máxima resolución y se organiza por temáticas. Posee buscador.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p><u>Photosforclass</u></p>	<p>Imágenes CC para usar en el aula debidamente atribuidas. Son apropiadas para la edad y el entorno escolar. Proviene de Flickr y Pixabay y se les han aplicado filtros específicos. Te facilita la citación automática.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>
<p>TinEye Lab <u>Multicolr</u></p>	<p>Puedes elegir hasta 5 colores para encontrar imágenes con tonalidades parecidas entre todas las imágenes con licencia libre CC de Flickr. Primero eliges la paleta, ajustas la composición y si quieres añades etiquetas.</p>	<p>image.png</p>
<p><u>Banco de imágenes y sonidos del INTEF</u></p>	<p>Es el Banco del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Tiene como objetivo facilitar a la comunidad educativa recursos audiovisuales. Los usuarios pueden registrarse y colaborar compartiendo sus fotografías, ilustraciones, animaciones, vídeos y sonidos. Posee licencia CC BY-NC-SA, por lo que no se puede generar con ellos ningún tipo de lucro y la obra generada solo se puede distribuir bajo esa licencia. Ha de hacerse referencia a la fuente y al autor del recurso utilizado.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11</p>

2.3.4.2. Banco de iconos

A continuación, te presentamos un **listado de los bancos de iconos** más conocidos y completos:

Repositorios de iconos		
<u>Flaticon</u>	Banco de iconos y mini ilustraciones disponibles en formato PNG, SVG, EPS, PSD y BASE 64. Tiene buscador y se puede filtrar por autores y packs. Cuando accedes al icono, puedes descargarlo en diferentes versiones (color, formato, tamaño) y añadir a tus colecciones. Los usuarios registrados pueden editar y descargar el pack completo. Hay iconos de pago. Es necesaria la atribución.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 11
<u>Icon-Icons</u>	Buscador de iconos gratuitos en español muy útil. Puedes descargar las imágenes en PNG, ICO, ICNS, o SVG. Están organizados en 40 categorías y también se pueden buscar por estilos. Los diseñadores registrados pueden subir y compartir sus creaciones.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 12
<u>Freeicons.io</u>	Buscador de iconos en diversos estilos (3D, con línea, sin línea...) La descarga se puede realizar en diversos formatos, mayormente como vector SVG e imagen PNG. Las imágenes e iconos son de dominio público.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 12
<u>Publicdomainvectors</u>	Web que permite localizar y descargar vectores con licencia CC0 en formato SVG, EPS o Ai. También tiene una herramienta para editar y generar vectores SVG.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 12



<u>Iconos de Material Design</u>	Banco de iconos libres y descargables en formato SVG. Incluye también iconos animados.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 12
<u>Iconfinder</u>	Banco de iconos gratuitos y otros de pago. Son descargables en PNG y SVG.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 12

2.3.4.3. Bancos de vídeos

A continuación, te presentamos un listado de los **bancos de vídeos** más conocidos y completos:

Repositorios de vídeos		
Videezy	Se trata de una comunidad de creativos que crean y comparten vídeos de todo el mundo. Ofrece vídeos, plantillas de efectos, transiciones, fondos, "a cámara lenta" y en alta resolución. El uso puede ser tanto personal como comercial aunque cada vídeo especifica su licencia y siempre es necesaria la atribución. Tiene buscador y no necesita registro.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18
Pixabay	Es uno de los mejores bancos de imágenes gratis, pero también ofrece vídeos gratis en 4K (2160p) y HD (1080p) bajo las mismas condiciones.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18
Dareful	Es un banco pequeño, pero todos los vídeos han sido filmados con el dron o la cámara de su fundador, Joe Holland, el cual cada semana sube nuevos recursos. Están en 4K y con licencia Creative Commons 4.0. Dispone de buscador y al acceder a un vídeo lo puedes previsualizar antes de descargarlo.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18
La aventura de aprender	Repositorio de vídeos pertenecientes al INTEF y a los que se accede a través del buscador, con licencia CC. Los vídeos se pueden encontrar en experiencias y glosario. Los vídeos se pueden embeber y se proporcionan en formato WEBM y en MP4.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18

<p><u>Vimeo</u></p>	<p>Plataforma que permite publicar bajo todas las licencias CC y facilita el filtrado de resultados por una licencia concreta en función de lo que vayamos a hacer con dicho material.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>
<p><u>Videvo.net/es</u></p>	<p>Web que ofrece vídeos gratuitos y gráficos en movimiento para usar en cualquier proyecto, personal o comercial, pero con atribución obligatoria. Los vídeos se descargan en formato MOV.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>
<p><u>Coverr.co</u></p>	<p>Sitio web que ofrece vídeos organizados por temas los cuales se pueden embeber y descargar para usar en proyecto comerciales y personales sin atribución obligatoria. Los vídeos se descargan en formato MP4.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>
<p><u>Motionselements</u></p>	<p>Web que ofrece vídeos, imágenes y animaciones. El buscador permite seleccionar vídeos libres y descargarlos una vez nos hayamos registrado, accediendo a un máximo de 5 vídeos gratuitos por semana.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>
<p><u>Mi Aula</u></p>	<p>Iniciativa de YouTube con la UNESCO donde los profesores contribuyen, catalogan y comparten vídeos para secundaria y bachillerato.</p>	<p>https://www.youtube.com/embed/EJOgy4Oojl8</p>
<p><u>HowStuff Works</u></p>	<p>Vídeos educativos interesantes de muchos temas.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>
<p><u>NeoK12</u></p>	<p>Vídeos y juegos educativos de primaria.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>



<p>Khan Academy</p>	<p>Repositorio educativo de vídeos, incluye sobre todo vídeos de ciencia y matemáticas.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18</p>
-------------------------------------	---	--

2.3.4.4. Bancos de música, sonido y podcast

A continuación, te presentamos un **listado de los bancos de música, sonido y podcast** más conocidos y completos:

Repositorios audio		
Audionautix	Web que recopila las creaciones musicales de Jason Saw, con licencia CC BY, por lo que son de utilización libre, comercial y personal, así como modificables, pero con atribución obligatoria. La música se puede compartir en YouTube o descargar en formato MP3.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 18
Free Music Archive	Sitio web con piezas musicales con diferentes licencias CC, incluyendo la de dominio público. El buscador permite escoger por género y duración. La música se puede embeber.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
Freesound	Web con banco de sonidos y piezas musicales reguladas por licencia CC. Nos permite navegar, descargar y compartir sonidos. Se pueden descargar si nos registramos.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19

<u>Incompetech</u>	Ofrece un gran catálogo de piezas musicales bajo licencia CC BY y CC BY SA. Permite seleccionar por género y tema. Se descarga en formato MP3 y no hace falta registro.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
<u>Ccmixer</u>	Repositorio musical con licencia CC. La música se divide en categorías y las piezas se descargan en formato MP3.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
<u>Zapsplat</u>	Repositorio de música y sonidos bajo licencia CC BY, por lo que la atribución es obligatoria. Es obligatorio registrarse y se puede descargar en MP3 y en WAV.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
<u>Banco de sonidos del INTEF</u>	Repositorio diseñado específicamente para educación. Al igual que con las imágenes, los sonidos se catalogan por etapa y por materia. Posee buscador y los archivos sonoros se descargan en MP3, WAG y OGG.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
<u>Soundible</u>	Banco de sonidos licenciados CC BY SA. Los sonidos se descargan en MP3 y WAV.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
<u>99sounds</u>	Web que ofrece música libre aunque sugiere la atribución. Posee buscador y la música se cataloga en colecciones.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19
<u>Videvo</u>	Web que ofrece tanto vídeos como sonidos gratuitos para usar en cualquier proyecto, personal o comercial pero con atribución obligatoria. Los sonidos se descargan en formato MP3.	Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19

<p><u>BBC School radio sound bank</u></p>	<p>Banco de sonidos para primaria de la BBC.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19</p>
<p><u>Sticher</u></p>	<p>App que permite escuchar los podcasts una vez descargados y posee una sección infantil.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19</p>
<p><u>Soundcloud</u></p>	<p>Repositorio social de audios, grabación de audios en línea.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19</p>
<p><u>Podomatic</u></p>	<p>Podcasting colaborativo.</p>	<p>Captura de Pantalla 2023-02-21 a las 19</p>



2.3.5. Compartición de contenidos

Actualmente podemos **compartir contenidos de múltiples formas**, te proponemos un listado de apps y herramientas para compartir y enviar archivos y carpetas:

Compartir y enviar archivos y carpetas		
Dropbox	Servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube. Hay app para dispositivos y permite el trabajo colaborativo entre varios usuarios.	dropbox
Drive	Herramienta de almacenamiento en la nube que permite el trabajo colaborativo entre varios usuarios y se combina con otras apps de Google para trabajar en dichos archivos.	drive
Wetransfer	Plataforma muy popular, gratis y no requiere registro. Hasta 5 GB.	wetransfer
Sync	Almacena en la nube, con cifrado extremo, copia de seguridad de datos en tiempo real y se integra en la mayoría de las apps móviles y de escritorio para abrir, editar y compartir documentos. Con la cuenta gratuita, nos dan 5GB.	sync
Tresorit	Permite compartir archivos de hasta 5 GB. Ofrece encriptado de fin a fin, privacidad SWISS, RGPD, registros de acceso, protección con contraseña, revocación de enlaces y servidores de la UE.	tresorit

OnionShare	Plataforma de código abierto que permite compartir archivos de forma anónima pero con seguridad. A diferencia de Drive o el email, cuando se usa no se está dando acceso a los archivos que enviamos a la empresa.	onionshare
Lufi	Plataforma de alojamiento sencilla que cifra los archivos antes de cargarlos al servidor. No es necesario registro pero sí se almacena la dirección IP por razones legales.	lufi
KeyBase	Respecto a la seguridad, es una de las mejores plataformas. Posee cifrado extremo y permite la conexión con comunidades como Reddit o Twitter. Está disponible para Windows, Linux, macOS, iOS y Android.	Captura de Pantalla 2023-02-23 a las 11
Datash	Permite enviar o recibir archivos y texto entre dos dispositivos, no requiere registro.	datash
SafeNote	Excelente opción para compartir archivos temporales de forma anónima. Gratuita y permite compartir el enlace con las personas que quieras. Tras su descarga, se pueden eliminar dichos archivos.	safenote
FilePizza	Servicio de código abierto a través de WebTorrent y WebRTC. Utiliza P3P en las transferencias. No hay restricciones de tamaño de archivo y se puede compartir con varios destinatarios.	filepizza
Instant.io	Plataforma que utiliza WebTorrent. De código abierto y gratuito. No necesita crear cuenta y no hay límite de tamaño de archivos.	intantio

ToffeeShare	<p>App muy segura y rápida, se puede enviar archivos sin límite de tamaño dependiendo de cuánto pueda manejar el dispositivo/navegador. Después de compartir los datos, se eliminan de forma permanente. usa comunicación P2P.</p>	<p>tofeeshare</p>
Docsend	<p>Plataforma segura y sencilla. Permite compartir, administrar y rastrear archivos. Protege los archivos con verificación de email y códigos de acceso. También posee firma electrónica.</p>	<p>dropbox</p>