

Semana 15 TECNOLOGÍA Y ÉTICA

Área: Tecnología e Informática | Grado: 10° | Sesión: El ADN de la Innovación y el Derecho a Saber

¿Qué voy a aprender? (Propósito)

Hoy vas a explorar cómo se protege el conocimiento en el mundo digital y físico. Aprenderás a diferenciar entre lo que es "privado" y lo que es "comunitario", y cómo la **Propiedad Intelectual (PI)** impacta directamente a nuestra comunidad afrocolombiana y al desarrollo tecnológico en Cali.

Tu reto: Evaluar si las leyes de patentes ayudan al progreso o se convierten en una barrera para la igualdad (Art. 13 Constitución Nacional).

Lectura: El Étos de la Creación y el Blindaje del Conocimiento

El acto de crear tecnología no es un proceso neutral; está profundamente ligado a la **ética**. Cuando un desarrollador de software o un inventor diseña una solución, se enfrenta al dilema de cómo su creación impactará el entorno social y ambiental. La ética en los procesos creativos nos invita a pensar no solo en la funcionalidad, sino en la responsabilidad: ¿A quién beneficia este invento? ¿A quién excluye? En el contexto de la **Media Técnica**, esto implica reconocer que cada línea de código o cada prototipo físico debe respetar la dignidad humana y el equilibrio del territorio.

A nivel internacional, la legislación universal se articula a través de la **Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI/WIPO)**. Esta entidad establece los marcos para que los países protejan las patentes, las marcas y los derechos de autor de forma armónica. Sin embargo, en las últimas décadas ha surgido una corriente ética global que cuestiona los monopolios del conocimiento, promoviendo el **Software Libre** y el **Hardware de Código Abierto**, argumentando que el acceso a la tecnología es una herramienta fundamental para reducir las brechas de desigualdad (Art. 13 de nuestra Constitución).

En Colombia, el ecosistema de protección a la creatividad está liderado por dos entidades clave: la **Superintendencia de Industria y Comercio (SIC)**, encargada de la propiedad industrial (patentes y marcas), y la **Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA)**, que protege las obras literarias, artísticas y el software. Estas instituciones aseguran que el esfuerzo intelectual de los colombianos sea reconocido y que nadie pueda lucrarse injustamente del trabajo ajeno, garantizando así los fines de la educación y el progreso científico establecidos en la **Ley 115 de 1994**.

No obstante, nuestro país tiene una particularidad ética y legal única: la **Propiedad Intelectual Colectiva**. Según la **Ley 70 de 1993** y el **Decreto 804 de 1995**, los saberes, innovaciones y prácticas de las comunidades afrocolombianas no siempre pertenecen a un individuo, sino a la comunidad. Esto genera un debate ético fascinante en la etnoeducación:

¿Cómo protegemos un invento que nace de una raíz cultural compartida en barrios como los del Distrito de Aguablanca en Cali?

Para ampliar tu visión sobre estos temas, es vital consultar las **Orientaciones Curriculares para el Área de Tecnología e Informática** del MEN, las cuales enfatizan que la innovación debe ir de la mano con la sostenibilidad. Asimismo, puedes explorar el portal "**Copyright and Ethics**" de la UNESCO, que ofrece una visión global sobre cómo la inteligencia artificial y las nuevas tecnologías están desafiando las leyes actuales, obligándonos a repensar qué significa ser un creador responsable hoy.

Finalmente, recuerda que proteger la creatividad no es solo un trámite legal; es un acto de justicia social. Al entender quién cuida la propiedad intelectual, desde la **DNDA** en Bogotá hasta la **OMPI** en Ginebra (Suiza), te empoderas como futuro técnico para que tus proyectos no solo funcionen, sino que estén blindados legalmente y sean éticamente irreprochables en tu comunidad.

2. Exploración: "El Sabio de la Cuadra"

Reflexiona y responde en tu cuaderno/dispositivo:

Imagina que tu abuela tiene una receta secreta basada en plantas medicinales del Pacífico que cura la gripe en 24 horas. Una gran empresa farmacéutica llega, estudia la planta y la registra como su "invento", prohibiéndole a tu abuela vender su remedio.

1. ¿Te parece justo que una empresa sea dueña de un saber que ha existido por generaciones en tu comunidad?
2. ¿Qué crees que es una **patente**?

3. Reto de Investigación: "Socializando mis Superpoderes Legales"

Antes de pasar al análisis de casos, debes volverte un experto en un "Superpoder Legal". Esta actividad está diseñada para que el conocimiento salga del salón y llegue a todo el colegio Monseñor Ramón Arcila.

Instrucciones:

1. **Investigación en Red:** Elige uno de los tres conceptos (Derecho de Autor, Patente o Propiedad Colectiva). Busca un ejemplo real en Colombia (ejemplo: la patente de una vacuna, el derecho de autor de una canción de Grupo Niche, o el uso de la *Viche* como saber ancestral).
2. **Crea tu "Artefacto de Socialización":** Elige una forma creativa para explicar este concepto a tus compañeros de otros grados durante el descanso o en la cartelera digital:

- **El "TikTok Educativo":** Graba un video de 60 segundos explicando el concepto con un ejemplo de la vida real en Cali.
 - **El Grafiti Digital/Físico:** Diseña un cartel con un eslogan potente (Ejemplo: "*Si el saber es de todos, el progreso es más rápido*").
 - **La Tira Cómica:** Crea una historieta de 4 viñetas donde un personaje pierde su invento por no conocer sus derechos.
3. **Socialización:** Sube tu creación al grupo de la clase o prepárate para presentarla en 2 minutos.

¿Por qué hacemos esto? Porque según el **Decreto 1075 de 2015**, la educación debe formarte para la ciudadanía y la participación. ¡Tu voz cuenta para proteger el ingenio de nuestro territorio!

3. Estructuración: Conceptos Clave

Para navegar esta guía, necesitas conocer estos tres "superpoderes" legales:

- **Derecho de Autor:** Protege obras artísticas, libros y el **Software** (Código fuente). Dura toda la vida del autor + 80 años.
- **Patente:** Protege inventos (máquinas, procesos químicos). Te da el derecho exclusivo de venderlo por 20 años.
- **Propiedad Intelectual Colectiva (Ley 70 de 1993):** Es el derecho de las comunidades étnicas sobre sus conocimientos tradicionales.

4. Práctica: Análisis de Caso "Cali Innova"

Lee el siguiente caso y aplica el **Método de Investigación (Pruebas Saber)** para derivar una conclusión:

Caso: Software de Gestión de Residuos en el Distrito de Aguablanca.

Un grupo de jóvenes del Distrito crea una App que usa IA para optimizar la recolección de basura en la Comuna 14. Tienen dos opciones:

- **Opción A:** Registrarla como *Copyright* cerrado (cobrar por cada uso).
- **Opción B:** Lanzarla como *Open Source* (Código Abierto) para que otros barrios la mejoren.

Actividad Autónoma:

1. **Investiga:** Busca en Google o pregunta a tu IA: *¿Qué es una licencia Creative Commons?*
2. **Analiza:** Si el objetivo es el **Derecho a la Educación y al Progreso (Art. 67)**, ¿cuál opción beneficia más a Cali?
3. **Concluye:** Escribe un párrafo de 5 líneas donde expliques tu elección basándote en la evidencia de los beneficios del software libre frente al software propietario.

5. Transferencia: El Diseño de tu Licencia

Instrucciones:

En tu proyecto de Media Técnica, identifica una "invención" o "creación" que estés realizando.

- **Paso 1:** Dale un nombre a tu creación.
- **Paso 2:** Elige cómo la protegerías. ¿Quieres dinero por ella (Patente/Copyright) o quieres que el mundo la mejore (Open Source/Copyleft)?
- **Paso 3 (Enfoque Etno):** Explica cómo tu decisión respeta o fortalece la identidad de tu territorio.

6. ¿Cómo sé que aprendí? (Autoevaluación)

Marca con una **X** según tu desempeño:

Criterio	Lo logré	Estoy en proceso	Necesito apoyo
Diferencio entre Derechos de Autor y Patentes.			
Comprendo por qué los saberes ancestrales son propiedad colectiva.			
Puedo proponer una forma ética de proteger un invento propio.			

Ajustes para el Éxito (DUA y PIAR):

- **Si prefieres lo visual:** Puedes entregar el punto 5 como un dibujo o un esquema de mapa mental.
- **Si prefieres lo auditivo:** Puedes grabar un audio de 2 minutos explicando tus conclusiones y enviarlo al docente.