

6. ¿CÓMO REUTILIZAR Y ADAPTAR LOS REA?

Ya hemos comentado anteriormente (capítulo 2) que la esencia de los REA es la posibilidad de adaptación y remezcla, con el fin de contextualizarlos localmente o mejorar alguno de sus aspectos (metodológico, pedagógico, técnico, de visualización, etc.) para satisfacer las necesidades del estudiantado. Por ejemplo, traducir un libro de texto abierto a un idioma diferente, adaptarlo a los estándares institucionales, cambiar el formato, introducir aspectos de accesibilidad para llegar a estudiantes con necesidades educativas específicas, etc.

Recordemos que no podemos utilizar libremente todos los materiales que encontremos en la red. Cuando un recurso no está en dominio público ni específica ninguna licencia, debemos entender que tiene todos los derechos reservados. En tal caso no deberemos utilizarlo, excepto si obtenemos el permiso expreso del titular de los derechos de autor o bien si podemos ampararnos al derecho de cita, según el artículo 32 de la Ley de Propiedad Intelectual (España, 1996), y atribuir la autoría mediante la citación.

Para reutilizar REA ajenos que hemos localizado (y evaluado previamente), retomaremos lo comentado en el apartado 2.2 sobre la cesión de algunos permisos de uso (por parte de los autores o titulares) y las licencias abiertas. No obstante, aún no se trata de crear nuevos REA, en los que nosotros decidiremos su licencia de uso, sino que ahora nos centraremos en reutilizar material de otros; por lo que debemos comprobar qué permiten las licencias que asignaron terceras

personas y actuar en consecuencia. Para ello, a continuación, se detallan tres casuísticas que nos podemos encontrar cuando nos interesa reutilizar, adaptar y combinar REA no propios.

6.1 Reutilizar un REA tal cual

Todas las licencias CC permiten la reproducción, distribución y comunicación pública de los contenidos sin usos comerciales. Por tanto, si encontramos un recurso con cualquiera de las CC y queremos utilizarlo en su forma original, tal cual, sin modificar absolutamente nada, solo deberemos atribuir la autoría. Por ejemplo, si lo mostramos en un aula, lo publicamos en un campus virtual o lo incluimos en una presentación o ponencia. Este es el caso de algunos MOOC, que permiten la reutilización gratuita de su contenido, respecto a su compartición o redistribución, pero no permiten revisarlos o mezclarlos para crear nuevo contenido.

6.2 Readaptar o modificar un REA para crear un recurso derivado

Generalmente, se considera una adaptación cuando el recurso modificado se basa en la obra anterior, pero manifestando suficiente creatividad como para ser susceptible de derechos de autor. Por ejemplo, la traducción de una novela a otro idioma, la creación de un guión basado en una novela, la introducción de elementos en una imagen, etc.

Por tanto, en el caso en que nos interese modificar y adaptar un recurso ajeno, debemos comprobar que la licencia de uso permite la transformación del recurso original (creación de obras derivadas) con o sin finalidad comercial. Es decir, quedarían fuera las dos licencias que contienen la condición ND (sin obra derivada): BY-ND y BY-NC-ND.¹¹⁷

No obstante, como cada una de las licencias que permiten obras derivadas (CC BY, BY SA, BY NC, BY NC SA) tiene su propio condi-

117. Excepto el cambio de formato, que Creative Commons no considera obra derivada.

cionante de uso, recomendamos consultar la siguiente tabla (figura 6.1.) para saber qué licencia se puede aplicar a la obra derivada (fila superior, eje x), en función de la licencia que tiene el recurso originario (primera columna, eje y):

- Cuando el recuadro es verde, significa que la obra derivada puede distribuirse con la licencia marcada en la fila superior.
- Si el recuadro es amarillo, CC no recomienda aplicar dicha licencia a la obra adaptada.
- Si el recuadro es gris, se advierte que aquella licencia no se puede aplicar al recurso adaptado.

Adapter's license chart		Adapter's license						
		BY	BY-NC	BY-NC-ND	BY-NC-SA	BY-ND	BY-SA	PD
Status of original work	PD	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
	BY	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow
	BY-NC	Yellow	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow
	BY-NC-ND	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
	BY-NC-SA	Grey	Grey	Grey	Green	Grey	Grey	Grey
	BY-ND	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
	BY-SA	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Green	Grey

Abbreviation Key

- BY = Attribution only
- BY-ND = Attribution-NoDerivatives
- BY-NC-ND = Attribution-NonCommercial- NoDerivatives
- BY-NC = Attribution-NonCommercial
- BY-NC-SA = Attribution-NonCommercial- ShareAlike
- BY-SA = Attribution-ShareAlike
- PD = Dedicated to or marked as being in the public domain via one of our [public domain tools](#), or other public domain material; adaptations of materials in the public domain may be built upon and licensed by the creator under any license terms desired.

Figura 6.1. Gráfica de licencias Creative Commons para adaptación. <https://creativecommons.org/faq/#if-i-derive-or-adapt-material-offered-under-a-creative-commons-license-which-cc-licenses-can-i-use>

Ejemplo: El recurso Kit de REA,¹¹⁸ elaborado por la acción REA del grupo de trabajo de repositorios de REBIUN (Red Española de Bibliotecas Universitarias Españolas) es una traducción y adaptación

118. <https://rebiun.libguides.com/GuiaREA/KitREA>

al contexto español del original OER Toolkit,¹¹⁹ creado por la Universidad de Ontario. Se trata de una obra derivada y se debe compartir según los condicionantes de la licencia del material originario que, en este caso, es CC BY NC (véase figura 6.2), y permite la adaptación sin usos comerciales.

Por tanto, el recurso derivado puede llevar cualquiera de las licencias que no permiten uso comercial que, según los recuadros verdes de la tabla anterior (figura 6.1.), son:

- BY-NC: Si se elige la misma licencia que la obra originaria (que es lo que hicieron los autores del Kit de REA) (véase figura 6.3), la obra derivada permitirá los mismos usos.
- BY NC-ND: Si se escoge esta otra, se restringen los usos de la obra derivada, ya que no se permite crear una nueva adaptación.
- BY NC-SA: En este caso, la obra derivada obligará a que las nuevas derivadas que se realicen según el Kit de REA incluyan la misma licencia (condición Share Alike, SA).

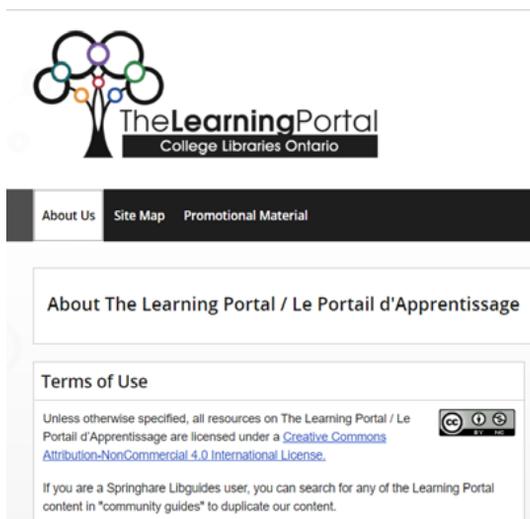


Figura 6.2. Términos de uso de la obra originaria (OER Toolkit): CC BY- NC. <https://tlp-lpa.ca/about-us>

119. <https://tlp-lpa.ca/oer-toolkit>



Figura 6.3. Términos de uso de la obra derivada (Kit de REA): BY- NC.

6.3 Combinar diferentes materiales para crear un nuevo REA

Si nos interesa reutilizar dos o más recursos ajenos para crear un tercer recurso, resultante de la mezcla de los anteriores, debemos saber que algunas combinaciones de licencias no son compatibles entre sí.¹²⁰ Por ello, también recomendamos la consulta de otra tabla (figura 6.4) que muestra bajo qué licencias específicas de CC dos recursos se pueden combinar o mezclar. El eje de las x (o fila superior) muestra las posibles licencias de un recurso A, y el eje de las y (primera columna) muestra las licencias de otro recurso B. Para comprobar si estos dos recursos, A y B, se pueden combinar, buscaremos sus licencias en la fila y la columna que corresponda y nos fijamos en la casilla donde ambas se cruzan:

- Si hay una marca de verificación, las obras A y B se pueden mezclar entre ellas.
- Si, por el contrario, hay una X, entonces A y B no se pueden mezclar a menos que se aplique una excepción o limitación.

120. Para más información, se recomienda consultar las FAQ del portal CC: <https://creativecommons.org/faq/#when-is-my-use-considered-an-adaptation>

	PUBLIC DOMAIN	PUBLIC DOMAIN	CC BY	CC BY SA	CC BY NC	CC BY NC SA	CC BY SA	CC BY NC SA
PUBLIC DOMAIN	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
PUBLIC DOMAIN	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
CC BY	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
CC BY SA	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗
CC BY NC	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗
CC BY NC SA	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
CC BY SA	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗
CC BY NC SA	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

Figura 6.4. CC License Compatibility Chart / CC BY 4.0. <https://creativecommons.org/faq/#can-i-combine-material-under-different-creative-commons-licenses-in-my-work>

Para poder poner en práctica la combinación de recursos, proponemos al lector que testee diferentes combinaciones con el juego de cartas digital de compatibilidad de licencias CC, creado por David Wiley: el OER Remix Game.¹²¹

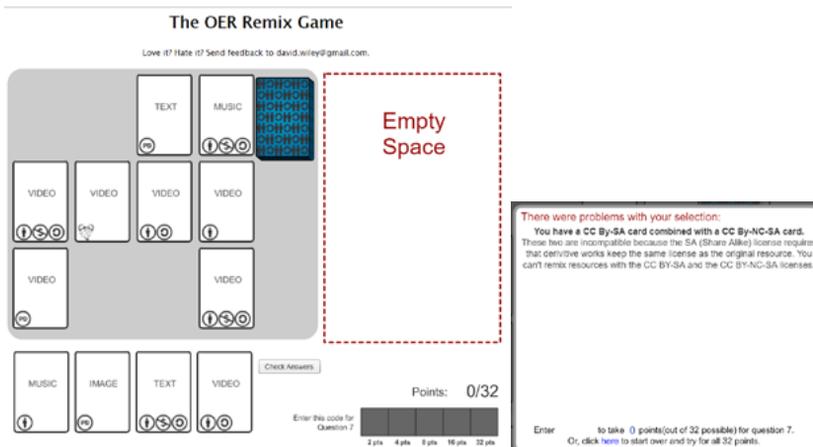


Figura 6.5. Juego OER Remix Game 7. ¿Cómo crear nuevos REA?

121. <https://opencontent.org/game/>