PROTOCOLO Y GUÍA DE USO RESPONSABLE DE CONTENIDOS DIGITALES Y RESPETO ALA PROPIEDAD INTELECTUAL IESO ÁSTURA

Este documento establece las pautas para el uso responsable de contenidos digitales y el respeto a la propiedad intelectual por parte de toda la comunidad educativa del IESO ÁSTURA:

✓ **USO DE BANCOS DE RECURSOS LIBRES:**

- Priorizar recursos con licencias abiertas o de libre uso.
- Utilizar repositorios como Pixabay, Pexels, Unsplash, Wikimedia Commons, Europeana e INTEF.
- Comprobar siempre las condiciones de uso antes de emplear un recurso.

✓ **OBLIGACIÓN DE CITAR FUENTES EN TRABAJOS DIGITALES:**

- Todo trabajo deberá incluir las fuentes consultadas.
- Las imágenes, vídeos, textos y otros recursos deberán estar correctamente atribuidos.
- El plagio se considerará una práctica contraria a las normas del centro.

✓ **USO DE LICENCIAS CREATIVE COMMONS:**

- El alumnado y profesorado conocerán los distintos tipos de licencias Creative Commons.
- Se fomentará la publicación de materiales propios con licencias abiertas cuando sea posible.
- Se respetarán las condiciones de atribución, uso comercial y modificación establecidas por cada licencia.

✓ **NORMAS SOBRE EL USO DE IA:**

- La IA podrá utilizarse como herramienta de apoyo al aprendizaje y a la elaboración de materiales solo cuando el profesorado lo autorice expresamente.
- Los trabajos realizados con ayuda de herramientas de inteligencia artificial deberán ajustarse a las instrucciones indicadas por el profesor.
- No se presentarán como propios textos o trabajos generados íntegramente por IA sin indicarlo expresamente.

- El usuario deberá revisar y verificar la información generada antes de utilizarla.
- Se respetará la protección de datos y la privacidad en el uso de estas herramientas.
- No se introducirán datos personales propios o de terceros en herramientas de inteligencia artificial.

✓ **RECOMENDACIONES PARA PROFESORADO Y ALUMNADO:**

- Promover hábitos digitales responsables y éticos.
- Fomentar el pensamiento crítico ante los contenidos digitales.
- Formar al alumnado en ciudadanía digital y propiedad intelectual.
- Utilizar software y recursos con licencias legales.