

2.1. TIPOS DE LICENCIAS

¿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.

Toda obra tiene derechos de autoría desde el momento de su creación, independientemente de que esté registrada o no. Estos derechos incluyen los denominados **derechos morales** y los **derechos patrimoniales**. Los primeros abarcan aspectos como el reconocimiento de la condición de autor de la obra o el reconocimiento del nombre del artista sobre sus interpretaciones o ejecuciones; también el derecho de exigir el respeto a la integridad de la obra y a la no alteración de la misma. Por otro lado, los derechos patrimoniales son aquellos relacionados con la compensación económica por el uso de los mismos y suelen estar asociados al concepto anglosajón de **copyright** o **derecho de copia**.

Además existen el **copyleft** que engloba los tipos de licenciamientos con los que un autor libera alguno de sus derechos como, por ejemplo, el derecho a realizar copias de la obra, con o sin ánimo de lucro.

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** (sobre las que trataremos un poco más adelante), 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 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.

TIPOS DE LICENCIAS:

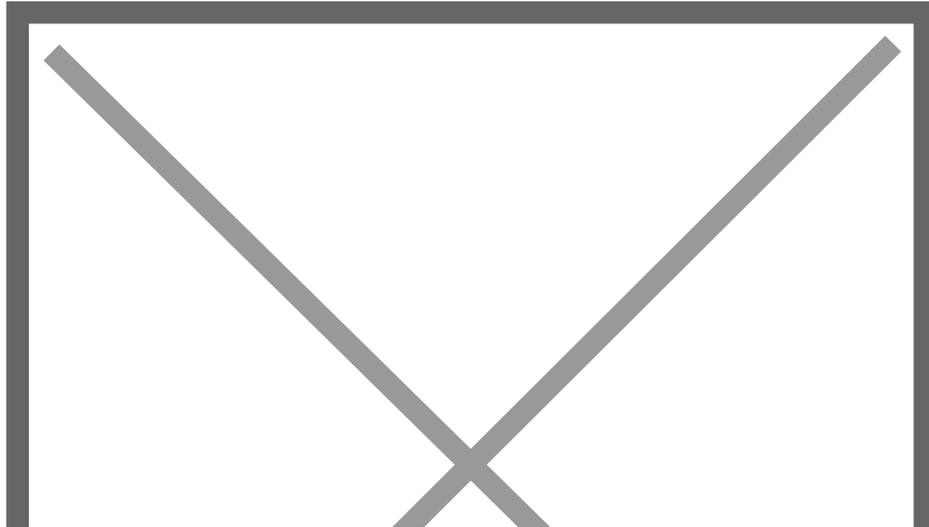
Copyright	Copyleft	Creative Commons	Dominio Público
------------------	-----------------	-------------------------	------------------------



¿QUIÉN PROTEGE NUESTROS DERECHOS?

<p>Derecho exclusivo del autor de una obra para explotarla durante un cierto tiempo. Si un tercero desea utilizarla es necesario llegar a un acuerdo privado con el autor.</p>	<p>Licencia utilizada por el autor de una obra que permite a cualquier usuario utilizarla siempre que comparta sus versiones con la misma licencia.</p>	<p>Conjunto de licencias que permiten que los usuarios puedan utilizar una obra siempre y cuando cumplan las condiciones indicadas por la licencia concreta elegida por el autor.</p>	<p>Obras sin restricciones de derechos de autor. Son de libre acceso y utilización.</p>
<p>COPYRIGHT</p>	<p>COPYLEFT</p>	<p>CREATIVE COMMONS</p>	<p>DOMINIO PÚBLICO</p>
<p>    </p>			

COPYRIGHT:



[Lisa Simpson Disney GIF By The Simpsons en GIPHY](#)

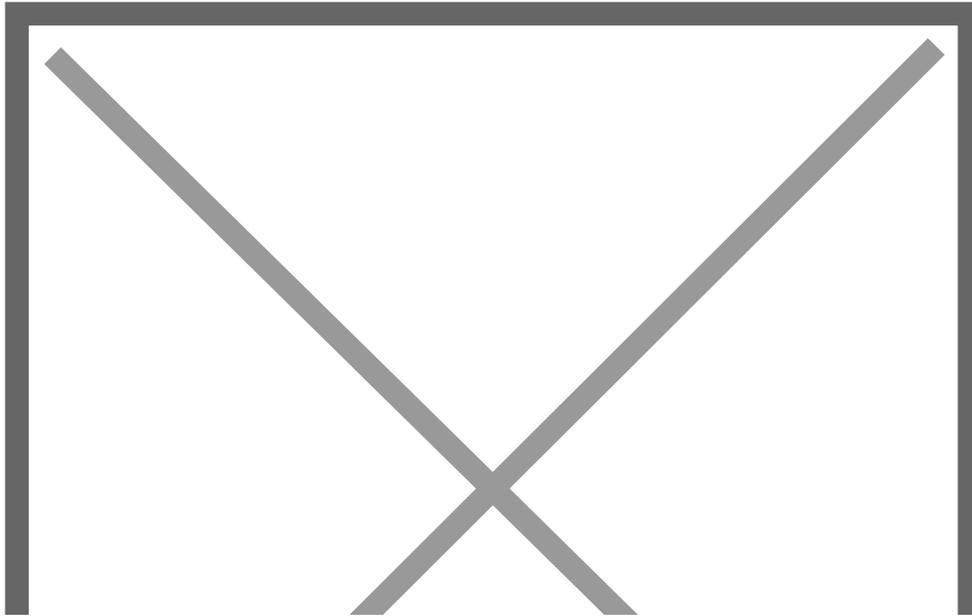
Es la **licencia más estricta y restrictiva** de todas. Tiene como lema **“todos los derechos reservados”**. El autor conserva todos los derechos y no puede ser utilizada su obra ni total ni parcialmente sin previa autorización por su parte.

Se puede usar sin autorización del autor únicamente con fines educativos, en el marco del aula donde se imparte el contenido protegido.

“ Dentro de este tipo de licencia, encontramos dos vertientes de derechos:

- **Derecho patrimonial:** los derechos se pueden ceder y prescribir a cambio de dinero o reconocimiento (reproducción, distribución, comunicación...)
- **Derecho moral:** los derechos no se pueden ceder ni prescribir.

Respecto a este tipo de licencia, te recomendamos leer [este artículo](#) sobre el Copyright y las obras que crean las inteligencias artificiales (como [Wombo Dream](#)).



[Dream by Wombo](#)

Para más información sobre la propiedad intelectual, te recomendamos visitar la web [del Gobierno de España de Cultura y Deporte](#).

COPYLEFT:

Este grupo de licencias tiene como objetivo garantizar que **cada persona que obtiene una copia de la obra pueda a su vez usar, modificar y redistribuir el propio trabajo y las versiones derivadas del mismo**. Unas veces se permite el uso comercial de dichos trabajos y otras no, dependiendo de la voluntad del autor.

[https://www.youtube.com/embed/ fjM_64539k](https://www.youtube.com/embed/fjM_64539k)

El copyleft reconoce los derechos de autor, pero **da libre uso de la obra en cuestión siempre con unas pautas y unos reconocimientos**.

Dentro de este tipo de licencias en contenidos digitales encontramos las **licencias CC, GNU GPL y LAL**.



CREATIVE COMMONS:

Este tipo de licencia **se rige bajo el concepto de Copyleft**, donde el autor permite el uso total o parcial de la obra, pero bajo unas condiciones específicas dictadas previamente por el autor. Se podría decir que las **licencias Creative Commons** son un tipo de Copyleft.

Que una obra esté bajo este tipo de licencia, **no quiere decir que dicha obra pierda derechos de autor, sino que es una manera de ejercerlos y poder ofrecer así derechos a terceras personas** en determinadas condiciones.

El sistema de **licencias CC** se basa en 4 condiciones para la cesión de los derechos de explotación de una obra:

Atribución	Reconocimiento (Attribution - BY)	<p>Debe reconocerse la autoría de la obra de manera adecuada.</p> <p>La atribución obliga a identificar por su nombre al autor de la obra sin importar el uso que se haga de ella. Incluso aunque se cree un trabajo derivado ha de mencionarse al autor de la obra original. Se trata del único elemento que se encuentra en todas las licencias</p>
No comercialo 	No Comercial (Non Commercial - NC)	<p>No se permite la utilización de la obra para fines comerciales.</p> <p>Esta condición permite que el creador autorice cualquier tipo de uso, pero reservándose la eventual explotación económica de la obra. El autor puede explotar económicamente su obra, pero el usuario no. Lo que determina el carácter "comercial" es la compensación monetaria o el provecho económico.</p>
compartir igual	Compartir Igual (Share Alike - SA)	<p>Si se crea una obra derivada, debe distribuirse bajo la misma licencia que la obra original.</p> <p>Si se incluye este elemento, quiere decir que está permitido a los usuarios realizar obras derivadas, traduciendo, modificando o adaptándola para crear nuevas obras pudiéndose distribuir bajo las mismas condiciones con las que se licenció la obra original.</p>



Sin obra derivada	Sin obras derivadas (No Derivate Works - ND)	No se permite la distribución de obras derivadas basadas en ella. Prohíbe la realización de obras derivadas de la obra original, así, la inclusión de este elemento autoriza a copiar la obra y a distribuirla pero sin la posibilidad de intervenirla.
-------------------	---	---

OPCIONES POSIBLES:

LICENCIAS CREATIVE COMMONS

LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
 Reconocimiento (BY)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.
 Reconocimiento - Compartir Igual (BY-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-SA)
 Reconocimiento - Sin Obra Derivada (BY-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se distribuyan modificaciones de la obra original.
 Reconocimiento - No Comercial (BY-NC)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se utilice con propósitos comerciales.
 Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (BY-NC-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se utilice con propósitos comerciales. Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-NC-SA)
 Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (BY-NC-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	<ul style="list-style-type: none"> Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. No se utilice con propósitos comerciales. No se distribuyan modificaciones de la obra original.

Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA

FUENTE: <https://creativecommons.org/>



Cedec. Licencias Creative Commons ([CC BY-SA](#))

Dominio Público y Recursos Educativos Abiertos (REA)

Creative Commons también ofrece dos iconos más para las obras de **Dominio Público**.

No son licencias como tal, sino simplemente una marca para identificar las obras de este tipo con una ligera diferencia:

dominio público	Indica las obras que no están protegidas por derechos de autor (de explotación) y por tanto pertenecen al Dominio Público.
cc dominio público	Es una marca que los autores de nuevas creaciones pueden otorgar a sus obras y que indica que renuncian a cualquier derecho sobre la misma, teniendo igual tratamiento que si se tratase de una obra en Dominio Público.

Qué son los REA.

El término **Recursos Educativos Abiertos (REA)** designa a **materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier soporte, digital o de otro tipo, que sean de dominio público** o que hayan sido publicados con una licencia abierta que permita el acceso gratuito a esos materiales, así como su uso, adaptación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas (UNESCO 2012). Para comprender mejor este concepto aconsejamos la visualización del siguiente vídeo en el que se aborda el tema de manera sencilla:

<https://www.youtube.com/embed/5wE1I-ZCNBs>

CEDEC. Hay que ver... los REA

Los REA son contenidos de uso educativo que han sido publicados con licencia libre lo cual **permite su reutilización, adaptación al aula, modificación y difusión gratis en la comunidad educativa**. En definitiva los REA implican material para difundir, motivar y generar una nueva cultura educativa basada en nuevos contenidos educativos. Son recursos que se ofrecen a docentes, padres, alumnos y cualquier persona interesada en la educación ya que mediante su uso, modificación, difusión y mejora podemos adaptar el contenido de nuestra materia a nuestro alumnado, de manera completamente competencial y mediante el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Gráfico explicando qué son los rea

Cedec. Qué son los REA (CC BY-SA)

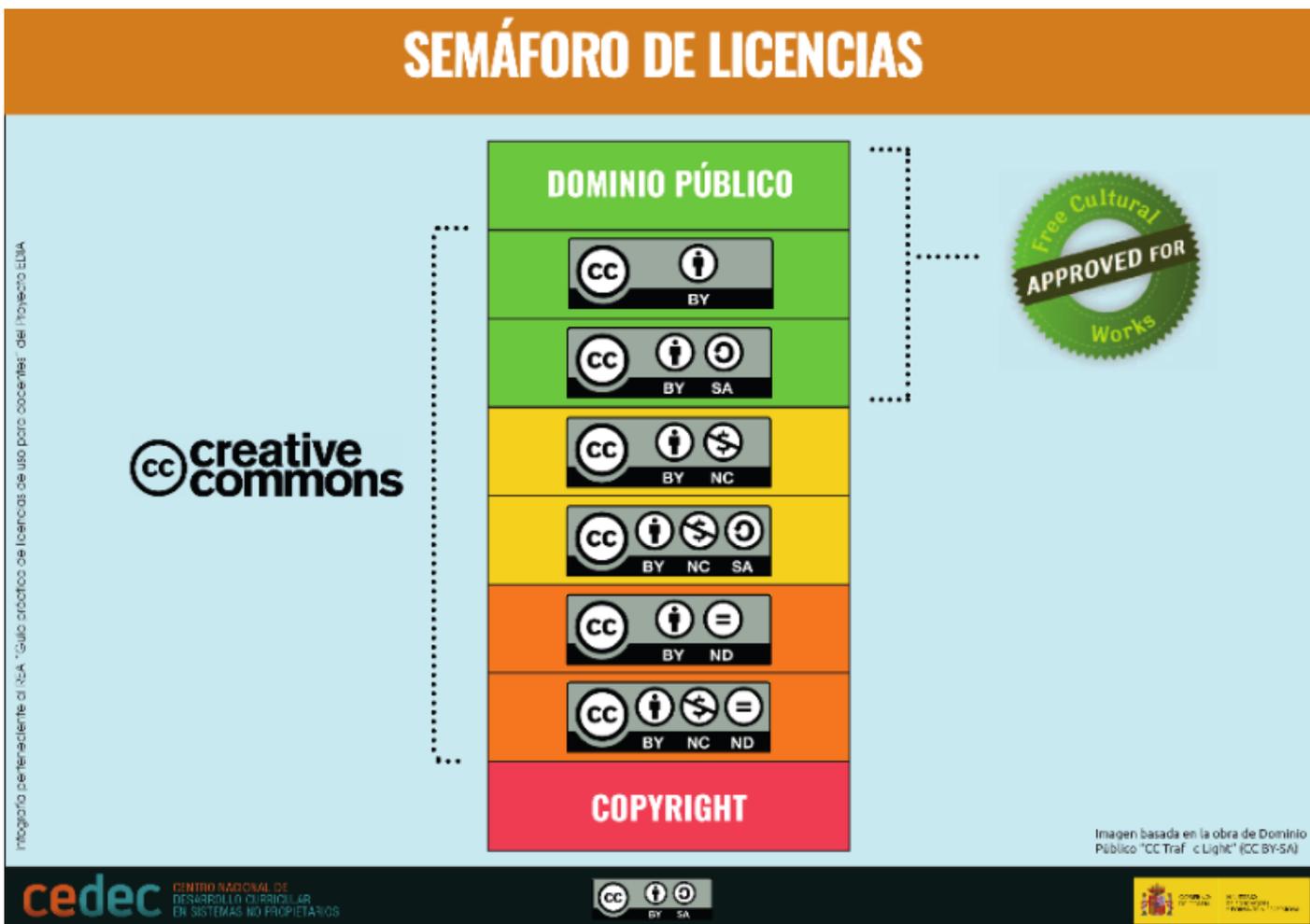
Los REA incluyen:

1. **Contenidos de aprendizaje:** cursos completos, materiales para cursos, módulos, contenidos, recursos, situaciones de aprendizaje, objetos de aprendizaje...
2. **Herramientas:** software para la creación, entrega, uso y mejora del contenido de aprendizaje abierto, incluyendo búsqueda y organización de contenido, Entornos Virtuales de Aprendizaje, herramientas de desarrollo de contenidos, y comunidades de aprendizaje en línea.
3. **Licencias abiertas:** licencias de derechos de autor que promuevan la publicación abierta de materiales, principios de diseño y adaptación local de contenido.

Recuerda, puedes encontrar varios links a **Recursos REA** dentro del *Capítulo 4.1*.
BÚSQUEDA DE CONTENIDOS Y RECURSOS EDUCATIVOS en la *Competencia 2.1* dentro de la sección *Herramientas para búsqueda de contenidos y recursos educativos: Recursos REA*.

RESUMEN DE LOS TIPOS DE LICENCIAS

Después de trabajar sobre los distintos tipos de licencias, creemos que esta imagen lo resume de manera sencilla y eficaz.



[Cedec](#). *Semáforo de licencias (CC BY-SA) a partir de la obra de Dominio Público "CC Traffic Light"*

([CC BY-SA](#))

Revision #10

Created 28 March 2023 14:49:32 by Isabel Catalán Sancho

Updated 27 November 2023 15:31:33 by Isabel Catalán Sancho