

# Capítulo 3 Licencias

- [Recursos abiertos](#)
- [Licencias CC](#)
- [Imágenes](#)
- [Referenciar](#)

# Recursos abiertos

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) define a los REA como: "materiales digitalizados ofrecidos libres y abiertos a educadores, estudiantes y autodidactas para su uso y reutilización en la enseñanza, el aprendizaje, y la investigación. REA incluye contenidos de aprendizaje, herramientas de software para desarrollar, utilizar y distribuir contenidos y [recursos](#) de implementación, como las licencias abiertas".

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

Invertir el menor tiempo posible en la búsqueda de información para generar nuestros contenidos mejorará la calidad de estos ya dispondremos de más tiempo para la elaboración de los mismos. Por otro lado, y siguiendo la filosofía de la web 2.0 en la que compartir es el pilar fundamental, podemos encontrar materiales que a otros docentes les hayan servido en su aula. Estos, adaptados a nuestras necesidades reducirán el tiempo empleado así como proporcionará una fiabilidad ya probada con otros usuarios.

## **REPOSITORIO DE ACTIVIDADES REA**

En este apartado se destacan algunos de los repositorios de contenidos más importantes que existen en la actualidad.

<https://padlet.com/CATEDU/RECURSOS>

<https://padlet.com/embed/wr2bjtpg1nql>

Hecho con Padlet

# Licencias CC

Organización sin ánimo de lucro fundada en 2001 y que nace para compartir y reutilizar las obras de creación bajo ciertas condiciones. Con las licencias Creative Commons, el autor autoriza el uso de su obra, pero la obra continua estando protegida. Las condiciones de este tipo de licencias son:

- **Reconocimiento:** Permite de forma libre el uso de la obra siempre que se reconozca y cite al autor.
- **Sin obra derivada:** El autor no permite generar obras derivadas.
- **No comercial:** El autor no permite el uso comercial.
- **Compartir igual:** Permite de forma libre el uso de la obra bajo la misma licencia.

En este [enlace](#) podrás acceder a los tipos de licencias que ofrece Creative Commons. El [asistente](#) que ofrece esta plataforma facilita de forma sencilla, el proceso de selección de la licencia.

Simplemente tienes que elegir la licencia que quieras y pegarla en tu obra (digital o papel) ¿Qué pasa si en una obra no aparece ninguna licencia? Pues que tiene todos los derechos reservados.

Es importante también tener en cuenta el caso de las obras literarias, artísticas o científicas de dominio público. Por regla general, estas obras pasan a dominio público a los 50 años de la muerte del autor. Pero cada país puede alargar ese periodo y en España es de 80 años si falleció antes del 1987 y de 70 años para los fallecidos después de ese año.

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

# Imágenes

Tienes dos opciones:

1. Utilizar imágenes con licencia libre, aquí tienes direcciones  
[https://es.padlet.com/CATEDU/paginas\\_web\\_fotos](https://es.padlet.com/CATEDU/paginas_web_fotos)
2. Realizar tus propias imágenes (con editores de imagen, de Office, mapas conceptuales, fotos tuyas...)

Cuando se utilicen imágenes con licencia libre, hay que citar su origen con este formato (la imagen final es un ejemplo): *Imagen 1: nombre del [autor/a con hipervínculo al origen](#), tipo de licencia*

## Importante

Las **capturas de pantalla y vídeo-tutoriales** del software que se pretende explicar tienen licencia, otra cuestión es que se suponga que se pueden utilizar porque se usan con fines educativos y de promoción del software en cuestión. Además, existen demasiados antecedentes en Internet de tutoriales y vídeo-tutoriales para tener que denunciar a todos, pero esta suposición la ha de asumir siempre el autor o la autora; la realidad es que tienen licencia y no son libres.

Si el software **es de licencia libre o GPL** habitualmente se consideran adecuadas. [\[+info\]](#)

Las **imágenes embebidas no sirven** para evitar los derechos de autoría, aunque se cite la fuente o la autoría de la obra [\[+info\]](#)

Curiosamente una imagen embebida de Instagram o Twitter viola los derechos de autor, aunque estas plataformas proporcionan código para embeberlo. En cambio **embeber un vídeo de**

**Youtube sí que es válido** [ver](#)

Los **hipervínculos** no violan los derechos de autoría, puedes utilizar libremente enlaces a otras páginas.

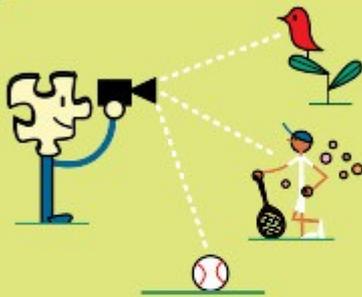
Para una imagen en la **que no se indica ninguna licencia** de que se puede usar libremente, se entiende que **tiene todos los derechos reservados**.

La **responsabilidad** de la obra creada es tuya.

Una imagen vale más que mil  
palabras:

# Consejos útiles para contribuir en Wikimedia Commons

## Puedes subir trabajos creados completamente por tí mismo



Estos incluyen fotos y videos de:

- paisajes naturales, animales, plantas.
- personajes públicos y otras personas fotografiadas en lugares públicos.

- objetos utilitarios o no artísticos.
- gráficos, mapas, diagramas y clips de audio originales.



Recuerda:  
Al compartir tu obra en Wikimedia Commons, estás otorgando permiso para que cualquiera la utilice, copie, modifique y venda sin necesidad de notificártelo.



## No podemos aceptar obras creadas o inspiradas por otros



En general, no puedes subir obras de otras personas.

Esto incluye material como por ejemplo:



- logos
- carátulas de CD / DVD
- fotos promocionales
- capturas de pantalla de programas de TV, películas, DVDs y software.

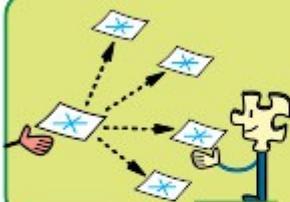
- la mayoría de las imágenes disponibles en Internet.



- dibujos de personajes de TV, historietas, o películas (inclusivo si eres tú quien los dibuja).

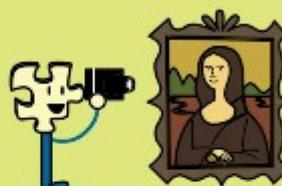


## ...salvo dos excepciones principales:



Puedes subir obras de otras personas si el autor otorga permiso para que sean utilizadas, copiadas, modificadas y vendidas por quien sea.

Puedes subir tus fotografías de obras de arte antiguas, estatuas y edificios (en general si tienen más de 150 años).



## Resumiendo...

Puedes subir tus propias obras originales.



No podemos aceptar obras de otros sin su permiso explícito.

Gracias por tu ayuda; esto es muy importante.



Imagen 1: [Wikipedia Commons](#), [CC-BY-SA-3.0](#)

# Referenciar

El **plagio en los textos** (copia y pega) no se puede utilizar, en estos casos es mejor poner un hipervínculo a la página de origen. Un párrafo o un extracto de **más de 11 palabras concatenadas** se puede considerar plagio. [+info](#)

# CITAS BIBLIOGRÁFICAS PARA TORPES



CITAR O NO CITAR ESA ES LA CUESTIÓN

## ¿POR QUÉ REFERENCIAR?



Para evidenciar las fortalezas y debilidades de tus argumentos

Para demostrar que conoces el campo y que te has tomado en serio la investigación



Para reconocer el trabajo de otras personas que han hecho posible tu estudio

Para ayudar a otros investigadores a encontrar más información sobre la materia



Para evitar el plagio y malas prácticas académicas

## ACLARANDO CONCEPTOS

### CITAS

Transcripción de una idea procedente de otro trabajo. Se indican en el interior del texto y pueden dividirse en citas textuales y citas por paráfraseo.

### REFERENCIAS

Es el listado de todas las fuentes citadas en el texto que se encuentra incluido al final de un documento.

### BIBLIOGRAFÍA

Es el listado de todas las fuentes consultadas para realizar un trabajo (hayan sido citadas en el texto o no) que se encuentra incluido al final de un documento.

## ¿CUÁNDO Y CÓMO CITAR?

¿ES INFORMACIÓN RELEVANTE PARA TU TRABAJO?

Existen varias normativas a la hora de citar trabajos realizados por otros autores. [APA](#), [ISO 690](#) y [MLA](#). La más utilizada es la normativa APA.

[https://www.youtube.com/embed/4BmLN0t\\_Vwg](https://www.youtube.com/embed/4BmLN0t_Vwg)

En el caso de no estar seguro de cómo realizar una referencia de este tipo, existen en la web diversas plataformas que facilitan este trabajo. Algunas de ellas son: [REFFOR](#) y [CALVIN](#)

Si necesitamos referencias imágenes que hemos recogido de otros portales o autores, el formato es el siguiente:



Figura 5: Inicio de la aplicación, FUENTE: Imagen de Google Expeditions