

# PROPIEDAD INTELECTUAL, PLAGIO Y LICENCIAS CREATIVE COMMONS



La propiedad intelectual reconoce la autoría de obras, recursos y materiales producidos por una persona o institución. En entornos digitales, donde copiar y compartir parece fácil e inmediato, resulta fundamental distinguir entre acceso libre, uso permitido, atribución obligatoria y apropiación indebida.

El plagio no solo consiste en copiar literalmente un texto sin citar; también incluye presentar ideas, imágenes, audios o diseños ajenos como propios. La UNESCO explica que las licencias abiertas permiten acceder, reutilizar, adaptar y redistribuir materiales educativos bajo condiciones definidas, siempre respetando la propiedad intelectual del autor (UNESCO, 2024b). Comprender estas reglas fortalece la cultura de respeto a la autoría y al trabajo académico.

En contextos educativos y deportivos, citar correctamente, pedir permiso cuando corresponde y elegir licencias apropiadas son prácticas que consolidan integridad académica y profesional. Esta unidad cierra el curso porque la competencia digital, sin ética, queda incompleta.

Aplicación orientadora: El estudiante debe traducir este contenido a situaciones concretas de enseñanza, gestión, organización o comunicación en su propio campo de formación.

**Referencia:**

UNESCO. (2024b). *OER: Creating & sharing open content for learning*. UNESCO.  
[https://articles.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/10/unesco\\_flyer\\_3rd\\_woerc.pdf](https://articles.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/10/unesco_flyer_3rd_woerc.pdf)