CREAMOS CONTENIDOS

CC-By 4.0 Ángel Vázquez Hernández 2026

https://cienciamorada.es

(Diseño de Inma P.nitas)

La Agenda 2030 establece la Educación de Calidad como uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Bienvenido, bienvenida o bienvenide al Módulo III del Ámbito Científico Tecnológico de ESPA.

Es casi seguro que vas a tener que crear, y tal vez hasta publicar, algún contenido en Internet de vez en cuando: correos electrónicos, mensajes en servicios como WhatsApp o Telegram, publicaciones en redes sociales, blogs, etc. En esta situación de aprendizaje veremos algunas nociones básicas sobre como gestionar estos servicios de forma responsable.

Sumario

LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN...2
Plataformas de intercambio de información.....2
Netiqueta y normas sociales en la red 2
Intercambio de información responsable.....4
EDICIÓN DE DOCUMENTOS.....5
Uso de editores WYSIWYG y texto para la publicación web.....5
Enlazar contenidos.....6
Incrustar contenidos.....6
Procesadores de texto.....6
Procesadores de texto de escritorio 6
Procesadores de texto on line.....8
Hojas de cálculo.....11
Captura y edición de imagen.....11
Captura de imagen.....11
Edición de imágenes.....12
Captura y edición de audio.....12
Captura de audio.....12
Edición de audio.....12
Captura y edición de vídeo.....13
Almacenamiento en la nube.....14
CREACIÓN Y PUBLICACIÓN EN LA WEB 15
Estándares de publicación en la web 15

Soberanía tecnológica.....15
HTML y CSS.....15
PDF.....15
Formatos de imagen.....16
Formatos de audio.....16
Formatos de vídeo.....16
Diversidad e inclusión.....16
Licencias.....18

LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Plataformas de intercambio de información

Todo Internet podría ser considerado como una gran plataforma de intercambio de información, pero se suelen diferenciar unas plataformas de otras. La mayoría de las plataformas podrían ser clasificadas en uno de los siguientes grupos:

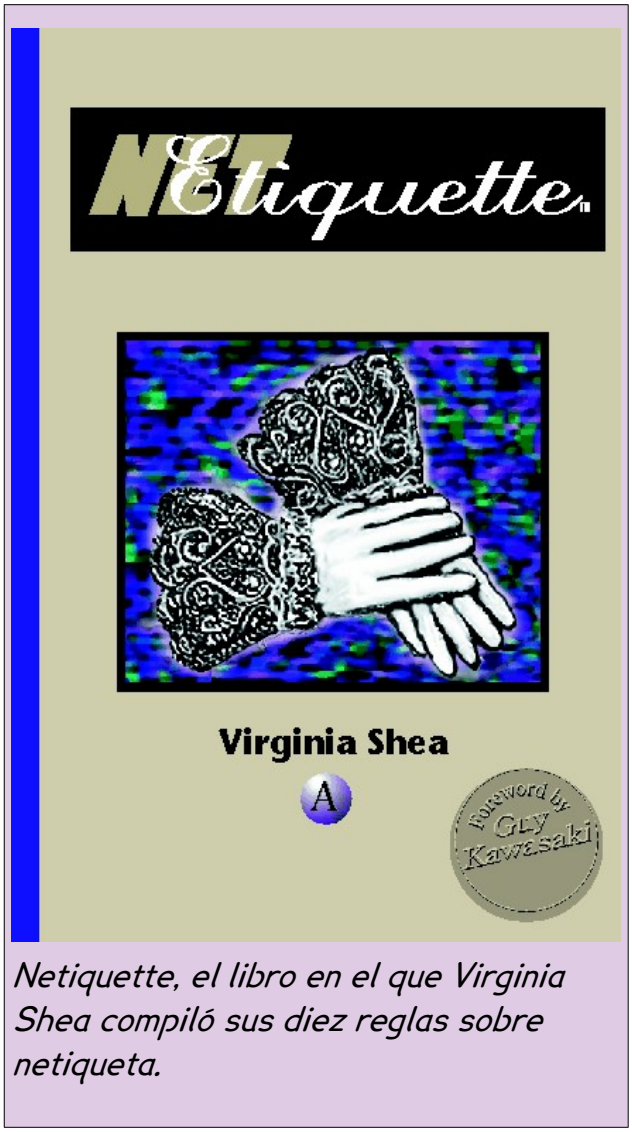
- Páginas web, que podrían subdividirse en dos categorías:
  - Páginas web estáticas. Muy utilizadas por empresas, organismos públicos y ONGs.
  - Dinámicas. Portales y blogs.
- Repositorios de vídeo.
- Repositorios de audio.
- Repositorios de software.
- Nubes: repositorios de uso general.
- Plataformas de correo electrónico.
- Chats.
- Redes sociales.
- Plataformas de formación on line.
- Plataformas de videoconferencia.
- Plataformas de telefonía on line.

Lo más frecuente es encontrarnos con una combinación de varios de estos servicios en un solo producto.

Netiqueta y normas sociales en la red

El término "netiqueta" se refiere a las normas sociales seguidas por una comunidad en Internet. Estas reglas dependen de cada comunidad, pero existe un decálogo, recogido por Virginia Shea en su libro *Netiqueta*, qué es el siguiente:

- Regla 1: Nunca olvide que la persona que lee el mensaje es otro ser humano con sentimientos que pueden ser lastimados.
- Regla 2: Adhiérase a los mismos estándares de comportamiento en línea que usted sigue en la vida real.
- Regla 3: Escribir todo en mayúsculas se considera como gritar y, además, dificulta la lectura.
- Regla 4: Respete el tiempo y el ancho de banda de otras personas.
- Regla 5: Muestre el lado bueno de sí mismo mientras se mantenga en línea.
- Regla 6: Comparta sus conocimientos con la comunidad.
- Regla 7: Ayude a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.
- Regla 8: Respete la privacidad de terceras personas.
- Regla 9: No abuse de su poder o de las ventajas que pueda usted tener.
- Regla 10: Excuse los errores de otros. Comprenda los errores de los demás igual que usted espera que los demás comprendan los suyos.



Netiquette, el libro en el que Virginia Shea compiló sus diez reglas sobre netiqueta.

Algunas comunidades tienen escritas sus propias normas. Las instancias de Mastodon, por ejemplo, deben cumplir con el Mastodon Server Covenant, que en el primero de sus cuatro puntos dice lo siguiente:

1. ***Moderación activa contra el racismo, el sexismo, la homofobia y la transfobia.***

Los usuarios deben tener la confianza de que se unen a un espacio seguro, libre de supremacía blanca, antisemitismo y transfobia de otras plataformas.

Aparte de ese mandato cada instancia de Mastodon puede añadir sus propias normas, por lo que conviene leerlas antes de pedir formar parte de la comunidad.

Existen más normas que conviene tener en cuenta, como la ley de Godwin:

A medida que una discusión en línea se alarga, la probabilidad de que aparezca una comparación en la que se mencione a Hitler o a los nazis tiende a uno.

Mike Godwin, 1990
Que, en realidad, fue enunciada inicialmente por Sexton:

Se puede deducir que una discusión en USENET[1] caduca cuando uno de los participantes menciona a Hitler y/o a los nazis.
Richard Sexton, 1989

En general se considera que un interlocutor ha violado la ley de Godwin cuando compara, sin venir a cuento, a su oponente con cualquier figura presuntamente malvada. Se considera que el interlocutor que ha cometido la infracción ha llegado a un punto en el que se ha quedado sin argumentos y que, por lo tanto, ha perdido la discusión.

Por último, también, está muy mal visto la utilización como argumentos de falacias tales como las siguientes:

- **Falacia ad hominen:** consiste en atacar no a una idea sino a la persona que la defiende para argumentar, así, que la idea es falsa o equivocada. La ley de Godwin sería una aplicación de la prohibición de esta falacia.

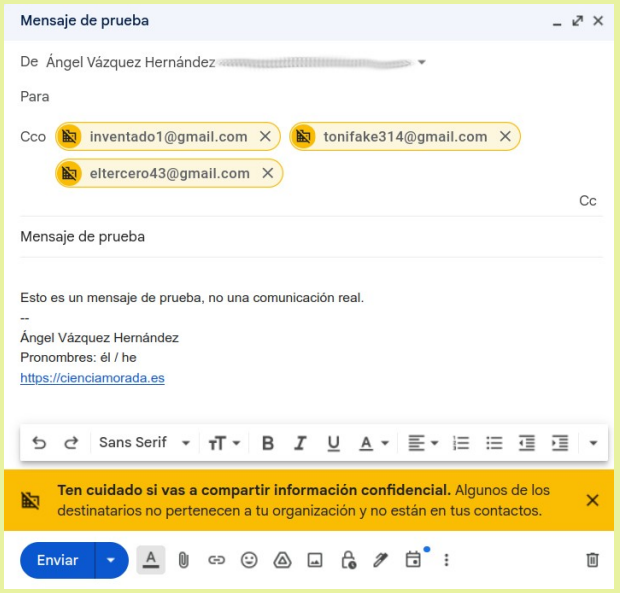
1 Una antigua red, muy popular en los primeros tiempos de Internet.

- **Argumentum ad verecundiam, magister dixit o argumento de autoridad**: consiste en defender no una idea basándose en el prestigio de una persona que la defiende, no en la idea en sí.
- **Falacia ad populum**: consiste en defender una idea con el argumento de que es una creencia muy extendida.

Intercambio de información responsable

La regla número 6 del decálogo de Virginia Shea hace referencia a "**compartir sus conocimientos con la comunidad**". Es este uno de los principios básicos de la **ética hacker**, basada en la idea de que todo logro del conocimiento humano tiene un origen comunitario y que, como tal, dicho logro también debe ser comunitario.
Sin embargo algunos contenidos culturales tienen restringida su difusión pública mediante licencias, patentes y otras formas de propiedad intelectual, y no pueden ser compartidas libremente.

Por otro lado la regla número 8 pide respetar la privacidad de las personas. **La difusión de datos personales, imágenes y otras formas de información de terceras personas sin su permiso es una práctica poco admisible en las redes, pudiendo llegar a ser constitutiva de delito.**



¡Cuidado! Si enviamos un correo electrónico a varias personas a la vez lo más conveniente es escribir sus direcciónes de correo electrónico en la casilla **Cco** (Copia de carbón oculta), ya que **de esa forma cada persona recibirá el correo sin saber quién más lo ha recibido.**
Si no tenemos la precaución de usar la opción Cco cada persona, al recibir el correo, recibirá también la lista completa de destinatarios del mismo correo con sus direcciones de correo electrónico, **lo que constituye una infracción de la legislación de protección de datos.**

ARTÍCULOS RECOMENDADOS

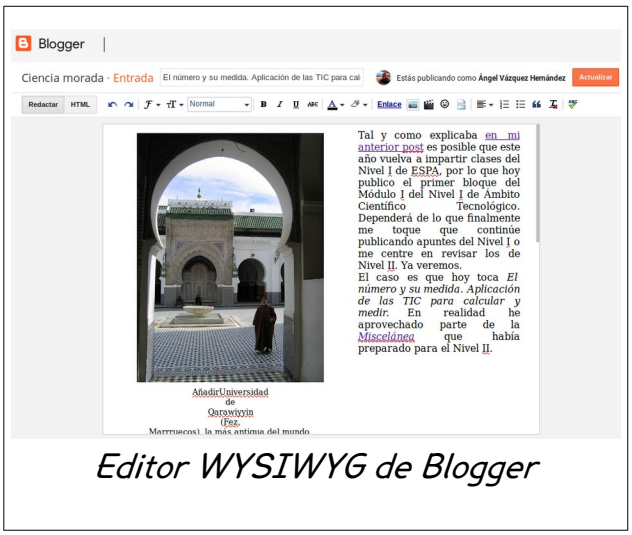
En El kiosko de las redes sociales puedes encontrar noticias y otros artículos de interés sobre redes sociales.

EDICIÓN DE DOCUMENTOS

Uso de editores WYSIWYG y texto para la publicación web

Blog

Los editores WYSIWYG[2] son muy utilizados para la edición de páginas web. Tienen la ventaja de ser muy intuitivos y fáciles de utilizar sin apenas formación previa. Su aspecto y funciones son muy similares a los de cualquier procesador de textos.



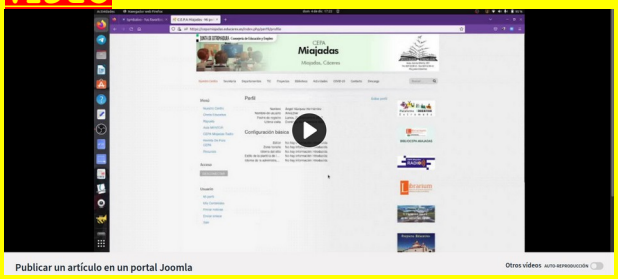
Editor WYSIWYG de Blogger

Sin embargo una página web es, en realidad, un documento de texto plano escrito según las especificaciones HTML, por lo que es posible editar una web con un simple editor de texto. De hecho esta forma de edición permite ir más allá de las posibilidades ofrecidas por un editor WYSIWYG, aunque es más complicada.

Editor de texto de Blogger

2 WYSIWYG: What You See Is What You Get (lo que ves es lo que tienes).

VIDEO



Uno de los sistemas de publicación más extendidos es Joomla, aunque su uso es más complicado que el de otros como Wordpress o Blogger.

Enlazar contenidos

Un enlace es un elemento de texto o de imagen que redirige a un contenido que puede ser un archivo de texto, vídeo, audio, presentación o cualquier otro.

Generalmente hay que indicar la URL (dirección de Internet) en la que se halla el archivo en cuestión. En algunas plataformas habrá que indicarle al editor que se trata de un enlace, mientras que otras lo reconocerán de forma automática.

Por lo general no funcionarán enlaces dirigidos al disco duro de un ordenador personal. Si el archivo en cuestión no está disponible en Internet se puede subir a una nube o publicar en alguna web, teniendo cuidado de gestionar adecuadamente los permisos de acceso a dicho archivo[3].

3 Podemos hacer que un contenido sea solamente accesible a ciertas personas o hacerlo público a cualquiera que pueda encontrarlo.

Incrustar contenidos

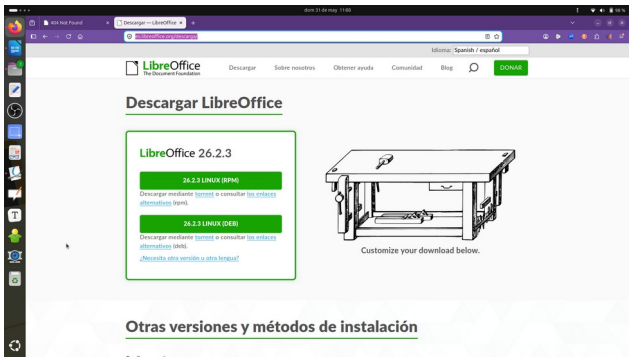
Es posible mostrar un contenido tal como un vídeo, audio, presentación o documento de texto dentro de una página web. Por lo general hay que copiar un fragmento de código HTML e insertarlo en la web en la que queremos que aparezca, aunque los editores de algunas plataformas solo requieren que se le indique la URL donde está el contenido a mostrar.

Procesadores de texto

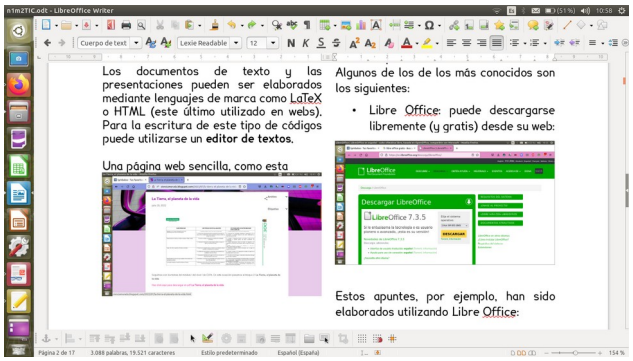
Procesadores de texto de escritorio

Los procesadores de texto de escritorio son aplicaciones que se instalan en los ordenadores personales. Algunos de los de los más conocidos son los siguientes:

- Libre Office: puede descargarse libremente (y gratis) desde su web para los principales sistemas operativos.

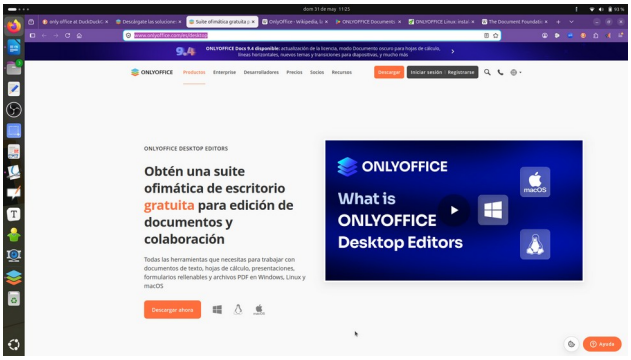


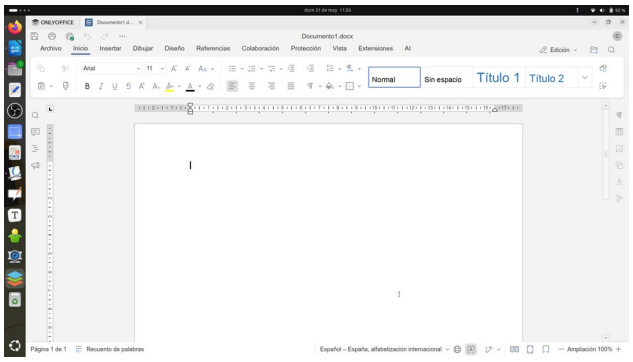
Estos apuntes, por ejemplo, han sido elaborados utilizando Libre Office:



Puedes descargarte (gratis) todos los manuales necesarios sobre Libre Office[4] desde su propia web:

- **Only Office:** otra alternativa libre. Puede descargarse libremente.

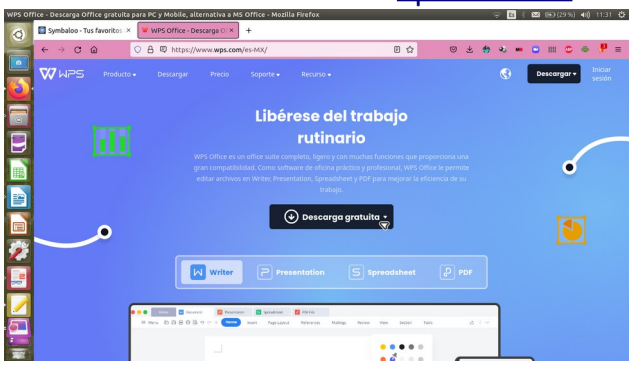




Tanto Libre Office como Only Office son productos europeos, factor a tener en cuenta en la búsqueda de la soberanía tecnológica.

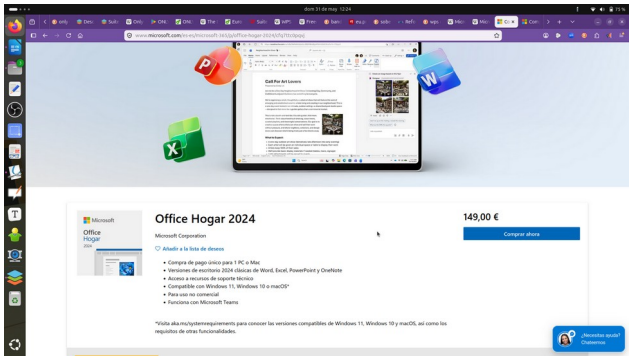
4 Libre Office es una suite ofimática que incluye diversas aplicaciones especializadas: Write es el procesador de textos, Calc la hoja de cálculos, Impress sirve para componer presentaciones, Draw para dibujar, Math para editar fórmulas, Base para manejar bases de datos, Macro para pequeños programas.

- WPS Office: disponible gratuitamente para los principales sistemas operativos.



WPS Office es la principal propuesta china en el sector de las suites ofimáticas.

- Microsoft Office: Su uso está muy extendido entre usuarios del sistema operativo Windows debido a que ambos (suite ofimática y sistema operativo) son productos de la misma empresa: **la norteamericana Microsoft.**

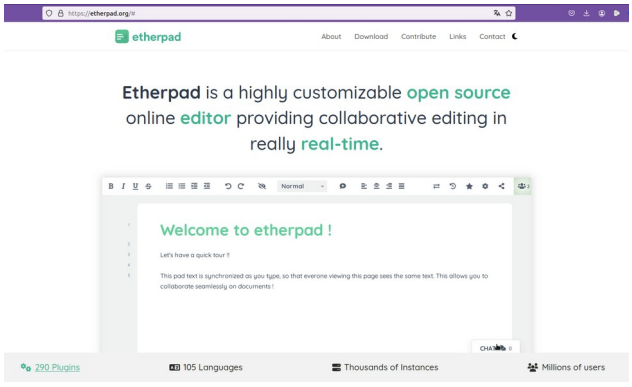


Microsoft Office es un software de pago, pero está muy extendido debido a la gran cantidad de ordenadores que se venden con dicho software instalado.

Procesadores de texto on line

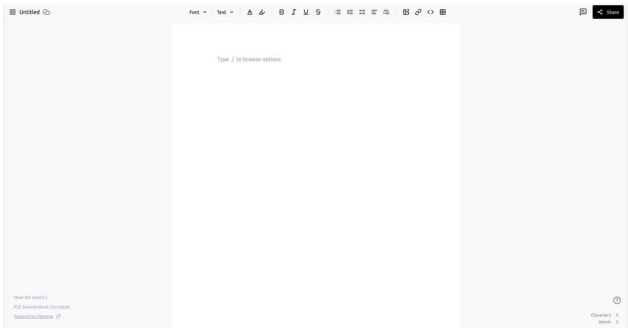
Para editar un documento puede recurrirse, también, a un procesador *on line*. **Sus principales ventajas son que no es necesario instalar nada en el ordenador y que puede ser editado a la vez por varios usuarios.** Algunas de estas herramientas incluyen un chat para que las personas que están editando el documento puedan comunicarse entre ellas mientras escriben.

Etherpad. Etherpad es un software libre que cualquiera puede descargarse, instalarlo en un servidor y ofrecerlo al público.

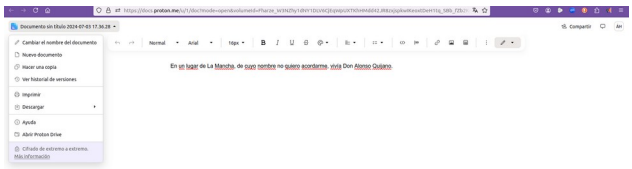


De hecho hay una larga lista de servidores disponibles. Muchos de estos servidores no necesitan registro: basta con crear un documento y, para compartir su edición, enviar la dirección URL al resto del equipo.

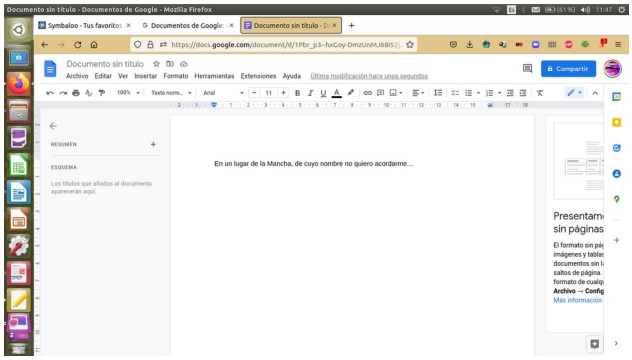
dDocs. Un servicio similar a Etherpad que busca hacerse un hueco en el Fediverso.



Proton Docs. Otro servicio similar a Eherpad y dDocs, pero requiere registro (aunque no pago) en Proton.



El más popular es Google Docs, ya que para su uso solo se requiere una cuenta de Google[5].

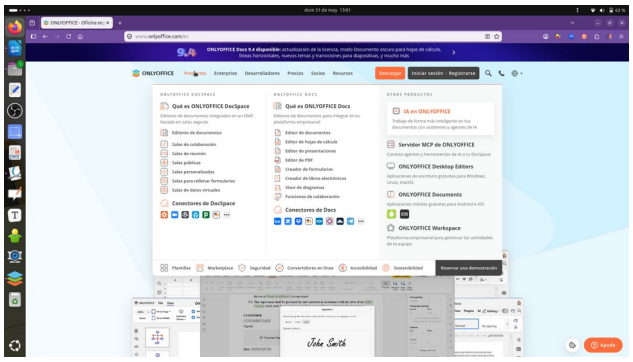


Algunas suites ofimáticas también tienen versiones *on line.* No hace falta instalar nada en el ordenador, pero es necesario tener acceso a un servidor en el que esté instalado el software que queremos utilizar. Algunos ejemplos:

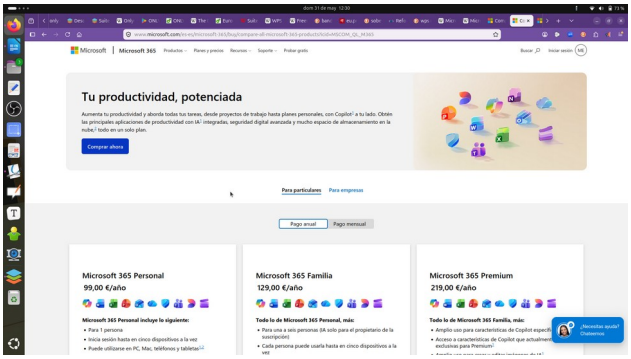
- **Libre Office.**

5 Cualquiera que tenga una cuenta de Gmail tiene una cuenta de Google. También son válidas las cuentas de Educarex.

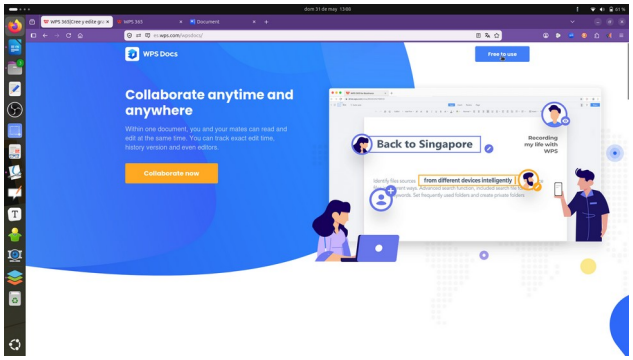
- **Only Office**: la web de este software ofrece principalmente soluciones *on line*.

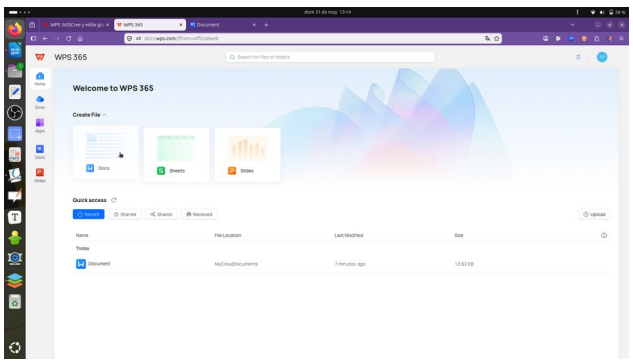


- **Microsoft 365**: el sutituto de Microsoft Office.

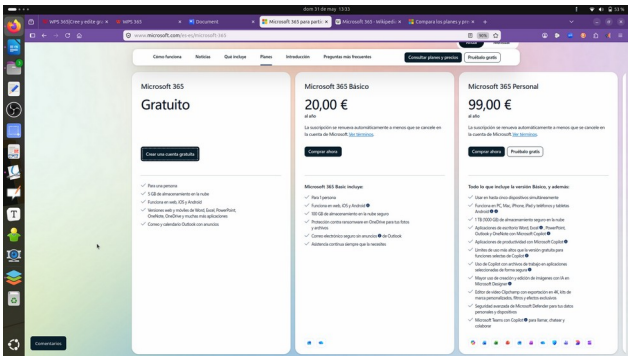


- **WPS Office**: esta plataforma ofrece un acceso gratuito a un servidor que no exige pago, aunque sí registro.





- Hay versiones básicas gratis o a bajo precio.



Hojas de cálculo

Un componente habitual de cualquier suite ofimática es la hoja de cálculo. Este tipo de aplicaciones permite realizar los mismos cálculos sobre grandes cantidades de datos y presentar los resultados en forma gráfica.

Tanto Libre Office como Only Office, WPS Office y Microsoft Office disponen de hojas de cálculo. También es posible trabajar on line, entre varios usuarios, en servidores on line.

Captura y edición de imagen

Captura de imagen

Una imagen puede capturarse utilizando algún tipo de escáner o cámara fotográfica o proceder de la web.

Si tomamos una imagen con una cámara fotográfica o un smartphone en la mayoría de los casos obtendremos una imagen en formato jpg[6].

Si una imagen ha sido publicada en la web para su descarga (hay sitios webs creados con esa finalidad) es posible que en la propia web haya botones e instrucciones sobre como descargar la imagen en distintas calidades, lo y se permite hacer con ella (derechos de autor) y cómo hacerlo. En cualquier otro caso podemos probar a colocar el cursor sobre la imagen deseada, hacer click con el botón derecho del ratón y utilizar el menú contextual que aparezca para descargar la imagen.

Como último recurso podemos intentar realizar una captura de pantalla. La imagen que consigamos así tendrá, generalmente, un formato jpg, gif[7] o png[8].

¡Cuidado! Para el uso de una imagen obtenida como captura de pantalla deberemos tener en cuenta todo lo relativo a derechos de imagen[9] y derechos de autor[10].

6 **JPEG o JPG**: el formato habitual de muchas cámaras digitales.

7 **GIF**: muy popular debido a que las imágenes en este formato son muy ligeras, aunque de baja calidad. Admite transparencias e imágenes en movimiento. La empresa Unisys reclamó en su momento derechos sobre este formato al ser dueña de la patente de uno de sus algoritmos de compresión, pero esta patente caducó en 2003.

8 **PNG22**: similar a GIF, pero con algunas mejoras y libre de patentes.

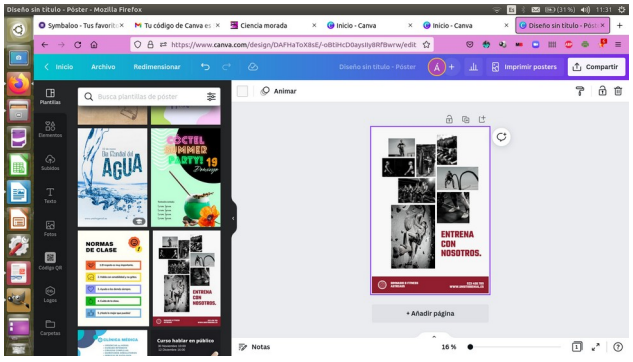
9 La difusión de datos personales, imágenes y otras formas de información de terceras personas sin su permiso es una práctica poco admisible en las redes, pudiendo llegar a ser constitutiva de delito. El hecho de que una imagen ya haya sido publicada no autoriza a nadie a volver a publicarla.

10 Puedes encontrar más información sobre licencias y derechos de autor en https://fediverse.tv/w/cRYE23UK1RXgAxMNrdHc1B

Edición de imágenes

Hay aplicaciones creadas para la edición de imágenes, algunas de ellas libres como GIMP, disponible gratuitamente para los principales sistemas operativos.

Pero el uso de ese tipo de aplicaciones requiere un tiempo de aprendizaje, por lo que se han popularizado otras aplicaciones de uso más sencillo. Una de las más extendidas es Canva, que permite la edición de carteles, folletos y otros productos similares a través de una aplicación web. La versión básica de Canva es gratuita, y **algunos de sus recursos premium están disponibles para docentes y estudiantes.**



Captura y edición de audio

Captura de audio

Un archivo de audio puede proceder de alguna web que permita su descarga, aunque también podemos intentar descargar el archivo utilizando algún complemento del navegador o alguna web que nos descargue el archivo si le proporcionamos la URL[11]. También podemos extraer el audio de un archivo de vídeo. Generalmente los archivos de audio tendrán formatos mp3[12].

Edición de audio

El software de edición de audio más popular, disponible de forma libre y gratuita para Windows y Linux, es Audacity.

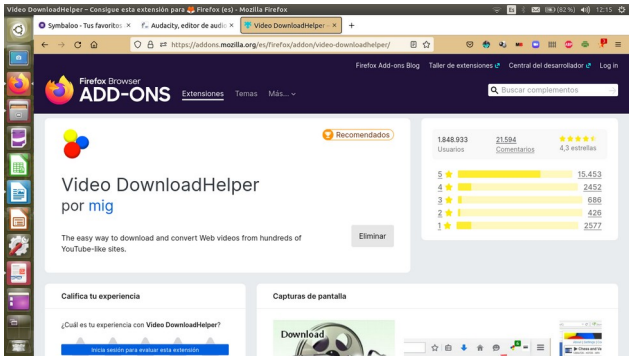
Audacity, editor de audio libre

11 Esto es raro con los archivos de audio, pero más frecuente en el caso de los archivos de vídeo, por lo que trataremos entonces este asunto.

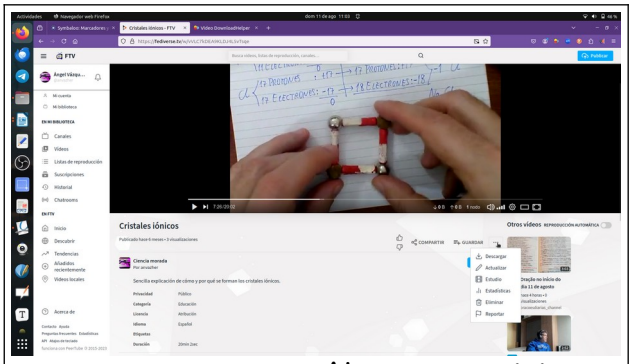
12 Un formato de compresión con pérdida muy popular en Internet, ya que logra una importante disminución del tamaño del archivo sin una pérdida significativa de calidad. Publicado como estándar en 1993 la última de sus patentes caducó en 2017, por lo que actualmente es libre.

Captura y edición de vídeo

Un archivo de vídeo puede intentar descargarse de una web utilizando algún complemento del navegador como Video DownloadHelper o similar.



También puede intentarse a través de páginas web que descargan el archivo de vídeo si se les proporciona la URL.



Algunos servicios de streaming basados en el software PeerTube ofrecen (si el dueño del vídeo así lo permite) la descarga del vídeo desde la propia web, sin necesidad de ningún complemento ni página externa.

Hay un buscador especializado en PeerTube: Sepia Search.

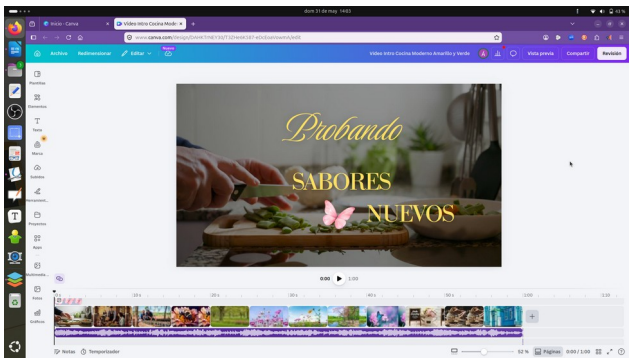
No obstante lo más habitual es grabarlo con una cámara de vídeo, una webcam o un smartphone. Si se desea editar el vídeo obtenido hay muchas aplicaciones , sobre todo apps para smartphones, aunque también hay aplicaciones de escritorio en los principales sistemas operativos.

Actualmente los dos formatos de vídeo más extendidos son:

- **MPEG-4**: un estándar para la compresión de audio y vídeo implementado por multitud de fabricantes y desarrolladores. Se utiliza tanto para los archivos MP4 como MOV.
- **WebM**: formato libre y abierto desarrollado por Google para su uso en HTML5[13].

13 HTML es un lenguaje de marcas en el que están escritas todas las páginas web. La versión actual es la HTML 5.

Hay editores de vídeo más potentes, la mayoría pensados para ser instalados en un ordenador y trabajar en modo local. Pero para un uso ocasional Canva ofrece un editor de vídeo *on line* de uso bastante intuitivo y que no requiere la instalación de ningún software (aunque sí requiere registro).

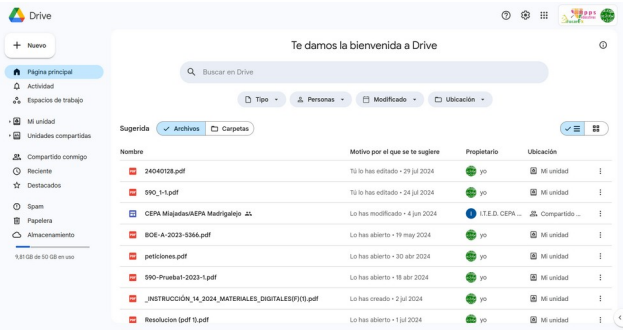


Almacenamiento en la nube

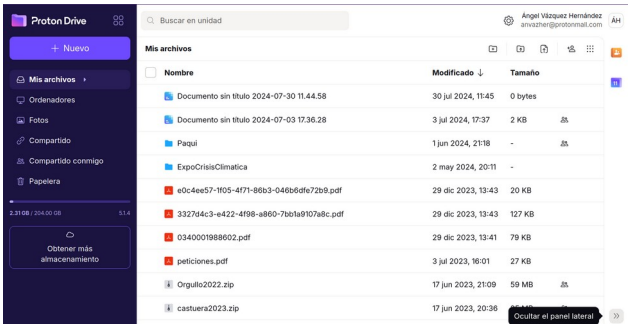
Hay multitud de servicios on line que permiten el almacenamiento de archivos en sus servidores, pero la mayoría solo ofrecen la funcionalidad justa y necesaria para que el servicio principal (mensajería instantánea, edición de archivos de algún tipo concreto, etc) funcione.

Pero hay servicios cuya única finalidad es el almacenamiento de archivos de cualquier tipo, bien para tenerlos disponibles desde cualquier dispositivo con conexión a Internet o bien para compartirlos con otras personas. A este tipo de servicios se les suele llamar **almacenamiento en nube**.

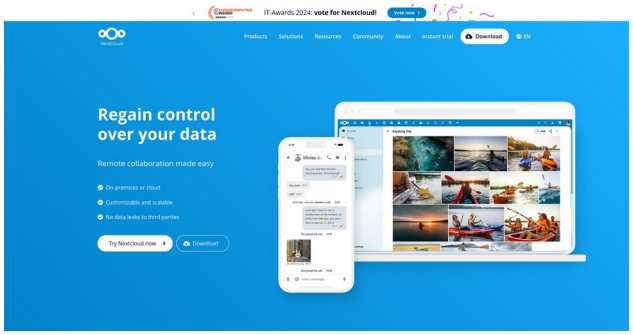
Google Drive sirve, también, como complemento a otros servicios de Google y de otras empresas como WhatsApp.



Un servicio similar, pero de **Proton**, es Proton Drive.



El software libre Nextcloud permite, crear un sistema de almacenamiento en nube alojado en un servidor particular.



CREACIÓN Y PUBLICACIÓN EN LA WEB

Estándares de publicación en la web

Soberanía tecnológica

La soberanía tecnológica es un principio que nos indica que no debemos utilizar tecnologías que nos puedan hacer dependientes de intereses privados tales como una empresa. La alternativa son las tecnologías libres, tanto software como hardware. **En ese sentido debemos, siempre que sea posible, publicar nuestros materiales utilizando estándares libres y abiertos.**

Un estándar informático es una norma que especifica con todo detalle como se almacena o procesa cierto tipo de información. Los fabricantes de hardware diseñan sus dispositivos de acuerdo con dichos estándares, haciendo posible que productos de distintos fabricantes sean capaces de leer los mismos archivos.

Un estándar es **abierto** si todos sus detalles han sido publicados, y **libre** si puede ser utilizado sin necesidad de pagar por su uso. El uso de estándares que no sean libres y abiertos conlleva un riesgo de dependencia tecnológica[14].

La tendencia actual es la del uso, cada vez más frecuente, de estándares abiertos y libres.

HTML y CSS

- HTML[15] es un lenguaje de marcas en el que están escritas todas las páginas web. La versión actual es la HTML 5. Es un estándar de la World Wide Web Consortium (W3C).
- CSS[16] es un lenguaje de diseño gráfico diseñado para ser usado en HTML. También es un estándar de la W3C.

PDF

PDF[17] es un formato muy utilizado para texto e imagen fija (aunque en sus versiones más sofisticadas soporta incluso vídeo) inicialmente desarrollado por la empresa Adobe Systems, y liberado como estándar abierto el 1 de julio de 2008.

---

14 Si un estándar privativo (no libre) se hace muy popular el titular de la patente controlará, de manera indirecta, el mercado tecnológico de aplicaciones de dicho estándar. Puede incluso llegar a presionar a gobiernos para impedir que se utilicen estándares alternativos.

15 **H**yper **T**ext **M**arkup **L**anguaje (Lenguaje de marcas de hipertexto).

16 **C**ascading **S**tyle **S**heets (Hojas de estilo en cascada).

17 **P**ortable **D**ocument **F**ormat (Formato de documento portátil).

Formatos de imagen

Los formatos de imagen más habituales actualmente son los siguientes:

- **JPEG**[18] **o JPG**: el formato habitual de muchas cámaras digitales. Es un estándar abierto.
- **GIF**[19]: muy popular debido a que las imágenes en este formato son muy ligeras, aunque de baja calidad. Admite transparencias e imágenes en movimiento. La empresa Unisys reclamó en su momento derechos sobre este formato al ser dueña de la patente de uno de sus algoritmos de compresión, pero esta patente caducó en 2003.
- **PNG**[20]: similar a GIF, pero con algunas mejoras y libre de patentes.

Formatos de audio

Los formatos de audio más habituales actualmente son los siguientes:

- **WAV**: es un formato de grabación digital sin compresión, por lo que genera archivos demasiado pesados como para distribuirse por la red con rapidez. Su calidad es similar a la de un CD. Es un formato propiedad de IBM y Microsoft.
- **MP3**[21]: un formato de compresión con pérdida[22] muy popular en Internet, ya que logra una importante disminución del tamaño del archivo sin una pérdida significativa de calidad. Publicado como estándar en 1993 la última de sus patentes caducó en 2017, por lo que actualmente es libre.

Formatos de vídeo

Actualmente los dos formatos de vídeo más extendidos son:

- **MPEG-4**: un estándar para la compresión de audio y vídeo aún en desarrollo, pero implementado por multitud de fabricantes y desarrolladores. Se utiliza tanto para los archivos **MP4** como **MOV**.
- **WebM**: formato libre y abierto desarrollado por Google para su uso en HTML5.

Diversidad e inclusión

Para que un documento sea accesible se debe procurar la eliminación de todo tipo de barreras, como las que puedan afectar a personas con problemas de audición, visión, lectura o cualquier otro. Se pueden tomar medidas como las siguientes:

- Utilizar tipografías recomendadas para personas con dislexia (como, por ejemplo, la fuente *Lexie Readable* utilizada en este texto).
- Los textos alineados a la izquierda son más fáciles de leer que los justificados a ambos lados, al ser los renglones más cortos.
- Acompañar de descripciones a las imágenes publicadas en páginas

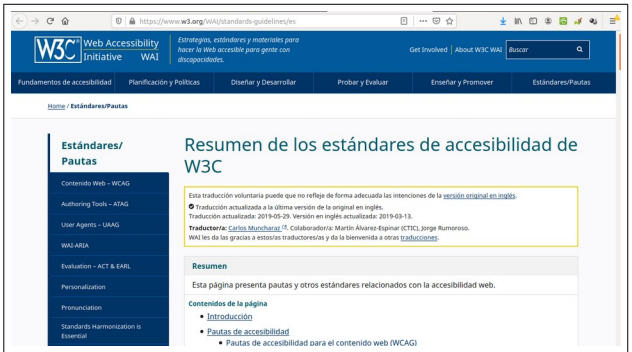
18 **J**oint **P**hotographic **E**xperts **G**roup.
19 **G**raphics **I**nterchange **F**ormat.
20 **P**ortable **N**etwork **G**raphics.
21 **MP**EG-1 Audio Layer **III** o **MP**EG-2 Audio Layer **III**. Desarrollado por el Moving Picture Experts Group.
22 En una compresión con pérdida se pierde información, pero el usuario final apenas percibe la pérdida de calidad del sonido.

web. Hay navegadores especialmente pensados para personas con problemas de visión que leerán esas descripciones.

- Evitar, en lo posible, el uso de estructuras que puedan plantear dificultades a algunos navegadores o lectores de documentos.
- El lenguaje utilizado debe ser inclusivo, pero el uso de @ o X para utilizar palabras sin referirse a un género determinado causa problemas en los lectores de documentos, por lo que debe evitarse. Puedes encontrar guías sencillas en la sección Lenguaje inclusivo no sexista y de género neutro.
- Añadir subtítulos a los vídeos. Esto es especialmente interesante al permitir el visionado de dichos vídeos en silencio. Las imágenes fijas a veces pueden ser descritas en un texto.
- En general: seguir los estándares y recomendaciones de la World Wide Web Consortium (W3C).

LIBROS RECOMENDADOS

Sobre el lenguaje inclusivo y de género neutro puedes encontrar algunos libros interesantes.



La W3C, entre otras funciones, se dedica a establecer estándares de accesibilidad web.

Licencias

Se reconoce la autoría de cualquier obra a cualquier autor por el mero hecho de haberla creado, y se le atribuyen en exclusiva todos los derechos sobre esa obra durante un tiempo fijado por la legislación vigente sobre derechos de autor, tiempo que suele sobrevivir al propio autor en un plazo legalmente establecido. Una vez cumplido dicho plazo las obras pasan a dominio público el siguiente 1 de enero y caducan los derechos de explotación, aunque el reconocimiento de su autoría no desaparece.

No obstante el titular de los derechos puede hacer cesión de parte o la totalidad de estos derechos, dando lugar a diversas licencias más o menos libres. De entre todos los sistemas de licencias libres se ha hecho especialmente popular el de las licencias Creative Commons, mediante las que el autor renuncia a la mayor parte de sus derechos aunque reservándose algunos. En su web lo explican en seis licencias:

Reconocimiento CC BY

Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original.

Reconocimiento Compartir Igual CC BY-SA

Esta licencia permite a otros remezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos.

Reconocimiento Sin Obra Derivada CC BY-ND

Esta licencia permite reutilizar la obra con cualquier propósito, incluso comercialmente; sin embargo no puede ser compartida si es modificada.

Reconocimiento - No Comercial CC BY - NC

Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.

Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual CC BY – NC -SA

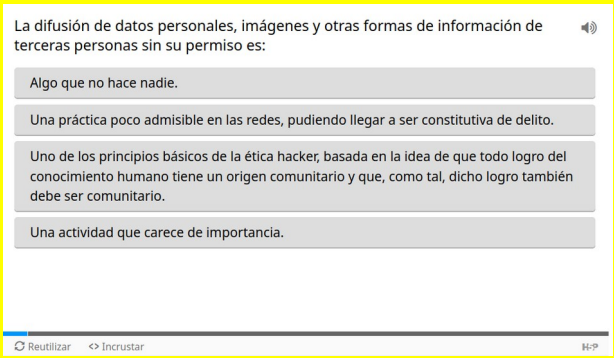
Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

Reconocimiento No Comercial - Sin Obra Derivada CC BY -NC - ND

Esta licencia sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

La licencia CC0, por último, permite ceder todos los derechos sobre una obra.

JUEGO:



Creamos contenidos (Licencia MIT 2025 Ángel Vázquez Hernández)

Gracias por tu atención. Puedes dejar un comentario en mi libro de visitas.

CC-By 4.0 Ángel Vázquez Hernández 2026

Usted es libre de:

- **Compartir** – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- **Adaptar** – remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.
Bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento** – Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.
- **No hay restricciones adicionales** – No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Avisos:

- No tiene que cumplir con la licencia para aquellos elementos del material en el dominio público o cuando su utilización esté permitida por la aplicación de una excepción o un límite.
  Los derechos de los usuarios bajo los límites o las excepciones, como el uso justo o el trato justo, no quedan afectados por las licencias CC.
  Más información.
- No se dan garantías. La licencia puede no ofrecer todos los permisos necesarios para la utilización prevista. Por ejemplo, otros derechos como los de publicidad, privacidad, o los derechos morales pueden limitar el uso del material.