

Desafíos y estrategias para la prevención del plagio en la educación superior: caso Diseño Gráfico

Challenges and Strategies for Preventing Plagiarism in Higher Education: The Case of Graphic Design

Rosa Belén Ramos Jiménez ¹ [0000-0001-5080-6123], Daniel Alfredo Sanaguano Moreno, ² [0000-0002-2003-7578],
Mayra Alejandra Pacheco Cunduri ¹ [0000-0002-6133-7809], Franklin David Heredia Saenz ² [0009-0008-8894-8483]

¹⁻²⁻³ Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Facultad de Informática y Electrónica. Riobamba - Chimborazo. Ecuador

⁴ Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), Facultad de Administración de Empresas. Quito - Pichincha. Ecuador

¹⁻²⁻³{rosa.ramos, alfredo.sanaguano, mayra.pacheco}@epoch.edu.ec ⁴{frherediasa}@uide.edu.ec

CITA EN APA:

Ramos Jiménez, R. B., Sanaguano Moreno, D. A., Pacheco Cunduri, M. A., & Heredia Saenz, F. D. (2025). Desafíos y estrategias para la prevención del plagio en la educación superior: caso Diseño Gráfico. *Tesla Revista Científica*, 5(2), e494. <https://doi.org/10.55204/trc.v5i2.e494>

Recibido: 2025-04-20

Revisado: 2025-04-21 al 2025-05-15

Corregido: 2025-05-20

Aceptado: 2025-05-25

Publicado: 2025-07-18

TESLA

Revista Científica

ISSN: 2796-9320



Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras. The contents of this article are under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. The authors retain the moral and patrimonial rights of their works.

Resumen: El presente estudio analizó las percepciones de estudiantes y docentes universitarios sobre el plagio, enfocándose en la carrera de Diseño Gráfico de la ESPOCH. Se exploró el nivel de conciencia respecto al plagio, sus prácticas habituales, factores que lo motivan, su relación con la tecnología y las estrategias para prevenirlo. La investigación adoptó un enfoque mixto mediante cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas, validados previamente en una prueba piloto. El análisis de datos integró perspectivas cuantitativas y cualitativas. Los hallazgos revelan que, aunque existe una conciencia generalizada sobre la gravedad del plagio, muchos estudiantes reconocen haber incurrido en esta práctica, motivados por la presión académica, inseguridad y el fácil acceso a información digital. Las formas más comunes de plagio incluyen la modificación de trabajos ya existentes y la combinación de fragmentos de diversas fuentes sin la debida citación. Como medidas preventivas, se proponen estrategias como el fortalecimiento de la creatividad, la enseñanza de la ética y el respeto por la autoría desde los primeros niveles educativos, así como el uso de herramientas tecnológicas para detectar y prevenir el plagio. Estas acciones pueden ser replicadas por otras instituciones, fomentando ambientes académicos más responsables, éticos y orientados a la originalidad.

Palabras Clave: Plagio, educación superior, ética profesional, estrategias pedagógicas, diseño gráfico.

Abstract: This study analyzed the perceptions of university students and professors regarding plagiarism, focusing on the Graphic Design program at ESPOCH. It explored awareness of plagiarism, common practices, motivating factors, its connection with technology, and strategies for prevention. The research adopted a mixed-methods approach through questionnaires with both open and closed questions, which were previously validated through a pilot test. Data analysis incorporated both quantitative and qualitative perspectives. Findings reveal that although there is widespread awareness of the seriousness of plagiarism, many students admit to having engaged in it, mainly due to academic pressure, insecurity, and easy access to digital information. The most common forms of plagiarism include modifying existing work and combining fragments from various sources without proper citation. As preventive measures, the study proposes strategies such as fostering creativity, teaching ethics and respect for authorship from early academic levels, and using technological tools for plagiarism detection and prevention. These actions can be adopted by other higher education institutions, promoting more responsible, ethical, and originality-oriented academic environments.

Keywords: Plagiarism, higher education, professional ethics, pedagogical strategies, graphic design.

1. INTRODUCCIÓN

Uno de los principales obstáculos en el ámbito académico y profesional es el plagio, que atenta directamente contra la originalidad y la ética creativa. Espinoza (2020) asegura que este problema es

recurrente en el ámbito académico ecuatoriano, lo que subraya la necesidad de perfeccionar la legislación y desarrollar estrategias de enseñanza centradas en la ética y en competencias que lo prevengan. Según Soto Rodríguez (2012), el fácil acceso a internet ha incrementado las prácticas de plagio, permitiendo que tanto estudiantes como profesionales copien información sin referenciarla adecuadamente.

La disponibilidad de contenido fácilmente copiable en internet y la percepción de un "conocimiento común" disponible para todos han exacerbado este problema. En este escenario, los estudiantes, en su búsqueda de inspiración, a menudo se encuentran en la delgada línea entre la apropiación de ideas y la creación original. Esta situación puede dar lugar a malentendidos sobre lo que constituye la creatividad y el trabajo original, generando un clima de ambigüedad que afecta tanto a la formación de los estudiantes como a la labor docente.

Esta problemática se complica aún más debido a la subjetividad inherente en los juicios de originalidad en artes visuales. Garrett y Robinson (2012) destacan que esta subjetividad dificulta la identificación del plagio, mientras que Cui et al. (2022) sugieren que la clave radica en transformar y reconocer el trabajo original dentro de un marco ético. Además, el Harvard Guide to Using Sources (2023) advierte que incluso el plagio accidental socava la integridad académica, afectando el valor de los títulos obtenidos. En respuesta, estudios como los de Gómez-Espinosa et al. (2016) y Comas et al. (2011) coinciden en que la educación debe fomentar prácticas éticas desde los primeros niveles de formación, promoviendo la originalidad y la autenticidad en los trabajos académicos.

Lo que comprueba que del plagio tiene sus raíces profundas en la formación académica y representa una problemática grave y extendida que afecta significativamente a la profesión. (Escalante & Martínez, 2022). Esta problemática, si no se aborda adecuadamente durante la formación, tiende a trasladarse posteriormente al ámbito profesional, donde puede generar consecuencias aún más graves, afectando la credibilidad, la integridad y la responsabilidad ética en el ejercicio de su carrera. Por tanto, comprender el grado de conocimiento que poseen tanto estudiantes como docentes sobre las diferentes formas de plagio y sus implicaciones resulta fundamental para diseñar estrategias eficaces de prevención y promover una cultura de integridad en todos los niveles educativos y profesionales.

El plagio en el Diseño Gráfico

Las industrias creativas, como el diseño gráfico, la publicidad, la producción multimedia, la producción audiovisual y el diseño de moda, deben enfrentar el desafío que representa la tecnología digital, con sus múltiples riesgos y oportunidades. La transición del mundo analógico al digital está transformando la forma en que se distribuye el contenido y, al mismo tiempo, dificulta la gestión y valoración de la propiedad intelectual. (Ashikuzzaman, 2024).

En diseño gráfico, el plagio abarca la copia o imitación de obras visuales sin la debida autorización o transformación significativa, afectando elementos como imágenes, gráficos, tipografías y conceptos (Noh et al., 2018; Cui et al., 2022). Egaña (2012) señala que la dependencia excesiva de recursos digitales fomenta estas prácticas, mientras que un estudio de Assali y Attiya (2021) revela que un 76% de las fuentes

utilizadas por estudiantes en tareas de diseño gráfico provienen de internet. Esto refleja una falta de claridad sobre el plagio visual y su impacto ético. Según Noh et al. (2018), los estudiantes incurren en plagio visual por factores como la presión del tiempo, dificultades para generar ideas originales y la poca orientación académica sobre el tema.

Además, el uso no autorizado del trabajo de un artista puede dañar su reputación. Cuando las obras se distribuyen sin control de calidad o contexto, puede tergiversar la visión e intenciones del artista. Sumado a esto, surgen las consecuencias económicas, cuando el trabajo de un artista se usa sin permiso, pierden flujos de ingresos potenciales que podrían haberse generado de ventas, licencias o asociaciones. Además, el problema trasciende las pérdidas directas: este uso no autorizado puede socavar significativamente sus ingresos, haciendo difícil para ellos sostener sus esfuerzos creativos (Leppard Law, 2025).

Por último, llegada de la inteligencia artificial (IA) introduce nuevos desafíos éticos en el diseño gráfico. Herramientas como DALL-E y Midjourney, que generan imágenes basadas en extensas bases de datos, complican la atribución de autoría y difuminan los límites entre lo humano y lo generado por máquinas (Lara, 2023). Ante esta situación, diversos estudios subrayan la importancia de establecer políticas claras que regulen el uso ético de estas tecnologías (Jara & Ochoa, 2020; Ibarra et al., 2023). Rodríguez (2023) añade que equilibrar la creatividad humana con las capacidades tecnológicas requiere guías éticas, talleres y mentorías que permitan a los estudiantes navegar con responsabilidad en este nuevo entorno.

En este contexto, es fundamental que las carreras afines a la industria creativa como el Diseño Gráfico comprendan cómo perciben el plagio tanto los estudiantes como los docentes, ya que este conocimiento resulta clave para promover un entorno educativo orientado al desarrollo de competencias profesionales y a la consolidación de una ética innovadora desde la academia. Este análisis busca responder preguntas esenciales, tales como: ¿el plagio es una práctica habitual en la carrera de diseño gráfico?, ¿existe conciencia sobre sus consecuencias?, ¿qué factores lo motivan y cuáles son las causas más frecuentes entre los estudiantes?, y ¿cuáles son las formas de plagio más comunes? A partir de estas interrogantes, se pueden establecer estrategias que orienten el desarrollo de políticas y acciones que promuevan prácticas auténticas y éticas en el diseño gráfico, además de identificar metodologías que integren la tecnología y los recursos digitales como aliados en el proceso de aprendizaje. De este modo, se fomenta la convivencia responsable con las nuevas herramientas, favoreciendo la integración de valores éticos en los procesos creativos y contribuyendo a una formación académica y profesional de calidad.

2. METODOLOGÍA

En relación a lo mencionado, este estudio analizó las percepciones de los estudiantes y docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) sobre el plagio. Como se observa en la Figura 1., se establecieron dimensiones principales para estructurar la investigación. Las dimensiones incluyeron: 1) Conciencia sobre el plagio, analizando el nivel de conocimiento sobre el tema; 2) Práctica del plagio, abordando frecuencia y tipos comunes; 3) Causas del plagio, indagando

factores motivadores; 4) Tendencias del plagio, identificando prácticas recurrentes y su relación con la tecnología; y 5) Medidas para prevenir el plagio, explorando estrategias educativas y herramientas tecnológicas.



Figura 1: Metodología para evaluar perspectivas sobre el plagio en la carrera de Diseño Gráfico

Diseño de Investigación

En este estudio se adoptó un enfoque metodológico mixto, articulando herramientas cuantitativas y cualitativas para examinar a fondo las percepciones y comportamientos relacionados con el plagio. El carácter exploratorio del diseño permitió identificar patrones y factores clave tanto entre estudiantes como entre docentes, mientras que el componente descriptivo aportó detalle en la caracterización de la muestra y facilitó la medición precisa de las respuestas vinculadas a las distintas dimensiones analizadas. La participación incluyó a 203 estudiantes, seleccionados de un universo de 481 matriculados en el periodo académico marzo-agosto de 2024, representando distintos momentos de su trayectoria universitaria y procedencias diversas. A esto se sumó la colaboración de 18 docentes con perfiles variados en cuanto a asignaturas impartidas y años de experiencia profesional, desde quienes inician su carrera docente hasta quienes acumulan más de veinte años en el campo. Esta diversidad permitió obtener una comprensión profunda de los factores que inciden en las prácticas y actitudes frente al plagio dentro del contexto académico estudiado.

Instrumentos de Recolección de Datos

Para recolectar la información, se usaron dos cuestionarios diseñados especialmente para estudiantes y docentes, basados en los temas principales del estudio. Estos formularios incluyeron diferentes tipos de preguntas, como escalas de acuerdo, opciones múltiples, preguntas de frecuencia, respuestas dicotómicas, ordenamiento y preguntas abiertas, lo que permitió obtener tanto una visión general como detalles personales sobre la creatividad. Antes de aplicar los cuestionarios finales, se hizo una prueba

con 37 estudiantes y 12 docentes, lo que ayudó a mejorar las preguntas y agregar nuevas según las observaciones recibidas. Las secciones de los cuestionarios se organizaron según las áreas de interés establecidas y alineadas con los objetivos del estudio. La recolección de datos se realizó en dos etapas, usando plataformas digitales para facilitar la participación de todos los actores. Para analizar los resultados, se usaron tanto métodos cuantitativos (como porcentajes y frecuencias) como cualitativos, y se compararon los datos obtenidos con lo encontrado en la literatura revisada para definir las estrategias. Todo el procedimiento contó con el aval de la Coordinación de la Carrera, asegurando que la participación fuera voluntaria, anónima y confidencial, cumpliendo siempre con los principios éticos de la institución

3. RESULTADOS

¿Qué dicen los estudiantes sobre el plagio?

1. Conciencia sobre el plagio

Tabla 1. Conciencia de los estudiantes sobre el plagio

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
Conciencia sobre el plagio			
Consecuencias del plagio	Sí	185	93.8%
	No	18	6.2%
Perspectiva del plagio en la profesión del diseño gráfico	Sí	141	70.0%
	No	55	27.7%
	A veces	7	2.3%
Perspectiva del plagio en la carrera de diseño gráfico	Totalmente aceptable	0	0.8%
	Es aceptable en ciertas circunstancias	27	10.8%
	No es aceptable, pero sucede	104	55.4%
	Es un problema serio que debe abordarse	57	27.7%
	Es inaceptable debería tener consecuencias	0	5.4%

Fuente: Elaboración propia

Según la *Tabla 1*, el 93.8% de los estudiantes reconoce las consecuencias del plagio, mientras que el 70% lo considera un problema en la profesión del diseño gráfico. En cuanto a la percepción en la carrera, el 55.4% afirma que el plagio no es aceptable, aunque sucede, y el 27.7% lo identifica como un problema serio que debe abordarse. Estos resultados subrayan una conciencia significativa sobre el plagio, pero también revelan actitudes diversas respecto a su gravedad y manejo

2. Práctica del Plagio

Tabla 2. Práctica del plagio desde la perspectiva de los estudiantes.

Pregunta	Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
Práctica del Plagio			
Aceptación de práctica de plagio. (personal)	Sí	82	40.4%
	No	121	59.6%
Conocimiento sobre la práctica del plagio en la carrera de Diseño Gráfico.	No	62	30.0%
	Algunos casos	80	39.4%
	Varios casos	31	15.3%
	Muchos casos	27	13.3%
	Todos los casos	3	1.5%
	Siempre	6	3%

Frecuencia de plagio (personal)	A menudo	30	14%
	A veces	74	36.4%
	Raramente	80	39.4%
	Nunca	13	6.4%
<Uso de citas o referencias (personal)	Siempre	75	36.9%
	A menudo	55	27.1%
	A veces	56	27.6%
	Raramente	12	5.9%
	Nunca	5	2.5%

Fuente: Elaboración propia

La *Tabla 2* muestra que el 40.4% de los estudiantes admite haber recurrido al plagio en algún momento, mientras que el 59.6% afirma no haberlo hecho. La frecuencia más reportada es "raramente" (39.4%) o "a veces" (36.4%), lo que indica que el plagio no es habitual, pero ocurre de manera ocasional. En cuanto al uso de citas y referencias, el 36.9% afirma utilizarlas siempre, aunque una proporción significativa (27.6%) lo hace solo ocasionalmente. Esto destaca la necesidad de fortalecer la educación en ética académica y prácticas de citación.

3. Causas del plagio

Tabla 3. Causas del plagio desde la perspectiva de los estudiantes.

Causas del plagio			
Causas que motivan a los estudiantes a cometer plagio.	a. no estar seguro de los conocimientos adquiridos	78	38.4%
	b. deseo de agradar o ser aceptado por otras	50	24.6%
	c. obtener una buena calificación	119	58.6%
	d. pasar mucho tiempo pensando en una idea creativa	94	46.3%
	e. considerar que sus destrezas (manuales o digitales) no son suficientes para llevar a cabo mi idea	56	27.6%
	f. insuficiente información de cómo realizar el trabajo	46	22.7%
	g. resolver de una manera similar a la obra del autor	40	19.7%
	h. no tener interés en crear cosas nuevas e innovadoras	38	18.7%
	i. otra	4	2%

Fuente: Elaboración propia

Entre las principales causas del plagio identificadas en la *Tabla 3*, destacan la presión por obtener buenas calificaciones (58.6%), el tiempo dedicado a generar ideas creativas (46.3%) y la inseguridad sobre los conocimientos adquiridos (38.4%). Otros factores, como la falta de destrezas para ejecutar ideas (27.6%) y el deseo de aceptación social (24.6%), también contribuyen, aunque con menor incidencia. Estos motivos reflejan tanto dificultades internas como externas que llevan a los estudiantes a optar por el plagio.

4. Tendencias de Plagio

Tabla 4. Tendencias de Plagio desde la perspectiva de los estudiantes.

Tendencias de Plagio			
Plagio más recurrente	Copia idéntica del trabajo original	18	8.9%
	Diseño que combina cosas copiadas con algunas atribuciones personales	51	25.1%
	Mezcla de varios diseños, sin contribución.	53	26.1%
	Diseño similar a otro, al cual solo se modifican elementos significativos.	81	39.9%

Percepción del plagio (IA)	Sí	61	30%
	No	45	22.2%
	No estoy seguro	97	47.8%
Fuentes de inspiración	Internet (buscadores de imágenes "google"))	33	16.3%
	Plataforma de descarga de imágenes (shutters stock , freepick, vectoreezee)	21	10.3%
	Plataformas de intercambio de imágenes (Pinterest, Tumblr, Deviant Art)	112	55.2%
	Plataformas de Diseño Gráfico (Behance, Dribbble, Cloroflot..)	35	17.2%
	Otros	2	0.8%

Fuente: Elaboración propia

La forma de plagio más común, según la *Tabla 4*, es la creación de diseños similares a otros con modificaciones mínimas (39.9%), seguida de la combinación de elementos copiados con aportes personales (25.1%) y la mezcla de varios diseños sin contribución propia (26.1%). Respecto al uso de inteligencia artificial (IA), el 47.8% de los estudiantes no está seguro de su relación con el plagio, mientras que el 30% cree que sí se utiliza. Las plataformas más consultadas son Pinterest (55.2%) y Behance (17.2%), lo que sugiere una dependencia de fuentes digitales que podría fomentar el plagio si no se utilizan de manera ética.

5. Medidas para prevenir el plagio

Tabla 5. Medidas para prevenir el plagio desde la perspectiva de los estudiantes.

Medidas para prevenir el plagio			
Medidas para prevenir el plagio	Más educación sobre el plagio	76	37.4%
	Mayor supervisión de los trabajos	65	32%
	Uso de herramientas de detección de plagio	45	22%
	Consecuencias más severas para los infractores	13	6.4%
	Otras (especificar)	4	2%
Seguridad sobre originalidad de diseños.	No me preocupo	18	8.9%
	Reviso otros diseños y los adapto	35	17.2%
	Realizo investigaciones	103	50.7%
	Consulta con mis profesores o compañeros	26	12.8%
	Verificar la originalidad	21	10.3%
Promoción docente sobre políticas del plagio.	Siempre	65	32%
	A menudo	59	29.1%
	A veces	52	25.6%
	Raramente	23	11.3%
	Nunca	4	2%

Fuente: Elaboración propia

Por último, según los resultados de la *Tabla 5*, la mayoría de los estudiantes considera que la educación sobre el plagio (37.4%) es la medida más efectiva para prevenirlo, seguida de la supervisión de los trabajos (32%) y el uso de herramientas de detección de plagio (22%). En cuanto a la seguridad de la originalidad en sus diseños, el 50.7% realiza investigaciones, mientras que el 17.2% adapta otros diseños, y un 12.8% consulta con profesores o compañeros. Respecto a la promoción docente de políticas sobre el plagio, la mayoría reporta que los docentes abordan el tema con frecuencia, aunque persisten casos de cobertura inconsistente, lo que resalta la necesidad de un enfoque más sistemático.

Percepciones de los docentes sobre el plagio

1. Conciencia de los docentes sobre el plagio

Tabla 6. Conciencia de los docentes sobre el plagio.

Dimensión	Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
Conciencia sobre el plagio			
Entendimiento de los estudiantes sobre el plagio en el diseño gráfico.	Sí	6	33.33%
	No	12	66.70%

El análisis de la conciencia sobre el plagio mostrado en la *Tabla 6*, revela que la mayoría de los docentes (66.7%) considera que los estudiantes no tienen un entendimiento claro sobre lo que constituye el plagio en el diseño gráfico, mientras que solo un 33.33% opina lo contrario. Esto sugiere una percepción generalizada de que el conocimiento sobre plagio es adecuado, aunque también existe un reconocimiento de que podría haber áreas de mejora en la educación de los estudiantes sobre este tema.

2. Práctica del plagio

Tabla 7. Práctica del plagio desde la perspectiva de los docentes.

Práctica del plagio			
Frecuencia casos de plagio.	Siempre	0	0.0%
	A menudo	6	33.3%
	A veces	7	38.89%
	Raramente	5	33.3%
	Nunca	0	0.0%

Fuente: Elaboración propia

Respecto a la práctica del plagio, se observa en la *Tabla 7*, que los casos ocurren principalmente "A veces" (38.89%) o "A menudo" (33.3%), con una menor frecuencia reportada como "Raramente" (33.3%). Esto indica que, aunque el plagio no es constante, ocurre con regularidad suficiente como para ser una preocupación académica, destacando la necesidad de mejorar la educación sobre ética y prácticas responsables en el diseño.

3. Tendencias del plagio

Tabla 8. Tendencias del plagio desde la perspectiva de los docentes.

Tendencia del Plagio			
Tipo de plagio recurrente	Copia idéntica del trabajo original	4	22.2
	Diseño que combina cosas de otros diseños	11	61.1
	Mezcla de varios diseños, sin contribución.	7	38.9
	Diseño similar a otro, con modificaciones.	3	16.7
	Otro	0	5.6
Plataformas para obtener imágenes	Sí	14	77.8
	No	4	22.22

Fuente: Elaboración propia

El análisis mostrado en la *Tabla 8*, señala que el tipo de plagio más común entre los estudiantes es el diseño que combina elementos de otros diseños (61.1%), seguido por la mezcla de varios diseños sin

contribución propia (38.9%). En cuanto a plataformas, la mayoría de los docentes percibe que los estudiantes utilizan recursos digitales para obtener imágenes que pueden fomentar el plagio (77.8%). Además, la mayoría de los docentes mencionan que los estudiantes utilizan diversas plataformas para obtener imágenes, como Pinterest, Behance, Freepik, Canva, y herramientas basadas en IA como ChatGPT y Leonardo IA. Esto sugiere una fuerte dependencia de plataformas que facilitan la recolección y modificación de recursos visuales, destacando la necesidad de educar a los estudiantes sobre la correcta atribución y el uso ético de estos recursos.

4. Causas del plagio

Tabla 9. Causas del plagio desde la perspectiva de los docentes.

Causas del Plagio			
Principal causa del plagio entre los estudiantes de Diseño Gráfico	Facilidad de acceso a recursos digitales	11	61.1
	Falta de comprensión sobre el plagio	4	22.2
	Presión académica	1	5.6
	Falta de tiempo	0	0.0
	Otros	2	11.1

Fuente: Elaboración propia

Según la *Tabla 9*, la principal causa identificada es la facilidad de acceso a recursos digitales (61.1%), seguida por la falta de comprensión sobre el plagio (22.2%), mientras que la presión académica y otros factores tienen menor incidencia. Esto sugiere la necesidad de abordar tanto el acceso a plataformas como la educación sobre ética y originalidad en el diseño.

5. Medidas para prevenir el plagio

Tabla 10. Medidas para prevenir el plagio desde la perspectiva de los docentes.

Medidas para prevenir el plagio			
	Charlas educativas sobre el plagio	0	0.0
	Uso de herramientas de detección de plagio	4	22.2
	Enseñanza de técnicas de citación y referenciación	1	5.6
	Promoción de la creatividad y la originalidad	12	66.7
	Otras	1	5.6

Fuente: Elaboración propia

Por último, sobre las **medidas para prevenir el plagio**, en la *Tabla 10*, se observa que la promoción de la creatividad y la originalidad es la estrategia más respaldada, con un 66.7% de los docentes apoyándola. Sin embargo, el uso de herramientas de detección de plagio y la enseñanza de técnicas de citación son menos frecuentes (22.2% y 5.6%, respectivamente). Esto sugiere una preferencia por fomentar la originalidad directamente en lugar de aplicar métodos de control más técnicos.

4. DISCUSIÓN

El análisis se organizó en función de las dimensiones clave establecidas en el estudio, lo que facilitó comparar las percepciones de estudiantes y docentes, identificar retos particulares y diseñar estrategias

adecuadas para abordar el plagio. Estas estrategias no solo surgieron de las opiniones y experiencias recogidas en los cuestionarios y preguntas abiertas, sino que también se fundamentaron en la revisión bibliográfica, que sirvió como base teórica para definir propuestas integrales de prevención y promoción de la integridad académica.

Análisis e interpretación del plagio en la carrera de Diseño Gráfico

1. Conciencia sobre el plagio

La mayoría de los estudiantes reconoce el plagio como un problema, pero los docentes perciben un entendimiento limitado por parte de los estudiantes (Tablas 1 y 4). Este hallazgo evidencia la necesidad de fortalecer la educación sobre normativas éticas y su aplicación específica en el diseño gráfico.

Para mejorar la conciencia sobre el plagio, se propone proporcionar una formación amplia sobre derechos de autor y el uso apropiado de fuentes y citas (Chan, 2023; Rivadeneira, 2022). Esta formación puede incluir talleres en los que se expliquen las leyes de derechos de autor y su aplicación en el diseño gráfico. Además, se pueden enseñar a los estudiantes métodos de citación correctos para imágenes y recursos mediante herramientas como el formato APA. La inclusión de ejemplos de casos reales de infracción de derechos de autor permite ilustrar de manera práctica la importancia de la atribución adecuada. Estas iniciativas no solo fomentan una cultura de respeto por la propiedad intelectual y la atribución adecuada de fuentes en todo el entorno educativo, sino que también desarrollan habilidades críticas para evitar prácticas deshonestas (Austin & Brown, 1999).

2. Práctica del plagio

Aunque los estudiantes no reportan practicar plagio constantemente, un porcentaje significativo admite haber recurrido a esta práctica ocasionalmente (Tablas 2 y 7). Esta discrepancia sugiere una falta de coherencia entre el conocimiento de las normas y su aplicación en la práctica.

Se propone una estrategia de revisión previa a la entrega en la cual los estudiantes utilicen herramientas tecnológicas de detección de similitudes antes de entregar sus trabajos, permitiéndoles identificar y corregir errores en el uso de referencias. Esto promueve la autocritica, refuerza la cultura de integridad académica y los ayuda a identificar áreas de mejora (Assali & Attiya, 2021; Noh et al., 2018). Complementar esta estrategia con la supervisión activa de los docentes refuerza las normativas académicas y promueve una cultura de integridad ética, al integrar tecnología con orientación pedagógica (Muñoz-Cantero et al., 2021; Méndez-Ortega et al., 2021).

Organizar sesiones donde los docentes y compañeros analicen las ideas iniciales, proporcionando retroalimentación constructiva para perfeccionarlas o expandirlas, evita que los estudiantes se conformen con las primeras ideas (González et al., 2024). La creación de un espacio de trabajo colaborativo, que incluya la supervisión del progreso por parte de los profesores y la retroalimentación entre pares, también puede ser eficaz para prevenir prácticas deshonestas (Assali & Attiya, 2021).

3. Tendencias del plagio

Los estudiantes tienden a modificar trabajos existentes, mientras que los docentes destacan la

dependencia de plataformas digitales para obtener imágenes, facilitando el plagio (Tablas 3 y 8). Estos hallazgos subrayan la importancia de educar en la correcta atribución y el uso ético de recursos.

En cuanto a las tendencias del plagio, se requiere una estrategia educativa que fomente la creatividad y el pensamiento original. Para contrarrestar la dependencia de recursos preexistentes, se propone implementar actividades de reinterpretación creativa, donde los estudiantes analicen obras existentes y las transformen en algo original, explorando el proceso creativo sin recurrir al plagio directo (Chan, 2023; Boillos, 2020). Estas actividades pueden incluir talleres prácticos que guíen a los estudiantes en la identificación de fortalezas y debilidades de obras existentes, ayudándolos a generar propuestas nuevas. Los docentes deben orientar este proceso para garantizar que las reinterpretaciones se realicen de manera ética y creativa, fortaleciendo así el aprendizaje significativo (Mena, 2023).

En relación con la inteligencia artificial, se propone educar a los estudiantes sobre las implicaciones legales y éticas del uso de la inteligencia artificial (IA) y establecer directrices claras para su aplicación en el entorno académico. La IA debe integrarse en proyectos educativos como complemento a la creatividad humana, utilizando sus capacidades para optimizar el proceso creativo. Esto incluye definir objetivos claros, briefs detallados y herramientas específicas. Esta estrategia no solo enseña a los estudiantes a utilizar la IA de manera ética, sino que también los prepara para aplicarla en entornos profesionales del diseño (Irigoyen et al., 2015; Mena, 2023).

4. Causas del plagio

Entre las principales causas del plagio destacan la presión académica y la inseguridad sobre conocimientos y habilidades, lo que indica una necesidad de apoyo académico integral (Tablas 6 y 9). Los docentes, en cambio, atribuyen el plagio a la facilidad de acceso a recursos digitales, lo que refuerza la necesidad de concienciación sobre el uso ético de estas herramientas.

La principal estrategia para abordar las causas del plagio es modificar las rúbricas de evaluación para valorar tanto el proceso creativo como el resultado final, fomentando así una mayor exploración y experimentación de ideas (Cisneros, 2020). Complementariamente, se propone establecer calendarios más flexibles que distribuyan la carga de trabajo de manera equilibrada, reduciendo la presión académica y desincentivando prácticas deshonestas. Para mitigar las inseguridades sobre los conocimientos de los estudiantes, se recomienda diseñar evaluaciones que valoren avances graduales, ayudándolos a mejorar con el tiempo y ganar confianza en sus habilidades. Asimismo, se debe promover el trabajo colaborativo entre asignaturas mediante talleres prácticos con la participación de dos tutores de áreas complementarias.

Finalmente, se sugiere establecer tutorías donde estudiantes avanzados guíen a los menos experimentados, ofreciendo apoyo en la ejecución de proyectos, resolución de dudas e identificación de fortalezas y debilidades que puedan ser complementadas.

5. Medidas para prevenir el plagio

Estudiantes y docentes coinciden en que la promoción de la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas de detección son estrategias esenciales (Tablas 5 y 10). Estas medidas deben integrarse con

supervisión activa y educación específica para fomentar un entorno académico ético y original.

Entre las medidas para prevenir el plagio, se sugiere implementar una estrategia holística que combine herramientas tecnológicas de detección, educación específica y supervisión activa. Los estudiantes pueden someter los trabajos a estas herramientas antes de la entrega final para recibir retroalimentación sobre similitudes con otras fuentes (Austin & Brown, 1999; Assali & Attiya, 2021). Asimismo, los docentes deben proporcionar orientación detallada sobre cómo interpretar los resultados de las herramientas de detección, destacando la importancia de ajustar y mejorar el trabajo para garantizar la originalidad.

Estas estrategias multidimensionales, que abarcan aspectos educativos, tecnológicos, organizativos y éticos, pueden contribuir a crear un ambiente académico más sólido y fomentar una generación de diseñadores gráficos.

5. CONCLUSIONES

El análisis realizado pone de manifiesto que el plagio continúa siendo una práctica común en la formación de profesionales de las áreas creativas, particularmente en el campo visual. Los resultados muestran que tanto circunstancias internas, como la búsqueda de buenos resultados académicos o la falta de seguridad en las propias habilidades, así como factores externos, entre ellos la disponibilidad de materiales digitales y el desconocimiento de las normas éticas, influyen en la aparición de conductas deshonestas. Aunque la mayoría de los participantes reconoce el impacto negativo del plagio, se identifican brechas importantes en cuanto a la aplicación práctica de los principios de autoría y uso legítimo de recursos.

Estos resultados resaltan la importancia de abordar este fenómeno desde una perspectiva educativa, en la que se combine la enseñanza de valores éticos, el desarrollo de la creatividad auténtica y la formación en el uso adecuado de herramientas digitales. Acciones como la integración de tecnologías para identificar similitudes, la promoción de la autoría responsable y el acompañamiento docente constante pueden ser decisivas para construir una cultura institucional orientada hacia la honestidad intelectual y el respeto al trabajo propio y ajeno.

A nivel institucional y sectorial, se plantea que muchas de estas estrategias y reflexiones son transferibles a otras carreras afines dentro del ámbito de las industrias creativas y visuales, contribuyendo a una mayor conciencia ética y profesional en contextos similares. La adaptación de políticas y prácticas innovadoras en otras universidades permitirá que se consoliden entornos educativos más justos y transparentes, favoreciendo el desarrollo integral de los futuros profesionales.

Mirando hacia adelante, se recomienda ampliar el alcance de las investigaciones, incorporando análisis sobre la influencia de la inteligencia artificial y de nuevos entornos digitales en la autoría, así como el fomento de espacios donde la experimentación y la reflexión ética sean elementos centrales en el proceso formativo. De este modo, se contribuirá a la creación de ambientes académicos más saludables, inclusivos

y estimulantes, donde la integridad y la originalidad se conviertan en pilares de la educación superior y la práctica profesional.

FINANCIACIÓN

La investigación fue financiada completamente por los autores.

CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe ningún conflicto de intereses con su investigación.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

	<i>Autor 1.</i>	<i>Autor 2</i>	<i>Autor 3</i>	<i>Autor 4</i>
Participar activamente en:				
<i>Conceptualización</i>	X	X	X	X
<i>Análisis formal</i>	X	X	X	X
<i>Adquisición de fondos</i>	X	X	X	X
<i>Investigación</i>	X	X	X	X
<i>Metodología</i>	X	X	X	X
<i>Administración del proyecto</i>	X	X	X	X
<i>Recursos</i>	X	X	X	X
<i>Redacción –borrador original</i>	X	X	X	X
<i>Redacción –revisión y edición</i>	X	X	X	X
<i>La discusión de los resultados</i>	X	X	X	X
<i>Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.</i>	X	X	X	X

REFERENCIAS

- Ashikuzzaman, M. (2024, December 12). *How plagiarism affects your reputation and career growth*. Library & Information Science Education Network. https://www.lisedunetwork.com/how-plagiarism-affects-your-reputation-and-career-growth/#google_vignette
- Assali, I., & Attiya, A. (2021). Preventing visual plagiarism in design programs in higher education institutions: The case of Ahlia University. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 9(5), 102–106. <https://doi.org/10.35940/ijrte.e5172.019521>
- Austin, M. J., & Brown, L. (1999). Internet plagiarism: Developing strategies to curb student academic dishonesty. *Computers & Education*, 2(1), 21–33. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(99\)00004-4](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(99)00004-4)
- Boillos Pereira, M. M. (2020). The faces of unconscious plagiarism in academic writing. *Educación XXI*, 23(2), 211–229. <https://doi.org/10.5944/educXXI.25658>
- Chan, C. K. Y. (2023). Is AI changing the rules of academic misconduct? An in-depth look at students' perceptions of "AI-giarism". *Cornell University*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2306.03358>
- Comas, R., Sureda, J., Casero, A., & Morey, M. (2011). La integridad académica entre el alumnado universitario español. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 37(1), 207–225. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052011000100011>
- Cui, S., Liu, F., Guo, Y., & Wang, W. (2022). Plagiarism or reference? Exploring the detection criteria and solutions of visual design plagiarism. En D. Lockton et al. (Eds.), *DRS2022: Bilbao, 25 June - 3 July*. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.776>
- Department for Culture, Media and Sport. (2008). *Creative Britain - New talents for the new economy*. HM Government.
- Egaña, T. (2012). Uso de bibliografía y plagio académico entre los estudiantes universitarios. *RUSC: Universities and Knowledge Society Journal*, 9(2). <https://doi.org/10.7238/rusc.v9i2.1209>
- Escalante, J. L., & Martínez, S. (2022). Causas del plagio académico en estudiantes universitarios de educación: percepción docente de una universidad dominicana. *Revista Educare UPEL-IPB*, 26(3). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i3.1814>
- Espinoza Freire, E. E. (2020). El plagio: Un flagelo en el ámbito académico ecuatoriano. *Universidad y Sociedad*, 12(3), 407–415.
- Garrett, L., & Robinson, A. (2012). Spot the difference! Plagiarism identification in the visual arts. En *Proceedings of the EVA London 2012 Conference* (pp. 24–33). <https://doi.org/10.14236/ewic/EVA2012.7>
- Gómez-Espinoza, M., Francisco, V., & Moreno-Ger, P. (2016). The impact of activity design in internet plagiarism in higher education. *Comunicar*, 24(48), 39–48. <https://doi.org/10.3916/c48-2016-04>

- How to Avoid Plagiarism | Harvard Guide to Using Sources. (2023). *Harvard Guide to Using Sources*. <https://usingources.fas.harvard.edu/how-avoid-plagiarism>
- Ibarra Beltrán, Á. de J., Aguayo Álvarez, Z., & Velázquez García, R. E. (2023). Desmitificando el plagio digital: Percepciones y realidades de la ética estudiantil desde el Centro Universitario de Tonalá. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 1418–1431. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1403>
- Jara, I., & Ochoa, J. M. (2020). *Usos y efectos de la inteligencia artificial en educación*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://doi.org/10.18235/0002380>
- Lara Artolazábal, J. (2023). *Generación de imágenes con inteligencia artificial: Revisión de la situación actual y aplicaciones prácticas* [Trabajo de fin de grado, Universidad Miguel Hernández de Elche]. <https://hdl.handle.net/11000/30268>
- Leppard Law. (2025, febrero 7). How copyright infringement affects the creative industries. <https://leppardlaw.com/federal/white-collar/how-copyright-infringement-affects-the-creative-industries/>
- Méndez-Ortega, M. G., Herrera-Granda, E. P., Malte, A. E. P., & Enríquez, R. B. H. (2021). Supervision and control of students during online assessments applying computer vision techniques: A systematic literature review. *Horizon Research Publishing*, 9(5), 1000–1013. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090513>
- Muñoz Cantero, J. M., Espiñeira Bellón, E. M., & Pérez Crego, M. C. (2021). Medidas para combatir el plagio en los procesos de aprendizaje. *Educación XX1*, 24(2), 97–120. <https://doi.org/10.5944/educXX1.28341>
- Noh, M. A. C., Nudin, A. L. A., Abdullah, N. N. N., Shamsudin, W. N. K., & Harun, M. H. (2018). Plagiarism in graphic design. En *Proceedings of the 2018 International Conference on Design and Application Engineering* (pp. 391–400). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0487-3_43
- Reducindo, I., Rivera, L. R., Rivera, J., & Olvera, M. A. (2017). Integración de plataforma LMS y algoritmo de código abierto para detección y prevención de plagio en educación superior. *Revista General de Información y Documentación*, 27(2), 299–315. <https://doi.org/10.5209/RGID.58205>
- Rodríguez, A. E. C. (2023). Inteligencia artificial en la prevención del plagio académico y evaluación del aprendizaje. *Revista Seguridad Pública*, 15(1), 139–151. <https://doi.org/10.53995/rsp.v15i1.1372>
- Soto Rodríguez, A. (2012). El plagio y su impacto a nivel académico y profesional. *Revista e-Ciencias de la Información*, 2(1), 1–13. Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información UCR. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476848735003>
- Wagschal, M., & Singer, R. (2023). Plagiarism and academic dishonesty. En *MLA Handbook* (9.^a ed.), editado por C. Domenech. Modern Language Association.