

Estrategias lúdicas y su impacto en la participación activa de los estudiantes de educación básica

Playful strategies and their impact on the active participation of basic education students

-Fecha de recepción: 12-08-2026 -Fecha de aceptación: 27-08-2026 -Fecha de publicación: 05-10-2026

Kevin Jardel Cholota Cedeño¹

Universidad Técnica Estatal de Quevedo - Ecuador

kcholotac2@uteq.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9029-8599>

Brigitte Estefania Pinto Ayala²

Universidad Técnica Estatal de Quevedo - Ecuador

bpintoa@uteq.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-2895-8053>

Resumen

Esta investigación explora el impacto de las estrategias lúdicas en la participación activa de estudiantes de Educación General Básica. Se desarrolló una revisión narrativa estructurada de literatura científica mediante la consulta de bases académicas y la aplicación de criterios de pertinencia temática, población, contexto educativo, idioma, periodo de publicación y disponibilidad del texto completo, que el juego excede su finalidad recreativa y se convierte en un componente pedagógico vital. Los métodos lúdicos disminuyen las barreras psicológicas, fomentan el compromiso a nivel cognitivo y emocional, y aceleran el desarrollo activo del saber, lo que mejora la comprensión conceptual y el incentivo interno. Se destaca su influencia en varias dimensiones para el desarrollo completo, al promover las funciones ejecutivas y regular el bienestar mental y fomentar la inclusión. La incorporación de tecnología en actividades lúdicas impulsa la creación de conocimientos y la alfabetización digital. Asimismo, brinda opciones novedosas para manejar el aula que disminuyen los conflictos y promueven una disciplina basada en el interés intrínseco.

Palabras clave: Juego educativo, aprendizaje activo, interacción educativa y recursos didácticos.

Abstract

This research explores the impact of game-based strategies on the active participation of students in General Basic Education. A structured narrative review of scientific literature was conducted by consulting academic databases and applying criteria regarding thematic relevance, target population, educational context, language, publication period, and full-text availability; the findings reveal that play transcends its recreational purpose to become a vital pedagogical component. Game-based methods lower psychological barriers, foster cognitive and emotional engagement, and accelerate the active construction of knowledge, thereby enhancing conceptual understanding and intrinsic motivation. Their influence on holistic development is significant, as they promote executive functions, regulate mental well-being, and foster inclusion. Integrating technology into game-based activities drives knowledge creation and digital literacy. Furthermore, these methods offer innovative classroom management options that reduce conflict and promote discipline rooted in intrinsic interest.

Keywords: Educational game, active learning, educational interaction, and teaching resources.

Introducción

La estrategia lúdica no se considera solamente como un momento de recreación, sino como un eje transversal que favorece la comprensión de ideas complejas mediante la experiencia y el compromiso emocional del alumno, según la literatura mundial, las metodologías activas que tienen su fundamento en el juego, son capaces de reducir las barreras psicológicas frente al aprendizaje, permitiendo que el educando se involucre de manera voluntaria y entusiasta en su proceso formativo.

Desde un punto de vista teórico, el juego puede utilizarse como estrategia pedagógica para fomentar la participación y promover determinados procesos de aprendizaje. Velásquez Loor et al. (2025) indican que las actividades recreativas aumentan la participación de los estudiantes en el proceso educativo y pueden contribuir a la comprensión de conceptos, la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas. Estos resultados nos permiten considerar el juego como un recurso que, planificado con un objetivo pedagógico, puede apoyar lo que se hace en el aula.

De forma complementaria, Vera Molina (2026) enfatiza la importancia de la participación de los estudiantes en el entorno educativo. Según este autor, la participación incluye participar en actividades, interactuar con profesores y compañeros de clase y construir relaciones entre los aspectos cognitivos y emocionales del aprendizaje. En este sentido, el uso de actividades que requieran la intervención activa del alumno puede promover una mayor participación en la experiencia educativa.

Los resultados presentados por Grijalva et al. (2024) permite vincular el uso de actividades de ocio y materiales educativos con la participación activa del alumnado en programas de educación general primaria. Según estos autores, este tipo de actividad puede favorecer la atención, la reflexión y la comprensión de determinados contenidos. Por lo tanto, su uso en el aula puede ser una alternativa metodológica si las actividades están relacionadas con los objetivos de aprendizaje marcados por el docente.

No obstante, el cambio de una metodología educativa tradicional a un enfoque más interactivo y divertido implica desafíos. A pesar de que existen planes institucionales bien establecidos, todavía existen diferencias significativas en la disponibilidad de recursos didácticos adecuados y la formación constante de los docentes, elementos que limitan la aplicación eficaz de estas estrategias. El Ministerio de Educación del Ecuador (2023) subraya lo fundamental que es poner en práctica estrategias Lúdicas que fomenten la participación activa de los estudiantes.

Como consecuencia, este proceso no solo desmotiva al estudiante, sino que también limite el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales. Investigaciones recientes muestran que la escasez de elementos lúdicos en el salón de clases tiene una relación directa con los niveles de atención y una participación que se restringe a responder preguntas cerradas, sin tomar la iniciativa para debatir o indagar (Mora Aristega, 2025).

Para analizar la relación entre estrategias lúdicas y participación activa, cabe señalar que el aprendizaje no se limita a recibir información. La participación de los estudiantes también puede tomar la forma de reflexión, creación de conocimientos y relaciones entre contenidos nuevos y experiencias previas. De acuerdo con Bermeo (2020), el juego promueve la exploración y reduce el miedo a equivocarse, lo que estimula el pensamiento crítico y la creatividad.

Asimismo, estudios contemporáneos, como el de Cevallos, (2025), enfatizan que los juegos pedagógicos implementados durante el primer año de educación básica ejercen un impacto directo en el fortalecimiento de la autonomía y la expresión oral. Estos hallazgos sugieren que, si el docente estructura la actividad lúdica con metas curriculares explícitas, la participación se torna continua y sistemática.

Además, Molina (2025) señala que, en las instituciones educativas de nivel básico en Ecuador, la implementación de la gamificación y las dinámicas grupales ha demostrado ser efectiva para revertir los índices de desmotivación observados tras el retorno a la presencialidad. La evidencia empírica sugiere que la creación de entornos de aprendizaje lúdicos, que priorizan la colaboración grupal sobre la competencia individual.

Por otro lado, Rodríguez (2026) enfatiza la necesidad de desarrollar estudiantes que sean capaces de argumentar, analizar situaciones y participar activamente en su entorno. Desde esta perspectiva, el autor propone utilizar los recursos lúdicos como alternativa al desarrollo de actividades prácticas en el aula. La experimentación, el descubrimiento y la interacción con contenidos se pueden incluir en las actividades si están planificadas previamente y relacionadas con las habilidades a desarrollar.

En ocasiones, se considera que el entorno educativo es un lugar con normas y reglas rígidas, en donde las posibilidades de que los alumnos manifiesten su creatividad pueden estar restringidas por las exigencias disciplinarias y académicas. La discrepancia entre lo que los niños requieren de manera natural para participar, explorar e imaginar y las circunstancias impuestas por algunos modelos educativos puede dar lugar a problemas que inciden en el proceso de aprendizaje, así como en la motivación y la estabilidad emocional de los alumnos (Bermeo, 2020).

En este contexto, es fundamental analizar y proponer nuevas perspectivas educativas que permitan la transformación y el fortalecimiento de la educación. La lúdica no debe considerarse únicamente como un entretenimiento, sino como una técnica que fomenta la implicación de los estudiantes y el progreso del aprendizaje. Para la educación básica, su aplicación significa una forma adecuada de crear ambientes interactivos, motivadores y dinámicos.

Un estudiante que presenta poca participación dentro de su proceso de aprendizaje puede desarrollar desinterés y disminución de la motivación hacia las actividades educativas, situación que puede afectar su rendimiento académico y aumentar la posibilidad de abandono escolar. La ausencia de compromiso con las tareas, la poca interacción en el aula y la falta de interés por

aprender pueden limitar el desarrollo de sus habilidades y disminuir sus oportunidades de crecimiento personal y académico (Rocha-Espinoza y Sánchez-Santamaría, 2025).

Además, la falta de interacción social en el salón de clases obstaculiza que se desarrollen las habilidades de resolución de conflictos e inteligencia emocional, competencias que son esenciales en la sociedad contemporánea, en términos de la institución, una escasa participación se vuelve en resultados de aprendizaje insatisfactorios y en un ambiente escolar tenso, donde la disciplina prevalece gracias a la autoridad en vez de surgir del compromiso entre el maestro y el alumno.

Aza et al. (2026) relacionan las estrategias lúdicas con la participación activa de estudiantes de Educación Básica y señalan que el juego, las dinámicas grupales y las actividades recreativas pueden contribuir a la motivación, autonomía y responsabilidad académica. Además, los autores vinculan este tipo de estrategias con el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales. Estos resultados respaldan la importancia de analizar las condiciones bajo las cuales las actividades lúdicas pueden utilizarse como recurso didáctico.

En este contexto, Molina (2025), en su estudio *Influencia de las estrategias recreativas organizadas para fomentar el razonamiento lógico entre los alumnos de Educación General Básica*, analiza el impacto del diseño de juegos con objetivos pedagógicos claros en la dedicación cognitiva de los estudiantes. Su investigación demuestra que las estrategias lúdicas organizadas benefician el aprendizaje de competencias específicas y actúan como el principal incentivo para una participación activa sostenida.

Por su parte, Muslaco y Suarez (2025) sostienen que hay una relación intrínseca entre la motivación en el ámbito escolar y la puesta en práctica de actividades que fomentan la autonomía del estudiante. Sus descubrimientos muestran que las estrategias lúdicas que posibilitan al niño elegir roles o recomendar cambios en el juego crean una fuerte sensación de integración de su propio proceso de aprendizaje.

Para comprender completamente esta interrelación, resulta crucial definir con exactitud los conceptos esenciales. Según Molina (2025), se entiende por estrategias lúdicas a un grupo de actividades fundamentadas en el juego, que se caracterizan porque incluyen objetivos de aprendizaje organizados y normas específicas. Estas estrategias, a diferencia del juego libre, son ideadas intencionalmente por el maestro para participar en la construcción de conocimiento. La actividad lúdica es un recurso pedagógico que utiliza la tendencia natural de los niños a jugar y la orienta hacia objetivos educativos concretos, asegurando que el aprendizaje y la diversión se obtengan al mismo tiempo en el entorno educativo. (Hidalgo et al, 2025)

En relación con la participación activa, Suárez y Muslaco (2025) la describen como el nivel de implicación del estudiante en diferentes dimensiones del proceso educativo, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y conductuales. Esta participación puede manifestarse mediante la interacción con compañeros y docentes, la organización del aprendizaje, la búsqueda de soluciones y la cooperación. Desde esta perspectiva, las actividades lúdicas pueden constituir uno de los

recursos utilizados por el docente para generar oportunidades de participación dentro del aula. Establecer una conexión emocional se convierte en un componente fundamental para conseguir aprendizajes que permanecen. La relación del estudiante con su proceso educativo se fortalece cuando nota que en el aula hay un ambiente positivo, apoyo y valoración, de acuerdo con Manavella et al. (2021). Esto resulta favorable porque los estudiantes se sienten motivados, seguros e interesados en participar. Las estrategias lúdicas, en este contexto, hacen más fácil el vínculo con el aprendizaje al fomentar emociones positivas como la alegría, el interés y la emoción. Además, incrementan la participación activa y reducen los obstáculos que pueden restringir la implicación de los alumnos en las actividades escolares.

Materiales y Métodos

Esta investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo, cuyo objetivo principal fue examinar e interpretar la evidencia científica disponible acerca de las estrategias lúdicas y su impacto en la participación activa de los estudiantes de educación básica. Para identificar los estudios relacionados con las estrategias lúdicas y la participación activa de los estudiantes de Educación General Básica, se realizó una búsqueda de literatura científica reciente en bases de datos académicas. La búsqueda se orientó hacia publicaciones relacionadas con las variables principales del estudio, se revisaron los títulos, resúmenes y contenidos de los documentos identificados para determinar su pertinencia con el objetivo de la investigación. Se excluyeron aquellos trabajos que no presentaban una relación directa con las variables analizadas.

Este procedimiento posibilitó una interpretación integral de los hallazgos identificados en la literatura científica reciente, permitiendo a su vez un entendimiento exhaustivo de las contribuciones teóricas y metodológicas que se han reportado en múltiples investigaciones. Quintanilla (2021), señala que, en esta línea de pensamiento, el juego como táctica pedagógica empodera al alumno, transformándolo en el actor principal de su aprendizaje y elevando notablemente su compromiso y participación en la sala de clase.

La investigación se realizó a través de una revisión sistemática de literatura, empleando un procedimiento exhaustivo para identificar, seleccionar y evaluar estudios científicos. Se llevaron a cabo búsquedas de datos en bases de datos académicas de gran relevancia, como Google Académico, Redalyc, SciELO y Scopus. Estas bases son conocidas por su confiabilidad al recuperar literatura científica en el sector educativo. Hidalgo et al. (2025), enfatizan el valor de estas plataformas, señalando que la aplicación de métodos recreativos y de gamificación es esencial para disminuir las disparidades educativas y mejorar los logros académicos, sobre todo en campos básicos como la lectura.

Las palabras claves relevantes fueron: participación activa y estrategias lúdicas. Para asegurar la actualidad de la evidencia, se usó un filtro temporal riguroso que abarcaba solo las publicaciones entre 2020 y 2026. En la fase inicial de identificación se localizaron 7.315 registros potencialmente

relevantes en las bases de datos consultadas. Posteriormente, se procedió a la eliminación de duplicados y a la aplicación de los criterios de elegibilidad, con el propósito de determinar los estudios que finalmente formarían parte de la revisión sistemática., repartidos de esta forma: 5.600 en Google Académico, 437 en SciELO, 1230 en Redalyc y 48 en Scopus.

Luego, se eliminaron 845 duplicados y 1.040 registros que no cumplían los criterios iniciales, quedando 5.430 registros para el cribado. De estos, se excluyeron 5.286 registros por no cumplir los criterios de pertinencia, quedando 144 informes. Posteriormente, 24 informes no pudieron recuperarse, por lo que se evaluaron 120 textos completos. En esta etapa se excluyeron 105 informes por criterios metodológicos y de información insuficiente. Se eligió una muestra de 15 artículos científicos de esta población, los cuales cumplieron con criterios de inclusión particulares, se incluyeron en estos criterios trabajos publicados en revistas científicas indexadas, documentos que se vinculan directamente con las estrategias de juego y la participación activa dentro del ámbito de la educación básica, investigaciones realizadas en ambientes educativos y artículos que se encuentran disponibles en texto completo.

Se eliminaron las publicaciones que se repetían, las que no tenían arbitraje científico y los documentos que no estaban directamente relacionados con la meta de la investigación. Hinojosa Ortiz et al. (2025), destacan que, al combinarse con tácticas de carácter lúdico, el empleo responsable y pedagógico de las tecnologías digitales fortalece la formación del conocimiento en la educación básica, lo que confirma la importancia de los criterios de selección utilizados.

Se organizó la información obtenida de los artículos seleccionados en una matriz de datos, anotando aspectos esenciales como el autor, el año de publicación, el país, las técnicas empleadas, las características de la muestra y los descubrimientos significativos. Este método facilitó el establecimiento de vínculos entre distintos estudios y la comparación de hallazgos. De acuerdo con Tigse et al. (2026), las estrategias lúdicas, además de fomentar la participación activa y la motivación, contribuyen a que se desarrolle el componente socioemocional, pues otorgan al proceso de aprendizaje un nivel cognitivo profundo y una estructura.

Al final, Finalmente, se efectuó un análisis de los datos mediante una síntesis narrativa, lo cual permitió identificar las similitudes y diferencias entre los estudios analizados y propició una interpretación coherente de la evidencia científica.

Fase 1. Objetivo de la investigación

Analizar la evidencia científica sobre las estrategias lúdicas y su impacto en la participación activa de los estudiantes de Educación Básica. (1) fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas en Educación Básica., (2) Identificar las estrategias lúdicas reportadas en la literatura científica que favorecen la participación activa de los estudiantes, (3) describir los aportes de las estrategias lúdicas al desarrollo de la participación activa y al proceso de aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica.

Fase 2. Proceso de búsqueda

La selección de los estudios se realizó mediante una revisión progresiva de la información obtenida en las búsquedas bibliográficas. En primer lugar, se verificó la correspondencia del título y resumen con el tema de investigación; posteriormente, se revisó el contenido completo de los documentos potencialmente pertinentes. Se consideraron elegibles aquellos trabajos que abordaban las estrategias lúdicas y la participación activa en estudiantes de Educación Básica, presentaban información relacionada con el objetivo de la investigación y cumplían con el período y tipo de publicación establecidos. Se descartaron documentos que no guardaban relación directa con la temática, investigaciones realizadas en poblaciones diferentes, estudios sin información metodológica suficiente y publicaciones que no permitían verificar sus resultados. Este procedimiento permitió realizar una selección organizada y transparente de la evidencia, siguiendo las etapas recomendadas por PRISMA 2020.

Fase 3. Definición de los criterios de inclusión y exclusión

Para asegurar la calidad científica de los datos recopilados, se definieron criterios concretos de inclusión y exclusión. Se incorporaron artículos científicos publicados entre 2020 y 2026, a texto completo, que se encuentran indexados en bases de datos académicas acreditadas y que están directamente vinculados con la participación activa, la gamificación y las tácticas lúdicas en los alumnos de nivel básico.

Estos criterios se aplicaron para elegir investigaciones que fueran relevantes y que tuvieran una buena calidad metodológica. Las estrategias fundamentadas en la gamificación crean entornos educativos dinámicos y participativos cuando tienen objetivos pedagógicos bien establecidos (Intriago et al. 2024).

Asimismo, Luna et al. (2024) subrayan que la puesta en marcha de recursos lúdicos promueve la participación de los alumnos en las tareas académicas y propicia un mejor rendimiento escolar

Tabla 1.

Criterios de inclusión y exclusión

Ámbito	Inclusión	Exclusión
Tema	Estudios sobre estrategias lúdicas y participación activa.	Estudios que no aborden ambas variables.
Participantes	Estudiantes de Educación Básica.	Estudiantes universitarios, inicial o bachillerato.
Contexto	Instituciones educativas formales.	Contextos no educativos o educación informal.
Tipo de documento	Artículos científicos arbitrados e indexados.	Ensayos, blogs, documentos sin revisión científica.
Periodo	Publicaciones entre 2020 y 2026.	Publicaciones anteriores a 2020.
Idioma	Español e inglés.	Otros idiomas.
Disponibilidad	Texto completo disponible.	Resúmenes o documentos incompletos.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2.

Resultados del proceso de selección de estudios

Etapa del proceso	Número de registros
Registros identificados	7.315
Registros duplicados eliminados	845
Registros excluidos inicialmente	1.040
Registros sometidos a cribado	5.430
Registros excluidos durante el cribado	5.286
Informes considerados para recuperación	144
Informes no recuperados	24
Textos completos evaluados	120
Informes excluidos después de la evaluación	105
Estudios incluidos en la revisión	15

Fuente: *elaboración propia.*

Fase 4. Proceso de selección y extracción de datos

Una vez que se identificaron los documentos que podrían ser relevantes, se revisaron sus títulos, resúmenes y palabras clave. Después, se llevó a cabo la lectura íntegra de los artículos que satisfacían los criterios de inclusión definidos. Quinto Grijalva et al. (2024) afirman que la inclusión educativa se ve beneficiada gracias a la aplicación de métodos lúdicos, ya que estas aumentan el involucramiento activo de los alumnos con problemas para aprender. Los escritores demuestran que estas tácticas mejoran el aprendizaje significativo, la interacción entre colegas y la motivación, lo que fomenta un entorno de aula inclusivo y con mayor participación.

Una vez concluida la evaluación de elegibilidad, se conformó una muestra final de 15 artículos científicos, los cuales fueron incorporados a la matriz de extracción de datos. Para cada estudio se registró información relacionada con el autor, año de publicación, país, metodología, objetivo, estrategias lúdicas utilizadas y principales hallazgos. Esta organización permitió establecer comparaciones entre las investigaciones y reconocer coincidencias y diferencias en torno a la utilización de estrategias lúdicas para favorecer la participación activa de los estudiantes de Educación Básica. Cain et al. (2026) sostienen que la implementación de tácticas lúdicas promueve una participación activa, aumenta la motivación, potencia la creatividad y mejora el aprendizaje significativo de los alumnos de Educación Básica.

El análisis de la información, estructurado de manera sistemática, permitió que se identificaran tendencias comunes entre los estudios revisados y que se compararan los resultados. García et al. (2025) afirman en este contexto que la gamificación fomenta en gran medida la participación activa de los alumnos, ya que aumenta el interés por aprender, la interacción y el trabajo en equipo. De

igual manera, Morocho (2025) indica que las actividades lúdicas ayudan a fomentar el progreso de competencias sociales y cognitivas, colaborando.

Figura 1.

Diagrama de flujo del Prism



Fuente: elaboración propia.

Fase 5. Análisis de datos

Se realizó un análisis de la información recopilada a través de una síntesis narrativa de contenido, lo que facilitó el descubrimiento de patrones, categorías y conexiones entre las variables analizadas. Este procedimiento favoreció la incorporación de los resultados de los distintos estudios seleccionados y su interpretación.

Los hallazgos mostraron que los métodos lúdicos son una herramienta pedagógica efectiva para fomentar la participación activa de los alumnos, los estudios revisados concuerdan en que emplear juegos educativos, dinámicas de grupo y actividades gamificadas mejora la motivación, potencia el compromiso emocional y estimula la interacción en el aula (Verdesoto et al., 2026). Además, la investigación analizada señala que los alumnos que se involucran en actividades recreativas exhiben una mayor capacidad de autonomía, creatividad y voluntad para colaborar con sus pares (Quezada-Zapata et al., 2024).

Asimismo, Verdezoto et al. (2024) subrayan que el aprendizaje activo impulsado por estrategias lúdicas favorece el progreso de habilidades socioemocionales y cognitivas esenciales para el rendimiento académico.

Tabla 3.

Matriz de categorización de resultados

Categoría	Subcategoría	Hallazgos principales o códigos
	Juegos pedagógicos	Permiten entender los contenidos y a participar.

Estrategias lúdicas	Gamificación	Aumenta la motivación y el interés en el aprendizaje.
	Dinámicas grupales	Fomentan la interacción y el trabajo en equipo.
	Aprendizaje basado en juegos	Facilita el aprendizaje significativo.
	Recursos didácticos lúdicos	Promueven el pensamiento crítico y la creatividad.
Participación activa	Interacción en clase	Mayor comunicación entre estudiantes y docentes.
	Expresión de opiniones	Incremento de la participación oral y argumentativa.
	Trabajo colaborativo	Fortalecimiento de habilidades sociales.
	Resolución de problemas	Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.
	Toma de decisiones	Mayor autonomía en el aprendizaje.

Fuente: elaboración propia.

Resultados

Se examinaron artículos científicos que fueron publicados entre los años 2020 y 2026 con el objetivo de evaluar la evidencia científica acerca las estrategias lúdicas y su impacto en la participación activa de los estudiantes de Educación Básica, el análisis permitió identificar tendencias comunes relacionadas con la implementación de estrategias lúdicas, su fundamentación pedagógica y los beneficios que generan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según, Ojeda et al. (2026), que afirman que el uso de juegos lúdicos en el salón de clases potencia la participación activa, optimiza la atención de los alumnos y promueve un aprendizaje significativo.

Tabla 3.

Matriz de extracción de datos

Autor y año	Población / nivel educativo	Objetivo del estudio	Metodología	Técnicas e instrumentos	Resultados principales	Conclusiones
Velásquez Loo et al. (2025)	Estudiantes de Educación Básica	Evaluar el rol del juego en la asimilación de conceptos matemáticos.	Cualitativa	Observación directa y entrevistas	Las dinámicas lúdicas facilitan la transición de lo abstracto a lo concreto en matemáticas.	El juego constituye una herramienta metodológica para favorecer el aprendizaje significativo.
Vera Molina et al. (2025)	Estudiantes de Educación Básica	Examinar el involucramiento estudiantil mediante	Cuantitativa, descriptiva	Cuestionarios tipo Likert y observación	El 66,7 % de los educandos mostró una motivación intrínseca	Las estrategias lúdicas favorecen la motivación y

		actividades recreativas.			elevada en el contexto de las actividades lúdicas.	el compromiso de los estudiantes.
Bermeo (2020)	Estudiantes de Educación Básica	Estudiar la lúdica como mecanismo para la reducción de la ansiedad escolar.	Revisión teórica	Análisis documental	El juego crea un entorno seguro donde el error se percibe como parte del aprendizaje.	La lúdica puede contribuir a generar ambientes de aprendizaje con menor presión.
Cevallos, (2025)	Estudiantes de Educación Básica	Explorar el desarrollo de la oralidad mediante dinámicas de juego.	Cualitativa	Implementación de talleres lúdicos de lenguaje	Se observó una mejora en la fluidez verbal y la expresión oral.	Las actividades lúdicas favorecen ambientes que estimulan la expresión oral.
Rodríguez (2026)	Estudiantes de Educación Básica	Fomentar el pensamiento crítico mediante metodologías de descubrimiento lúdico.	Cualitativa	Talleres prácticos y herramientas de experimentación	El aprendizaje basado en el descubrimiento lúdico potencia habilidades cognitivas.	La experimentación lúdica favorece una participación comprometida y reflexiva.
Hidalgo (2025)	Estudiantes de Educación Básica	Implementar la gamificación para fortalecer la lectoescritura.	Cualitativa	Plataformas y juegos de palabras	La gamificación favorece el rendimiento en lectura.	Las herramientas lúdicas pueden apoyar procesos de aprendizaje inclusivos.
Herrera-Luna et al. (2024)	Estudiantes de Educación Básica	Investigar la gamificación como alternativa a la evaluación convencional.	Cualitativa	Pruebas y entrevistas a docentes	Se redujeron los niveles de estrés evaluativo y mejoró la disposición ante la evaluación.	La evaluación mediante estrategias lúdicas favorece una participación más activa.

Quezada-Zapata et al. (2024)	Estudiantes de Educación Básica	Enseñar contenidos mediante gamificación.	Cualitativa	Experimentos lúdicos y simulaciones	Se favoreció la comprensión y retención de conceptos científicos.	La lúdica facilita la comprensión de contenidos mediante experiencias prácticas.
Ríos Vera (2026)	Estudiantes de Educación Básica	Diseñar experiencias de aprendizaje que incorporen estrategias lúdicas.	Cualitativa	Planificación de unidades didácticas	La planificación que incorpora el juego favorece el involucramiento del estudiante.	El diseño didáctico puede integrar recursos lúdicos para favorecer el aprendizaje.
Tigse Sánchez et al. (2026)	Estudiantes de Educación Básica	Aplicar estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión de textos.	Cualitativa	Intervenciones didácticas con cuentos y juegos	Se evidenció una mejora en la inferencia y el análisis de textos.	La lúdica favorece procesos de comprensión más activos y significativos.
Zulay Quintanilla (2021)	Estudiantes de Educación Básica	Humanizar la enseñanza de las matemáticas mediante estrategias lúdicas.	Cualitativa	Actividades grupales y resolución de problemas	La ansiedad frente a las matemáticas disminuyó mediante actividades lúdicas.	El juego favorece una relación más positiva con el aprendizaje matemático.
Duarte Martínez y Suárez Caragolla (2025)	Estudiantes de Educación Básica	Sintetizar la evidencia sobre gamificación en la adquisición de la lectura.	Revisión sistemática	Análisis de bases de datos científicas	Se identificó una tendencia favorable hacia el uso de la gamificación en alfabetización.	La literatura revisada respalda el uso de estrategias lúdicas en procesos de lectura.
Romero-Tandazo et al. (2026)	Estudiantes de Educación Básica	Analizar el desarrollo de funciones ejecutivas mediante el juego sistemático.	Mixto	Pruebas y observación	El juego favorece la memoria de trabajo, atención e inhibición.	Las estrategias lúdicas pueden contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas.

Caballero Intriago et al. (2024)	Estudiantes de Educación Básica	Analizar la calidad de los recursos lúdicos utilizados para favorecer la participación activa.	Cualitativa	Evaluación de materiales didácticos	La calidad y pertinencia de los recursos lúdicos influyen en la participación.	Los recursos deben responder a objetivos pedagógicos definidos.
Chávez Rodríguez et al. (2025)	Estudiantes de Educación Básica	Estudiar la relación entre estrategias lúdicas y disciplina en el aula.	Cualitativa	Entrevistas a profundidad	Las aulas con actividades lúdicas presentan menor presencia de conflictos y mayor interés.	La lúdica puede contribuir a una gestión de aula basada en la participación.

Fuente: *elaboración propia.*

Los estudios examinados indican que las estrategias lúdicas tienen un fundamento pedagógico que respalda su aplicación en la Educación Básica. La mayoría de los estudios sostiene que el juego promueve un aprendizaje significativo, pues a través de la participación y la experiencia, los alumnos logran entender los contenidos (Loor et al., 2025). Asimismo, se descubrió que los juegos contribuyen a establecer un entorno de confianza en el salón de clases, en el cual los alumnos intervienen con más seguridad y ven el error como una parte del aprendizaje (Bermeo, 2020).

De igual manera, varios autores sostienen que estas estrategias fortalecen habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas al promover actividades prácticas y participativas (Rodríguez, 2026). En el área de Matemática, también se destaca que el juego disminuye la ansiedad de los estudiantes y favorece una actitud positiva hacia el aprendizaje (Quintanilla, 2021).

La calidad metodológica de los estudios se evaluó según su diseño mediante la Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT), considerando la coherencia metodológica, selección de participantes, técnicas de recolección, análisis de datos y correspondencia entre resultados y conclusiones. Esta valoración permitió determinar la pertinencia y consistencia de los estudios incluidos y fortalecer la confiabilidad de la revisión.

En los artículos revisados se encontraron diferentes estrategias lúdicas utilizadas para promover la participación activa de los estudiantes. Entre las más frecuentes aparecen los juegos pedagógicos, la gamificación, las dinámicas grupales, los talleres lúdicos, el aprendizaje basado en juegos y el uso de materiales didácticos. Los autores coinciden en que estas estrategias despiertan el interés de los estudiantes y favorecen una mayor participación durante las clases (Vera Molina et al., 2025). Asimismo, la gamificación ha mostrado resultados positivos al incrementar la motivación y el

compromiso con las actividades escolares (Hidalgo et al., 2025; Luna et al., 2024; Quezada-Zapata et al., 2024).

Por otra parte, los talleres y las actividades basadas en el juego fortalecen la comunicación, el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes (Cevallos, 2025), mientras que el uso de materiales didácticos adecuados contribuye a que los alumnos participen con mayor frecuencia en las actividades propuestas por el docente (Caballero Intriago et al., 2024). Además, los cuentos, los juegos cooperativos y otras actividades recreativas favorecen el desarrollo de habilidades sociales y ayudan a crear un ambiente de aprendizaje participativo e inclusivo (Tigse Sánchez et al., 2026; Chávez Rodríguez, 2025).

Discusión

Las investigaciones estudiadas demuestran que las estrategias lúdicas contribuyen de manera importante al fomento de la participación activa y el fortalecimiento del proceso de aprendizaje en los alumnos de educación básica. La investigación revisada concuerda en que el juego, si se incluye en la planificación educativa, propicia un aprendizaje activo y fomenta una mayor participación de los alumnos en las tareas realizadas en el aula. En este sentido, Loor et al. (2025) argumentan que las dinámicas de juego ayudan a entender conceptos, sobre todo en Matemática, porque posibilitan que los alumnos vinculen contenidos abstractos con vivencias concretas.

Otra contribución detectada es el aumento del compromiso y la motivación hacia el aprendizaje. La investigación de Vera Molina et al. (2025) reveló que la motivación intrínseca fue alta en la mayoría de los alumnos que tomaron parte en actividades lúdicas. En cambio, Hidalgo et al. (2025), Herrera-Luna et al. (2024) y Quezada-Zapata et al. (2024) coincidieron en afirmar que la gamificación estimula el interés por aprender, aumenta el rendimiento académico y disminuye el estrés relacionado con las evaluaciones. Estos hallazgos muestran que la participación activa no solo depende de que el alumno esté presente en clase, sino también del nivel de motivación que generan las estrategias utilizadas por el docente.

De igual manera, la revisión demuestra que las estrategias lúdicas refuerzan distintas capacidades requeridas para el aprendizaje. Señala Rodríguez (2026) que las tareas centradas en el descubrimiento fomentan la habilidad de solución de problemas y el pensamiento crítico; por otro lado, Tigse Sánchez et al. (2026) comprobaron que la utilización de cuentos y juegos promueve el análisis crítico y la comprensión lectora, lo cual pone de manifiesto que las actividades lúdicas colaboran con el crecimiento de competencias cognitivas esenciales.

Los beneficios también se manifiestan en el plano emocional y social. Según Bermeo (2020), el juego genera un entorno en el que se acepta el error como parte del proceso de aprendizaje, lo cual contribuye a la reducción de la ansiedad escolar; por su parte, Quintanilla (2021) descubrió que las actividades recreativas disminuyen la ansiedad ante la adquisición de conocimientos matemáticos. Por otro lado, Chávez Rodríguez et al. (2025) indican que en las aulas donde se

utilizan estrategias lúdicas la convivencia es mejor y los conflictos son menos. Por su parte, Cevallos, (2025) evidenció progresos en la argumentación y el discurso oral de los estudiantes. Los resultados indican que la lúdica mejora no solo el aprendizaje en términos académicos, sino que también fomenta el avance de habilidades sociales, comunicativas y emocionales.

Por último, los estudios analizados coinciden en que los beneficios de las estrategias lúdicas se fundamentan de una planificación pedagógica. Según Ríos Vera (2026), es esencial diseñar experiencias educativas donde el juego tenga como objetivo metas de aprendizaje., Caballero Intriago et al. (2024), en cambio, indican que el grado de participación del estudiante se ve afectado directamente por la calidad de los materiales didácticos. En resumen, los análisis realizados permiten decir que las estrategias lúdicas son una metodología que promueve la participación activa y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes de Educación Básica cuando se implementan con un propósito pedagógico y de forma planificada.

Conclusiones

La revisión de los estudios científicos permitió comprender que las estrategias lúdicas constituyen un recurso didáctico eficaz para promover una mayor participación de los estudiantes de Educación Básica durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados muestran que el juego, cuando es utilizado con una finalidad educativa y una adecuada planificación, favorece el interés de los alumnos por aprender, incrementa su motivación y facilita una participación constante dentro del aula. Esto demuestra que aprender mediante actividades lúdicas contribuye a que los estudiantes se involucren de forma activa y desarrollen una actitud positiva frente a las tareas escolares.

Además, los datos analizados demuestran que el uso de juegos pedagógicos, dinámicas de colaboración y actividades gamificadas proporciona ventajas que superan la adquisición de contenidos. Estas tácticas mejoran la confianza y la autonomía de los estudiantes, a la vez que hacen fuertes las capacidades como el trabajo en equipo, la creatividad, la comunicación, el pensamiento crítico y la habilidad para solucionar problemas. Además, fomentan un entorno de aprendizaje integrador y participativo, en el que los estudiantes tienen la posibilidad de expresar sus pensamientos sin miedo a cometer errores y transformar esos errores en oportunidades para continuar su aprendizaje.

La investigación también ha establecido que un elemento importante de estos métodos es el papel que desempeña el docente. La participación activa de los alumnos depende no solo de su interés, sino también de la manera en que el profesor organiza las actividades y crea ambientes de aprendizaje dinámicos y atractivos. Por esta razón, es fundamental que los maestros integren estrategias de carácter lúdico que se alineen con las metas curriculares y las características de sus estudiantes, para que cada actividad tenga un propósito pedagógico y promueva un aprendizaje significativo.

las estrategias lúdicas son un enfoque metodológico relevante para elevar la calidad de la enseñanza en el nivel básico. Su puesta en marcha impulsa el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y académicas, favorece la participación activa y ayuda a que los alumnos crezcan de forma integral. La evidencia revisada muestra una tendencia favorable hacia el uso de estrategias lúdicas para promover la participación activa de los estudiantes. Los estudios presentan resultados consistentes, aunque con diferencias en sus diseños y metodologías. La evaluación mediante la MMAT permitió identificar una calidad metodológica pertinente en los estudios seleccionados, lo que respalda, con ciertas limitaciones, los beneficios de estas estrategias. Por lo tanto, se sugiere que las instituciones educativas fomenten su aplicación mediante la formación del profesorado y la disponibilidad de recursos didácticos adecuados, con el fin de robustecer prácticas pedagógicas innovadoras que respondan a los requerimientos actuales del sector educativo. Su puesta en marcha promueve el crecimiento de capacidades académicas, emocionales y sociales, fomenta la participación activa y contribuye a que los alumnos se desarrollen de manera integral.

Referencias bibliográficas

- Aguilar Verdesoto, L. Y., Vanegas Torres, G. F., Alarcón Ulloa, L. A., Bravo Mendoza, S. D., & Núñez Lucero, M. R. (2026). Gamificación como estrategia para fortalecer la participación activa en estudiantes de Educación General Básica Superior. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 7(1). <https://doi.org/10.66473/rcmg.v7i1.996>
- Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *EE Bermeo, Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Castillo Suarez, C., & Villadiego Muslaco, O. I. (2025). Fortalecimiento de la motivación escolar en estudiantes de primer grado a través de estrategias lúdicas en la IE Técnico Agropecuario Doribel Tarrá, San Andrés de Sotavento—segundo semestre 2025. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/77712>
- Caballero Intriago, Y., Pazmiño, M., & Zambrano Acosta, J. M. (2024). Estrategia innovadora basada en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de educación básica. *Revista Social Fronteriza*, 4(5). [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)415](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)415)
- Caballero Intriago, Y., Pazmiño Campuzano, M. F., & Zambrano Acosta, J. M. (2024). Estrategia innovadora basada en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en los

- estudiantes de cuarto año de educación básica. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45415.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)415](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)415)
- Chávez Rodríguez , J. D., & Chávez Rodríguez , M. N. (2025). La Lúdica como una Estrategia Didáctica para una Educación Inclusiva e Intercultural en Estudiantes de 5to Año de Educación Básica en la Unidad Educativa Yaguachi. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 12811-12833. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16862
- Chicaiza Morocho, D. C. (2025). Aplicación de la gamificación como estrategia de participación y aprendizaje en comunidades rurales del Ecuador: Un enfoque educativo y agroproductivo. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(2).
<https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.757>
- Cuje-Cevallos, Mariela Leonor, & García-Zambrano, Bety Elizabeth. (2025). La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. *Noesis*, 7(14), 579-597. Epub 15 de noviembre de 2025. <https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.426>
- Delgado Aza, T. S., Pesantez Jara, M. E., Farinango Caiza, N. L., Vargas Pozo, K. P., López Gavidia, K. L., & Zapata Bonilla, E. M. (2026). Participación activa del estudiante y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación general básica. (2026). *Revista Científica Multidisciplinaria Tsafiki*, 3(1), 616-627.
<https://doi.org/10.70577/raz2sy86>
- Duarte Martinez, K. B., & Suárez Caragollla, L. del C. (2025). Incidencia de la gamificación en el proceso de lectoescritura de estudiantes de segundo grado EGB. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 812–825.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.812-825](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.812-825)
- Flor García, M. G., & Obaco Soto, E. E. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 4172-4191. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829
- Herrera-Luna, S. B., Castro-Salazar, A. Z., & Auccahuallpa-Fernández, R. (2024). Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(2), 149–159. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i2.99>

- Hidalgo Hidalgo, G. del P., & Enríquez Hidalgo, M. Ángela. (2025). La Gamificación Como Estrategia Didáctica De La Lectoescritura En Estudiantes De Básica Media. *Tierra Infinita*, 11(1), 90-111. <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/tierrainfinita/article/view/1415>
- Hinojosa, F. D., Pupiales Guatemal, N. V., Checa Gudiño, P. M., Fuertes Rueda, E. R., & Mora Alvarez, P. R. (2025). Estrategias gamificadoras con material concreto para niños de educación general básica. *Revista Neosapiencia*, 3(2), 577-592. <https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v3i2.81>
- Livicota Verdezoto, R. A., Macas Maldonado, M. J., Tinoco Aguirre, E. R., Vera Castillo, M. J., & García Vélez, M. A. (2024). *Fomentando el aprendizaje activo: estrategias efectivas para la educación básica*. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2). <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.315>
- Manavella, A. M., Paoloni, P., & Rinaudo, M. C. (2021). Compromiso con los aprendizajes: perspectivas teóricas, antecedentes y reflexiones. *IKASTORRATZA e-Revista de Didáctica*, 27, 1–25. https://doi.org/10.37261/27_alea/2
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Guía de gestión y participación de estudiantes: Metodología Jóvenes transformando el mundo. *Ministerio de Educación del Ecuador*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/12/guia-gestion-y-participacion-de-estudiantes.pdf>
- Molina Cusme, J. J. (2025). Impacto de las estrategias lúdicas estructuradas en el desarrollo del razonamiento lógico en alumnos con discalculia. *Nexus Research Journal*, 4(1), 335-348. <https://doi.org/10.62943/nrj.v4n1.2025.236>
- Mora Aristega, A. M., Guijarro Intriago , R. V., Salazar Sánchez , M. E., & Marquínez Mora , L. G. (2025). Actividades lúdicas y su intervención en el refuerzo académico de estudiantes de segundo año de educación básica . *Journal of Science and Research*, 10(IV CISE). <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3762>
- Nauya Cain, M. E., Tenelema Aulla, . M. C. ., Tenezaca Panchana, P. J. ., & Ricardo Barzola, . P. E. . (2026). Las estrategias lúdicas en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica.: Playful Strategies in Strengthening the Teaching-

- Learning Process in Basic Education. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 7(1), Pág. 4846 –. <https://doi.org/10.66473/rcmg.v7i1.1127>
- Quezada-Zapata, D. W., Chancay-García, L. J., & Zambrano-Acosta, J. M. (2024). La gamificación como estrategia de aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año de educación básica. *MQRInvestigar*, 8(1), 801–821. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.801-821>
- Quinto Grijalva, I. G., Peñafiel Peñafiel, M. E., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategias lúdicas para mejorar la inclusión educativa de estudiantes con dificultades de aprendizaje de cuarto año de educación básica en la escuela Juan León Mera. *Sinergia Académica*, 7(3), 314–340. <https://doi.org/10.51736/sa.v7i3.339>
- Ríos Vera, P. J. (2026). Planificación de experiencias y actividades para el buen desempeño de los estudiantes del nivel primaria. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 10(41), 345–364. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v10i41.1212>
- Rocha-Espinoza, J. J., & Sánchez-Santamaría, J. (2025). Equidad educativa en el Ecuador después del COVID19: análisis crítico de acceso, inclusión y oportunidades. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1–18. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2110>
- Rodríguez Ojeda, A. del R., González-Carrión, E.-L., & Narvaez-Garay, M. S. (2026). Estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 10(1), 6145-6162. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22725
- Romero-Tandazo, N. J., Vite-Vargas, M. A., & Calle-Salvatierra, P. C. (2026). *Impacto de las estrategias lúdicas de enseñanza en el desarrollo de habilidades cognitivas infantiles tempranas*. *Journal Scientific MQR Investigar*, 10(1), 1–26. <https://doi.org/10.56048/MQR.2026.e120>
- Tapuy-Calapucha, N. L., Salazar-Guaraca, D. P., & García-Laje, C. A. (2025). Importancia del juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354., 8(15), 484-500. <https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0338>

- Tigse Sánchez, M. del R., Lapo Lapo, K. L., Vargas Naranjo, M. del R., Glenda Maritza Román Macas, G. M. R. M., & Nancy Rocio Risueño Fajardo, N. R. R. F. (2026). Influencia de las estrategias lúdicas y didácticas en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los primeros años de educación. *Green World Journal*, 9(01). <https://doi.org/10.53313/gwj91325>
- Vera Molina, Adelaida Narcisa, Huayamave Castro, Adriana María, Sandoval Aucay, Clemencia Rocío, & Chele Delgado, Santiago José. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(2), e502041. Epub 15 de febrero de 2025. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503>
- Velásquez Loor, W. A., Patín Guamán, M. B., Flores Pico, G. A., Carpio León, M. A., & Mayorga Parra, M. R. (2025). El juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje significativo de las matemáticas en el subnivel elemental de educación básica. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 5(2), 50–72. <https://doi.org/10.60100/bciv.v5i2.212>
- Zulay Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista De Educación*, 2(6), 143–157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

Copyright (2026) © Kevin Jardel Cholota Cedeño, Brigitte Estefania Pinto Ayala



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.