

# Metodologías innovadoras para fomentar la educación con enfoque interdisciplinario

## *Innovative methodologies to promote education with an interdisciplinary approach*

-Fecha de recepción: 02-08-2025 -Fecha de aceptación: 18-09-2025 -Fecha de publicación: 29-09-2025

Edison Ernani De La Vega Espinosa De Los Monteros  
Investigador independiente, Quito Ecuador  
[edison.delavegal@gmail.com](mailto:edison.delavegal@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0004-7933-0420>

Rosario Cecilia Clavijo Castro  
Investigador independiente, Cotopaxi Ecuador  
[cecilia.clavijo79@hotmail.com](mailto:cecilia.clavijo79@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0006-9415-5899>

Nury Lorena Salazar Martínez  
Investigador independiente, Guayas Ecuador  
[nury210675@hotmail.com](mailto:nury210675@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-6415-061X>

Erika Graciela Toledo Chalco  
Investigador independiente, Azuay Ecuador  
[erikat791@gmail.com](mailto:erikat791@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0004-0286-0415>

Nanci Concepción Fonseca Arias  
Investigador independiente, Cotopaxi Ecuador  
[Paveldomedaya@gmail.com](mailto:Paveldomedaya@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0003-0533-9273>

## Resumen

Este estudio aborda la implementación de métodos activos en la enseñanza de la educación básica para promover el aprendizaje colaborativo e interdisciplinario con la ayuda de la innovación técnica y educativa. La necesidad de mejorar la calidad de la educación, motivar a los estudiantes a través de un enfoque participativo y estudiantes. El objetivo general era analizar métodos activos, técnicas educativas y estrategias comunes. Se utilizaron enfoques cualitativos en el caso del diseño no experimental y la recopilación de datos en ensayos estructurados. Los resultados destacan la efectividad de los métodos activos como los proyectos y la colaboración para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. También destaca lo importante que es usar herramientas técnicas como Google Calendar y Padlet para promover la planificación, la comunicación y la colaboración entre los estudiantes. Estos resultados destacan la relevancia de buscar enfoques innovadores en clase para promover un aprendizaje significativo y preparar a los estudiantes para las tareas del siglo XXI.

**Palabras clave:** metodologías activas, aprendizaje, enfoque interdisciplinario

## Abstract

This study addresses the implementation of proactive methods in basic education teaching to promote collaborative and interdisciplinary learning using technological and educational innovations. The need to improve the quality of education and motivate students through a participatory and student-led approach is evident. The overall objective was to analyze the application of active methodologies, educational technology, and collaborative strategies. A qualitative approach was used in the non-experimental design and data collection through structured research. The result emphasizes the effectiveness of active methods such as project-based and collaborative learning in improving student motivation and learning. Furthermore, it emphasizes the importance of using technical tools such as Google Calendar and Padlet to promote planning, communication, and collaboration among students. These results highlight the importance of seeking innovative approaches in classes to promote meaningful learning and prepare students for the challenges of the 21st century.

**Keywords:** active methodologies, learning, interdisciplinary approach

## Introducción

En el contexto actual, la educación enfrenta desafíos importantes que requieren una revisión profunda de los métodos y enfoques, la globalización, los avances tecnológicos y la diversidad cultural, en este sentido, una integración de métodos como proyectos (ABP), Steam (ciencia, tecnología, ingeniería, artes, matemáticas) y juegos (ABJ) se presenta en una respuesta efectiva a los requisitos educativos en el siglo XXI, promoviendo el aprendizaje dinámico y participativo.

Los campos innovadores y las metodologías innovadoras de la educación estarán disponibles el 3 de mayo en los métodos orgánicos 3/2020, esto cambiará el plan de estudios y el orden sustantivo de la Ecología Educativa (Lomloe) 157/2022; planificación y plan de estudios de la escuela primaria (escritorio 106/2022).

La educación se ha desarrollado considerablemente en las últimas décadas, y ha evolucionado de un proceso exclusivamente teórico a un proceso más práctico y participativo, el aprendizaje académico en educación se atribuye al desarrollo de métodos innovadores, respuesta a las necesidades, colaboración y coordinación en varios campos y áreas de conocimiento; analiza las disciplinas académicas como ventajas de los métodos de enseñanza innovadores, y analiza disciplinas innovadoras y métodos de enseñanza para promover disciplinas académicas en el aula.

En el campo de la educación, los académicos son el enfoque central para promover la educación integrada y holística, las interacciones entre diferentes disciplinas promueven un mayor aprendizaje; esto significa que los estudiantes pueden desarrollar habilidades transferibles y comprender las complejidades del mundo actual. Puede mejorar su proceso educativo a través del trabajo interdisciplinario y la colaboración en una variedad de campos, interdisciplinario corresponde a la integración del conocimiento, donde varias áreas de conocimiento están asociadas con un aprendizaje importante en diversas áreas de conocimiento; las diversas áreas innovadoras de educación nacidas en el sistema educativo pueden conducir al cambio a través de las posibilidades a través del medio ambiente y los métodos tradicionales.

En su preámbulo, LOMLOE cree que el sistema educativo español debe ser los nuevos desafíos y dificultades que crea la educación actual, sin embargo, hay estudiantes más capacitados y más ambiciosos para continuar su aprendizaje dentro y fuera del aula; pero, sobre todo, los estudiantes

estaban preparados para enfrentar desafíos y necesidades que requerían aprendizaje social, especialmente en este punto, había una nueva sala y una oportunidad innovadora para hacerlo.

Los métodos innovadores se centran en los desafíos de los modelos educativos tradicionales basados en la transferencia de conocimiento, estos métodos promueven la participación activa de los estudiantes, el trabajo en equipo y las soluciones para problemas reales, lo que permite una estrecha conexión entre el contenido del plan de estudios y las realidades diarias del estudiante; otra buena metodología se basa en el proyecto (ABP), los estudiantes están trabajando en proyectos reales que implican el uso del conocimiento en contextos reales (Thomas, 2000), esta metodología promueve la autonomía, la investigación y la resolución de problemas; los estudiantes quieren aprender a actuar como profesionales que pueden identificar y desarrollar una variedad de grandes proyectos. Las estructuras de conocimiento tienen como objetivo desarrollar procesos de discusión y habilidades de aprendizaje a través de la capacidad de desarrollar el aprendizaje en equipo y las motivaciones laborales.

La educación interdisciplinaria se refiere a la integración de diversas disciplinas para abordar temas complejos y desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, esto se debe a que se pueden combinar diferentes áreas del "proyecto" entre diferentes campos de conocimiento; significa la comprensión global más profunda de la capacidad de traducir, traducir y usar lo que ha aprendido; además, promueve la colaboración entre los maestros en varios campos y la creación de proyectos interdisciplinarios en los que los estudiantes participan en la resolución de desafíos multidimensionales.

La interacción se refiere a la integración de varias disciplinas y dominios de conocimiento para abordar problemas complejos desde una perspectiva global, la educación interdisciplinaria rompe la visión general del conocimiento tradicional y promueve la relación entre las ideas y la transferencia de capacidades; según Fink (2003), los académicos promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

## Materiales y Métodos

La revisión sistemática de la literatura se realizó de acuerdo con los estándares de la Guía PRISMA (Objetos de Reporte Recomendados para Revisiones Sistemáticas y Meta-Análisis). A través de la exploración en bases de datos electrónicas en inglés y español, que podrían ser de gran relevancia e impacto. Solo se incorporaron publicaciones de excelente calidad que se han publicado en los últimos cinco años, sin limitaciones de lenguaje.

### *Criterios de inclusión*

- Estudios de cohorte.
- Investigaciones realizadas en educación especializada.
- Estudios que detallen
- Publicaciones de los últimos cinco años con acceso completo al estudio.
- Documentos publicados en páginas webs de organizaciones de educación certificadas.
- Documentos en idioma inglés y español.

### *Criterios de exclusión*

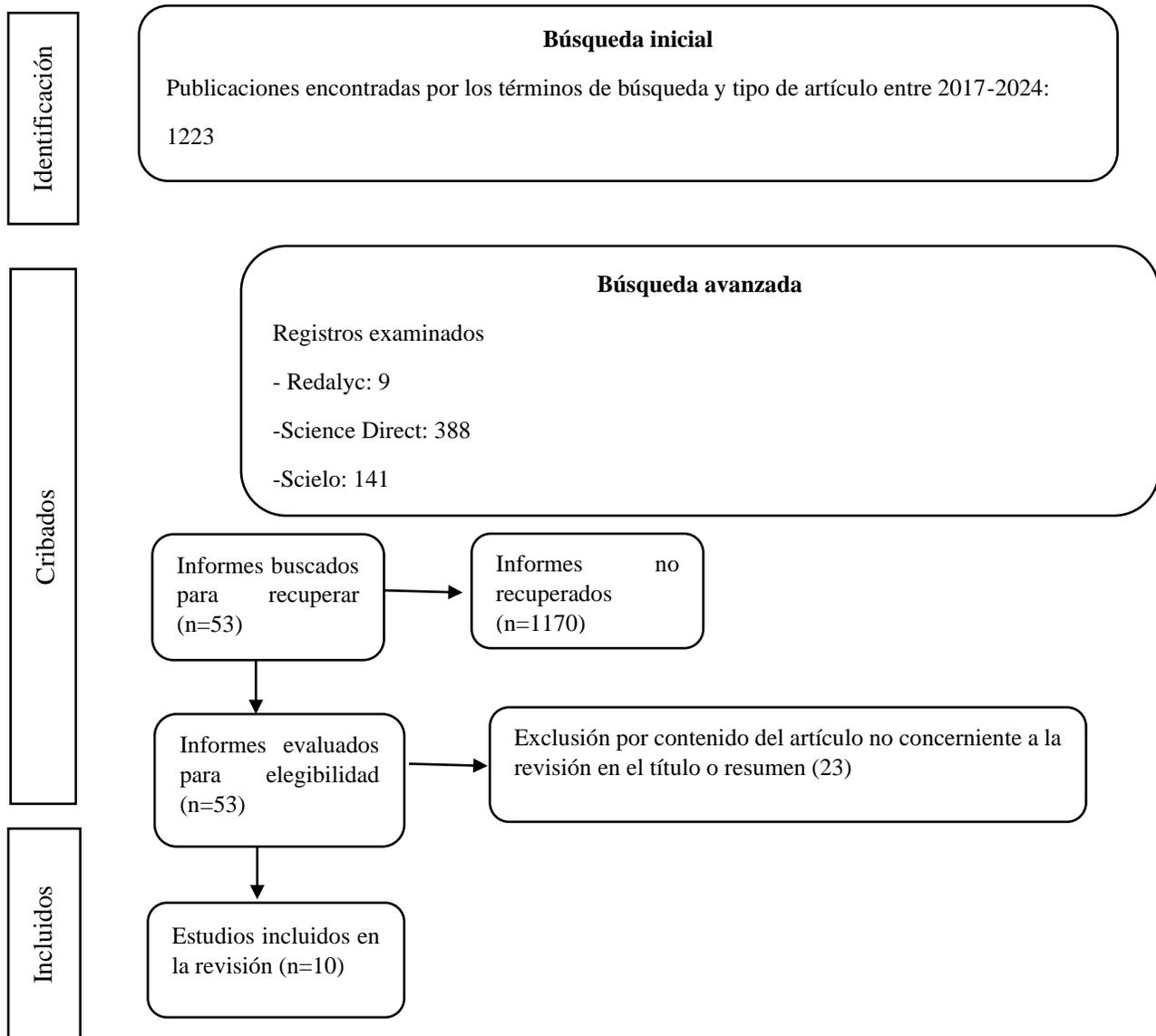
- Estudios de baja calidad.
- Documentos que tenga más de 5 años de antigüedad
- Revisiones bibliográficas.

### *Fuentes de información*

La recopilación de datos se llevó a cabo en bases de datos académicas de renombre, como PubMed, Cochrane Library Plus, biblioteca virtual de salud, Scielo y bibliotecas de instituciones académicas. El objetivo de este estudio es la adquisición de archivos aptos para proporcionar datos de calidad y actualizados de los documentos elegidos de preferencias, que fueron los publicados entre 2020 y 2025, incluyendo no solo investigaciones en español, sino también en inglés. Según la definición de la estrategia de búsqueda, la selección de material se llevó a cabo de la siguiente manera, logrando un total de 642 documentos en PubMed, 48 documentos en Crocranes, 133 en la biblioteca de salud virtual y 12 en Scielo, a continuación, se realiza un control estricto para determinar el número de archivos útiles y ejecutables en este estudio.

**Figura 1**

*Flujograma con la búsqueda, selección y exclusión de artículos*



## Resultados y/o Discusión

**Tabla 1.**

*Búsqueda y Revisión de Artículos. Año 2020-2024*

Nombre de la base de datos	Artículos encontrados	Artículos seleccionados	Palabras clave o descriptores
Redalyc	9	1	“metodologías” “innovadoras” “prácticas” “interdisciplinario”
Science Direct	388	1	“metodologías” “innovadoras” “prácticas” “interdisciplinario”
Scielo	141	3	“metodologías” “innovadoras” “prácticas” “interdisciplinario”
Google académico	614	5	“metodologías” “innovadoras” “prácticas” “interdisciplinario”
<b>Total</b>	<b>1223</b>	<b>10</b>	

*Nota.* Elaboración propia

**Tabla 2.**

*Artículos seleccionados*

Autor o autores	Metodología	Resultados
1. Al Fatta et al. (2019)	Revisión sistemática	Los autores destacan que el aprendizaje basado en juegos implica el uso de juegos diseñados específicamente para promover el aprendizaje, mientras que la gamificación consiste en aplicar elementos de diseño de juegos (como puntos, niveles o recompensas) en entornos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso.
2. Apaza et al., (2022)	Revisión sistemática	Los principales resultados evidencian que las metodologías activas permiten integrar saberes locales, fomentar el protagonismo estudiantil y reducir las barreras de exclusión derivadas del currículo tradicional.
3. Araya et al., (2021)	Revisión bibliográfica	Los principales resultados evidencian que estas metodologías permiten una mayor participación de estudiantes con necesidades educativas especiales, al ofrecer espacios flexibles, dinámicos y adaptables a distintos estilos de aprendizaje

4. Condlife (2017)	Comparativo	Los principales resultados evidencian que las metodologías innovadoras permiten articular saberes de distintas disciplinas, promover la participación activa del estudiantado y generar entornos de aprendizaje más equitativos.
5. CORFO (2019)	Revisión sistemática	Los principales resultados destacan que las metodologías activas —como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje colaborativo, el aula invertida y el pensamiento de diseño (design thinking)— permiten articular saberes interdisciplinarios y fomentar una participación más significativa del estudiantado.
6. Crespi (2022)	Documental	Los principales resultados revelan que, aunque existe un marco conceptual sobre inclusión, su aplicación práctica es limitada. Muchos docentes desconocen cómo trabajar con distintos tipos de discapacidad, lo que genera barreras en el proceso de enseñanza-aprendizaje
7. Da Costa (2023)	Documental	Los resultados revelan que persisten barreras estructurales, pedagógicas e institucionales que dificultan la aplicación efectiva de estos principios inclusivos.
8. Danniels (2018)	Revisión sistemática	Los principales resultados del estudio señalan que estas dos nociones tienen lenguajes, definiciones y concepciones de democracia distintas, lo que influye en su implementación.
9. Daubert (2018)	Revisión sistemática	Crítica a los modelos tradicionales de integración, que tienden a adaptar al estudiante a la escuela sin transformar las prácticas escolares.
10. Delgado et al. (2024)	Revisión bibliográfica	Los resultados muestran que las temáticas más abordadas fueron las barreras educativas, tanto estructurales como normativas y sociales, así como la formalización de la inclusión en los marcos legales. Sin embargo, aspectos como la participación estudiantil y el diseño de políticas inclusivas contextualizadas fueron menos explorados.

*Nota.* Elaboración propia

La implementación de métodos activos, en particular el aprendizaje cooperativo, está justificada por la capacidad de satisfacer las necesidades educativas modernas, estimula la participación activa de los estudiantes, mejora las habilidades de comunicación, promueve la inclusión y la diversidad, y se prepara para un mundo de trabajo donde la colaboración y el trabajo en equipo son esenciales. La investigación muestra que el aprendizaje colaborativo promueve un entorno de aprendizaje más activo y motivado, también promueve el desarrollo de habilidades emocionales sociales como la empatía, el respeto, la tolerancia, la resolución de conflictos y los elementos fundamentales de la coexistencia en una sociedad globalizada y diversa.

Por lo tanto, la implementación de la capacitación colaborativa y otros métodos activos proporciona una plataforma efectiva para mejorar los tipos de educación al proporcionar un entorno dinámico, participativo y colaborativo que aborde los desafíos globales con actualizaciones voluntarias y promueve la capacitación crítica.

Las actividades que se seleccionan activamente en un enfoque para simular la crisis global están justificadas por su capacidad para desarrollar habilidades amplias entre los estudiantes y prepararse para desafíos reales; los métodos activos como el aprendizaje basado en proyectos y colaborativos proporcionan un enfoque dinámico y participativo que fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración más allá de los costos de los datos.

La crisis energética y la incertidumbre global son problemas complejos y urgentes que requieren soluciones innovadoras e interdisciplinarias, la simulación de situaciones de crisis a nivel regional y global brinda a los estudiantes la oportunidad de comprender estos temas y comprenderse activamente a sí mismos, y utilizar su conocimiento en una variedad de campos, incluida la geografía, la economía, la política y las ciencias sociales; estas actividades motivan un aprendizaje significativo al enfrentar desafíos auténticos que requieren un análisis profundo y una respuesta reflexiva.

La elección de los métodos activos se justifica por la capacidad de promover a los estudiantes de manera más inclusiva, el aprendizaje básico del proyecto permite el estudio de situaciones reales o ficticias que promueven la autonomía, la investigación y la creatividad; el aprendizaje cooperativo, por otro lado, promueve el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, el intercambio de ideas y desarrolla habilidades sociales y emocionales básicas para el trabajo grupal y la vida diaria.

Las estrategias implementadas activamente son clave para el éxito de estas actividades, por ejemplo, herramientas digitales como Google Calendar, Padlet y Loomio promueven la colaboración y la gestión de proyectos en línea, y promueven ideas para la participación e intercambio entre los estudiantes; la confiabilidad de una "parada de 3 minutos" basada en un enfoque estratégico y proyecto permite una ruptura reflexiva que estimula la generación de ideas, la toma de decisiones y la integración del conocimiento.

Estos métodos y estrategias proactivas intentan traducir el papel de los estudiantes con receptores de información simple a participantes que están activos en su propio aprendizaje, incluye

desarrollo, responsabilidad, motivación intrínseca y promoción de habilidades transferibles y únicas en un mundo dinámico y cambiante. Por lo tanto, las actividades seleccionadas y los métodos activos proporcionan una plataforma robusta para el aprendizaje integrado para los estudiantes, estimulan el pensamiento crítico, promueven habilidades socioemocionales y preparan a los estudiantes para convertirse en personas reflexivas, solidarias y activas sobre los complejos desafíos del mundo moderno.

Un enfoque diverso para la evaluación requiere no solo la adquisición de conocimiento, sino también el desarrollo de habilidades justas comerciales aprendidas, pensamiento crítico, cooperación y aplicaciones prácticas, este método de evaluación tiene como objetivo promover el compromiso de los estudiantes y el crecimiento constante en el proceso educativo.

## Conclusiones

Primero, el significado y la efectividad de los métodos activos en el aula se destaca, especialmente en el contexto de la educación básica, estos métodos, como el aprendizaje problemático, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje de servicio, el aula inversa y la gamificación, proporcionan más enfoques participativos y de estudiantes, motivación, creatividad, pensamiento crítico y colaboración; también se ha observado que el uso de equipos técnicos e innovaciones educativas juega un papel fundamental en la mejora de estos métodos. Google Calendar, Doodle, ToDoist, Trello, aparse, Loomio y herramientas para publicidad, organización, planificación, comunicación, decisiones conjuntas, pensamiento crítico, cooperación, toma de decisiones estratégicas y más.

También está claro que la implementación de métodos activos en las clases requiere un marco metodológico apropiado, particularmente en el contexto de la investigación cualitativa, el uso de diseños no experimentales con enfoques descriptivos y pruebas estructuradas utilizando escalas Likert permite la participación y efectividad de estos métodos, especialmente para los maestros a nivel básico; la importancia de diseñar unidades didácticas que integren métodos activos, tecnología educativa, colaboración y estrategias interdisciplinarias en relación con las propuestas de actividades educativas, estas actividades, como "recolectar naciones sudamericanas en la crisis energética" y "la capacidad de las ideas para resolver la incertidumbre como una crisis global",

proporcionan un entorno de aprendizaje real donde los estudiantes pueden tener problemas reales y desarrollar habilidades y habilidades prácticas en el siglo XXI.

## Referencias

- Al Fatta, H., Maksom, Z., & Hafiz, M. (2019). Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions. ResearchGate. doi:10.5013/IJSSST.a.19.06.41
- Apaza Canaza, F., Cavero Pacheco, S., & Travieso Valdés, D. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos: su. Varona, 1-10. Obtenido de <https://tinyurl.com/mvxtcdf>
- Araya Miranda, N., Arias Salgado, C., Bastías Peña, P., Jiménez Reyes, M., & Rodríguez Carrillo, V. (2021). Efectividad del Aprendizaje Basado en Proyectos v/s el Método Tradicional. Revista Memoriza.com 2021; 17: 43-52, 43-52. Obtenido de <https://tinyurl.com/2a97b54h>
- Beyer, L. (1997). Perfiles de Educadores. Posiciones/controversias. Obtenido de <file:///C:/Users/usuario/Downloads/109430spao.pdf>
- Bravo, A. (2012). EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y SU USO PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES. Obtenido de <https://tinyurl.com/32xuetsm5>
- Canada, C. o. (2012). CMEC Statement on Play-Based Learning. Obtenido de <https://tinyurl.com/35x7jze3>
- Celis Cuervo, D., & González Reyes, R. (2021). Aporte de la metodología Steam en los procesos curriculares. Grupo de investigación Conciencia, Universidad, 279-302. Obtenido de <https://tinyurl.com/skvkdcpr>
- Condliffe, B., Quint, J., Visher, M., Bangser, M., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017). Project-Based Learning A Literature Review. Working Paper. mdr. BUILDING. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED578933.pdf>
- CORFO. (2019). Aprender Jugando»: La Novedosa metodología de enseñanza para niños de 12 años, basada en el aprendizaje de Finlandia. Obtenido de <https://tinyurl.com/yave93fu>
- Crespí, P., García-Ramos, J., & Queiruga-Dios, M. (2022). Project-Based Learning (PBL) and Its Impact on the Development of Interpersonal Competences in Higher Education. Journal of New Approaches in Educational Research, 259-276. doi: DOI <https://doi.org/10.7821/naer.2022.7.993>

- Da Costa Pimenta, C., & Goicochea Calderón, J. (2023). El aprendizaje basado en proyectos: Una Modalidad Facilitadora del Éxito Escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.*, 3701- 3731. doi: DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5606](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5606)
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. En A. Pyle, *Aprendizaje basado en el juego*. Obtenido de <https://tinyurl.com/3sd3pzs8>
- Daubert, E., Ramani, G., & Rubin, K. (2018). El aprendizaje basado en el juego, y el desarrollo social. En A. Pyle, *Aprendizaje basado en el juego*. Obtenido de <https://tinyurl.com/3sd3pzs8>
- Delgado-Muñoz, M., Villavicencio-Mera, A., & Salcedo-Quijije, J. (2024). Métodos pedagógicos innovadores para el mejoramiento de la calidad en la Educación Básica. *CIENCIAMATRIA*, 409- 425. doi: DOI 10.35381/cm.v10i1.1231
- Díaz Cedeño, V., Salazar Caraballo, I., & López Brito, R. (2023). Steam: Una breve conceptualización de una metodología orientada al desarrollo de competencias del siglo XXI. *Educare*, 73-91. Obtenido de <https://tinyurl.com/y8dceyv5>
- Dinscore, A. (2015). *Game-Based Learning*. Instruction Section. Obtenido de <https://tinyurl.com/57prat5p>
- Ellis, D., Williams, J., Wells, J., & Kuen-Yi, L. (2021). Looking at STEM education in different countries. Obtenido de <https://tinyurl.com/yt5ukdup>
- Elsherbiny, M., & Al Maamar, H. (2021). Game-Based learning through mobile phone apps: effectively enhancing learning for social work students. *Social Work Education*, 315–332. Obtenido de <https://tinyurl.com/m2zawud4>
- Embuldeniya, C. (2020). STEM (STEAM) Evolution – Understanding the Foundation of World Economic Development. *VIDURAVA*, 3-8. Obtenido de <https://tinyurl.com/2uhra2td>
- Erlina, M., & Wahyuni Anggraini, H. (2020). The Application of Project-Based Learning (PBL) Through Storyboard to Improve Reading Achievement of the 10th Grade Students. *Atlantis Press*, 395-401. Obtenido de <https://tinyurl.com/39y395b2>

- Fernández-Caballero, N., Ureña-Ortín, N., & Alarcón-López, F. (2023). Impacto de una propuesta con aprendizaje basado en juego en educación física sobre el compromiso cognitivo y nivel disfrute en preescolares. *Jump*, 1-57. doi: DOI: 10.17561/jump. n7.2
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York. Obtenido de <https://tinyurl.com/yn8xy726>
- Frommelt, M. (2024). *STEAM Education*. Obtenido de <https://tinyurl.com/yeanshff>
- Galeana de la O, L. (2016). *Aprendizaje basado en proyectos*. Universidad de Colima. Obtenido de <https://tinyurl.com/yf8vx2c2>
- González Villavicencio, J., & Estrella Flores, J. (2023). *Educación del Siglo XXI, competencias, metodologías y estrategias*. *Sprint Investigación*. Obtenido de <https://tinyurl.com/3hxbbkc7>
- Greene, D. (2023). *KaiXR*. Obtenido de ¿Qué es la educación STEAM? El futuro de la educación del siglo XXI: <https://tinyurl.com/44medvtw>
- Josina, F., Baptista, M., & Concei, T. (2024). *Integrated STEAM Education for Students' Creativity Development*. *education sciences*, 1-23. doi: <https://doi.org/10.3390/educsci14060676>
- Kimani, B. (2024). *Effectiveness of Project-Based Learning in Enhancing Critical Thinking Skills among High School Students*. *American Journal of Education and Practice*, 53-65. doi: DOI: <https://doi.org/10.47672/ajep.1901>
- La Fundación LEGO. (2024). *Learning Through Play*. Obtenido de *Los niños saben que el juego es su superpoder*: <https://tinyurl.com/3u9xa4nm>
- Lam-Byrne, A. (2023). *El aprendizaje STEAM: una práctica inclusiva*. *Revista Científica Episteme y Tekne*. doi: DOI: <https://doi.org/10.51252/rceyt.v2i1.466>

Copyright (2025) © Edison Ernani De La Vega Espinosa De Los Monteros, Rosario Cecilia Clavijo Castro, Nury Lorena Salazar Martínez, Erika Graciela Toledo Chalco, Nanci Concepción Fonseca Arias



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.

