



Metodologías activas emergentes y Concienciación Social [Emerging active methodologies and social awareness]

María-José Igual-Pérez¹, Aránzazu Duque Moreno¹, Carolina Calvo García¹
y Paula Martínez López¹

Resumen

Desde la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) se trabaja en el fomento de una Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), siendo esta un propósito fundamental para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que integran la Agenda 2030 aprobada por la Asamblea General de la Organización de Naciones Unidas (ONU) el 25 de septiembre de 2015. Una de las iniciativas recientes del Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe, IESALC (UNESCO-IESALC) y de la Asociación para el Diseño Pedagógico y Educación para el Desarrollo Sostenible (ALDESD) ha sido la organización en 2022 del Bootcamp de Diseño Pedagógico y EDS, contexto en el que se enmarca el presente trabajo. Se presenta el proyecto de diseño de un módulo específico de formación de 20 horas de duración distribuidas a lo largo de 5 semanas, e integrado como complemento formativo de 1 ECTS dentro de los estudios de Grado en Educación Infantil y Primaria, donde el alumnado va a poder desarrollar las competencias clave para la sostenibilidad de manera equitativa. El principal ODS trabajado es el ODS 4 “Educación de Calidad”, además del ODS 10 “Reducción de desigualdades”, el ODS 16 “Paz, justicia e instituciones sólidas”, y de manera transversal el ODS 17 “Alianzas para lograr los objetivos”. La principal fortaleza de este proyecto es el efecto replicador que tendrá en la sociedad, ayudando al cumplimiento de los ODS señalados en la Agenda 2030. Por tanto, este módulo pretende mostrar el camino para desarrollar proyectos sostenibles de impacto sembrando así la semilla del cambio en los estudiantes, pero también en sus futuras aulas formadas por la sociedad del hoy y del mañana.

Palabras clave

educación infantil, educación primaria, educación para el desarrollo sostenible, diseño de aprendizaje, ODS

¹ Universidad Internacional de Valencia, Valencia, Spain

Corresponding Author:

María-José Igual-Pérez, Universidad Internacional de Valencia, calle Pintor Sorolla, 21,
46002, Valencia, Spain

Email: mariajose.igual@professional.universidadviu.com

Abstract

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) works to promote Education for Sustainable Development (ESD), being a fundamental purpose to achieve the Sustainable Development Goals (SDGs). that make up the 2030 Agenda approved by the General Assembly of the United Nations (UN) on September 25, 2015. One of the recent initiatives of the UNESCO International Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean, IESALC (UNESCO-IESALC) and the Association for Learning Design and Education for Sustainable Development (ALDESD) has been the organization in 2022 of the Bootcamp on Pedagogical Design and ESD, the context in which this work is framed. This project is designed for a specific training module lasting 20 hours distributed over 5 weeks and integrated as a training complement of 1 ECTS within the Degree studies in Early Childhood and Primary Education. In this module the students will be able to develop the key competences for sustainability in an equitable way. The main SDG worked on is the SDG 4 "Quality Education", in addition to SDG 10 "Reduction inequalities", SDG 16 "Peace, justice and strong institutions", and cross-cutting SDG 17 "Partnerships for the goals". The main strength of this project is its replicative effect on society, contributing to the achievement of the Sustainable Development Goals (SDGs) outlined in the Agenda 2030. Therefore, this module aims to pave the way for the development of sustainable projects with a significant impact, thereby sowing the seed of change in students and also in their future classrooms, which will be shaped by the society of today and tomorrow.

Key words

early childhood, primary education, education for sustainable development, learning design, SDGs

Parte 1: El diseño de aprendizaje

El diseño de aprendizaje presentado en este artículo y titulado Metodologías activas emergentes y Concienciación Social ha sido creado por 4 autoras vinculadas a la Universidad Internacional de Valencia (VIU), en España. Se propone su aplicación en la enseñanza superior, concretamente, en el Grado en Educación, con un duración de 20 horas y con un valor en ECTS de 1 crédito.

La Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS) viene perfilándose desde finales del siglo pasado a partir de la visión de la Educación para Todos (UNESCO, 1990). Posteriormente, desde principios del siglo XXI, la ONU proclamó el Decenio de las Naciones Unidas de la Educación con miras al Desarrollo Sostenible que se extendería de 2005 a 2014, designándose a la UNESCO como organismo rector del mismo (UNESCO, 2006). Al final del Decenio, la Conferencia de la ONU sobre Desarrollo Sostenible (Río+20) y la 37a Conferencia General de la UNESCO, determinaron el surgimiento de un Programa de Acción mundial de EDS y un esbozo de agenda para la Educación después de 2015, en cuyo contexto se ampliaron y precisaron metas y acciones (UNESCO, 2014). Es en este momento cuando se empieza a reflexionar sobre cómo puede la Educación contribuir a los objetivos propuestos para después de 2015, proporcionándole un carácter transversal y transformador. Todas estas propuestas y metas se llevaron a debate en 2015 en la Asamblea General de las Naciones Unidas, adoptando la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Naciones Unidas, 2015). En ella se habla del compromiso urgente de una educación única y renovada que sea integral, ambiciosa y exigente, sin dejar a nadie atrás

y que “empodere a los alumnos para tomar decisiones conscientes y actuar responsablemente en aras de la integridad ambiental, la viabilidad económica y una sociedad justa para generaciones presentes y futuras” (UNESCO, 2017).

Es en este contexto donde se enmarca el Bootcamp de Diseño Pedagógico y EDS 2022, organizado por UNESCO-IESALC y ALDESD (ALDESD, 2023; Toro-Troconis et al., 2023; UNESCO IESALC, 2022). Una actividad innovadora que pretende inspirar y capacitar a equipos de académicos, diseñadores instruccionales, desarrolladores educativos y estudiantes para que adquieran una mentalidad de diseño del aprendizaje centrada en la EDS.

En el caso concreto del grupo de trabajo que aquí se presenta, se trata de un módulo el cuál está diseñado para ser llevado a cabo en formato online a lo largo de 20 horas en 5 semanas, equivalente a 1 ECTS. El mismo, está diseñado para ser implementado con estudiantes de Grado de Educación de la Universidad Internacional de Valencia (España), como un complemento optativo y con posibilidad de ser exportable a otras universidades o contextos educativos. Para realizar la organización del módulo se ha utilizado la Herramienta de Diseño Pedagógico CoDesignS EDS (CoDesignS ESD, 2021; Ahmad et al., 2023).

El objetivo principal es el de poder formar a los futuros docentes en metodologías transformadoras y diseño de material pedagógico con el que implementar en sus aulas proyectos de trabajo que permitan conseguir un mundo más sostenible, así como, desarrollar currículos en los que la educación para la sostenibilidad y los ODS sean entendidos de manera transversal al mismo. De esta manera conseguiremos un efecto replicador en la sociedad ayudando al cumplimiento de los objetivos señalados en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Este objetivo general está vinculado a los siguientes resultados de aprendizaje (RA):

- RA1: Implementa metodologías activas emergentes que le permiten diseñar en sus programaciones de aula competencias, objetivos y métodos de enseñanza transformadores.
- RA2: Integra contenidos y metas asociadas al desarrollo sostenible que incluyan de manera transversal la sostenibilidad en el currículo escolar.
- RA3: Diseña recursos facilitadores para el diseño de material pedagógico y los pone en práctica.
- RA4: Descubre experiencias de éxito de otros docentes que han puesto en práctica los contenidos del módulo en sus aulas.
- RA5: Desarrolla un proyecto o situación de aprendizaje vinculado a la concienciación social y la sostenibilidad.
- RA6: Colabora con grupos poniendo en práctica estrategias cooperativas.
- RA7: Evalúa sus conocimientos y los de sus compañeros y/o compañeras de manera justa y fundamentada.

Para llevar a cabo el módulo se utiliza fundamentalmente la pedagogía de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Así, los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan procesos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Harwell, 1997; Martí 2010) y donde el docente adquiere la función de orientador, llevando al alumnado a poder encontrar la solución a los problemas que surjan en el proyecto de forma autónoma. Eso implica que los docentes van a ocupar un

papel clave, al ser los principales responsables de enseñar al alumnado a utilizar y acceder de manera correcta a toda la información disponible en Internet (Gálvez, 2013). Desde esta perspectiva, las metodologías didácticas actuales deben adaptarse a este tipo de circunstancias, con el fin de lograr una enseñanza óptima en los respectivos centros educativos (López, 2018).

Siguiendo esta línea, tras la presentación del programa en la semana 1, se crearán grupos para el trabajo cooperativo y colaborativo donde se trabajará sobre concienciación social durante la semana 2. Esto se realizará a través de actividades de introspección y reflexión con las cuales se pretende que el alumnado detecte una problemática concreta relacionada con los ODS y en la que poder incidir mejorando la misma a través de la educación. Seguidamente, durante la semana 3, se busca que el alumnado conozca diferentes metodologías emergentes que permitan la transformación para su futura aplicación en el aula como son el ABP, Aprendizaje de Servicio, Aprendizaje Visible o STEAM. Para ello, durante las diferentes sesiones del módulo se va a diseñar un canvas por equipos que guiará el desarrollo del ABP (Figura 1).



Figura 1. Canvas ABP sostenibilidad. Elaboración propia.

Posteriormente, en la semana 4 del módulo se trabajará sobre las actividades de aprendizaje y material pedagógico vinculado a las mismas. Así, el alumnado conocerá diferentes tutoriales sobre herramientas TIC punteras, tanto de diseño como de creación de contenido digital, para poder seleccionar y utilizar aquellas que sean más acorde con su proyecto. Finalmente, en la última semana del módulo, cada grupo presentará el proyecto al resto de compañeros y compañeras. Además, deberá ser incluido dentro del padlet del equipo <https://padlet.com/carolcalvog/6652wqoxzj5bf57c> para que el resto de estudiantes pueda verlo y evaluarlo dentro de la propia aplicación mediante el otorgamiento de 1 a 5 estrellas.

Una figura importante que se va a introducir en este proyecto es la del “alumnado infiltrado”, es decir, profesionales docentes que hayan llevado a cabo con éxito en sus aulas proyectos sobre sostenibilidad con su alumnado, pero que no serán presentados

como tal, sino que a lo largo del módulo deberán dinamizar y ser generadores de ideas en cada uno de los grupos. Es en la última semana cuando estos alumnos infiltrados dejarán de serlo para poder presentar sus buenas prácticas en el aula. Con esta figura se pretende crear lazos de unión entre los estudiantes y los docentes expertos, para así, poder llevar los proyectos y materiales diseñados al aula durante el periodo de prácticas del alumnado de Grado.

La evaluación del módulo será formativa y cíclica, esto es, va a servir para ir adaptando lo necesario dentro del módulo y poder dar una respuesta real y ajustada a las necesidades de aprendizaje del alumnado. Además, también será participativa, cumpliendo con el RA7 (Tabla 1).

Tabla 1. Evaluación del módulo

Semana 1	¿Qué esperas del módulo? Debatirlo mediante un foro.	5%
	Test de valoración de conocimientos sobre sostenibilidad.	5%
Semana 2	Reflexión guiada por preguntas en el foro.	10%
Semana 3	Evaluación: Quiz sobre metodologías.	10%
Semana 4	Autoevaluación por equipos.	10%
Semana 5	Realización y presentación del Canvas ABP sostenibilidad y material pedagógico diseñado.	50%
	Evaluación final.	10%

Nota. Elaboración propia.

Las actividades de aprendizaje y enseñanza se han diseñado siguiendo la esencia del Bootcamp, según la cual es crucial situar en el centro del módulo actividades que pongan en valor competencias relacionadas con la manera de practicar, debiendo ser en todo momento el estudiante la parte activa fundamental del proceso de aprendizaje y también de enseñanza.

De forma más concreta, las actividades de tipo exploratorio (9 actividades) están presentes en las cuatro primeras semanas, no encontrando este tipo de actividad en la semana 5, centrada en las buenas prácticas. Las actividades de tipo reflexivo/autoreflexivo (9 actividades) están presentes durante las 5 semanas que dura el módulo, lo que denota la importancia que tiene la reflexión durante la totalidad del proceso de aprendizaje. Un ejemplo de este tipo de actividad es que cada grupo pensará en una problemática que le gustaría transformar. Las actividades de tipo comunicativo (4 actividades) se reparten entre las semanas 1, 2 y 5. Un ejemplo de este tipo de actividad es la presentación de la problemática identificada que cada grupo debe presentar al resto de alumnos. Las actividades de tipo productivo (2 actividades) se distribuyen entre las semanas 2 a 4 y un ejemplo de este tipo de actividad es que cada grupo deberá generar una representación visual del trabajo sobre la metodología investigada y compartirla en el foro junto con cuestiones que induzcan a la reflexión del resto de

grupos. Por último, las actividades de tipo evaluativo/autoevaluativo (5 actividades) se distribuyen a lo largo de las 5 semanas que dura el módulo, lo que muestra la importancia de la evaluación continua o formativa además de la evaluación sumativa o final.

En la figura 2 se puede observar la distribución de los distintos tipos de actividades durante el módulo.

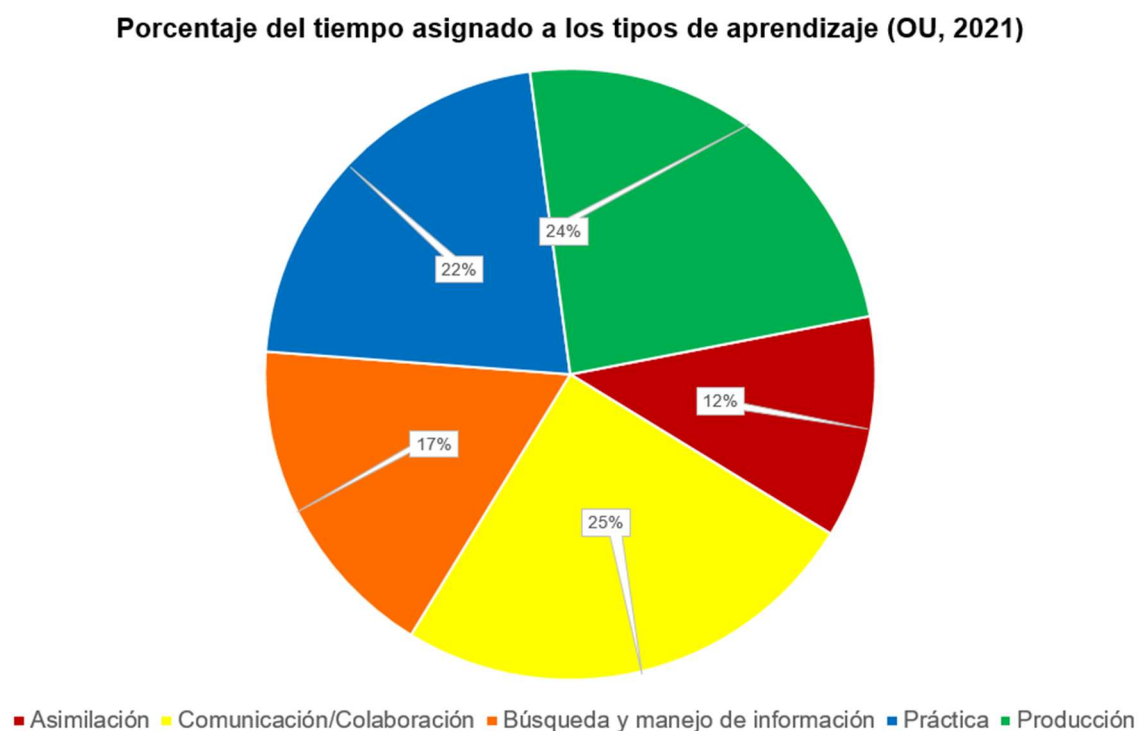


Figura 2. Porcentaje del tiempo asignado a los tipos de aprendizaje. Elaboración propia a partir de la Herramienta CoDesignS ESD (2021).

A través de estas actividades, el alumnado desarrollará las competencias clave para la sostenibilidad, las cuales representan competencias transversales, multifuncionales e independientes del contexto y son necesarias para todos los alumnos de cualquier edad a nivel mundial (UNESCO, 2017).

La competencia de pensamiento sistémico se alcanzará fundamentalmente mediante las actividades exploratorias, como la reflexión sobre la sostenibilidad o sobre la elección de metodología. El alumnado fomentará la competencia de anticipación, al pensar sobre el proyecto de educación sostenible a llevar a cabo en su futura aula, eligiendo la metodología, el problema a trabajar y los diferentes materiales. La competencia normativa la van a desarrollar al conocer la parte teórica de la asignatura, como las partes del ABP o las diferentes metodologías que pueden utilizar. La competencia estratégica será trabajada al proponer soluciones y estrategias para la problemática elegida y plasmarlas tanto en el canvas como en el padlet. La competencia de colaboración será transversal a todo el módulo al tener que trabajar de forma colaborativa y cooperativa. La competencia de pensamiento crítico será desarrollada al

realizar debates sobre los diferentes temas que se propongan en el aula. La competencia de autoconciencia será puesta en práctica al realizar rutinas de pensamiento al inicio y final de la asignatura sobre la idea de sostenibilidad que tenían antes y después del módulo y al reflexionar sobre el papel que pueden desempeñar como futuros docentes. Por último, la competencia integrada de resolución de problemas será fomentada en el aula al proponer diferentes maneras de implementar la educación sostenible en su futura labor como docentes.

En la siguiente gráfica podemos observar el porcentaje de las diferentes competencias en el módulo:

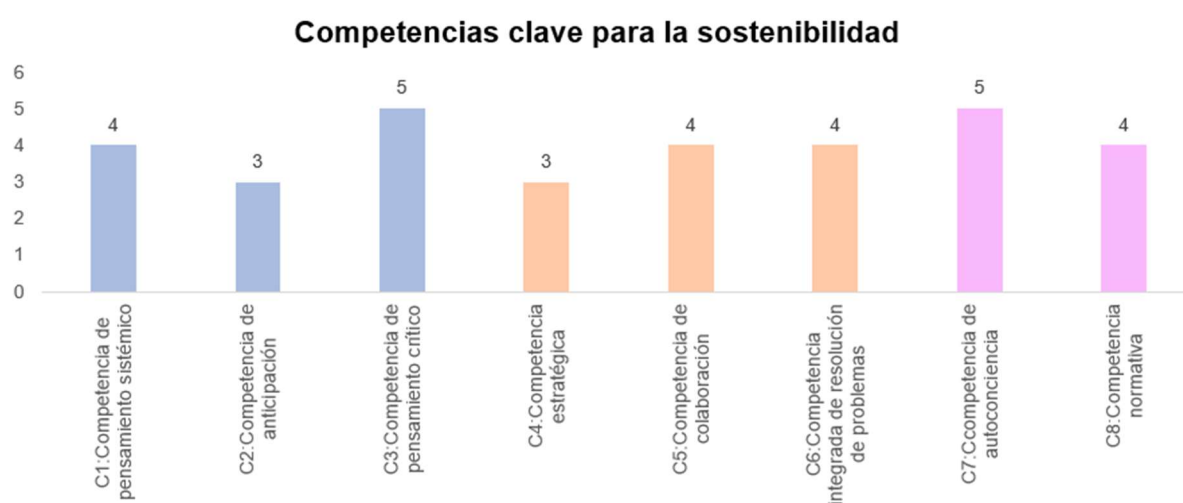


Figura 3. Competencias clave para la sostenibilidad. Elaboración propia a partir de la Herramienta CoDesignS ESD (2021).

De manera más general, en el siguiente gráfico (Figura 4) se puede observar el porcentaje de las diferentes competencias según su naturaleza: maneras de ser, de pensar y de hacer, que van en relación con los objetivos de aprendizaje específicos (cabeza, corazón y manos):

Competencias clave para la sostenibilidad

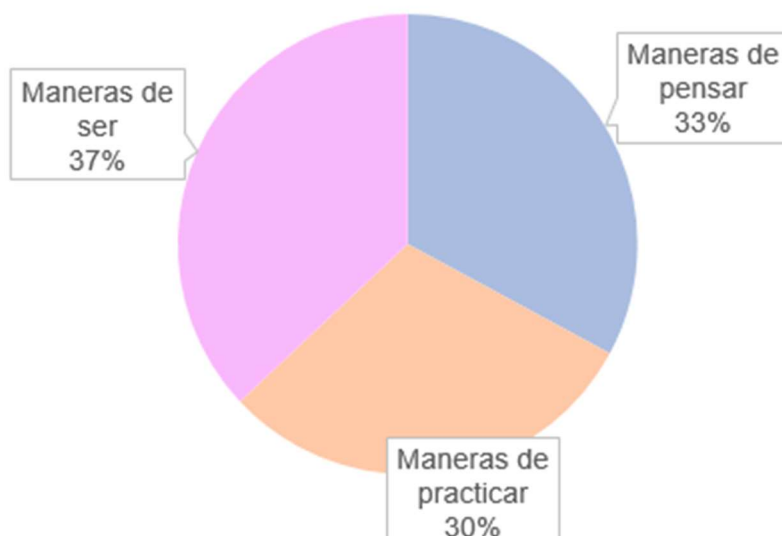


Figura 4. Competencias clave para la sostenibilidad. Elaboración propia a partir de la Herramienta CoDesignS ESD (2021)

Con respecto a los ODS incluidos en el diseño del módulo han sido los siguientes:

- ODS 4 “Educación de calidad”, con la finalidad de poder transformar los currículos escolares para incluir la EDS y valorar su efecto replicador.
- ODS 10 “Reducción de desigualdades”, con el objetivo de asegurar un acceso igualitario e inclusivo que dé respuesta a todas las realidades
- ODS 16 “Paz, justicia e instituciones sólidas”, con la finalidad de construir escuelas que tengan en cuenta las necesidades de la infancia y de la sostenibilidad del planeta

Además, es interesante destacar la importancia transversal del ODS 17 “Alianzas para lograr los objetivos”, ya que el fin último del módulo es poder establecer vínculos de cooperación entre escuelas y el grado de Educación.

En cuanto a los dominios de aprendizaje específicos dirigidos a los ODS, se ha intentado lograr un equilibrio entre cabeza, corazón y manos (ver Figura 3). De este modo, además de haber logrado un buen balance, este está perfectamente distribuido entre los diferentes dominios. Así, se trata de comprender con la cabeza, de preocuparse o tener voluntad con el corazón y de actuar con las manos.

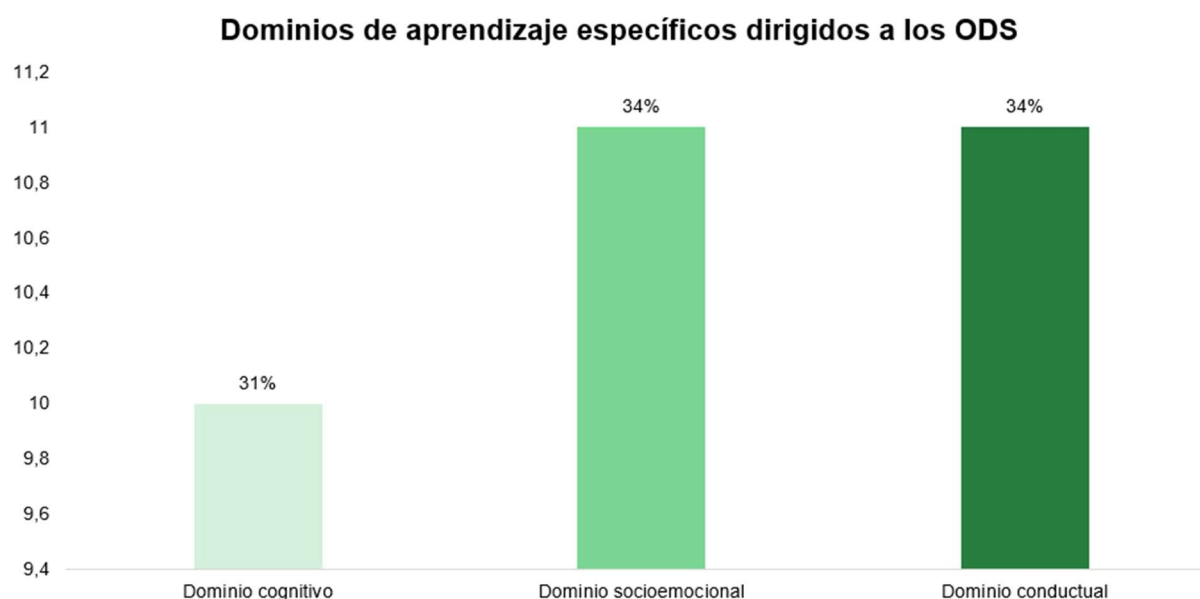


Figura 5. Dominios de aprendizaje específicos dirigidos a los ODS. Elaboración propia a partir de la Herramienta CoDesignS ESD (2021)

Por último, en cuanto a las herramientas utilizadas en el módulo, se ha intentado alcanzar un equilibrio para que estas sean lo más diversas y estimuladoras posible, tanto para el propio módulo en sí mismo como para que el alumnado las pueda conocer y aplicar en su futura labor como docentes. Se van a utilizar herramientas como vídeos, webinars o infografías para conocer y elaborar nueva información. Para la evaluación se utilizarán quiz y se organizará un forum, entre otras herramientas (Figura 6).

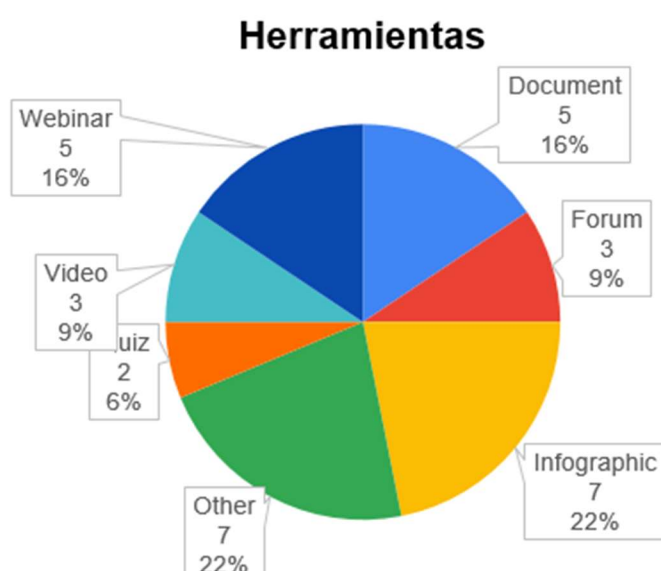


Figura 6. Herramientas. Elaboración propia a partir de la Herramienta CoDesignS ESD (2021)

Parte 2: El proceso que usamos para llegar al diseño

El diseño de este módulo ha sido realizado por las cuatro autoras, miembros de la Universidad Internacional de Valencia (España), todas ellas con trayectorias distintas a la par que confluentes en algún punto, lo cual ha sido enriquecedor a la hora de aportar ideas al proyecto.

Aunque cada una tenía un rol específico dentro del proyecto (líder académico, líder diseñador pedagógico, líder técnico educativo y líder estudiante), las cuatro han trabajado en equipo, repartiendo las diferentes tareas y aportando al grupo los planteamientos oportunos para obtener una idea coherente y acorde tanto a los principios del Bootcamp como con los propios de cada una de ellas.

El hecho de que tres de las componentes tuvieran experiencia en Educación Superior y la cuarta la tuviese en Educación Infantil y Primaria ha sido de gran ayuda para crear el proyecto con vistas a su transmisión del aula de la universidad a los centros educativos. Además, el hecho de estar en contacto con materiales y recursos que se utilizan en la actualidad en las aulas de Educación Primaria ha supuesto una gran ventaja a la hora de crear los recursos del módulo.

Para la realización del módulo se ha trabajado principalmente mediante reuniones online durante todo el Bootcamp. Cabe destacar que solo dos de las cuatro integrantes se conocían anteriormente. A pesar de esto, una de las cosas a resaltar ha sido el buen ambiente y sintonía que ha habido en todo momento en el grupo, siempre con un objetivo en común; impregnarse de la mayor cantidad de información en torno a la sostenibilidad y la EDS para que sea aplicable en la universidad y su futura transmisión a las escuelas. Esto ha favorecido la fluidez de ideas y la facilidad en el trabajo en equipo en todo momento.

Por otra parte, ha sido fundamental la ayuda y guía de los mentores en la realización del proyecto. Gracias a su trayectoria y experiencia, han inducido a la reflexión respecto a las ideas que se iban proponiendo y haciendo que se considerasen otras nuevas.

Conclusiones

A la hora de crear el diseño, las dificultades han sido diversas, puesto que el grupo tenía un escaso conocimiento sobre la EDS y los ODS. Sin embargo, este aparente inconveniente inicial, pronto se convertiría en un reto y una motivación para el grupo. Gracias a los materiales proporcionados por el Bootcamp y otros recursos encontrados en Internet, en breve nos pusimos al día en la Agenda 2030 y los ODS. Otra dificultad ha sido el hecho de que 3 de las 4 miembros no tuviéramos experiencia en Educación Primaria, siendo fundamental el papel y la experiencia de la cuarta compañera.

Como se ha comentado anteriormente, este proyecto no se ha llegado a implementar, aunque el objetivo es trabajar para poder hacerlo inicialmente en la Universidad Internacional de Valencia y, posteriormente en otras universidades.

Por otro lado, cabe señalar que en España se aprobó en el 29 de diciembre de 2020 una nueva ley educativa denominada LOMLOE, cuyo calendario de implantación se ha realizado de manera escalonada, contemplando su implantación plena en el curso 2023/2024. Esto es relevante, ya que uno de los cambios importantes que se recoge en ella ha sido la inclusión de la EDS como uno de sus ejes transversales. Es por esto que las

autoras creen importante a la vez que necesario, formar a los futuros profesores en esta temática desde los estudios universitarios.

Es importante destacar también la participación del equipo en el “I Congreso Internacional sobre Sostenibilidad Curricular y ODS en la Formación Universitaria”, celebrado en octubre de 2022 en Valencia. En él, se presentó una comunicación en formato póster contando la experiencia del Bootcamp y explicando el proyecto, además de seguir aprendiendo sobre sostenibilidad en el área universitaria.

Para las autoras ha sido una experiencia muy enriquecedora el poder participar en el Bootcamp, considerado como una gran oportunidad. Así, el haber podido profundizar en la educación basada en la sostenibilidad y adquirido diversas herramientas con las que crear un módulo basado en la EDS a través de metodologías activas, ha sido un reto extremadamente motivador. Es por ello que la experiencia es totalmente recomendable para estudiantes universitarios, docentes y otros profesionales interesados en profundizar en la EDS.

Por último, destacar que el equipo cree firmemente que la educación es el motor para poder conseguir un cambio real a través de la concienciación social y el desarrollo de estrategias para poder incidir en nuestro planeta consiguiendo un mundo mejor. Con esta pretensión se ha desarrollado este módulo, ya que pretende mostrar el camino para desarrollar proyectos sostenibles de impacto, sembrando así la semilla del cambio en los estudiantes universitarios, así como en sus futuras aulas formadas por la sociedad del hoy y del mañana.

Referencias

ALDESD (2023). *Learning Design and ESD Bootcamp*. <https://aldesd.org/bootcamp-2023/>

Ahmad, N., Toro-Troconis, M., Ibahrine, M., Armour, R., Tait, V., Reedy, K., Malevicius, R., Dale, V., Tasler, N., & Inzolia Y. (2023) CoDesignS Education for Sustainable Development: A Framework for Embedding Education for Sustainable Development in Curriculum Design. *Sustainability*, 15(23): 16460. <https://doi.org/10.3390/su152316460>

CoDesignS ESD (2021). *CoDesignS ESD Framework and Toolkit*. <https://codesignsesd.org/>

Congreso Internacional Sostenibilidad Curricular y ODS. (s. f.). <https://www.uv.es/uv-sostenibilidad/es/educacion-investigacion/congreso-internacional-sostenibilidad-curricular-ods.html>

Gálvez, E. (2013). *Cuaderno de apoyo didáctico. Metodología activa: favoreciendo los aprendizajes*. Santillana.

Harwell, S. (1997). *Project-based learning. Promising practices for connecting high school to the real world*. University of South Florida.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020

López, P. (2018). *El aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza de la historia. propuesta de dos unidades didácticas para la educación secundaria obligatoria* (trabajo fin de máster). Universidad de Las Islas Baleares.

Martí, J. A.; Heydrich, M.; Rojas, M. y Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21.

Naciones Unidas (2015). *Transformar nuestro mundo: Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* Resolución adoptada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015.

https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf

Toro-Troconis, M., Inzolia, Y., & Ahmad, N. (2023). Exploring Attitudes towards Embedding Education for Sustainable Development in Curriculum Design. *International Journal of Higher Education*; 12(4), 42-54. DOI: <https://doi.org/10.5430/ijhe.v12n4p42>

UNESCO (1990). *Declaración Mundial sobre Educación para Todos y Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127583_spa

UNESCO (2006). *Decenio de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible (2005-2014): plan de aplicación internacional*.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000148654_spa

UNESCO (2014). *Declaración de Aichi-Nagoya sobre la Educación para el Desarrollo Sostenible*.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231074_spa

UNESCO (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible.: objetivos de aprendizaje*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423>

UNESCO IESALC (2022, Julio 1). Bootcamp de Educación para el Desarrollo Sostenible formó a equipos de 21 universidades en pedagogías transformadoras para incluir ODS en los currículos.

UNESCO IESALC Blog. <https://www.iesalc.unesco.org/2022/07/01/bootcamp-de-educacion-para-el-desarrollo-sostenible-formo-a-equipos-de-21-universidades-en-pedagogias-transformadoras-para-incluir-ods-en-los-curriculos/>