



Proyecto Desarrollo ConSentido [ConSense Development Project]

Piedad Roldán Jaramillo¹, Liliana Páez Cruz¹, Catalina Calle¹ y María Salomé Gallego¹

Resumen

Colombia ocupó el puesto 52 (de 113 países) respecto a la asequibilidad, disponibilidad, calidad y seguridad de los alimentos y recursos naturales, según el GFSI. Esa realidad motivó a la Facultad de Ciencias de la Nutrición y los Alimentos de la Universidad CES (Medellín, Colombia), a participar en el Bootcamp de Diseño Pedagógico y Educación para el Desarrollo Sostenible diseñado por la Association for Learning Design and Education for Sustainable Development (ALDEDS) en colaboración con UNESCO International Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean (IESALC), Manchester Metropolitan University, la American University of Sharjah y la Open University en el Reino Unido.

La participación en el Bootcamp permitió desarrollar estrategias institucionales y contar con una capacidad instalada en la universidad (personal cualificado replicador de experiencias, instrumentos de implementación y seguimiento diseñados); para la implementación del *Proyecto Desarrollo ConSentido*, el cual tiene como objetivo mejorar la calidad de vida de las comunidades rurales del Municipio de Jericó (Antioquia, Colombia), mediante la implementación de prácticas sostenibles en el uso de los recursos naturales y el fortalecimiento de las capacidades de las poblaciones locales. Los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Nutrición y los Alimentos participan activamente en este proyecto, colaborando en la ejecución de las acciones y promoviendo el desarrollo sostenible en la región.

El logro del objetivo de aprendizaje se estructura en un avance progresivo de cuatro resultados de aprendizaje, que parten de la capacidad de analizar una situación real, priorizar y diseñar una intervención educativa, hasta llegar a su implementación y evaluación.

Durante el Bootcamp de Diseño Pedagógico y EDS, pudimos analizar y comprender la importancia de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODSs) como una guía para

¹ Universidad CES, Medellín, Colombia

Corresponding Author:

Liliana Páez Cruz, Universidad CES, Cl 10A #22 - 04, El Poblado, Medellín, El Poblado, Medellín, Antioquia, Colombia

Email: lpaez@ces.edu.co

abordar los desafíos sociales, económicos y medioambientales pensando en el impacto institucional. Esta reflexión nos permitió darnos cuenta de que la articulación de los ODS no debe limitarse a un área del conocimiento, sino que debe tener un enfoque integrador que permita proporcionar a nuestros estudiantes una educación más holística y significativa.

Esta integración transversal de los ODS en el currículo no solo enriquece el aprendizaje de nuestros estudiantes, sino que también fomenta una mentalidad global y sostenible, lo cual es esencial para abordar los desafíos complejos que enfrentamos en la actualidad.

Palabras clave

Estudio de caso, educación para el desarrollo sostenible, diseño de aprendizaje, enseñanza, educación, nutrición.

Summary

Colombia ranked 52nd out of 113 countries in terms of affordability, availability, quality, and safety of food and natural resources, according to the Global Food Security Index (GFSI). This reality motivated the Faculty of Nutrition and Food Sciences at CES University (Medellín, Colombia) to participate in the Learning Design and Education for Sustainable Development Bootcamp, designed by the Association for Learning Design and Education for Sustainable Development (ALDEDS) and delivered in collaboration with UNESCO International Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean (IESALC), Manchester Metropolitan University, the American University of Sharjah and the Open University in the United Kingdom.

Participation in the Bootcamp enabled the development of institutional strategies and the establishment of institutional capacity at the university, including qualified personnel experienced in replication, implementation instruments, and designed monitoring for the implementation of the *ConSentido Project* Development. The project aims to improve the quality of life in rural communities from Jericó (Antioquia, Colombia) through the implementation of sustainable practices in the use of natural resources and the strengthening of local populations' capacities. Students from the Faculty of Nutrition and Food Sciences actively participate in this project, collaborating in the execution of actions and promoting sustainable development in the region.

The achievement of the learning objective is structured through a progressive advancement of four learning outcomes, starting from the ability to analyse a real situation, prioritize, and design an educational intervention, and eventually reaching its implementation and evaluation.

During the Learning Design and Education for Sustainable Development Bootcamp, we were able to analyse and comprehend the importance of the Sustainable Development Goals (SDGs) as a guide to address social, economic, and environmental challenges while considering institutional impact. This reflection made us realize that the integration of the SDGs should not be limited to a specific knowledge area but should have an integrative approach that allows providing our students with a more holistic and meaningful education.

This cross-cutting integration of the SDGs into the curriculum not only enriches our students' learning but also fosters a global and sustainable mindset, which is essential for addressing the complex challenges we currently face.

Keywords

case study, education for sustainable development, learning design, teaching, education, nutrition

El diseño de aprendizaje

El proyecto *Desarrollo ConSentido* tiene en cuenta el perfil de egreso del Nutricionista y Dietista de la Universidad CES, que busca generar la autoconciencia de agentes de transformación social, esto es, que sean capaces de plantear nuevas formas de actuación en el ámbito profesional, a través de propuestas de intervención, encaminadas a dar respuestas efectivas a problemáticas reales en el ámbito de la alimentación y la nutrición, siempre en procura de favorecer el bienestar de las personas, los colectivos y sus entornos, bajo el enfoque del desarrollo y el fortalecimiento de capacidades.

En este sentido, la asignatura en la que se enmarcó este proyecto (ubicada en el octavo de 10 períodos académicos), busca que los estudiantes sean capaces de aplicar metodologías propias de la gestión de proyectos que respondan a problemáticas reales en contextos comunitarios específicos desde la perspectiva de la educación y comunicación en salud y nutrición, en integración con los sistemas agroalimentarios sostenibles.

La asignatura es de 3 créditos, es decir, 144 horas; y el módulo para desarrollar el proyecto es de 44 horas: 18 de acompañamiento directo y 36 horas de trabajo independiente; correspondientes a 8 semanas. En el cronograma, la iniciativa se adelanta entre la semana 5 y la 12 del período académico.

El diseño del proyecto, resultado de participar en el Bootcamp de Diseño Pedagógico y EDS (UNESCO IESALC, 2022), busca el desarrollo de competencias que den cuenta de la capacidad de los estudiantes para argumentar y proponer sobre la base de la interpretación y la cognición. En este sentido, el resultado de aprendizaje final debe dar cuenta del dominio conductual de aplicación de metodologías propias de la gestión de proyectos, que respondan a problemáticas reales en contextos comunitarios específicos, desde la perspectiva de la educación y comunicación en salud y nutrición, en integración con los sistemas agroalimentarios sostenibles (CoDesignS ESD, 2021).

Basados en los pilares de la Herramienta de Diseño Pedagógico CoDesignS ESD (Toro-Troconis et al, 2023; CoDesignS ESD, 2021), planteamos estrategias que involucran saberes cognitivos (🧠), relacionados con aspectos de conocimiento teórico y práctico; junto con habilidades socio-humanistas (💖) que fortalecen la formación integral de los estudiantes en su relación consigo mismo, sus compañeros y su entorno, y, por último, los aspectos actitudinales (👉) en los que el estudiante lleva a una práctica orientada, los conocimientos que pueden ser replicados en otros contextos donde el futuro profesional se desenvuelva.

Se plantea también el desarrollo de competencias digitales dado que el estudiante deberá planear, cotejar, analizar, gestionar datos y procesos en los que su labor se ve favorecida con los recursos digitales correspondientes.

Para llegar a lo anterior se surtió una fase exploratoria que permitió definir las líneas estratégicas del Proyecto ConSentido y sustentarlas sobre los principios del marco CoDesignS ESD (CoDesignS ESD, 2021), el cual facilitó tener un panorama claro para estructurar la planeación dentro de la Herramienta de Diseño Pedagógico CoDesignS ESD, dicha herramienta nos proporcionó un mapa con las áreas de impacto en los saberes cognitivos, socio-humanista y actitudinal.

Las siguientes ilustraciones presentan los resultados de esa relación y los ODS a los que se le apunta en los diferentes roles que hacen parte del desarrollo de la iniciativa (Figura 1), y los Resultados de Aprendizaje (RA) que hacen parte de una estructura de secuencialidad y progresividad, en la que cada uno representa un insumo para el siguiente y se concreta en un producto de construcción colectiva entre los mismos estudiantes, con la comunidad a intervenir (Figura 2).

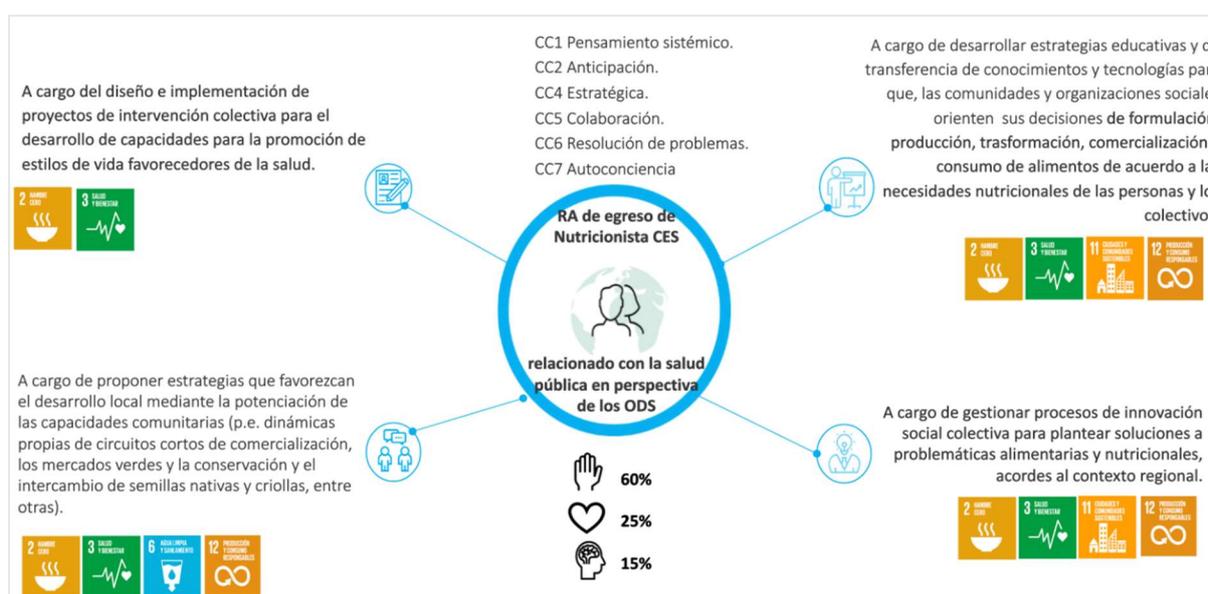


Figura 1. Contribución de la asignatura Gestión de proyectos para el desarrollo local en el resultado de aprendizaje de egreso del Nutricionista Dietista CES relacionado con el ejercicio profesional en el campo de la salud pública (CoDesignS ESD, 2021).



Figura 2. Resultados de Aprendizaje (RA) en la asignatura Gestión de proyectos para el desarrollo local.

El ejercicio de diseño de aprendizaje que aquí se presenta, se centra en los RA2 y RA3, que comprenden un poco más del 50% del tiempo y de las semanas de duración de la asignatura, pero, además, concentrado -en alto grado-, en el dominio conductual para el aprendizaje de los ODS, principalmente en perspectiva de aportar en la mejora de la seguridad alimentaria y nutricional de las comunidades desde el hogar (ODS2), promover el bienestar y la vida sana (ODS3), favorecer oportunidades educativas para el desarrollo de capacidades (ODS4).

- RA2. Diseñar un perfil de proyecto de intervención educativa que responda a una problemática de alimentación y nutrición priorizada en el análisis de situación que utilice herramientas metodológicas para el desarrollo de capacidades en las comunidades.
- RA3. Elaborar de forma colaborativa, la ruta de intervención y los materiales educativos que respondan a la problemática en alimentación y nutrición priorizada y que utilice herramientas metodológicas para el desarrollo de capacidades en las comunidades. ABC

¿Cómo se lograrán los resultados de aprendizaje específicos/competencias?

El logro del objetivo de aprendizaje se estructura en un avance progresivo de cuatro resultados de aprendizaje que parten de la capacidad de analizar una situación real, priorizar y diseñar una intervención educativa, hasta llegar a su implementación y evaluación.

El resultado de aprendizaje número dos (RA2) apunta a diseñar una propuesta de intervención educativa que responda a una problemática de alimentación y nutrición, priorizada en el análisis de situación y que utilice herramientas metodológicas para el desarrollo de capacidades en las comunidades.

Para este momento, además de las competencias (CC) de resolución de problemas (CC6), competencia estratégica (CC4) y competencia de colaboración (CC5), se suman la competencia de pensamiento sistémico (CC1), competencia de anticipación (CC2) y competencia de autoconciencia (CC7) para proponer -no sólo desde la perspectiva de la seguridad alimentaria de las comunidades (ODS2)-, sino además, orientado al bienestar y la salud (ODS3) en integración con el consumo y la producción sostenibles (ODS12) y el cuidado del agua y el entorno (ODS6-11). Los dominios conductual y socioemocional siguen guiando los tipos de aprendizaje que se favorecen en torno a la comunicación, la práctica, la producción, la reflexión y la evaluación.

Con el RA2 como insumo, en el RA3 se espera que los estudiantes pasen a elaborar de forma colaborativa, la ruta de intervención y los materiales educativos que respondan a la problemática en alimentación y nutrición priorizada, utilizando herramientas metodológicas para el desarrollo de capacidades en las comunidades.

Posteriormente, cada grupo debe gestionar un tercer encuentro con la comunidad -en terreno-, para planear la ruta de implementación de la estrategia educativa, ajustando la propuesta con base en la realimentación de la comunidad. Se define la programación de las actividades (tiempo y lugar) y se aplica una autoevaluación.

El RA3 se concreta en la producción de los prototipos de materiales de comunicación y educación que darán soporte a la implementación de la estrategia de intervención diseñada. Cada grupo debe compartir estos prototipos en el aula virtual para recibir la realimentación de los demás en un webinar de reflexión y debate. Con los resultados de esta actividad, cada grupo proceder con la producción de materiales y la implementación de la ruta trazada (RA4).

Resultados de aprendizaje, Competencias para la sostenibilidad y Dominios de aprendizaje.

Cada *Resultado de Aprendizaje* (RA) cuenta con actividades evaluativas que dan cuenta del alcance o desarrollo de estos, y apoyadas en instrumentos variados. En la Tabla 1 se comparten ejemplos para el RA2.

Tabla 1. ¿Cómo se evalúan los resultados de aprendizaje específicos/competencias?
(CoDesignS ESD, 2021)

Evaluación - RA2	Descripción	Ponderación (%)	Semana
E1: Análisis de situación	<p>Visita en terreno a la comunidad, con el fin de hacer un proceso de recolección de información utilizando las herramientas de recolección que permitan organizar y analizar los datos obtenidos. Los hallazgos son socializados por los estudiantes en un escenario de aprendizaje colaborativo, en el que evidencian reflexión del contexto y sustentar las conclusiones que permitan orientar la intervención a realizar.</p> <p>Esta evaluación se soportará en una rúbrica que el estudiante tendrá a disposición junto con las instrucciones, un apartado de la rúbrica estará enfocado a un proceso de autoevaluación y otro en coevaluación. Los instrumentos y el insumo metodológico reposarán en el aula virtual de la asignatura.</p>	30%	5
E2: Priorización	<p>Uso de las herramientas de priorización. Toma de decisión sobre el problema a intervenir. Argumentación oral y escrita.</p>	35%	6 y 7
E3: Ruta de intervención	<p>Uso de las herramientas socializadas con el estudiante para el análisis etiológico del problema y de las posibles alternativas que se consideran para llevar a cabo la intervención. Argumentación oral y escrita.</p> <p>Esta evaluación se soportará en una rúbrica que el estudiante tendrá a disposición junto con las instrucciones, un apartado de la rúbrica estará enfocado a un proceso de autoevaluación y otro en coevaluación. Los instrumentos y el insumo metodológico reposarán en el aula virtual de la asignatura.</p>	35%	8

En los entornos académicos, una actividad puede abordar diversas *competencias clave para la sostenibilidad*. La Figura 1 muestra el nivel de presencia de cada una de estas competencias en el trabajo del estudiante. Los colores indican una agrupación en: Maneras de ser, Maneras de pensar y Maneras de practicar. Ver Figura 3.

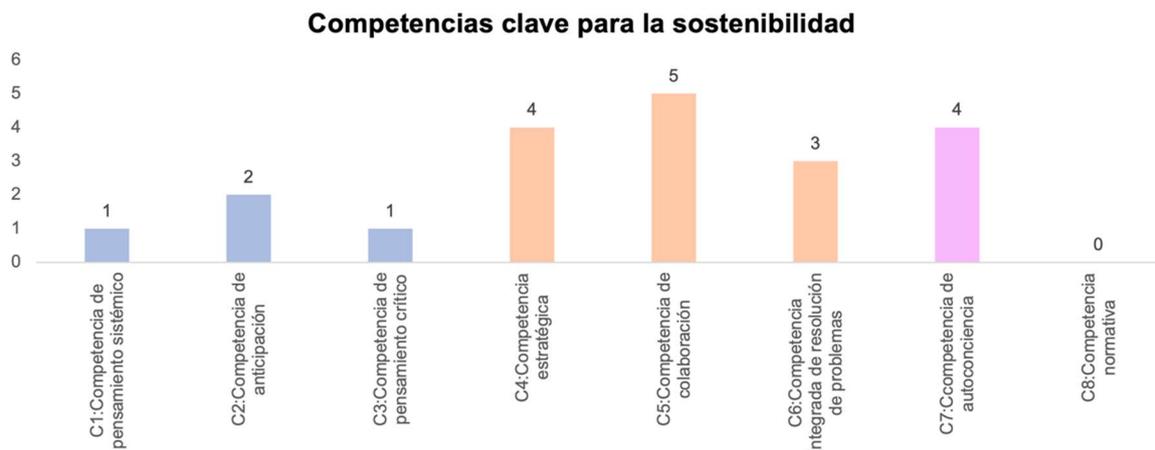


Figura 3. Competencias clave para la sostenibilidad - Valores (CoDesignS ESD, 2021)

Es factible, entonces, hacer un análisis apoyado en la agrupación mencionada (Maneras de ser, Maneras de pensar y Maneras de practicar), cuyo análisis de datos refleja la siguiente articulación. Ver Figura 4.



Figura 4. Competencias clave para la sostenibilidad - Porcentajes (CoDesignS ESD, 2021)

Los *dominios de aprendizaje* deben estar articulados a lo largo de la puesta en marcha del proyecto, con lo cual se garantiza una formación integral de los estudiantes. Se estimaron dominios específicos en diferentes momentos del desarrollo del proyecto, que se vinculan directamente a las competencias clave para la sostenibilidad. La Tabla 3 muestra cómo se enfocan los dominios de aprendizaje específicos, correspondientes a las semana 5 a 8 del proyecto.

Tabla 2. ¿Cómo se enfocan los dominios de aprendizaje específicos? (CoDesignS ESD, 2021)

Competencias Clave para la Sostenibilidad	Dominios de aprendizaje específicos	Descripción
Semana 5 a 8		
C6:Competencia integrada de resolución de problemas	Dominio conductual	Con el ejercicio de priorización como insumo, se hará una segunda visita en terreno para aplicar las herramientas dispuestas en el aula (previamente discutidas y analizadas en los espacios de asesoría grupal) y con esto, recoger de la población la devolución sobre el ejercicio de priorización y, sus expectativas frente a las rutas de intervención educativa.
C4:Competencia estratégica	Dominio cognitivo	
C5:Competencia de colaboración	Dominio socioemocional	
C1:Competencia de pensamiento sistémico	Dominio cognitivo	Producto de la visita, cada grupo tendrá la ruta de intervención a partir de la cual, deberá diseñar el perfil de proyecto de intervención educativa, haciendo uso de la sistematización del trabajo de campo y las técnicas, metodologías y herramientas previamente revisadas.
C7:Competencia de autoconciencia	Dominio socioemocional	
C2:Competencia de anticipación	Dominio conductual	
C6:Competencia integrada de resolución de problemas	Dominio conductual	
C2:Competencia de anticipación	Dominio conductual	Cada equipo sustentará ante el grupo la decisión sobre la ruta de intervención. Deberán diseñar una presentación en la que la argumentación será el elemento central, comunicando de manera clara la coherencia entre la situación analizada y las decisiones sobre las alternativas de intervención. Se hará ejercicio de autoevaluación y heteroevaluación sobre la base de una rúbrica previamente socializada.
C4:Competencia estratégica	Dominio conductual	
C5:Competencia de colaboración	Dominio conductual	
C6:Competencia integrada de resolución de problemas	Dominio conductual	
C7:Competencia de autoconciencia	Dominio conductual	

En el análisis de todo el proyecto *Desarrollo ConSentido*, la Figura 5 muestra los porcentajes en los que los dominios de aprendizaje específicos están dirigidos a los ODS:

el 60% le apunta al dominio conceptual, un 25% al dominio socioemocional y un 15% al dominio cognitivo.

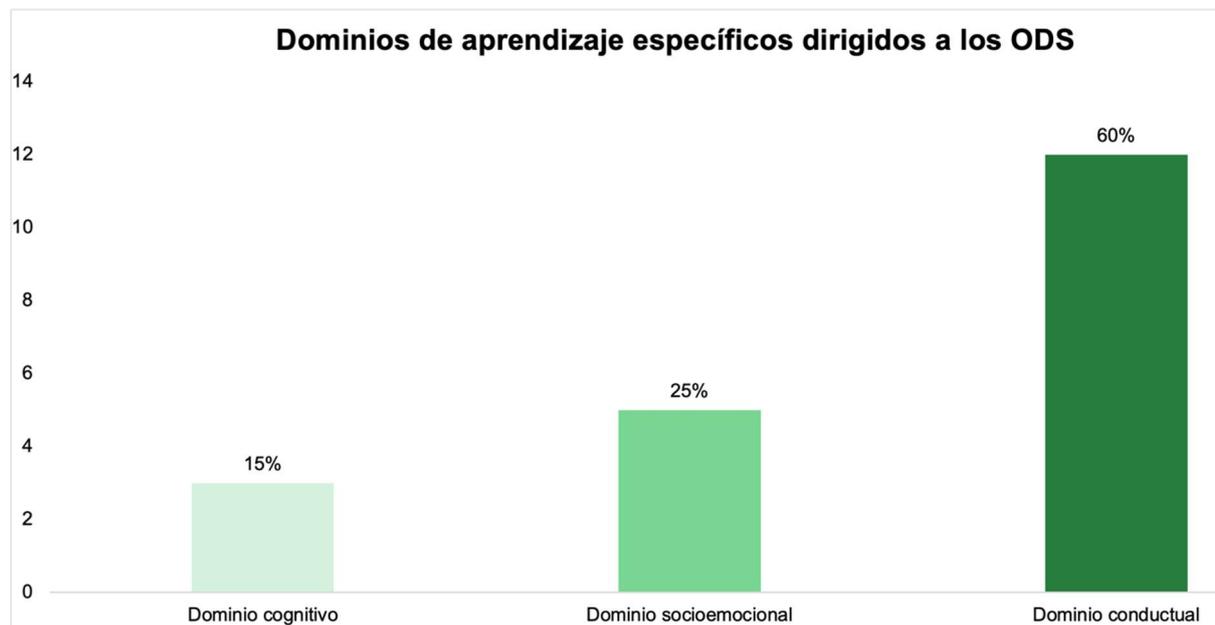


Figura 5. Dominios de aprendizaje específicos dirigidos a los ODS (CoDesignS ESD, 2021)

¿Cómo se han incluido los ODS?

Como se presenta en la Figura seis, el proyecto logra articular seis (6) de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y, en esa articulación, se contempló la presencia del dominio cognitivo 🧠, conductual 🖐️ y socioemocional ❤️.



Figura 6. ¿Cómo se han incluido los ODS?

Específicamente, dentro de cada ODS, el proyecto *ConSentido* le apunta a metas particulares, las cuales se listan a continuación y que se resume en la tabla 3 (UN ODS, 2023).

Tabla 3. Metas de los ODS a las que apunta el proyecto *ConSentido*

ODS	Metas
ODS 2 Hambre Cero	2,1 – 2,3
ODS 3: Salud y Bienestar	3,4 – 3.d
ODS 4: Educación de Calidad	4,7
ODS 6: Agua Limpia y Saneamiento	6.b
ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles	11,3 – 11.a

El siguiente tablero presenta la Planificación curricular de los RA2 y RA3 en la asignatura *Gestión de proyectos para el desarrollo local*, en la cual se aplicó la propuesta *Desarrollo ConSentido*. Cabe anotar que las actividades que se incluyen le apuntan a estrategias pedagógicas que pueden agruparse en: Comunicación/colaboración, asimilación, búsqueda y manejo de información, Práctica y Producción, cuyo análisis se incluye al final de este ítem. Ver Figura 7.

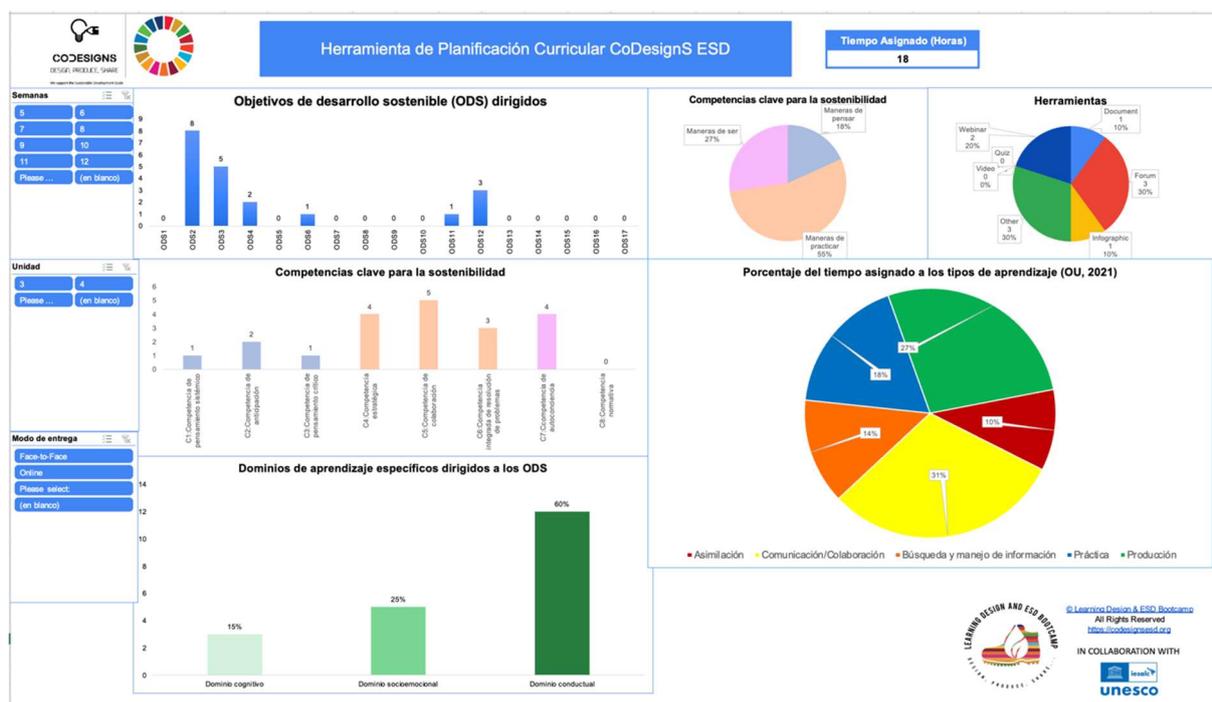


Figura 7. Tablero de Planificación curricular del Proyecto (CoDesignS ESD, 2021)

Este tablero es producto del recurso CoDesignS ESD (CoDesignS ESD, 2021), el cual permitió evidenciar -con datos y gráficas- los ODS dirigidos, las competencias para la sostenibilidad, los porcentajes de articulación de los dominios de aprendizaje, facilitando un mapa orientador y que sirve de ejemplo para replicar la iniciativa.

Lecciones aprendidas

Es altamente valioso contar con un equipo interdisciplinario para el diseño de la propuesta, lo que permitió obtener el aval de *Learning Design and ESD Bootcamp*, quienes apoyan “a profesores de educación superior en el diseño pedagógico de sus propuestas, mediante el desarrollo de actividades basadas en el aprendizaje en línea y con foco en Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS) y pedagogías transformativas...”. (EDS Bootcamp - UNESCO- IESALC, 2023)

Dado que participan diversos líderes de área y se puede contar con asesores de otras instituciones nacionales o internacionales (ALDESD, 2023), es importante definir calendario de reuniones semanales y disponer de un espacio compartido -portafolio- para registrar los avances y acuerdos del proceso de diseño. La construcción colaborativa de conocimiento se facilita con el uso de recursos en línea.

La asignatura que enmarcó el proyecto ofrece el espacio para llevarlo a una práctica real durante el desarrollo del 8º semestre, con la ventaja de tener continuidad con los estudiantes del siguiente semestre, por lo que es factible la aplicación de la estrategia *Learning Loops*, llevando a la práctica la mejor versión posible del proyecto (Equipo Editorial Elearning, 2023)

Incorporar el momento de la metaevaluación, con el propósito de garantizar que el diseño del plan se refleje en los resultados de aprendizaje (RA) deseados. Durante la revisión, se considerarán tres enfoques:

- Estudiantes:
 - Durante el ejercicio práctico, los estudiantes tienen la oportunidad de proponer estrategias de mejora en cada fase, lo cual beneficia la gestión de lo propuesto y es relevante porque las realidades de la comunidad pueden cambiar o surgir nuevas ideas/ recursos que pueden integrarse efectivamente en el plan de actividades.
 - Al finalizar la asignatura, se cuenta con espacios de escucha e instrumentos de realimentación, como encuestas de satisfacción. Esto proporcionará datos para mantener o fortalecer lo que se está haciendo bien, y emprender acciones de mejora en los aspectos que así lo requieran.
- Comunidad:
 - Estos escenarios, donde se cuenta con la presencia de otros actores, requieren momentos de escucha activa que permitan orientar las acciones a realizar.
 - Al finalizar el proyecto, los actores de la comunidad comparten sus apreciaciones en espacios de socialización y diligencian la encuesta de satisfacción.
- Docentes:
 - Hace parte de la gestión docente realizar un proceso de *metaevaluación* que permita validar si se alcanzaron los Resultados de Aprendizaje, si son suficientes los canales utilizados para el desarrollo de las actividades, si el tiempo estimado es conveniente, entre otros.

Se aplica la metodología del Learning Loops, que consiste en “mejorar un proceso de aprendizaje en función de la información y los resultados que recopilamos del círculo anterior, en un proceso cíclico continuo” (Equipo editorial Elearning, 2023).

Reflexiones

Como institución de educación superior es una responsabilidad ineludible incluir en los procesos formativos dinámicas que garanticen una Educación para el Desarrollo Sostenible; por lo tanto, es una tarea que no se puede dejar “para mañana”, sino que debimos empezar tiempo atrás. Compartimos las siguientes reflexiones:

- Consideramos que, si desde la formulación de los programas, se utiliza esta estrategia, se naturaliza el proceso y se garantiza la articulación de los dominios y el trabajo enfocado hacia los ODS.
- Para tener una adopción institucional es importante que las directivas, las autoridades y sus Planes de desarrollo estén alineadas con la Agenda 2030 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Validamos el valor que tiene empoderar al docente en el diseño de su asignatura, donde no debe ser un actor pasivo, que se limite a replicar algo que le entregan; sino que puede dar un valor agregado desde su experticia, explorando recursos de manera autónoma.
- Entre las reflexiones de los estudiantes mencionaron:

Como estudiante, es fundamental integrar los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) con el quehacer del día a día como futura profesional y cómo persona, debido a que la toma de decisiones debe estar enmarcada en la sostenibilidad. Es nuestra responsabilidad abogar para que las futuras generaciones tengan los recursos para satisfacer sus necesidades.

La propuesta de este proyecto puede ser replicada en diversas áreas del conocimiento y en diversos momentos del proceso formativo, por lo que es un ejercicio valioso que puede (debe) socializarse, para despertar la conciencia que busca esta iniciativa y que puede verse materializada en una práctica real.

Referencias

- ALDESD. (2023). *Learning Design and ESD Bootcamp*. <https://aldesd.org/Bootcamp-2023/>
- CoDesignS ESD. (2021). *CoDesignS ESD – Education for Sustainable Development*. <https://codesignsesd.org/>
- Equipo Editorial Elearning. (2023). Learning Loops, qué es, fases y principales ventajas. *Editorial eLearning*. <https://editorialelearning.com/blog/learning-loops/>
- 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. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v12n4p42>
- UNESCO IESALC. (2023). *EDS Bootcamp 2023*. <http://www.iesalc.unesco.org/eds-Bootcamp/>
- UNESCO IESALC. (2022, Julio 1). Bootcamp de Educación para el Desarrollo Sostenible formó a equipos de 21 universidades en pedagogía 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/>

UN ODS. (2023). *United Nations – Sustainable Development Goals*.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>