

Proyectos Multi, Inter y Transdisciplinarios

Guía de trabajo



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



SEMS
Sistema de Educación
Media Superior



Universidad de Guadalajara Sistema de Educación Media Superior

Rector General

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí

Vicerrector Ejecutivo

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea

Secretario General

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata

Director General

Mtro. César Barba Delgadillo

Secretaria Académica

Dra. María del Socorro Pérez Alcalá

Secretario Administrativo

Mtro. Jesús Alberto Jiménez Herrera

Elaboración

Dra. María del Socorro Pérez Alcalá

Dr. Xavier Sánchez Guzmán





Tabla de contenido

<i>Presentación</i>	4
<i>¿Por qué es importante el trabajo multi, inter y transdisciplinar?</i>	5
<i>Conceptos Centrales</i>	6
<i>Enfoques y estrategias pedagógicas involucrados</i>	9
<i>Etapas para llevar a cabo un proyecto multi o interdisciplinar</i>	10
I. Planeación	10
II. Implementación	17
III. Evaluación.....	19
<i>Formato de planeación</i>	20
<i>Ejemplos de proyectos</i>	21
<i>Referencias bibliográficas</i>	22





Presentación

El Bachillerato General (BG) busca fortalecer y consolidar el trabajo colaborativo desde lo multidisciplinar hacia lo transdisciplinar, en todas las escuelas y en todos los semestres.

La implementación de este tipo de proyectos es un enfoque central y articulador del proceso educativo. La intención es que estos proyectos sean un eje medular del currículum, a partir del cual el trabajo de las diferentes asignaturas se complementará y adaptará, promoviendo una enseñanza más integrada y coherente, que fomente el desarrollo de los saberes del perfil de egreso. Bajo esta mirada, las y los docentes deben considerar el trabajo multi, inter y transdisciplinar desde la planeación misma de su asignatura, otorgándole un lugar central en el trabajo de enseñanza del curso.

La presente guía busca ofrecer pautas y recomendaciones claras para la planeación, implementación y evaluación de proyectos multi e interdisciplinares.





¿Por qué es importante el trabajo multi, inter y transdisciplinar?

Este tipo de trabajo pedagógico tiene una relevancia especial para la EMS por diversas razones, entre las que se destaca:

- **Preparación para la vida.** Los problemas que enfrentamos en la sociedad actual son complejos y requieren de soluciones que involucran múltiples disciplinas. Formar estudiantes con una visión transdisciplinar los prepara para abordar estos desafíos de manera más efectiva.
- **Desarrollo de saberes necesarios para el siglo XXI.** Fomenta el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración (saberes todos recogidos en el perfil de egreso), que son fundamentales en el mundo laboral actual.
- **Motivación y aprendizaje activo y autónomo.** Al exponer a los estudiantes a diferentes perspectivas y enfoques, se estimula su curiosidad y se les invita a explorar más allá de los límites de una sola asignatura o disciplina.
- **Vinculación de saberes.** Al conectar diferentes áreas del conocimiento, los contenidos se vuelven más significativos y relevantes. Esto permite que los estudiantes comprendan un problema desde diversos ángulos, reconociendo el valor de las diferentes áreas del conocimiento.





Conceptos Centrales

En el marco de la Educación Media Superior, los trabajos multidisciplinares, interdisciplinares y transdisciplinares se diferencian en el grado de integración entre disciplinas.

- Los trabajos multidisciplinares implican la participación de varias disciplinas en un proyecto, pero cada una actúa de manera independiente, aportando su propio conocimiento sin que haya una integración real entre ellas.
- En los trabajos interdisciplinares, las disciplinas intercambian ideas y métodos para abordar un problema de manera conjunta, lo que fomenta una mayor interacción y síntesis del conocimiento.
- Los trabajos transdisciplinares sobrepasan las fronteras de las disciplinas tradicionales, integrando no solo conocimientos académicos, sino también saberes de la vida cotidiana o de otros contextos.

En esta guía pondremos el acento en los proyectos multi e interdisciplinares, entendiendo que, en este momento, lo transdisciplinar es una meta o modelo contrafáctico hacia el cual tienden nuestros esfuerzos educativos.





	Multidisciplinar	Interdisciplinar	Transdisciplinar
Descripción general	Colaboración de varias disciplinas sin interacción profunda entre ellas. Cada disciplina mantiene su enfoque y método independiente.	Integración de varias disciplinas en vista a un mismo objetivo y resultado, combinando sus enfoques, metodologías y conocimientos para crear nuevas perspectivas.	Se caracteriza por su orientación a problemas, integración de diversos tipos y fuentes de conocimiento, y un enfoque colaborativo que involucra tanto a investigadores como a actores no científicos.
Objetivo	Abordar un tema desde varias perspectivas pero sin necesariamente unificar las metodologías o conocimientos.	Resolver un problema común mediante la integración de conocimientos y metodologías. Las disciplinas no son lo más importante sino resolver el problema o lograr la meta.	Generar conocimiento relevante de manera colaborativa y evaluar el impacto social y el progreso científico, facilitando el aprendizaje mutuo entre ciencia y sociedad.
Relación entre disciplinas	Trabajo paralelo; las disciplinas trabajan juntas pero de manera independiente.	Trabajo conjunto; abordan un problema de manera integrada.	Colaboración entre disciplinas, trascendiendo los límites tradicionales, reconoce la singularidad de cada problema, lo suele apuntar a otros problemas interconectados.
Producto	Producto final con aportaciones aisladas de cada disciplina	Producto integrado, puede no ser visible a simple vista el alcance y portación de cada disciplina. Lo importante es el resultado general.	El producto resuelve un problema relevante de manera pertinente. Enfatiza la creación de nuevos marcos y perspectivas, promoviendo soluciones innovadoras.

Tabla 1. Multidisciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar

Elaboración propia a partir de: Lawrence et al., 2022.





	Multidisciplinar	Interdisciplinar	Transdisciplinar
Planeación	<ul style="list-style-type: none"> - Los objetivos, contenidos y metodologías se establecen de manera separada para cada asignatura. - La coordinación es mínima o enfocada en compartir temáticas generales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes colaboran desde la fase de diseño para integrar los enfoques de diversas disciplinas. - Se establecen objetivos y contenidos compartidos, creando un plan conjunto. - Se requiere una mayor coordinación para alinear estrategias pedagógicas y metas comunes. 	<p>Se planifica a partir de una necesidad real, integrando disciplinas y perspectivas no académicas desde el inicio.</p>
Implementación	<ul style="list-style-type: none"> - Las clases se desarrollan de manera independiente, aunque con una temática común. - El tiempo de interacción entre docentes es limitado y la autonomía de cada asignatura es alta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Implica mayor coordinación entre docentes para el seguimiento. - El resultado de una actividad en una asignatura se necesita en otras para continuar. Es una red. Incluso puede darse trabajo conjunto al mismo tiempo. 	<p>La implementación involucra a la comunidad, con actividades que trascienden las disciplinas y se enfocan en el problema global.</p>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Cada disciplina tiene sus propios criterios de evaluación. - Los resultados se evalúan por separado, con enfoque en los objetivos específicos de cada materia. - El impacto global del proyecto puede no evaluarse de manera conjunta. 	<ul style="list-style-type: none"> - La evaluación es compartida y se basa en el logro de objetivos interdisciplinarios. - Se evalúan tanto los conocimientos adquiridos como las habilidades de integración y colaboración. - Se valoran los aportes de cada disciplina en el resultado final de forma integrada. 	<p>Se evalúa en función del impacto en la comunidad y la efectividad para resolver el problema de manera integral.</p>





Enfoques y estrategias pedagógicas involucrados

Los proyectos se abordarán con un enfoque constructivista y de aprendizaje colaborativo, bajo estrategias como el aprendizaje por proyectos o el aprendizaje basado en problemas. Para efectos de esta guía, la principal diferencia entre estas dos últimas estrategias radica en que el aprendizaje por proyectos pone en juego los saberes de los estudiantes para elaborar productos específicos caracterizados de antemano (que pueden aludir a una situación real o ficticia), mientras que el aprendizaje basado en problemas es una estrategia más abierta donde se parte de un problema real, cercano al estudiantado, pero las soluciones y productos pueden ser diversos (un mismo problema, pero diversas soluciones). El aprendizaje colaborativo promueve el trabajo en equipo a partir de la definición intencionada de roles (así como su subsecuente monitoreo y evaluación) y, finalmente, el constructivismo sostiene que los estudiantes aprenden al reconstruir activamente e internamente los nuevos conocimientos y relacionarlos con los que anteriormente habían desarrollado.





Etapas para llevar a cabo un proyecto multi o interdisciplinar

I. Planeación

1. Tema detonante o problema central.

El proyecto debe partir de un tema relevante o un problema real que permita integrar el trabajo de varias disciplinas.

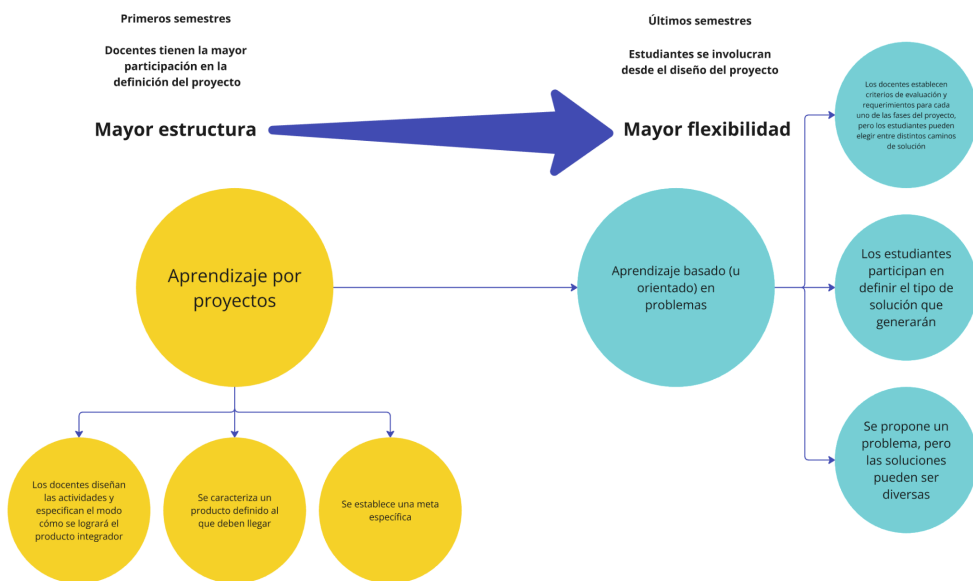
Algunos aspectos a considerar al momento de diseñar un proyecto:

- A. **Diversidad de temas detonantes.** La diversidad de los temas centrales es un elemento clave en los proyectos. Al variar el eje temático en cada semestre, se fomenta la exploración de distintas áreas del conocimiento, el uso de métodos y aproximaciones diversas y la elaboración de distintos tipos de productos. En la **Tabla 2**, que se muestra en la página, se propone una **categorización de posibles temas detonantes**. En cada semestre se puede trabajar una categoría distinta, poniendo el acento en un campo disciplinar también diverso.

- B. **Diversidad de tipo de productos.** Además de atender a diversas temáticas posibles, considerar distintos **tipos de productos** no solo amplía las posibilidades creativas, sino que también pone en juego saberes distintos. Mientras que un ensayo fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación, una maqueta o prototipo requiere habilidades de diseño, planificación y trabajo manual. Además, esta variedad promueve diferentes maneras de colaboración. Cada tipo de producto exige la participación en roles distintos. De esta manera, se cultivan no solo saberes disciplinares, sino también fundamentales como la comunicación, el liderazgo y el trabajo en equipo. En la **Tabla 3**, que se muestra en la página, se propone una categorización de tipos de productos.



C. **Grado de estructuración del proyecto.** El grado de estructuración de los proyectos variará a lo largo de los semestres, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades de investigación, resolución de problemas y toma de decisiones en los estudiantes. En los primeros tres semestres, los proyectos estarán fuertemente guiados por los docentes. Sin embargo, en los últimos semestres se promoverá un mayor grado de autonomía, permitiendo que los estudiantes asuman un rol más activo en el diseño e implementación de sus proyectos. Por ejemplo, en quinto o sexto semestre se puede aplicar un proyecto a partir de un problema real, en donde se invite a los estudiantes mismos a decidir el tipo de solución y producto que se elaborará al final del proyecto. Así, los estudiantes participan no solo en la implementación sino en la planeación misma del proyecto. Esto implica una transición progresiva de proyectos más estructurados a otros más flexibles, en los que la participación de los estudiantes en el diseño y ejecución del proyecto será cada vez mayor.





Categoría	Temas relacionados
1. Medio Ambiente y Sostenibilidad	Ecología, el cambio climático, la conservación de recursos naturales, energía y el desarrollo sostenible.
2. Sociedad y Cultura	Diversidad cultural, los problemas sociales, los medios de comunicación, redes sociales y la comunicación digital, la identidad, la migración, las tribus urbanas, la historia y el patrimonio cultural.
3. Tecnología e Innovación	Desarrollo tecnológico y de prototipos, la robótica, la inteligencia artificial y la innovación.
4. Salud y Bienestar	Salud física y mental, la nutrición, el deporte y la prevención de enfermedades.
5. Economía y Negocios	Economía, la administración, el emprendimiento y el marketing.
6. Arte y Cultura	Artes visuales, la música, la literatura y las expresiones culturales.
7. Ciencias exactas	Ciencias naturales, las matemáticas y la tecnología.
8. Convivencia Pacífica y Derechos Humanos	Derechos humanos, los conflictos internacionales e interpersonales, la inclusión, la justicia social, la igualdad y la equidad.
9. Desarrollo Comunitario y Nacional	Desarrollo comunitario, el voluntariado, la participación ciudadana, el gobierno, políticas públicas, activismo, derechos civiles.
10. Historia y Geografía	Temas relacionados con la historia, la geografía, relaciones internacionales.

Tabla 2. Categorías temáticas para proyectos





Otra manera de ayudar a la elección de temas centrales y garantizar su diversidad a lo largo de la trayectoria consiste en basarse en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU. Cada semestre puede abordarse un objetivo distinto. Una ventaja de esto es que por cada objetivo, la ONU cuenta con información estadística del grado de avance y de las necesidades en cada ámbito. Esto puede ser útil para la fundamentación de los proyectos.



Naciones Unidas. (s.d.).





Categoría	Productos Posibles
Textos y publicaciones	Informes de intervención, ensayos, informes, artículos, blogs, revistas digitales, libros electrónicos, guías prácticas, carteles informativos, cómics, fanzines.
Presentaciones	Presentaciones orales, pósters, infografías, videos explicativos, animaciones, diapositivas interactivas.
Objetos, modelos y prototipos	Maquetas, prototipos, esculturas, instalaciones artísticas, juegos de mesa, aplicaciones móviles, páginas web, prototipos funcionales, simulaciones, artefactos físicos, modelos 3D, impresión 3D.
Representaciones artísticas	Pinturas, dibujos, fotografías, esculturas, instalaciones artísticas, performances, cortometrajes, documentales, música.
Acciones y eventos	Campañas de sensibilización, talleres, exposiciones, ferias, festivales, concursos, simulaciones.
Productos digitales	Blogs, podcasts, redes sociales, plataformas digitales, aplicaciones móviles, videojuegos educativos.
Experimentos y Estudios	Experimentos científicos, estudios de campo, estudios de caso, pruebas de concepto, recolección de datos, artículos científicos, reportes de laboratorio, estudios técnicos, patentes, innovaciones tecnológicas.
Producción Audiovisual	Cortometrajes, documentales, videos explicativos, podcasts, grabaciones de entrevistas, videoclips
Proyectos Sociales	Propuestas de políticas públicas, proyectos comunitarios, planes de acción, organizaciones estudiantiles, voluntariado
Diseño de Espacios	Planos arquitectónicos, rediseños de espacios urbanos, diseños de interiores, jardines o áreas recreativas

Tabla 3. Tipos de productos





2. Propósitos formativos.

Establecer claramente qué saberes y conocimientos se espera que los estudiantes adquieran, tanto desde cada disciplina como de manera integrada. Es importante que los objetivos sean evaluables.

3. Selección de disciplinas involucradas.

Identificar las asignaturas o áreas de conocimiento que pueden contribuir al desarrollo del proyecto. Cada asignatura debe aportar algo significativo a la realización del proyecto. Es recomendable que para cada proyecto exista una asignatura que tome el liderazgo para la coordinación y el seguimiento del trabajo multi o interdisciplinar.

4. Roles y responsabilidades docentes.

Los profesores deben trabajar en colaboración para definir los roles de cada uno en el proyecto. Se recomienda que un docente funja como líder de proyecto y otro lo apoye como secretario. Se sugiere crear una academia que incluya a los presidentes de las academias involucradas con el proyecto, para dar seguimiento desde la planeación hasta la evaluación.

5. Integración de contenidos.

Establecer cómo los contenidos de las diferentes asignaturas se complementarán entre sí. Es ideal relacionarlos, no dejar aislado cada tema de cada asignatura. Esto es relevante para la secuenciación y creación de actividades conjuntas que conecten las áreas de conocimiento.

6. Tiempos y cronograma.

Establecer una secuencia de actividades y plazos realistas para cada fase del proyecto.

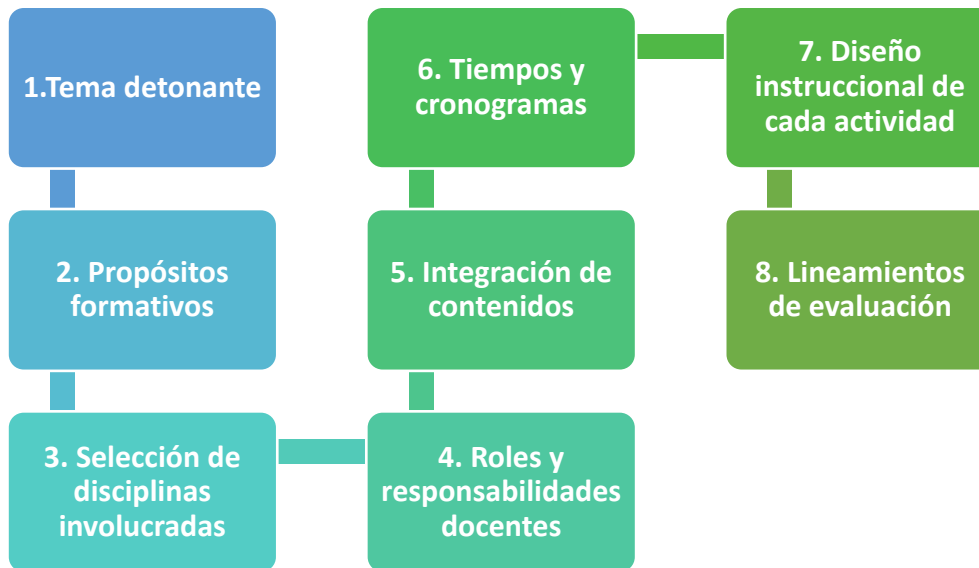
7. Diseñar cada actividad.

Realizar el diseño instruccional de cada actividad. Identificar los recursos y herramientas necesarios para la elaboración de cada actividad.

8. Evaluación.

Definir con claridad cómo se evaluará cada actividad y el proyecto en su conjunto. Propósitos formativos, actividades y evaluación deben estar alineados.





Etapas para la planeación de un proyecto





II. Implementación

1. Roles y responsabilidades docentes.

Los profesores deben trabajar en colaboración para definir los roles de cada uno en el proyecto. Se recomienda que un docente funja como líder de proyecto y otro lo apoye como secretario.

2. Presentación del proyecto a los estudiantes.

Explicar los propósitos formativos, las fases del proyecto, la integración de los conocimientos de distintas disciplinas y la forma de evaluación. También es clave motivar a los estudiantes, mostrando la relevancia del proyecto y su relación con la realidad.

3. Roles de los estudiantes.

El proyecto debe ser colaborativo. Se recomienda el trabajo con grupos pequeños y que los estudiantes establezcan roles específicos en distintas etapas del proyecto (de esta manera, queda claro para el equipo y el docente quién realizará qué cosa y les ayudará para su propia regulación). No abordar de modo explícito los roles incrementa la probabilidad de que algún miembro del equipo se desengache del trabajo colaborativo.

4. Realización de actividades.

Se recomienda que las actividades sigan la siguiente secuencia formativa:

- Detonar o problematizar el proyecto. En esta fase se presenta el proyecto, se socializa con los estudiantes y se relaciona con sus saberes previos de la situación problemática o de los temas a abordar. Al finalizar deben saber qué es lo que se va a realizar, por qué es relevante e interesante y cómo se relaciona con sus conocimientos previos.
- Acceso y procesamiento de la información. Actividades relacionadas con la averiguación, indagación y recolección de datos, para después procesar dicha información de modo orientado a la resolución del problema o elaboración de proyectos.
- Elaboración o producción. Actividades donde aplican el conocimiento desarrollado en el paso anterior en la elaboración de los productos que conforman la parte central del proyecto.





5. Monitoreo y acompañamiento.

Los docentes deben acompañar a los estudiantes a lo largo del proceso, resolviendo dudas, ayudando a mediar posibles problemas (el sistema de roles puede ser de ayuda), guiando la investigación y proporcionando retroalimentación continua. La comunicación entre los profesores de diferentes disciplinas es clave para asegurar que los estudiantes integren los conocimientos de manera efectiva.





III. Evaluación

1. Exhibición o presentación del producto final.

Se trata de dedicar al menos una actividad para que los estudiantes muestren los resultados de su proyecto. Entre más amplio el público, mejor. La presentación debe demostrar cómo se han integrado las distintas perspectivas disciplinares en la solución o comprensión del problema.

2. Herramientas de evaluación.

Es ideal que los proyectos multi e interdisciplinarios se califiquen con rúbricas claras.

3. Evaluación.

La evaluación debe considerar tanto el proceso como el producto final. Se deben evaluar aspectos como la calidad de la integración de los conocimientos, el desarrollo de habilidades colaborativas, la capacidad para resolver problemas, y el cumplimiento de los propósitos formativos. Es importante que los docentes de todas las disciplinas involucradas participen en la evaluación, aportando su perspectiva desde su área de conocimiento.

4. Autoevaluación y coevaluación.

Fomentar que los estudiantes reflexionen sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, evaluando el proceso colaborativo, su desempeño individual y el impacto del proyecto en su aprendizaje.

5. Retroalimentación entre docentes.

Los docentes deben realizar una evaluación conjunta del proceso para identificar áreas de mejora en la colaboración interdisciplinar, ajustar tiempos, metodologías o recursos y planificar posibles modificaciones para futuros proyectos.





Formato de planeación

El formato de planeación, que puede ser adaptado por las escuelas, recoge los principales elementos para el diseño de un proyecto multi o interdisciplinar. Para facilitar su uso, contiene las indicaciones de llenado en letras color azul. Estas indicaciones pueden eliminarse una vez que se ha comprendido el uso del formato.



Enlace para el
formato de
planeación:

<https://goo.su/x8bURN>

El instrumento se conforma de cuatro tablas:

TABLA I. Recoge la descripción general del proyecto, el título, los saberes y conocimientos involucrados, las asignaturas que participarán, el objetivo, caracterización general y justificación.

TABLA II. Desglosa la secuencia de actividades que integrarán el proyecto. Las actividades se organizarán en un proceso que va desde la detonación del proyecto (presentación del proyecto a los estudiantes, problematización del mismo, anclaje con saberes previos, etc.) hasta la evaluación del mismo. Para cada actividad se indicará: el número de semana en la que se realizará, el número y nombre de la actividad, la o las asignaturas que ejecutarán dicha actividad, la evidencia o el resultado derivado de cada actividad y, si es el caso, el puntaje que tendrá en la evaluación final del proyecto.

TABLAS III. Para cada una de las actividades enlistadas en la Tabla II (tabla verde), se deberá realizar un diseño instruccional claro, en el que se especifique cómo se realizará y evaluará la actividad. Al final, se reserva una tabla naranja para el diseño instruccional del producto integrador.



TABLA IV. Esta tabla recoge todos los productos o evidencias que tendrán una puntuación o ponderación dentro de la calificación total del proyecto. Aquí debe relacionarse a cada evidencia o producto los saberes y conocimientos que efectivamente son trabajados en cada uno. Los saberes y contenidos temáticos deben coincidir con los establecidos en la TABLA I. Solo deben indicarse los saberes y contenidos que efectivamente son trabajados y evaluados.





Ejemplos de proyectos

En los siguientes enlaces se encuentran dos proyectos tal como fueron registrados en el formato propuesto en esta guía. Estos proyectos han sido diseñados para el primer semestre del nuevo Bachillerato General.

Categoría Temática	Título del Proyecto	Breve descripción	Docentes participantes en el diseño del proyecto	Enlace al proyecto
8. Convivencia pacífica	Un amor libre de violencia	Este proyecto interdisciplinario busca la creación de una revista digital donde los estudiantes reflexionen sobre su identidad personal, los estereotipos de género y las relaciones afectivas libres de violencia, promoviendo el respeto y la diversidad. A través de esta herramienta se fomenta la autoaceptación y el desarrollo de relaciones basadas en la equidad de género.	Alejandra Nuñez Zenteno Ana Paola Meza Ortiz Abrahan Joseph Pinedo López Leonardo Martin Alvarado Mercado Lorena Magaly Gonzalez Torres Claudia Lizeth Montes Ortiz Alejandra Cárdenas Gutierrez Leonardo García Lozano	https://goo.su/tmWC8i  Enlace a los anexos: https://goo.su/yaoQAW2
8. Convivencia pacífica	Escuela segura: un espacio para todos	Pretende reflexionar y concientizar el papel de la escuela como un espacio y entorno seguro, tanto presencial como en el mundo digital. Los productos irán dirigidos a la investigación y reflexión sobre el bullying, el ciberacoso, la inclusión y la erradicación de la violencia que generen cultura de la paz. Al final se hará una exposición de los resultados.	Christian Alejandro Anguiano Molina Aída Fuentes Flores Darwin Balan Gómez Gómez Sara Ivette González Esparza Gibrán Eduardo Monterrubio García Raquel Rosas Medina Alba Yazmín Soltero Mercado Nayeli Mariely Velazquez Orozco	https://goo.su/6nNzx3C 





Referencias bibliográficas

Andrew, Gryguc., C., J., Rennick., Reem, Roufail., Sanjeev, Bedi. (2022). 1. Multi-Disciplinary Design Activity for Undergraduate and Graduate Engineering Students. Doi: 10.24908/pceea.vi.15908

Claudia, Gil-de, la, Piedra. (2024). Education Design: Methodological Strategies for Task Based on Project Work in the Classroom – A Secondary Publication. Education reform and development, doi: 10.26689/erd.v6i1.6244

DGB-SEP. (2022). Guía de proyectos transversales. Secretaría de Educación Pública. https://dgb.sep.gob.mx/storage/recursos/PDF/39GguGFxwN-TRANSVERSALIDAD_FINAL-1.pdf

Lawrence, M. G., Williams, S., Nanz, P., & Renn, O. (2022). Characteristics, potentials, and challenges of transdisciplinary research. One Earth, 5(1), 44-61. <https://doi.org/10.1016/j.oneear.2021.12.010>

Lozano-Ramírez, M. C. (2021). El aprendizaje basado en problemas en estudiantes de pregrado. Tendencias Pedagógica 37, pp. 90-103. doi: 10.15366/tp2021.37.008

Miceli, L. (2018). Interactions and collaboration in interdisciplinary teams undertaking project work in higher education. <https://typeset.io/pdf/interactions-and-collaboration-in-interdisciplinary-teams-dlenpp49sl.pdf>

Naciones Unidas. (n.d.). Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

