

Implementación de los ODS en la Gestión Sostenible del Patrimonio Cultural a través del Aprendizaje Activo, Manipulativo y Visual

Virginia Santamarina-Campos^a, Aina Vega-Bosch^b, Eva Pérez-Marín^c y Beatriz Garcia-Ortega^d

^aDepartamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Universitat Politècnica de València, virsanca@upv.es, 

^bDepartamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Universitat Politècnica de València, aivebos@bbaa.upv.es, 

^cDepartamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Universitat Politècnica de València, evpema@crbc.upv.es, 

^dDepartamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València, España, beagaror@doctor.upv.es

How to cite: Santamarina-Campos, V., Vega-Bosch, A., Pérez-Marín E. 2023. Implementación de los ODS en la Gestión Sostenible del Patrimonio Cultural a través del Aprendizaje Activo, Manipulativo y Visual. En libro de actas: *IX Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 13 - 14 de julio de 2023.
Doi: <https://doi.org/10.4995/INRED2023.2023.16683>

Abstract

This work aims to promote active, manipulative, and visual learning through collaborative conceptual mapping to solve problems in the context of implementing the Sustainable Development Goals (SDGs) in cultural heritage management. To achieve this, a Toolkit is used that provides tactile and visual tools, such as a large-format magnetic whiteboard, a set of flashcards, and colored markers.

The objective of the dynamic is to evaluate to what extent the use of these techniques helps students understand the impact capacity of the SDGs in the field of cultural heritage, motivating them to be interested in SDG-related training. The specific objectives are for students to know and identify the goals related to cultural heritage, for students to commit to the SDGs and take ownership of the 2030 Agenda, for students to apply and communicate their actions in relation to the SDGs in their final works, and for students to integrate, implement, and incorporate the SDGs into conservation practice.

Keywords: *SDG, Sustainable Development Goals, 2030 Agenda, conceptual map, mental map, toolkit, active learning, manipulative learning, visual learning, tactile tools, flashcards, cards, problem-solving, heritage, conservation.*

Resumen

Este trabajo busca fomentar el aprendizaje activo, manipulativo y visual a través de la resolución de problemas mediante mapas conceptuales colaborativos, en el contexto de la implementación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la gestión del patrimonio cultural. Para ello, se emplea un Toolkit que aporta herramientas táctiles y visuales, como una pizarra magnética de gran formato, un juego de tarjetas (flashcards) y rotuladores de colores.

El objetivo de la dinámica es evaluar en qué medida el uso de estas técnicas ayuda a los estudiantes a comprender la capacidad de impacto de los ODS en el ámbito del patrimonio cultural, motivándolos a interesarse en la formación relacionada con los ODS. Los objetivos específicos son que los estudiantes conozcan e identifiquen las metas relacionadas con el ámbito del patrimonio cultural, que los estudiantes se comprometan con los ODS y se apropien de la Agenda 2030, que los estudiantes apliquen y comuniquen sus acciones en relación con los ODS en sus trabajos finales y que los estudiantes integren, implementen e incorporen los ODS en la práctica de la conservación.

Palabras clave: ODS, Objetivos de Desarrollo Sostenible, Agenda 2030, mapa conceptual, mapa mental, toolkit, aprendizaje activo, aprendizaje manipulativo, aprendizaje visual, herramientas táctiles, flashcards, cartas, resolución de problemas, patrimonio cultural, conservación.

Introducción

1.1. Contextualización

La experiencia se enfoca en cuatro asignaturas teóricas relacionadas con la gestión del patrimonio cultural. Las dos primeras, Teoría de la Conservación y Restauración de Bienes Culturales (10566) y Dimensiones del Patrimonio Cultural y su Intervención (13679), se imparten en el Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales en el tercer y cuarto año, respectivamente. Estas asignaturas son obligatorias y tienen un tamaño promedio de 35 alumnos, contando con dos grupos. Su objetivo es proporcionar una comprensión sólida y actualizada de los conceptos, principios y enfoques teórico-prácticos en el campo de la conservación de bienes culturales, así como fomentar el desarrollo de habilidades críticas y de pensamiento reflexivo en la evaluación y toma de decisiones en proyectos de conservación.

Por otro lado, las últimas dos asignaturas, Gestión del Patrimonio Inmaterial (34969) y Proyectos de Investigación e Innovación Responsables en Patrimonio Cultural (34968), ambas de 3 créditos, se imparten en el Máster Universitario en Conservación y Restauración de Bienes Culturales, en el marco de la materia de Gestión y Difusión del Patrimonio. Ambas asignaturas tienen un tamaño promedio de 20 alumnos por grupo y su objetivo es fomentar la gestión sostenible del Patrimonio Cultural y del Patrimonio Cultural Inmaterial.

1.2. Fundamentación

La implementación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la gestión del patrimonio cultural es clave para lograr un equilibrio entre la conservación y la sostenibilidad económica, social y ambiental. Los ODS que mencionan de forma directa el patrimonio cultural son el ODS 11 y el ODS 4. En el caso del ODS 11 incluye la meta 11.4, que se enfoca específicamente en la conservación del patrimonio cultural y natural. Esta meta establece: "De aquí a 2030, fortalecer los esfuerzos para proteger y

salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo". Además, el ODS 4: Educación de calidad, también hace referencia a la importancia del patrimonio cultural como un recurso educativo y promueve la enseñanza de habilidades para la preservación del patrimonio cultural (ONU, 2015).

En este contexto, dotar a los estudiantes del conocimiento, habilidades y motivación necesarias para comprender y abordar los ODS (Lagüela et al., 2017) en la conservación del patrimonio cultural es complejo debido a la naturaleza interdisciplinaria y sistémica de estos temas. Se propone utilizar un enfoque metodológico que fomente el aprendizaje activo, manipulativo y visual a través de la resolución de problemas mediante mapas conceptuales colaborativos. Para ello, se empleará un *Toolkit* que aporte herramientas táctiles y visuales. Aunque se trata de enfoques metodológicos diferentes, estos tipos de aprendizaje pueden combinarse para lograr una mayor eficacia. En este caso, se fomentará la participación activa de los estudiantes a través del uso de materiales manipulativos, como tarjetas imantadas, para facilitar la comprensión de los conceptos.

1.2.1. Los mapas conceptuales colaborativos

Los mapas conceptuales colaborativos permiten a los estudiantes trabajar juntos para identificar y comprender la relación entre los ODS y los desafíos específicos de la conservación del patrimonio cultural. Al trabajar juntos, los estudiantes pueden compartir sus perspectivas y conocimientos para construir un cuadro gráfico más completo y preciso.

El uso de mapas conceptuales puede ser una herramienta valiosa, ya que ayudan a representar visualmente las interacciones entre los diferentes conceptos y elementos relacionados con el tema en cuestión. Los mapas conceptuales pueden ser especialmente útiles para sintetizar información compleja y presentarla de manera clara y concisa, lo que facilita la comprensión y el recuerdo de los conceptos.

Al utilizar mapas conceptuales, se pueden identificar las diferentes áreas temáticas relacionadas con los ODS, las metas específicas y los conceptos clave que se deben considerar para lograr la sostenibilidad. Además, los mapas conceptuales pueden ayudar a visualizar las interacciones y las relaciones entre estos diferentes elementos y proporcionar una visión general de cómo se interconectan.

1.2.2. El aprendizaje activo

El aprendizaje activo se enfoca en la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje, lo que implica una mayor interacción entre el estudiante y el contenido. En este sentido, el uso de tarjetas imantadas en una pizarra para la resolución de un problema

de forma colaborativa fomenta este tipo de aprendizaje, ya que los estudiantes trabajan en equipo para resolver el problema y son responsables de su propio aprendizaje.

Cada estudiante puede manipular las tarjetas imantadas para expresar sus propias ideas y perspectivas, creando así una dinámica de colaboración y participación. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden discutir diferentes soluciones y enriquecer sus perspectivas, lo que les permite aprender unos de otros y desarrollar habilidades de comunicación efectiva.

Además, al trabajar con tarjetas imantadas, los estudiantes pueden organizar y reorganizar las ideas de una manera visual y tangible, lo que les permite construir un conocimiento más sólido y comprensible. De esta manera, el aprendizaje se vuelve más dinámico y participativo, lo que ayuda a los estudiantes a retener mejor la información y a aplicarla de manera efectiva en la resolución de problemas.

1.2.3. El aprendizaje manipulativo

El aprendizaje manipulativo implica el uso de objetos físicos y materiales para explorar, experimentar y aprender conceptos abstractos. Este enfoque se centra en la interacción física y táctil del estudiante con el material para ayudar a comprender y retener mejor la información. En este caso el uso de tarjetas imantadas en una pizarra imantada permite una experiencia de aprendizaje manipulativo que puede ayudar a los estudiantes a comprender y visualizar los conceptos abstractos relacionados con los ODS y la conservación del patrimonio cultural de manera más concreta y significativa.

El aprendizaje manipulativo implica la utilización de materiales concretos y manipulables para facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos abstractos. En este caso, las tarjetas imantadas y la pizarra proporcionan una experiencia de aprendizaje manipulativo, ya que permiten a los estudiantes manipular y organizar físicamente las tarjetas para construir un mapa conceptual relacionado con los ODS y la conservación del patrimonio cultural.

Al utilizar las tarjetas imantadas en una pizarra, los estudiantes pueden ver y manipular las diferentes tarjetas con los diferentes ODS y conceptos relacionados, y pueden organizarlos de acuerdo a su comprensión y criterio. De esta manera, los estudiantes pueden construir y visualizar relaciones entre los diferentes conceptos de una manera más concreta y significativa. Además, la naturaleza manipulativa de las tarjetas imantadas también puede ayudar a los estudiantes a recordar y retener la información de manera más efectiva.

1.2.4. El aprendizaje visual

El aprendizaje visual se basa en el uso de imágenes, gráficos y otros recursos visuales para ayudar a comprender y retener la información. Este enfoque se centra en la capacidad de procesar y recordar información visualmente, lo que puede ser útil para algunos estudiantes.

En el caso del uso de tarjetas imantadas con diferentes colores y dibujos, los estudiantes pueden ver y organizar la información de manera visual. Los diferentes colores pueden utilizarse para representar diferentes categorías o temas, y los dibujos pueden ayudar a los estudiantes a relacionar las ideas y conceptos de manera más efectiva.

Objetivos

El objetivo principal de estas dinámicas es evaluar en qué medida el uso de estas técnicas ayuda a los estudiantes a comprender la capacidad de impacto de los ODS en el ámbito del patrimonio cultural, motivándolos a interesarse en la formación relacionada con los ODS. Los objetivos específicos que se persiguen son los siguientes:

- Que los estudiantes conozcan e identifiquen las metas relacionadas con el ámbito del patrimonio cultural.
- Que los estudiantes se comprometan con los ODS y se apropien de la Agenda 2030.
- Que los estudiantes apliquen y comuniquen sus acciones en relación con los ODS en sus Trabajos Finales de Grado y Trabajos Finales de Máster.
- Que los estudiantes integren, implementen e incorporen los ODS en la práctica de la conservación.

Desarrollo de la innovación

Se propone fomentar la creatividad y la participación activa de los estudiantes en la resolución de problemas en el ámbito patrimonial que integren los ODS, mediante el uso de diferentes barajas de *flashcards* para cada asignatura.

Como paso previo, se identificaron 84 metas que abarcan los 17 ODS, los cinco ejes centrales (planeta, personas, prosperidad, paz y alianzas) y las tres dimensiones del desarrollo sostenible (crecimiento económico, inclusión social y protección del medio ambiente) en relación con el campo del patrimonio cultural (Santamarina-Campos, 2023). Toda esta información se recopiló en un archivo de Excel que incluía, además de cada meta, una descripción de su relación con la conservación del patrimonio cultural, palabras clave vinculadas y términos relacionados según la Norma UNE-EN 15898 .

1.3. Toolkit

El conjunto de herramientas facilitado a los estudiantes incluía una pizarra magnética de gran formato, un juego de tarjetas (*flashcards*), rotuladores de colores, borrador y en las asignaturas de master Post-It de colores.

Cada asignatura contó con una baraja diferente, en función de la tipología y dificultad de la asignatura, incluyendo diferentes ODS, metas y conceptos relacionados con la conservación del patrimonio cultural (figura 1-4).

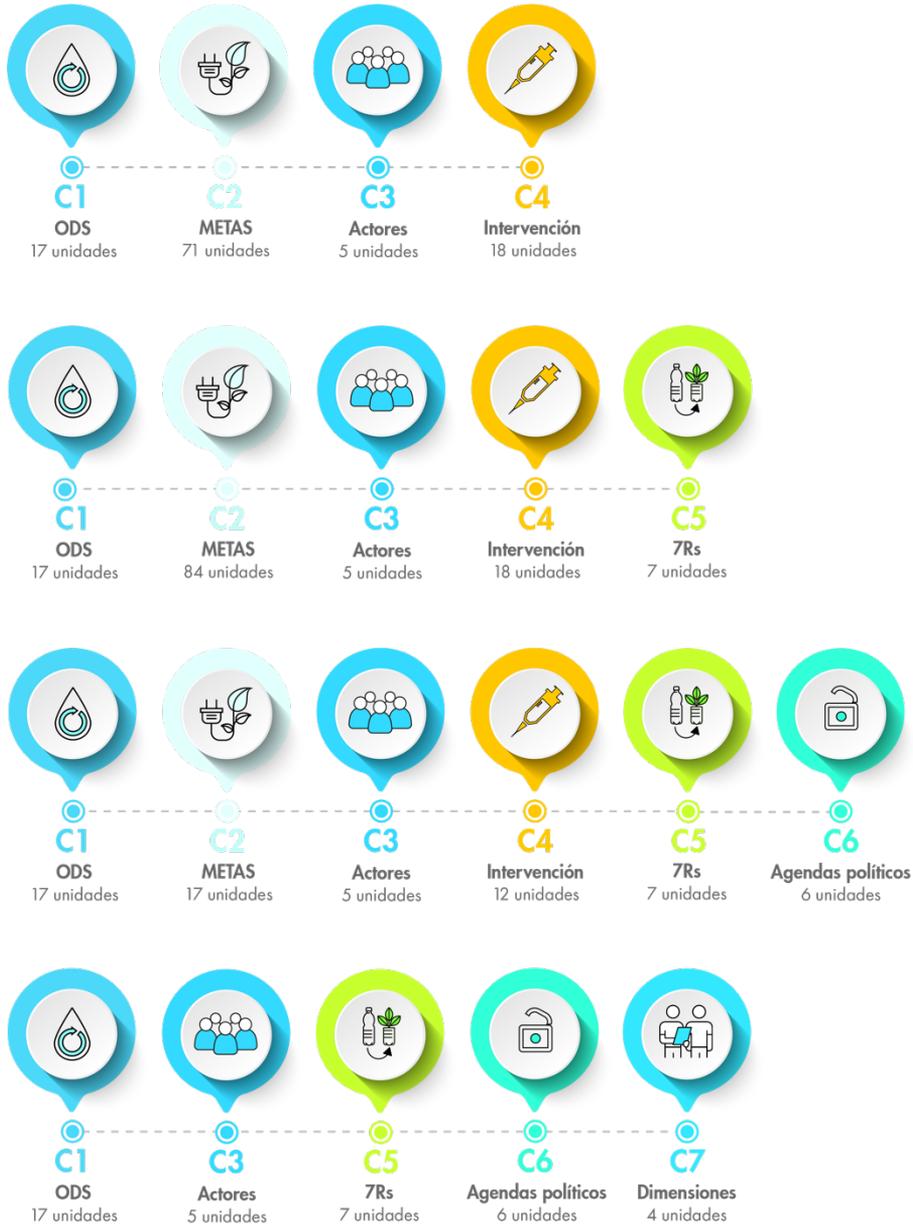


Figura 1-4. Categorías de las flashcards en las asignaturas de Dimensiones del Patrimonio Cultural y su Intervención (13679), Teoría de la Conservación y Restauración de Bienes Culturales (10566), Gestión del Patrimonio Inmaterial (34969) y Proyectos de Investigación e Innovación Responsables en Patrimonio Cultural (34968) respectivamente. Fuente: Elaboración propia, 2023.

Las barajas estaban organizadas por categorías de colores vinculados a los efectos directos del color en términos de los efectos psicológicos, fisiológicos y anímicos que pueden provocar, independientemente de la experiencia personal o el gusto. Además, cada *flashcard* disponía de un símbolo, un enunciado y una breve explicación del concepto para facilitar la identificación de áreas temáticas y conceptos, y permitir la creación de un mapa conceptual claro y organizado (figura 5) (Santamarina-Campos et al., 2023). De esta manera, los estudiantes podían tener una comprensión más profunda y amplia de las medidas y acciones destinadas a salvaguardar el patrimonio cultural y su accesibilidad a las generaciones presentes y futuras, respetando su interés patrimonial (Norma UNE-EN 15898, 2020).



Figura 5. Ejemplo de flashcards de las 7 categorías. Fuente: Elaboración propia, 2023.

1.4. Dinámica de grupo

La dinámica desarrollada en el aula constó de cinco fases (ver figura 6) y tuvo lugar en las últimas sesiones de cada asignatura con el objetivo de proporcionar a los estudiantes una visión global de los contenidos de cada materia.



Figura 6. Fases de implementación de la metodología. Fuente: Elaboración propia, 2023.

1.4.1. Fase de presentación:

En la fase de presentación, se realizó una breve introducción acerca de los ODS y su importancia en la sociedad actual mediante la presentación de ejemplos de su aplicación en el mundo real. A continuación, se contextualizó la dinámica en el marco de la asignatura, se explicó claramente el objetivo y finalidad de la actividad en relación a los contenidos de la materia y se detalló en qué consistía la práctica y la secuencia de la

dinámica. Además, se enfatizó en la importancia de organizarse en grupos equilibrados, respetando la paridad de entre 4 y 6 miembros para las asignaturas de máster y entre 8 y 10 miembros para las asignaturas de grado, debido al tamaño medio de los grupos en estas últimas. Por último, se indicó la duración de la dinámica, que osciló entre 2 y 3,5 horas en función de la materia. Esta fase sirvió para contextualizar la actividad y motivar a los estudiantes a participar activamente en la construcción de su propio conocimiento.



Imagen 1. Detalle de la fase de presentación realizada en la asignatura de Teoría de la Conservación y Restauración de Bienes Culturales (10566), en marzo del 2023.

1.4.2. El calentamiento:

En la siguiente fase, denominada "calentamiento", se mostró a los estudiantes las pizarras con las cartas imantadas organizadas, destacando el uso de diferentes categorías de *flashcards* para fomentar la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Se explicó el problema que debían resolver y cómo debían generar un mapa conceptual colaborativo empleando las cartas de las diferentes categorías y utilizando rotuladores de colores para dibujar conectores o elementos que favorecieran la interpretación del mapa.



Imagen 2. Detalle de la fase de calentamiento realizada en la asignatura de Dimensiones del Patrimonio Cultural y su Intervención (13679), en enero del 2023.

1.4.3. El desarrollo del grupo:

En la fase "desarrollo del grupo", los estudiantes debían observar el resultado final del mapa conceptual y debatir posibles modificaciones. Todos los participantes debían entender la ubicación de cada *flashcard*. En esta etapa se fomentó el debate y las reiteraciones de las cartas hasta generar un mapa consensuado. El uso de las tarjetas imantadas en una pizarra imantada favoreció la repetición y reorganización de las *flashcards* hasta lograr un mapa conceptual consensuado y claro. Esto permitió obtener modelos de sistemas más eficaces al permitir una mayor fluidez en la reorganización y reiteración de las tarjetas. El término "reiteración" se refiere al proceso en el que las *flashcards* se distribuyen y redistribuyen varias veces en el mapa conceptual hasta lograr una disposición satisfactoria para los estudiantes.

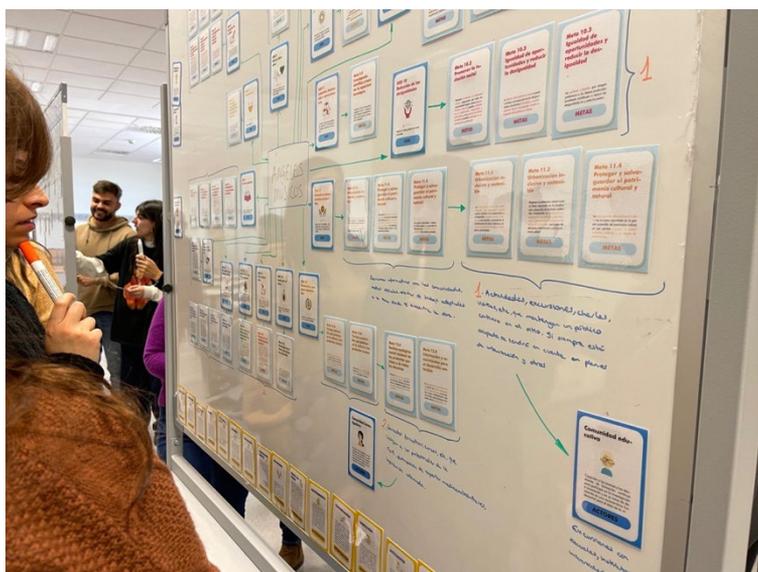


Imagen 3. Detalle de la fase de desarrollo realizada en la asignatura de Dimensiones del Patrimonio Cultural y su Intervención (13679), en enero del 2023.

1.4.4. El relanzamiento del grupo:

En la fase "relanzamiento del grupo", una vez se llegó a un consenso de grupo en relación al mapa conceptual, los participantes debían observar el mapa y preparar en conjunto una exposición de no más de 5 minutos cada grupo.



Imagen 4. Detalle de la fase de reevaluación del grupo realizada en asignatura de Teoría de la Conservación y Restauración de Bienes Culturales (10566), en marzo del 2023.

1.4.5. El cierre:

Finalmente, en la fase de "cierre", cada grupo expuso el resultado al problema planteado apoyándose en el mapa conceptual. La profesora cerró la sesión realizando una pequeña

conclusión de la dinámica y solicitando que los estudiantes realicen una breve encuesta para evaluar la dinámica.

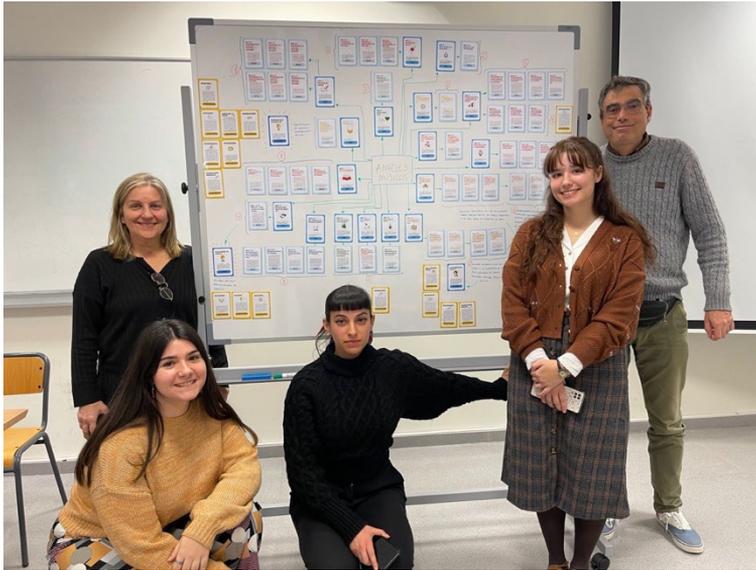


Imagen 5. Detalle de la fase de cierre realizada en la asignatura de Dimensiones del Patrimonio Cultural y su Intervención (13679), en enero del 2023.

Resultados

Se ha observado que el uso de ejercicios visuales y manipulativos ayuda a los estudiantes a organizar sus ideas y comprender las relaciones entre problemas y soluciones. En este sentido, las *flashcards* imantadas permiten cambios y correcciones más sencillas, mientras que los colores diferencian los conceptos. La integración de distintos puntos de vista de manera colaborativa en la resolución de problemas enriquece el resultado final y lo hace más fácil de comprender (Santamarina-Campos et al., 2019).

Los resultados de las encuestas realizadas por los estudiantes después de la dinámica muestran que el 84% al 87% de los alumnos de grado que cursan 3º y 4º valoran entre 4 y 5, en una escala de 1 (total desacuerdo) al 5 (total acuerdo), que el uso de tarjetas imantadas en clase ha facilitado el conocimiento de los ODS y la comprensión de cómo la conservación y restauración del patrimonio puede contribuir a alcanzarlos. Sin embargo, el 77,78% de los estudiantes de grado valoran entre 4 y 5 que el uso de tarjetas imantadas en clase ha facilitado la comprensión de cómo su trabajo final de grado puede contribuir a alcanzar los ODS.

En el caso de los estudiantes de máster que cursaron la asignatura de Gestión del Patrimonio Inmaterial, el 100% de los alumnos valoran entre 4 y 5 que el uso de tarjetas imantadas en clase ha facilitado el conocimiento de los ODS, la relación de los ODS con la economía circular y los principios de los proyectos de investigación e innovación

responsable, así como la comprensión de cómo su idea de proyecto y su trabajo final de máster pueden contribuir a alcanzar los ODS.

Finalmente, en la asignatura de Proyectos de Investigación e Innovación Responsables en Patrimonio Cultural, el 100% de los estudiantes de máster valoran entre 4 y 5 que el uso de tarjetas imantadas en clase ha facilitado el conocimiento de los ODS y la comprensión de cómo su idea de proyecto puede contribuir a alcanzar los ODS. Además, el 83,33% de los alumnos valoran entre 4 y 5 que el uso de tarjetas imantadas en clase ha facilitado la comprensión de la economía circular y la relación de los ODS con los principios de los proyectos de investigación e innovación responsable. En general, los resultados de las encuestas muestran que el uso de las tarjetas imantadas es una herramienta efectiva para facilitar el aprendizaje y la comprensión de los ODS y su relación con el patrimonio cultural en el contexto de la educación superior.

Conclusiones

Esta experiencia ha permitido extraer varias conclusiones importantes para el fomento del aprendizaje activo y la comprensión de conceptos complejos, como los relacionados con los ODS y la conservación del patrimonio cultural.

En primer lugar, cabe destacar que el uso del *Toolkit* ha sido fundamental para la integración y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración (McDonnell, 2009). La utilización de herramientas manipulativas y visuales, como las *flashcards* imantadas, resultó muy efectiva para facilitar la comprensión de conceptos complejos, como los relacionados con los ODS y la conservación del patrimonio cultural. Además, la utilización de diferentes categorías de *flashcards* organizadas por colores y símbolos ayudó a los estudiantes a organizar sus ideas y comprender las relaciones entre los conceptos. Al interactuar con la información de manera práctica y visual, los estudiantes han logrado una mejor comprensión de los conceptos y su aplicación efectiva en la conservación sostenible del patrimonio cultural.

En segundo lugar, es importante destacar la relevancia de las dinámicas de grupo, ya que fomentan el diálogo, el respeto por diferentes puntos de vista y el trabajo colaborativo para resolver problemas. Esta experiencia ha demostrado que el trabajo en equipo es fundamental para la resolución de problemas en proyectos sostenibles, debido a la posible implicación de diferentes perspectivas y a la importancia de las relaciones interpersonales para lograr el éxito (Santamarina-Campos et al., 2019). Además, el intercambio de ideas enriquece la comprensión de los problemas y puede llevar a la generación de soluciones más efectivas.

En tercer lugar, se destaca la importancia de contextualizar las actividades de aprendizaje y presentar de manera clara los objetivos y finalidades de las mismas para garantizar que los estudiantes comprendan el propósito de las dinámicas y puedan desarrollar habilidades y conocimientos relevantes. Por otro lado, la metodología empleada en la dinámica ha obtenido una valoración positiva por parte de los estudiantes, quienes consideraron efectiva la relación entre los ODS y la conservación del patrimonio cultural, así como la contribución de su trabajo de fin de grado o máster a alcanzar los ODS. Además, la combinación de los ODS con conceptos relacionados con la gestión de proyectos, la circularidad y la práctica de la conservación ha permitido a los estudiantes entender que los proyectos sostenibles en el ámbito patrimonial implican una interacción colectiva y alianzas con subsistemas como el educativo, el económico, el natural, el público y el político.

Por último, se concluye que este enfoque en el aprendizaje activo, visual y manipulativo, junto con el trabajo colaborativo, ha contribuido a la formación de profesionales capaces de implementar soluciones sostenibles de conservación del patrimonio cultural que satisfagan los objetivos de desarrollo sostenible. En definitiva, se demuestra que la combinación de herramientas manipulativas y visuales, dinámicas de grupo y la contextualización de las actividades de aprendizaje, son fundamentales para el fomento del aprendizaje activo y la comprensión de conceptos complejos.

Referencias

- Lagüela, E. P., Luis De La Cruz, J., Velo, A., Arias Careaga, S., Agustí, J., Strüber, D., Haro, M. G., & Bacchetti, E. (2017). *GETTING STARTED WITH THE SDGS IN UNIVERSITIES*. Andrew Wilks. www.acts.asn.au
- McDonnell, J. (2009). Collaborative negotiation in design: A study of design conversations between architect and building users. *https://doi.org/10.1080/15710880802492862*, 5(1), 35–50. <https://doi.org/10.1080/15710880802492862>
- Norma UNE-EN 15898. (2020). *Conservación del patrimonio cultural. Principales términos generales y definiciones*. <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0064615>
- ONU. (2015). *Objetivos de Desarrollo del Milenio. Informe de 2015*. <https://www.undp.org/es/publications/objetivos-de-desarrollo-del-milenio-informe-de-2015>
- Santamarina-Campos, V. (2023). *Implementación de los ODS en la Práctica de la Conservación del Patrimonio Cultural*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7783400>
- Santamarina-Campos, V., De-Miguel-Molina, M., De-Miguel-Molina, B., & Carabal-Montagud, M.-Á. (2019). La resolución de problemas a través del diseño co-creativo. *In-Red 2019 - V Congreso Nacional de Innovación*

Educativa y Docencia En Red, 1650–1657.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10544>

Santamarina-Campos, V., de-Miguel-Molina, M., de-Miguel-Molina, B., & Segarra-Oña, M. (2023). *Transición del sector turístico a la economía circular. Necesidades, retos y mejoras*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7715608>