

Características del grupo focal del estudiantado de ODServa



ODSERVA

06/09/2024

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
PERFIL DEMOGRÁFICO	3
RESULTADOS DE LA ENCUESTA	3
Conocimiento y Actitudes hacia los ODS	3
Familiaridad con los ODS	3
Percepción sobre la necesidad del desarrollo de los ODS para los desafíos de la humanidad	4
Responsabilidad del desarrollo de los ODS.....	4
Implicación ciudadana en los ODS	5
Disposición a cambiar hábitos para el desarrollo de los ODS	5
Voluntariado y su Impacto.....	5
Impacto positivo del voluntariado en la sociedad.....	5
Voluntariado y bienestar social	6
Voluntariado y desarrollo personal:.....	6
Juventud y la Igualdad	7
Papel de la población juvenil en la sociedad	7
Preocupación por el impacto ambiental.....	7
Preocupación por problemas sociales como la pobreza.....	7
Igualdad de género y lucha contra desigualdades.....	8
Desigualdades sociales	8
Videojuegos y ODS	9
Videojuegos y creación de relaciones.....	9
Videojuegos y experiencias positivas	9
Videojuegos y recuerdo de experiencias	9
Videojuegos y profundización de relaciones	10
Videojuegos y contacto con amigos:.....	10
Gamificación en la Educación	11
Opinión de los padres	11
Opinión de las amistades.....	11
Opinión del entorno educativo	12
CONCLUSIONES	12
1.- Conocimiento y Actitudes hacia los ODS:.....	12
2.- Voluntariado y su impacto.....	13

3.- Juventud y la Igualdad:	14
4.- Videojuegos y ODS.....	15
5.- Gamificación en la educación	16
Cuestionario Realizado.....	18

INTRODUCCIÓN

Este informe presenta los hallazgos clave de una encuesta realizada a 43 estudiantes universitarios de diversas regiones de España, centrada en su conocimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y su participación en actividades de voluntariado. La encuesta también exploró percepciones sobre la gamificación y el uso de videojuegos en el aprendizaje de los ODS. Los resultados proporcionan una visión integral sobre el grado de conciencia y el compromiso de jóvenes con los ODS, así como su disposición a cambiar hábitos y participar activamente en el voluntariado. Además, se examinaron las opiniones sobre el impacto de los videojuegos en la socialización y la educación en sostenibilidad.

PERFIL DEMOGRÁFICO

- **Total, personas encuestadas:** 43
- **Edad:** Entre 18 y 24 años (68,2%), 25 años o más (18,2%) y menos de 18 años (13,6%).
- **Género:** 54,5% mujeres y 45,5% hombres.
- **Provincias:** Murcia (68,2%), y el resto de Sevilla, Salamanca, Palencia, Madrid, Granada, y Ciudad Real.

3

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Conocimiento y Actitudes hacia los ODS

Familiaridad con los ODS

- Mucho: 18,2%
- Bastante: 36,4%
- Algo: 20,5%
- Poco: 15,9%
- Nada: 9,1%

Media: 3,386 / 5

Desviación estándar: 1,224

El nivel de familiaridad con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) entre los estudiantes universitarios es considerablemente alto. Un total del 54,6% de los encuestados (18,2% mucho y 36,4% bastante) indican tener un conocimiento significativo sobre los ODS. Además, un 20,5% adicional tiene algo de conocimiento, lo que eleva el porcentaje total de estudiantes con al menos un nivel moderado de familiaridad a un 75,1%.

Solo un 15,9% de los estudiantes reportan tener poco conocimiento y un 9,1% no están familiarizados con los ODS. La media de 3,386 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,224 sugiere que, aunque la mayoría tiene algún

grado de conocimiento, existe una variabilidad notable en el nivel de familiaridad entre los estudiantes.

Percepción sobre la necesidad del desarrollo de los ODS para los desafíos de la humanidad

- Mucho: 43,2%
- Bastante: 31,8%
- Algo: 25%

Media: 4,182 / 5

Desviación estándar: 0,815

La percepción entre los estudiantes universitarios sobre la necesidad del desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es extremadamente positiva. Un notable 75% de los encuestados considera que el desarrollo de los ODS es necesario (43,2% mucho y 31,8% bastante), y el 25% adicional piensa que es algo necesario.

La media de 4,182 en una escala de 5 refleja una fuerte concordancia en la importancia de los ODS para enfrentar los desafíos globales. La baja desviación estándar de 0,815 indica una opinión bastante homogénea y consistente entre los encuestados.

Responsabilidad del desarrollo de los ODS

- Creen que es cosa de los gobiernos:
 - Mucho: 6,8%
 - Bastante: 22,7%
 - Algo: 40,9%
 - Poco: 27,3%
 - Nada: 2,3%

Media: 3,045 / 5

Desviación estándar: 0,939

La percepción entre los estudiantes universitarios sobre la responsabilidad del desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es diversa, pero con una inclinación hacia un mayor involucramiento de los gobiernos. Aproximadamente el 29,5% de los encuestados cree que el desarrollo de los ODS es principalmente responsabilidad de los gobiernos (6,8% mucho, 22,7% bastante), mientras que un 40,9% piensa que es algo responsabilidad de los gobiernos.

Por otro lado, un 27,3% cree que los gobiernos tienen poca o ninguna responsabilidad en el desarrollo de los ODS. La media de 3,045 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,939 indican una opinión algo dividida y variada entre los encuestados sobre la responsabilidad gubernamental en relación con los ODS.

Implicación ciudadana en los ODS

- Mucho: 47,7%
- Bastante: 50%
- Algo: 2,3%

Media: 4,455 / 5

Desviación estándar: 0,548

Solo un pequeño porcentaje del 2,3% indica tener una implicación menor. La media de 4,455 en una escala de 5 y una desviación estándar baja de 0,548 reflejan un fuerte consenso y una percepción homogénea entre los encuestados sobre la importancia de la participación activa de la ciudadanía en la promoción y realización de los ODS.

Disposición a cambiar hábitos para el desarrollo de los ODS

- Mucho: 29,5%
- Bastante: 40,9%
- Algo: 20,5%
- Poco: 6,8%
- Nada: 2,3%

Media: 3,886 / 5

Desviación estándar: 0,993

Los estudiantes universitarios muestran una disposición significativa a cambiar sus hábitos para contribuir al desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Un destacable 70,4% de los encuestados (29,5% mucho y 40,9% bastante) están dispuestos a realizar cambios sustanciales en sus vidas para apoyar los ODS.

Además, un 20,5% indica estar algo dispuesto a cambiar hábitos, mientras que solo un pequeño porcentaje del 9,1% considera que cambiaría poco o nada. La media de 3,886 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,993 sugieren una disposición generalizada pero variada entre los encuestados para adoptar comportamientos más sostenibles y alineados con los ODS.

5

Voluntariado y su Impacto

Impacto positivo del voluntariado en la sociedad

- Mucho: 59,1%
- Bastante: 36,4%
- Algo: 4,5%

Media: 4,545 / 5

Desviación estándar: 0,589

Los estudiantes universitarios valoran altamente el impacto positivo del voluntariado en la sociedad. Un notable 95,5% de los encuestados (59,1%

mucho y 36,4% bastante) percibe que el voluntariado tiene un impacto significativo y positivo en la sociedad.

Además, un pequeño porcentaje del 4,5% indica una percepción algo menos positiva sobre el impacto del voluntariado. La media de 4,545 en una escala de 5 y una baja desviación estándar de 0,589 reflejan un consenso generalizado y una percepción homogénea entre los encuestados sobre la efectividad y relevancia del voluntariado como herramienta para generar cambios sociales positivos.

Voluntariado y bienestar social

- Mucho: 36,4%
- Bastante: 38,6%
- Algo: 22,7%
- Poco: 2,3%

Media: 4,091 / 5

Desviación estándar: 0,83

Los estudiantes universitarios muestran una percepción mayoritariamente positiva sobre la contribución del voluntariado al bienestar social. Un destacado 75% de los encuestados (36,4% mucho y 38,6% bastante) cree que el voluntariado es esencial para promover el bienestar social.

Además, un 22,7% considera que el voluntariado contribuye de manera algo positiva al bienestar social, mientras que solo un pequeño porcentaje del 2,3% piensa que contribuye poco. La media de 4,091 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,83 indican un alto grado de acuerdo y consistencia en la percepción de los encuestados sobre el papel fundamental del voluntariado en la mejora del bienestar social.

6

Voluntariado y desarrollo personal:

- Mucho: 56,8%
- Bastante: 29,5%
- Algo: 13,6%

Media: 4,432 / 5

Desviación estándar: 0,728

Los resultados muestran que los estudiantes universitarios perciben el voluntariado como una actividad altamente beneficiosa para su desarrollo personal. Un significativo 86,3% de los encuestados (56,8% mucho y 29,5% bastante) considera que el voluntariado contribuye de manera sustancial al desarrollo personal.

Además, un 13,6% indica que el voluntariado contribuye algo al desarrollo personal. La media de 4,432 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,728 sugieren un consenso generalizado y una percepción uniforme entre los encuestados sobre los beneficios personales del voluntariado.

Juventud y la Igualdad

Papel de la población juvenil en la sociedad

- Mucho: 63,6%
- Bastante: 34,1%
- Algo: 2,3%

Media: 4,614 / 5

Desviación estándar: 0,538

Los resultados muestran que los estudiantes universitarios tienen una percepción muy positiva sobre el papel de los jóvenes en el desarrollo de una sociedad más justa y equitativa. Un abrumador 97,7% de los encuestados (63,6% mucho y 34,1% bastante) cree que los jóvenes tienen un papel fundamental en la sociedad.

Solo un pequeño porcentaje del 2,3% considera que los jóvenes tienen un papel algo importante en la sociedad. La media de 4,614 en una escala de 5 y una baja desviación estándar de 0,538 indican un alto grado de acuerdo y consistencia en la percepción de los encuestados sobre el papel esencial de los jóvenes en el desarrollo social.

Preocupación por el impacto ambiental

- Mucho: 36,4%
- Bastante: 38,6%
- Algo: 11,4%
- Poco: 9,1%
- Nada: 4,5%

Media: 3,932 / 5

Desviación estándar: 1,129

Los datos revelan que los estudiantes universitarios muestran una preocupación significativa por el impacto ambiental de sus acciones diarias. Un total del 75% de los encuestados (36,4% mucho y 38,6% bastante) indican una preocupación elevada o considerable por cómo sus acciones afectan al medio ambiente.

Además, un 11,4% señala una preocupación algo importante, mientras que un 13,6% expresa una preocupación mínima o nula. La media de 3,932 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,129 sugieren que existe una variedad de niveles de preocupación, pero en general, hay una conciencia destacable sobre la importancia de las acciones individuales en la sostenibilidad ambiental.

Preocupación por problemas sociales como la pobreza

- Mucho: 36,4%
- Bastante: 34,1%
- Algo: 18,2%
- Poco: 11,4%

Media: 3,955 / 5

Desviación estándar: 1,011

Los resultados muestran que los estudiantes universitarios muestran un nivel considerable de preocupación por los problemas sociales, particularmente la

pobreza. Un 70,5% (36,4% mucho y 34,1% bastante) indican una preocupación elevada o considerable por este tema crucial.

Además, un 18,2% manifiesta una preocupación algo importante, mientras que un 11,4% expresa una preocupación mínima o nula. La media de 3,955 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,011 sugieren que existe una variabilidad en los niveles de preocupación, pero en general, hay un reconocimiento significativo de la importancia de abordar la pobreza y otros problemas sociales.

Igualdad de género y lucha contra desigualdades

- Igualdad entre hombres y mujeres:

- Mucho: 75%
- Bastante: 13,6%
- Algo: 9,1%
- Poco: 2,3%

Media: 4,614 / 5

Desviación estándar: 0,754

Los resultados revelan que la mayoría de los estudiantes universitarios tienen una firme convicción sobre la necesidad de promover la igualdad entre hombres y mujeres. Es particularmente notable que un 75% de los encuestados consideren esta igualdad como extremadamente importante, mientras que un 13,6% la califican como bastante importante. Esto indica un fuerte consenso en cuanto a la relevancia y urgencia de abordar las disparidades de género en la sociedad.

Por otro lado, un 9,1% muestra una percepción algo importante sobre este tema, y solo un pequeño porcentaje (2,3%) indica una preocupación mínima al respecto. La media de 4,614 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,754 sugieren que, aunque hay un alto grado de acuerdo entre los encuestados, existe cierta variabilidad en la intensidad de las opiniones.

8

Desigualdades sociales

- Mucho: 68,2%
- Bastante: 29,5%
- Algo: 2,3%

Media: 4,659 / 5

Desviación estándar: 0,526

Los resultados de la encuesta reflejan una profunda preocupación entre los estudiantes universitarios sobre las desigualdades sociales. Es notable que un 68,2% de los encuestados consideren estas desigualdades como extremadamente importantes, mientras que un 29,5% las perciben como bastante importantes. Esto indica un consenso generalizado sobre la necesidad de abordar y reducir las disparidades sociales en la sociedad.

Por otro lado, un pequeño porcentaje (2,3%) muestra una percepción algo importante sobre este tema. La media de 4,659 en una escala de 5 y una baja desviación estándar de 0,526 sugieren que hay una alta uniformidad en las

opiniones de los encuestados, con una mayoría clara que reconoce la gravedad de las desigualdades sociales.

Videojuegos y ODS

Videojuegos y creación de relaciones

- Mucho: 38,7%
- Bastante: 48,4%
- Algo: 12,9%

Media: 4,258 / 5

Desviación estándar: 0,682

Los resultados de la encuesta revelan que una mayoría significativa de los estudiantes universitarios considera que los videojuegos tienen un impacto positivo en la creación de nuevas relaciones. Es alentador observar que un 38,7% de los encuestados creen que los videojuegos tienen un impacto muy alto en este aspecto, mientras que un 48,4% lo considera bastante alto. Además, un 12,9% indica que los videojuegos tienen algún impacto en la creación de relaciones.

La media de 4,258 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,682 sugieren una alta consistencia en las respuestas, indicando que la mayoría de los encuestados están de acuerdo en que los videojuegos facilitan la creación de relaciones sociales.

9

Videojuegos y experiencias positivas

- Mucho: 29%
- Bastante: 41,9%
- Algo: 16,1%
- Poco: 12,9%

Media: 3,871 / 5

Desviación estándar: 0,991

Los datos recabados muestran que una mayoría de los encuestados universitarios perciben que los videojuegos contribuyen positivamente a sus experiencias personales. Es alentador ver que un 29% considera que los videojuegos tienen un impacto muy alto en generar experiencias positivas, mientras que un 41,9% lo califica como bastante alto. Además, un 16,1% indica que los videojuegos tienen algún impacto en esta área.

La media de 3,871 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,991 sugieren que existe cierta variabilidad en las percepciones de los encuestados, pero en general, hay una inclinación positiva hacia los efectos beneficiosos de los videojuegos en las experiencias personales.

Videojuegos y recuerdo de experiencias

- Mucho: 54,8%
- Bastante: 29%
- Algo: 9,7%

- Poco: 3,2%

Media: 4,29 / 5

Desviación estándar: 1,006

Los datos revelan que la mayoría de los encuestados universitarios perciben que los videojuegos tienen un impacto significativo en el recuerdo de experiencias. Es destacable que un 54,8% de los encuestados considera que los videojuegos tienen un impacto muy alto en este aspecto, mientras que un 29% lo percibe como bastante alto. Además, un 9,7% indica que los videojuegos tienen algún impacto en la capacidad de recordar experiencias.

La media de 4,29 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,006 sugieren que hay una percepción generalizada entre los encuestados de que los videojuegos influyen positivamente en el recuerdo de experiencias, aunque con cierta variabilidad en las respuestas.

Videojuegos y profundización de relaciones

- Mucho: 22,6%
- Bastante: 38,7%
- Algo: 25,8%
- Poco: 9,7%
- Nada: 3,2%

Media: 3,677 / 5

Desviación estándar: 1,045

Los datos muestran que hay una percepción variada entre los encuestados universitarios sobre cómo los videojuegos pueden influir en la profundización de relaciones. Un 22,6% considera que los videojuegos tienen un impacto muy alto en este aspecto, mientras que un 38,7% lo percibe como bastante alto. Además, un 25,8% indica que los videojuegos tienen algún impacto en la profundización de relaciones, aunque en menor medida.

La media de 3,677 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,045 sugieren que mientras hay una percepción positiva general hacia la influencia de los videojuegos en la profundización de relaciones, también existe una variabilidad significativa en las respuestas de los encuestados.

Videojuegos y contacto con amigos:

- Mucho: 25,8%
- Bastante: 54,8%
- Poco: 16,1%
- Nada: 3,2%

Media: 3,839 / 5

Desviación estándar: 1,098

Los datos revelan que existe una percepción significativa entre los encuestados universitarios sobre cómo los videojuegos pueden facilitar el contacto con amigos. Un 25,8% considera que los videojuegos tienen un impacto muy alto en este aspecto, mientras que un 54,8% lo percibe como bastante alto. Sin embargo, un 16,1% indica que este impacto es algo limitado, y un 3,2% siente que los videojuegos no tienen ningún impacto en el contacto con amigos.

La media de 3,839 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,098 sugieren que hay una variedad de opiniones entre los encuestados en cuanto a la influencia de los videojuegos en mantener el contacto con amigos.

Gamificación en la Educación

Opinión de los padres

- Mucho: 11,4%
- Bastante: 20,5%
- Algo: 45,5%
- Poco: 9,1%
- Nada: 13,6%

Media: 3,068 / 5

Desviación estándar: 1,149

Los datos muestran que hay una variedad considerable en la opinión de los encuestados universitarios sobre la percepción de sus padres hacia los videojuegos. Un 11,4% considera que sus padres tienen una opinión muy favorable hacia los videojuegos, mientras que un 20,5% indica que la opinión es bastante positiva. Por otro lado, un 13,6% siente que sus padres tienen una percepción completamente negativa hacia los videojuegos, y un 9,1% opina que es algo negativa.

11

La media de 3,068 en una escala de 5 y una desviación estándar de 1,149 sugieren que existe una amplia distribución en las percepciones de los estudiantes sobre cómo sus padres ven los videojuegos.

Opinión de las amistades

- Mucho: 22,7%
- Bastante: 50%
- Algo: 20,5%
- Poco: 4,5%
- Nada: 2,3%

Media: 3,864 / 5

Desviación estándar: 0,905

El dato indica que la mayoría de los encuestados universitarios tienen una percepción positiva de la opinión de sus amigos sobre los videojuegos, con un 22,7% reportando que la opinión de sus amigos es muy positiva y un 50% considerando que es bastante positiva. Por otro lado, un pequeño porcentaje (6,8%) percibe que la opinión de sus amigos es poco o nada favorable hacia los videojuegos.

La media de 3,864 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,905 sugieren que la mayoría de los estudiantes universitarios encuentran que sus

amigos tienen una opinión favorable hacia los videojuegos, con una dispersión moderada en estas percepciones.

Opinión del entorno educativo

- Mucho: 4,5%
- Bastante: 31,8%
- Algo: 43,2%
- Poco: 15,9%
- Nada: 4,5%

Media: 3,159 / 5

Desviación estándar: 0,914

El dato revela que la mayoría de los encuestados universitarios tienen una percepción variada pero mayoritariamente positiva sobre la opinión de su entorno educativo acerca de los videojuegos. Un 4,5% considera que la opinión es muy positiva, mientras que un 31,8% la percibe como bastante positiva. Además, un considerable 43,2% cree que la opinión es algo positiva. Por otro lado, un 15,9% opina que la visión del entorno educativo hacia los videojuegos es poco positiva, y un 4,5% la considera nada positiva. La media de 3,159 en una escala de 5 y una desviación estándar de 0,914 indican que, aunque hay una tendencia general hacia percepciones positivas, existe una variabilidad moderada en las opiniones de los estudiantes universitarios respecto a cómo el entorno educativo ve los videojuegos.

12

CONCLUSIONES

1.- Conocimiento y Actitudes hacia los ODS:

- La mayoría de los estudiantes universitarios tienen un buen conocimiento de los ODS, lo que representa una base sólida para desarrollar e implementar programas educativos y de sensibilización que puedan aprovechar y aumentar este conocimiento. No obstante, la existencia de un segmento de la población estudiantil con poco o ningún conocimiento sobre los ODS señala la necesidad de esfuerzos adicionales para alcanzar a estos grupos y asegurar una comprensión más uniforme y profunda de los objetivos globales de sostenibilidad.
- La abrumadora mayoría de los estudiantes universitarios reconoce la importancia crítica del desarrollo de los ODS para abordar los desafíos de la humanidad. Esta percepción uniforme y positiva subraya una sólida base de apoyo entre los jóvenes para políticas y acciones centradas en la sostenibilidad y el bienestar global. Las instituciones educativas, gobiernos y

organizaciones pueden aprovechar este consenso para impulsar iniciativas y programas que promuevan y aceleren el cumplimiento de los ODS.

- Existe una percepción mixta entre los estudiantes universitarios sobre la responsabilidad del desarrollo de los ODS, con una inclinación hacia la idea de que los gobiernos deben tener un papel significativo. Sin embargo, la presencia de una minoría considerable que cree que la responsabilidad gubernamental es limitada sugiere la necesidad de un mayor debate y claridad sobre los roles y responsabilidades de todos los actores, incluidos los gobiernos, las instituciones educativas, las organizaciones no gubernamentales y la sociedad civil, en la implementación de los ODS.

- En su mayoría, los estudiantes universitarios reconocen y apoyan la necesidad de una fuerte implicación ciudadana en el desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Esta alta valoración subraya la importancia de fomentar y fortalecer la participación activa de la sociedad civil en la implementación de políticas y acciones que contribuyan al logro de los ODS. Instituciones educativas, gobiernos y organizaciones deben continuar incentivando y facilitando este compromiso cívico para maximizar el impacto positivo en la sostenibilidad global.

13

- La mayoría de los estudiantes universitarios muestran una fuerte disposición a ajustar sus hábitos y estilos de vida en favor del desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Este nivel de compromiso refleja una conciencia creciente y una voluntad de contribuir activamente a la agenda global de sostenibilidad. Instituciones educativas y otras entidades pueden capitalizar esta disposición mediante la promoción de iniciativas y programas que fomenten comportamientos más responsables y sostenibles entre los jóvenes, fortaleciendo así el impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente.

2.- Voluntariado y su impacto

- La amplia mayoría de los estudiantes universitarios reconocen y aprecian el impacto positivo del voluntariado en la sociedad. Esta alta valoración subraya la importancia del voluntariado como una práctica efectiva para abordar problemas sociales y comunitarios, fortaleciendo la cohesión social y promoviendo el bienestar general. Fomentar y apoyar iniciativas de voluntariado entre los jóvenes puede amplificar estos efectos positivos y contribuir de manera significativa al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y al desarrollo sostenible en general.

- La mayoría de los estudiantes universitarios valoran positivamente la contribución del voluntariado al bienestar social, destacando su papel esencial en la promoción de una sociedad más cohesionada y equitativa. Esta percepción resalta la importancia de fomentar y apoyar iniciativas de voluntariado entre los jóvenes como una vía efectiva para fortalecer el tejido social y mejorar la calidad de vida en las comunidades. Instituciones educativas y organizaciones pueden aprovechar esta percepción positiva para promover y expandir programas de voluntariado que no solo beneficien a las comunidades locales, sino que también enriquezcan la experiencia educativa y personal de los estudiantes.

3.- Juventud y la Igualdad:

- La mayoría de los estudiantes universitarios reconocen el impacto positivo del voluntariado en su desarrollo personal. Esta alta valoración refleja la percepción de que el voluntariado no solo contribuye a mejorar las comunidades y el bienestar social, sino que también enriquece las habilidades personales, promueve el crecimiento personal y fortalece el sentido de responsabilidad cívica y social. Fomentar el voluntariado entre los jóvenes no solo puede tener un efecto transformador en las comunidades, sino que también puede potenciar el desarrollo integral de los individuos, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos del mundo actual.
- Los estudiantes universitarios tienen una fuerte convicción acerca del papel significativo que los jóvenes desempeñan en la construcción de una sociedad más justa y equitativa. Esta percepción resalta la importancia de empoderar y apoyar a los jóvenes en la participación activa y responsable en iniciativas sociales y comunitarias. Instituciones educativas y organizaciones pueden aprovechar esta visión positiva para promover el liderazgo juvenil, cultivar habilidades de ciudadanía activa y facilitar oportunidades para que los jóvenes contribuyan de manera constructiva al bienestar social y al desarrollo sostenible.
- La mayoría de los estudiantes universitarios muestran una preocupación significativa por el impacto ambiental de sus acciones cotidianas. Esta alta sensibilidad refleja un reconocimiento creciente de la urgencia de abordar los desafíos ambientales globales y promueve la adopción de comportamientos más sostenibles y responsables. Educadores y formuladores de políticas pueden aprovechar esta conciencia ambiental para promover prácticas más ecológicas y fomentar

el compromiso activo de los jóvenes en la protección del medio ambiente, creando así una base sólida para un futuro más sostenible.

- Los estudiantes universitarios muestran una preocupación notable por los problemas sociales, destacándose especialmente la pobreza. Este nivel de sensibilidad refleja un compromiso creciente con la equidad social y la justicia, lo cual es fundamental para el desarrollo de una conciencia cívica activa. Educadores y responsables de políticas pueden aprovechar esta preocupación para fomentar la participación estudiantil en iniciativas y programas que aborden directamente los problemas sociales, promoviendo así un impacto positivo en la comunidad y la sociedad en general.

- Los estudiantes universitarios muestran un sólido apoyo hacia la igualdad entre hombres y mujeres, con un 88,6% considerando este tema como muy o bastante importante. Esta actitud refleja un compromiso significativo con la equidad de género, fundamental para promover sociedades más justas y inclusivas. Estos hallazgos subrayan la importancia de continuar promoviendo la educación y la sensibilización sobre la igualdad de género dentro y fuera del ámbito universitario, con el fin de avanzar hacia una sociedad más igualitaria y respetuosa con los derechos de todas las personas.

15

- Los estudiantes universitarios muestran una gran preocupación por las desigualdades sociales, con un 97.7% considerando este tema como muy importante o bastante importante. Esta actitud resalta la necesidad urgente de políticas y acciones que promuevan la equidad y la justicia social. La alta calificación media de 4.659 refleja un consenso robusto en la importancia de abordar estas desigualdades para construir una sociedad más inclusiva y justa para todos.

4.- Videojuegos y ODS

- Los estudiantes universitarios valoran positivamente el papel de los videojuegos en la creación de relaciones sociales, con un 87.1% considerando que los videojuegos tienen un impacto significativo en este aspecto. La alta calificación media de 4.258 y la baja desviación estándar de 0.682 indican un fuerte consenso en esta percepción. Estos hallazgos sugieren que los videojuegos no solo son vistos como entretenimiento, sino también como una herramienta social que facilita la interacción y la formación de vínculos entre individuos.

- Los estudiantes universitarios muestran una percepción mayoritariamente positiva hacia los videojuegos en términos de generación de experiencias positivas, con un 70.9% considerando que los videojuegos tienen un impacto significativo en este aspecto. La calificación media de 3.871 y la desviación estándar de 0.991 indican una percepción generalmente favorable, aunque con cierta variabilidad en las respuestas. Esto sugiere que los videojuegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden enriquecer las experiencias personales de los jugadores.
- Los estudiantes universitarios muestran una percepción mayoritariamente positiva hacia los videojuegos en términos de su impacto en el recuerdo de experiencias, con un 83.8% considerando que los videojuegos tienen un impacto significativo en este aspecto. La calificación media de 4.29 y la desviación estándar de 1.006 indican una percepción generalmente favorable, aunque con cierta variabilidad en las respuestas. Esto sugiere que los videojuegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden ayudar a los jugadores a recordar y reflexionar sobre sus experiencias de juego de manera positiva.
- Los estudiantes universitarios tienen percepciones mixtas sobre cómo los videojuegos influyen en la profundización de relaciones, con un 86.3% considerando que los videojuegos tienen algún grado de impacto en este aspecto. La calificación media de 3.677 y la desviación estándar de 1.045 indican que, aunque muchos perciben un efecto positivo, también hay una variedad de opiniones sobre la profundidad de esta influencia. Esto sugiere que los videojuegos pueden servir como un medio para fortalecer conexiones interpersonales, pero la magnitud de este efecto puede variar entre individuos.
- Los estudiantes universitarios tienen percepciones diversas sobre cómo los videojuegos facilitan el contacto con amigos, con un 80.6% considerando que los videojuegos tienen algún grado de impacto en este aspecto. La calificación media de 3.839 y la desviación estándar de 1.098 indican que, aunque muchos perciben un efecto positivo en la facilitación del contacto social, la magnitud de este efecto puede variar significativamente entre individuos. Esto sugiere que los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para mantener y fortalecer la amistad, pero la percepción de su impacto varía según las experiencias y preferencias personales.

16

5.- Gamificación en la educación

- Los estudiantes universitarios reportan una diversidad de opiniones sobre cómo perciben que sus padres ven los videojuegos, con un 32% indicando percepciones positivas (mucho y bastante), y un 22,7% indicando percepciones negativas (poco y nada). La media de 3.068 y una desviación estándar de 1.149 reflejan una amplia variabilidad en estas percepciones, lo que sugiere que la actitud de los padres hacia los videojuegos puede influir significativamente en las opiniones de los estudiantes universitarios.

- Los estudiantes universitarios muestran una tendencia mayoritariamente positiva hacia la percepción de sus amigos sobre los videojuegos, con un 72,7% indicando percepciones positivas (mucho y bastante). La media de 3.864 y la desviación estándar de 0.905 reflejan una consistencia generalizada en estas percepciones, lo que sugiere que la opinión de los amigos puede jugar un papel significativo en la percepción de los videojuegos entre los estudiantes universitarios.

- Los datos sugieren que la mayoría de los estudiantes universitarios tienen una percepción positiva o neutral hacia la opinión de su entorno educativo acerca de los videojuegos, con un 79,5% reportando percepciones positivas (mucho, bastante y algo). La media de 3,159 y la desviación estándar de 0,914 reflejan una dispersión moderada en estas percepciones, indicando que hay diversidad en cómo los estudiantes interpretan la postura de su entorno educativo hacia los videojuegos.

17

Los resultados de esta encuesta demuestran que los estudiantes universitarios tienen un conocimiento notable de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y están dispuestos a comprometerse activamente con su desarrollo. La mayoría de los encuestados reconocen la importancia del voluntariado y su impacto positivo en la sociedad, así como en su desarrollo personal. Además, existe una apertura significativa hacia la gamificación y el uso de videojuegos como herramientas educativas para sensibilizar sobre temas globales como la pobreza, la igualdad de género y el cambio climático.

Las universidades y las organizaciones pueden capitalizar este interés y disposición promoviendo más oportunidades de voluntariado y utilizando tecnologías innovadoras para educar y motivar a los estudiantes sobre los ODS. Fomentar una mayor integración de los ODS en la educación y en actividades extracurriculares puede potenciar el impacto positivo que estos jóvenes pueden tener en sus comunidades y en el mundo en general.

En resumen, este informe subraya el potencial de los estudiantes universitarios como agentes de cambio y su capacidad para liderar iniciativas que promuevan la sostenibilidad y la justicia social. Es imperativo seguir apoyando y desarrollando estrategias que involucren a los jóvenes en la consecución de los ODS para lograr un futuro más equitativo y sostenible.

Cuestionario Realizado

Edad	[Espacio para respuesta]
Genero	[Espacio para respuesta]
Provincia	[Espacio para respuesta]
¿En qué centro estudias?	[Espacio para respuesta]
¿Qué estudios cursas actualmente?	[Espacio para respuesta]
¿Cuál es tu nivel de estudios?	[Espacio para respuesta]
¿Estoy familiarizado/a con los ODS?	1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta
¿El desarrollo de los ODS es necesario para los desafíos de la humanidad?	1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta
¿El desarrollo de los ODS es cosa de los gobiernos?	1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta
¿La ciudadanía debe implicarse en el desarrollo de los ODS?	1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta

<p>¿Estoy dispuesto a cambiar cosas en mi vida para el desarrollo de los ODS?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿El voluntariado tiene un impacto positivo en la sociedad?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Creo que el voluntariado es esencial para promover el bienestar social?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Creo que hacer voluntariado ayuda a mi desarrollo personal?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Considero que el papel de los jóvenes es esencial en el desarrollo de una sociedad más justa y equitativa?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Me preocupa mucho que mis acciones diarias tengan un impacto negativo respecto al medio ambiente?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>

<p>¿Me siento preocupado por los problemas sociales, como la pobreza?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Creo que es necesario promover la igualdad entre hombres y mujeres?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Creo que es necesario luchar contra las desigualdades sociales?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿La gente de mi edad tiene inquietudes sociales?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿La gente de mi edad tiene preocupación por el medio ambiente?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿La gente de mi edad está comprometida con la igualdad entre hombres y mujeres?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>

<p>¿Los videojuegos pueden hacer que las personas hagan nuevos amigos y entablen nuevas relaciones?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿A través de los videojuegos, he tenido experiencias positivas conociendo a gente que no habría conocido de otro modo?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Los videojuegos me han ayudado a crear recuerdos duraderos?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Los videojuegos me ayudan a profundizar en las relaciones con los demás?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Los videojuegos me ayudan a mantenerme en contacto con amigos?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Mis padres están a favor del uso de juegos (gamificación) en entornos educativos?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>

<p>¿Mis amigos consideran que jugar a videojuegos en entornos educativos es positivo?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Mi entorno educativo (profesores, tutores, académicos, centro de estudio) opina que la gamificación es positiva para el desarrollo del estudiante?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿En mi opinión, los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para la formación?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Creo que los videojuegos podrían aumentar el interés de las personas por los ODS?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Considero que la inclusión de información sobre los ODS en videojuegos podría influir en mis hábitos diarios?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿En mi opinión, los videojuegos podrían ser una forma efectiva de sensibilizar sobre temas globales como la pobreza, la igualdad de género o el cambio climático?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>

<p>¿En mi opinión, la Realidad Virtual es más efectivo que otros medios (como vídeos, textos, etc.) para transmitir la importancia de los ODS?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. ALGO 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>En promedio, ¿cuántas horas a la semana dedicas al juego de videojuegos?</p>	<p>1. No juego habitualmente 2. Entre 5 y 10 horas 3. Menos de 5 horas 4. Más de 20 horas 5. Entre 10 y 20 horas No contesta</p>
<p>¿Qué modalidad de juego prefieres?</p>	<p>1. Jugar offline 2. Ambas 3. Jugar online 4. No juego a videojuegos 5. No contesta</p>
<p>¿Te gustaría jugar a un videojuego diseñado específicamente para sensibilizar sobre los ODS?</p>	<p>1. NADA 2. POCO 3. TAL VEZ 4. BASTANTE 5. MUCHO No contesta</p>
<p>¿Qué frase define mejor tu opinión sobre los ODS?</p>	<p>1. Constituyen una agenda global para garantizar el bienestar y la igualdad entre las personas y los países</p> <p>2. Están centrados en aspectos de medio ambiente y la prevención del cambio climático.</p> <p>3. No contesta</p>
<p>¿Has realizado voluntariado alguna vez?</p>	<p>1. No 2. Si No contesta</p>
<p>¿Qué hacías como voluntario/a?</p>	<p>[Espacio para respuesta]</p>

¿Conoces algún videojuego que trate temas relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)?	1.No 2.Si No contesta
---	-----------------------------