

# Satisfacción del estudiantado del grupo focal ODServa



# ODSERVA

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>DATOS DEMOGRÁFICOS</b> .....	3
<b>RESULTADOS DE LA ENCUESTA</b> .....	4
<b>Formación y Actividades</b> .....	4
Estudios en Áreas STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) .....	4
Experiencia en Voluntariado .....	5
<b>Intereses y Participación</b> .....	6
Nivel de Interés en los Videojuegos.....	6
Claridad de las Expectativas y Responsabilidades del Grupo de Diseño ....	7
Apoyo y Respaldo de los Coordinadores del Proyecto.....	8
<b>Satisfacción y Colaboración</b> .....	10
Satisfacción con el Nivel de Participación en el Diseño de Herramientas de Realidad Virtual y la APP.....	10
Colaboración y Trabajo en Equipo en el Grupo de Diseño .....	11
Satisfacción con la Incorporación de Propuestas en el Diseño Final.....	13
<b>Impacto en el Conocimiento y Compromiso con los ODS</b> .....	14
Impacto en el Conocimiento sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030.....	14
Fortalecimiento del Compromiso con los ODS .....	15
<b>Participación Futura</b> .....	17
Interés en Participar en Futuros Proyectos Similares .....	17
<b>CONCLUSIONES</b> .....	19
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	20
<b>CUESTIONARIO REALIZADO</b> .....	22

# INTRODUCCIÓN

El desarrollo de videojuegos no solo implica un proceso técnico y creativo complejo, sino que también requiere una colaboración efectiva entre los miembros del equipo. En este contexto, se llevó a cabo una encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes voluntarios y voluntarias de diversas universidades, que participaron en un grupo focal durante varias sesiones de trabajo para la creación de los videojuegos. El proyecto ODSerVA tiene como objetivo no solo desarrollar una herramienta interactiva y entretenida, sino también integrar tecnologías emergentes y promover el conocimiento sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030.

Los y las estudiantes participantes en la encuesta provenían de diferentes disciplinas y niveles educativos, y fueron convocados como voluntarios y voluntarias, para ofrecer una perspectiva amplia y variada sobre el proceso de diseño del videojuego. Esta diversidad permitió evaluar diferentes factores, así como la formación académica, el género y la experiencia previa influyeron en la percepción y satisfacción de los participantes respecto al proyecto.

El cuestionario se estructuró para recoger datos demográficos, como la edad y el género, y para explorar áreas clave relacionadas con el interés en los videojuegos, la claridad de las expectativas y responsabilidades asignadas, el apoyo recibido por los coordinadores del proyecto, y la satisfacción general con la participación y la colaboración en el equipo de diseño. Además, se evaluó el impacto del proyecto en el conocimiento y el compromiso de los estudiantes con los ODS.

2

El análisis de estos datos proporciona una comprensión profunda de las experiencias y percepciones del estudiantado, destacando las áreas de éxito y las oportunidades de mejora. Los resultados obtenidos no solo son relevantes para la evaluación del proyecto actual, sino que también ofrecen valiosas lecciones para futuras iniciativas que involucren el diseño de videojuegos y otras tecnologías emergentes en contextos educativos y de desarrollo sostenible.

Este informe presenta de manera detallada los hallazgos de la encuesta, organizados en secciones que abarcan desde la caracterización demográfica de los participantes hasta la evaluación de su satisfacción y el impacto del proyecto en su conocimiento y compromiso con los ODS. A través de esta estructura, se busca proporcionar una visión integral que permita a los interesados comprender mejor las dinámicas y resultados del proyecto, así como identificar estrategias efectivas para futuras colaboraciones similares.

# DATOS DEMOGRÁFICOS

## Participantes

- Alumnado universitario: 16
- 100% de los encuestados respondieron a la encuesta

## Edad

- Menos de 18 años: 5 (31,3%)
- Entre 18 y 24 años: 8 (50%)
- 25 o más años: 3 (18,8%)
- Media de edad: 20,063 años
- Desviación estándar: 4,524 años

## Género

- Hombre: 10 (62,5%)
- Mujer: 6 (37,5%)

3

# RESULTADOS DE LA ENCUESTA

## Formación y Actividades

### Estudios en Áreas STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

- No: 7 (43,8%)
- Sí: 9 (56,3%)

El dato referente a los estudios en áreas STEM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) muestra que una ligera mayoría de los participantes en la encuesta tiene formación en estas disciplinas. Específicamente, el 56,3% de los encuestados indicaron que sí tienen estudios en áreas STEM, mientras que el 43,8% señalaron que no.

#### *Diversidad de Formación Académica*

- La participación casi equilibrada entre estudiantes con y sin formación en áreas STEM sugiere que el grupo focal era diverso en términos de antecedentes académicos. Esto es positivo ya que la creación de un videojuego puede beneficiarse de múltiples perspectivas y habilidades, incluyendo aquellas que provienen de áreas no técnicas.

4

#### *Impacto en el Proyecto*

- Los estudiantes con formación en STEM probablemente aportaron habilidades técnicas y conocimientos específicos en tecnología, programación y diseño, lo cual es crucial en el desarrollo de videojuegos.
- Aquellos sin formación en STEM pueden haber contribuido con enfoques creativos, habilidades en narrativa, diseño gráfico y una comprensión de la experiencia del usuario desde una perspectiva menos técnica pero igualmente valiosa.

#### *Colaboración Interdisciplinaria*

- La combinación de estudiantes con y sin formación en STEM podría haber favorecido una colaboración interdisciplinaria, fomentando un entorno de aprendizaje donde los participantes intercambiaron conocimientos y aprendieron unos de otros.
- Esta mezcla de disciplinas refleja un enfoque inclusivo en el proyecto, promoviendo la integración de diversas habilidades y enfoques para enriquecer el proceso de diseño y desarrollo del videojuego.

### Recomendaciones para Futuros Proyectos

- Mantener y promover la participación de estudiantes de diferentes disciplinas en proyectos futuros es fundamental. La diversidad académica puede potenciar la innovación y creatividad, esenciales en el diseño de videojuegos y otras tecnologías emergentes.
- Ofrecer formación y apoyo adicionales a aquellos sin antecedentes en STEM podría equilibrar aún más la contribución técnica y asegurar que todos los participantes se sientan igualmente capacitados para contribuir de manera significativa.

### Experiencia en Voluntariado

- Sí: 13 (86,7%)
- No: 2 (13,3%)
- No contesta: 1 (6,3%)

El dato referente a la experiencia en voluntariado muestra que una gran mayoría de los participantes en la encuesta ha realizado voluntariado. Específicamente, el 86,7% de los encuestados indicó que sí ha realizado voluntariado, mientras que el 13,3% señaló que no, y un 6,3% prefirió no contestar.

5

### Alto Nivel de Compromiso Social

- La alta proporción de estudiantes con experiencia en voluntariado (86,7%) sugiere un fuerte compromiso con actividades sociales y comunitarias. Esto puede indicar que los participantes tienen un interés intrínseco en contribuir positivamente a la sociedad.

### Influencia en el Proyecto

- La experiencia en voluntariado puede haber influido positivamente en el desarrollo del videojuego, especialmente si este tenía componentes educativos o de concienciación social, como los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- Los estudiantes con experiencia en voluntariado suelen tener habilidades en trabajo en equipo, comunicación, y liderazgo, que son esenciales en proyectos colaborativos como la creación de un videojuego.

### Motivación y Participación Activa

- Aquellos con experiencia en voluntariado pueden haber mostrado una mayor motivación y participación activa en el proyecto, debido a su predisposición a involucrarse y contribuir en iniciativas que tienen un impacto positivo.

### *Fomento de Valores y Responsabilidad Social*

- La alta tasa de voluntariado entre los participantes refuerza la importancia de fomentar valores de responsabilidad social y comunitaria en el contexto educativo. Esto es especialmente relevante en proyectos que buscan no solo el desarrollo de habilidades técnicas, sino también la concienciación y el compromiso con causas globales.

### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Se recomienda continuar incentivando la participación de estudiantes con experiencia en voluntariado, ya que aportan una perspectiva valiosa y una actitud proactiva hacia el trabajo en equipo y los objetivos del proyecto.
- Además, se podría considerar la implementación de actividades de voluntariado como parte de los proyectos educativos, para fortalecer el compromiso social y las habilidades blandas de los estudiantes.

## **Intereses y Participación**

### *Nivel de Interés en los Videojuegos*

6

- Muy alto: 2 (12,5%)
- Alto: 7 (43,8%)
- Medio: 5 (31,3%)
- Muy bajo: 2 (12,5%)

El dato referente al nivel de interés en los videojuegos muestra una diversidad en los grados de interés entre los participantes. Específicamente, el 12,5% de los encuestados indicó tener un interés muy alto, el 43,8% un interés alto, el 31,3% un interés medio, y otro 12,5% un interés muy bajo.

### *Predominio de Interés Alto a Medio*

- La mayoría de los participantes (75,1%) tiene un interés que va de medio a muy alto en los videojuegos. Esto sugiere que la mayor parte del grupo focal estaba motivado e interesado en el proyecto desde el principio, lo que probablemente contribuyó a una participación activa y entusiasta.

### *Diversidad de Intereses*

- La presencia de participantes con un interés muy bajo (12,5%) y medio (31,3%) es igualmente relevante. Esta diversidad puede aportar diferentes perspectivas sobre lo que hace a un videojuego atractivo y efectivo, beneficiando el diseño al considerar tanto a los

entusiastas como a aquellos con menos interés o experiencia previa.

#### *Influencia en el Diseño del Videojuego*

- Los participantes con un alto interés en videojuegos pueden haber aportado ideas más innovadoras y técnicas específicas del campo, así como una comprensión más profunda de las tendencias y preferencias actuales de los jugadores.
- Aquellos con interés medio o muy bajo pueden haber proporcionado retroalimentación valiosa sobre la accesibilidad y la atracción del videojuego para un público más amplio, incluyendo a aquellos que no son jugadores habituales.

#### *Motivación y Participación Activa*

- Los niveles altos de interés en los videojuegos probablemente impulsaron la motivación y la participación activa en el proyecto, ya que estos individuos tendrían una mayor inversión personal en el éxito del proyecto.
- Los niveles medios y bajos de interés también son importantes, ya que pueden indicar un deseo de aprender y una apertura a nuevas experiencias, lo cual es valioso en un contexto educativo.

#### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Es beneficioso mantener una diversidad de niveles de interés en los grupos de diseño de videojuegos. Esta variedad puede enriquecer el proceso de diseño al asegurar que se consideren múltiples perspectivas y necesidades del usuario.
- Proporcionar capacitación adicional y recursos para aquellos con menor interés en videojuegos puede equilibrar la contribución y asegurar que todos los participantes se sientan igualmente capacitados para aportar.

7

### Claridad de las Expectativas y Responsabilidades del Grupo de Diseño

- Muy clara: 2 (12,5%)
- Bastante clara: 10 (62,5%)
- Clara: 2 (12,5%)
- Algo clara: 2 (12,5%)

El dato referente a la claridad de las expectativas y responsabilidades en el grupo de diseño muestra que la mayoría de los participantes consideró que éstas eran bastante claras. Específicamente, el 62,5% de los encuestados indicó que las expectativas y responsabilidades eran bastante claras, el 12,5% las calificó como muy claras, otro 12,5% como claras, y el último 12,5% como algo claras.



### Percepción General Positiva

- El 87,5% de los participantes (sumando las categorías de muy clara, bastante clara y clara) percibió las expectativas y responsabilidades de manera positiva. Esto indica que la mayoría de los estudiantes tenía una comprensión adecuada de su rol y lo que se esperaba de ellos, lo cual es crucial para el buen funcionamiento de cualquier proyecto colaborativo.

### Mayoría con Expectativas Bastante Claras

- La mayoría de los encuestados (62,5%) consideró que las expectativas y responsabilidades eran bastante claras. Esto sugiere que los coordinadores del proyecto realizaron un buen trabajo en comunicar las tareas y objetivos, aunque hay margen para mejorar y alcanzar una claridad total.

### Áreas de Mejora

- Aunque una pequeña parte de los participantes (12,5%) consideró que las expectativas eran solo algo claras, esto resalta la importancia de seguir trabajando en la comunicación y definición de roles y responsabilidades. La claridad en estas áreas es esencial para evitar confusiones y mejorar la eficiencia y satisfacción del equipo.

### Impacto en el Desempeño del Proyecto

- La claridad de expectativas y responsabilidades está directamente relacionada con el desempeño y la productividad del equipo. Los participantes que entienden claramente sus roles y tareas pueden trabajar de manera más efectiva y coordinada, lo que beneficia el resultado final del proyecto.
- Los casos donde las expectativas eran solo algo claras podrían haber experimentado dificultades en el desempeño debido a la falta de una dirección precisa.

### Recomendaciones para Futuros Proyectos

- Para asegurar una mayor claridad en futuros proyectos, se recomienda implementar sesiones de orientación más detalladas y recursos escritos (como manuales de roles y responsabilidades).
- Establecer canales de comunicación abiertos y constantes donde los participantes puedan aclarar dudas y recibir retroalimentación continua puede mejorar aún más la comprensión y el desempeño del equipo.

## Apoyo y Respaldo de los Coordinadores del Proyecto

El dato referente al apoyo y respaldo de los coordinadores del proyecto muestra que la gran mayoría de los participantes se sintió apoyado durante el proceso de

diseño. Específicamente, el 87,5% de los encuestados indicó que sí se sintió apoyado, mientras que el 12,5% se mantuvo neutral.

#### *Percepción General Muy Positiva*

- Una abrumadora mayoría de los participantes (87,5%) se sintió apoyada por los coordinadores del proyecto. Esto indica una percepción muy positiva del liderazgo y la gestión del proyecto, sugiriendo que los coordinadores fueron accesibles, disponibles y efectivos en proporcionar el apoyo necesario.

#### *Impacto en la Satisfacción y Motivación*

- El alto nivel de apoyo percibido está probablemente correlacionado con una mayor satisfacción y motivación entre los participantes. Cuando los miembros del equipo sienten que tienen el respaldo necesario, es más probable que se comprometan plenamente con el proyecto y se sientan valorados.

#### *Neutralidad en el Apoyo*

- Un pequeño porcentaje de los participantes (12,5%) se mantuvo neutral, lo que podría indicar que, aunque no percibieron una falta de apoyo, tampoco sintieron un respaldo destacado. Esto puede ser una señal para los coordinadores de la importancia de seguir buscando formas de llegar y apoyar a todos los miembros del equipo de manera efectiva.

9

#### *Relevancia para el Éxito del Proyecto*

- El respaldo adecuado de los coordinadores es crucial para el éxito de proyectos colaborativos y complejos como el desarrollo de un videojuego. El apoyo no solo ayuda a resolver problemas y superar obstáculos, sino que también contribuye a un ambiente de trabajo positivo y colaborativo.

#### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Continuar con prácticas de liderazgo y gestión que hayan demostrado ser efectivas, tales como mantener una comunicación abierta, ofrecer retroalimentación constructiva y estar disponibles para consultas y apoyo.
- Considerar encuestas o mecanismos de retroalimentación periódicos para evaluar el nivel de apoyo percibido por los participantes y ajustar estrategias según sea necesario para asegurar que todos se sientan igualmente respaldados.
- Implementar programas de mentoría o apoyo adicional para aquellos que puedan necesitar una guía más personalizada.

## Satisfacción y Colaboración

### Satisfacción con el Nivel de Participación en el Diseño de Herramientas de Realidad Virtual y la APP

- Media: 8
- Desviación estándar: 1,317

#### Distribución:

- 6: 2 (12,5%)
- 7: 4 (25%)
- 8: 5 (31,3%)
- 9: 2 (12,5%)
- 10: 3 (18,8%)

El dato referente a la satisfacción con el nivel de participación en el diseño de herramientas de realidad virtual y la APP muestra una media de 8 con una desviación estándar de 1,317 en una escala del 1 al 10. La distribución de las respuestas es la siguiente: 6 (12,5%), 7 (25%), 8 (31,3%), 9 (12,5%) y 10 (18,8%).

10

#### *Satisfacción Alta Generalizada*

- La media de 8 indica que, en general, los participantes están muy satisfechos con su nivel de participación. La mayor concentración de respuestas en valores altos refuerza esta conclusión.
- La alta satisfacción refleja que los participantes sintieron que su involucramiento en el diseño de las herramientas fue significativo y valorado.

#### *Baja Variabilidad en las Respuestas*

- La desviación estándar de 1,317 sugiere que las respuestas están relativamente concentradas alrededor de la media, indicando una percepción compartida entre la mayoría de los participantes.
- Esto sugiere que la experiencia de participación fue bastante consistente para la mayoría de los estudiantes.

#### *Distribución de Satisfacción*

- La mayoría de las respuestas se encuentran en el rango de 7 a 10, lo cual confirma una tendencia hacia una satisfacción alta.
  - 12,5% de los participantes calificaron su satisfacción con un 6, lo que muestra que una pequeña parte no está tan satisfecha, pero sigue estando por encima de la media.

- 25% calificaron su satisfacción con un 7, y 31,3% con un 8, lo que representa el núcleo de la distribución.
- 12,5% y 18,8% de los participantes calificaron su satisfacción con 9 y 10, respectivamente, indicando que una parte significativa de los estudiantes se sintió extremadamente satisfecha.

#### *Factores Contribuyentes a la Alta Satisfacción*

- La buena comunicación, asignación clara de roles y responsabilidades, y el apoyo constante de los coordinadores del proyecto probablemente contribuyeron a esta alta satisfacción.
- La posibilidad de ver reflejadas sus aportaciones en el producto final y el ambiente de trabajo colaborativo también son factores clave.

#### *Identificación de Áreas de Mejora*

- Aunque la mayoría de las respuestas son positivas, la presencia de algunas respuestas de 6 sugiere que hay áreas donde se podría mejorar la percepción de participación.
- Es importante analizar qué factores llevaron a estas calificaciones y cómo se pueden abordar para aumentar la satisfacción en futuros proyectos.

11

#### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Continuar promoviendo prácticas que faciliten la participación activa y significativa de todos los miembros del equipo.
- Implementar mecanismos de retroalimentación continua para detectar y abordar cualquier insatisfacción tempranamente.
- Asegurar que todos los participantes tengan oportunidades equitativas para contribuir y ver el impacto de sus aportaciones.

### **Colaboración y Trabajo en Equipo en el Grupo de Diseño**

- Excelente: 8 (50%)
- Bueno: 7 (43,8%)
- Necesita mejoras: 1 (6,3%)

El dato referente a la colaboración y el trabajo en equipo en el grupo de diseño muestra que la mayoría de los participantes tuvo una experiencia positiva. Específicamente, el 50% calificó la colaboración como excelente, el 43,8% como buena, y el 6,3% indicó que necesita mejoras.

### *Alta Satisfacción con la Colaboración*

- La mayoría de los participantes (93,8%) calificó la colaboración y el trabajo en equipo como excelente o bueno, lo cual sugiere que el grupo funcionó de manera efectiva y armoniosa.
- El hecho de que el 50% de los participantes considere la colaboración excelente es un indicativo fuerte de un entorno de trabajo muy positivo y colaborativo.

### *Áreas de Mejora Identificadas*

- Aunque la mayoría de las respuestas son positivas, el 6,3% de los participantes cree que la colaboración necesita mejoras. Esto señala que, si bien el equipo en general funcionó bien, existen áreas específicas que podrían beneficiarse de ajustes para mejorar la experiencia de todos los miembros del equipo.

### *Impacto en el Desempeño del Proyecto*

- La percepción positiva de la colaboración y el trabajo en equipo probablemente contribuyó al éxito del proyecto, facilitando la comunicación, la resolución de problemas y la integración de ideas.
- Un ambiente de trabajo en equipo positivo puede aumentar la motivación y la satisfacción de los participantes, mejorando el rendimiento global del proyecto.

12

### *Factores Contributivos a una Buena Colaboración*

- Factores como la comunicación efectiva, la distribución equitativa de tareas, el liderazgo accesible y el apoyo constante por parte de los coordinadores del proyecto pudieron haber contribuido a la percepción positiva de la colaboración.
- La diversidad en los niveles de interés en los videojuegos y la experiencia en voluntariado también pueden haber aportado diferentes perspectivas y habilidades que enriquecieron el trabajo en equipo.

### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Mantener y reforzar las prácticas que fomentan una colaboración efectiva, tales como reuniones regulares de equipo, canales de comunicación abiertos y claros, y actividades que promuevan la cohesión del grupo.
- Implementar mecanismos de retroalimentación continua para identificar y abordar cualquier problema de colaboración a medida que surja, asegurando que todos los participantes se sientan escuchados y valorados.
- Ofrecer capacitación en habilidades de trabajo en equipo y resolución de conflictos para asegurar que todos los miembros del equipo estén equipados para colaborar de manera efectiva.

## Satisfacción con la Incorporación de Propuestas en el Diseño Final

- Muy satisfecho/a: 1 (6,3%)
- Bastante satisfecho/a: 8 (50%)
- Satisfecho/a: 6 (37,5%)
- Algo satisfecho/a: 1 (6,3%)

El dato referente a la satisfacción con la incorporación de propuestas en el diseño final muestra que la mayoría de los participantes tuvieron una experiencia positiva. Específicamente, el 50% se siente bastante satisfecho, el 37,5% se siente satisfecho, el 6,3% se siente muy satisfecho, y otro 6,3% se siente algo satisfecho.

### *Satisfacción General Alta*

- La mayoría de los participantes (93,8%) se siente satisfecho, bastante satisfecho o muy satisfecho con la incorporación de sus propuestas en el diseño final. Esto sugiere que el proceso de diseño fue inclusivo y receptivo a las ideas de los participantes, permitiendo que se sintieran valorados y escuchados.

13

### *Predominio de la Satisfacción Moderada a Alta*

- El 50% de los encuestados se siente bastante satisfecho y el 37,5% se siente satisfecho, indicando una satisfacción moderada a alta. Esto sugiere que, aunque la mayoría de las propuestas fueron consideradas y posiblemente incorporadas, hay espacio para mejorar para que más participantes alcancen niveles más altos de satisfacción.

### *Percepción de Inclusión en el Proceso de Diseño*

- El hecho de que un pequeño porcentaje de participantes se siente muy satisfecho (6,3%) indica que algunos participantes pudieron ver una implementación muy clara y significativa de sus propuestas en el diseño final.
- Otro 6,3% de los participantes se siente algo satisfecho, lo que podría indicar que sus propuestas fueron consideradas, pero quizás no incorporadas de la manera que esperaban.

### *Impacto en la Moral y Motivación*

- La satisfacción con la incorporación de propuestas puede impactar positivamente la moral y motivación de los participantes, ya que sentirse escuchados y ver sus ideas implementadas puede fomentar un sentido de pertenencia y contribución significativa.

- Los niveles altos de satisfacción sugieren que los participantes estarán más inclinados a involucrarse en futuros proyectos, sabiendo que sus aportaciones son valoradas.

#### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Continuar fomentando un ambiente inclusivo donde todas las propuestas se consideren y se comuniquen claramente las decisiones sobre la implementación de ideas.
- Implementar mecanismos de retroalimentación más detallados para comprender mejor las expectativas de los participantes y cómo sus propuestas podrían ser incorporadas de manera más efectiva.
- Proporcionar transparencia en el proceso de selección e implementación de propuestas para que los participantes comprendan cómo y por qué se toman ciertas decisiones.

## **Impacto en el Conocimiento y Compromiso con los ODS**

### **Impacto en el Conocimiento sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030**

14

- Ha tenido un impacto muy significativo: 2 (12,5%)
- Ha tenido un impacto significativo: 10 (62,5%)
- Ha tenido un impacto moderado: 4 (25%)

Los datos referentes al impacto de la participación en ODSERVA en el conocimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030 muestran que la mayoría de los participantes experimentaron un impacto significativo.

#### *Impacto Positivo Generalizado*

- La mayoría de los participantes (75%) experimentó un impacto significativo o muy significativo en su conocimiento sobre los ODS y la Agenda 2030. Esto indica que el proyecto ODSERVA fue eficaz en educar y aumentar la conciencia sobre estos temas cruciales.
- El 12,5% de los participantes que experimentaron un impacto muy significativo sugiere que el proyecto tuvo un impacto profundo en una parte de los estudiantes, potencialmente motivándolos a actuar y abogar por los ODS.

### *Impacto Moderado*

- Un 25% de los participantes reportó un impacto moderado en su conocimiento. Aunque esto sigue siendo positivo, indica que hay espacio para mejorar en la forma en que se comunican y enseñan los principios de los ODS y la Agenda 2030.

### *Educación y Concienciación*

- Estos resultados reflejan que la participación en ODSERVA no solo se centró en el diseño de videojuegos, sino que también incorporó una componente educativa robusta sobre los ODS. Esto es esencial para empoderar a los estudiantes a integrar estos objetivos en sus futuros proyectos y carreras.

### *Relevancia para la Sostenibilidad del Proyecto*

- El impacto en el conocimiento sobre los ODS y la Agenda 2030 es crucial para asegurar que los participantes no solo estén conscientes de estos objetivos, sino que también se comprometan a aplicarlos en sus acciones cotidianas y profesionales.
- La alta tasa de impacto significativo sugiere que los métodos educativos y las actividades del proyecto fueron bien diseñados y ejecutados.

### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Continuar utilizando métodos interactivos y prácticos para enseñar sobre los ODS y la Agenda 2030, como talleres, proyectos de grupo, y actividades de aprendizaje experiencial.
- Incluir más actividades que permitan a los participantes ver el impacto real y tangible de los ODS en la vida cotidiana y en sus comunidades.
- Realizar evaluaciones continuas del impacto educativo del proyecto y ajustar las estrategias según sea necesario para maximizar el aprendizaje y la concienciación.

15

## **Fortalecimiento del Compromiso con los ODS**

- Ha fortalecido de manera muy significativa: 2 (12,5%)
- Ha fortalecido significativamente: 9 (56,3%)
- Ha tenido un impacto moderado: 5 (31,3%)

Los datos indican que la participación en el proyecto ODSERVA ha tenido un impacto positivo en el compromiso de los participantes con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).



### *Compromiso Fortalecido*

- La mayoría de los participantes (68,8%) reportó un fortalecimiento significativo o muy significativo en su compromiso e implicación con los ODS. Esto sugiere que el proyecto ODSERVA fue efectivo en motivar a los estudiantes a entender y apoyar activamente los ODS en sus vidas y carreras.

### *Impacto Muy Significativo*

- El 12,5% de los participantes indicó que el proyecto tuvo un impacto muy significativo en su compromiso con los ODS. Esto es un indicativo fuerte de que algunos participantes experimentaron un cambio profundo en su perspectiva y acciones relacionadas con la sostenibilidad.

### *Impacto Moderado*

- Aunque un 31,3% reportó un impacto moderado, es importante considerar que aún percibieron un cambio positivo en su compromiso con los ODS. Esto podría indicar áreas donde el proyecto puede enfocarse para mejorar y aumentar el impacto en futuras implementaciones.

### *Relevancia para la Educación y la Acción Futura*

- El fortalecimiento del compromiso con los ODS es crucial para asegurar que los participantes no solo estén informados, sino también motivados para actuar y promover cambios positivos en sus comunidades y entornos profesionales.
- Los resultados sugieren que los métodos educativos y de participación utilizados en ODSERVA fueron efectivos en inspirar un sentido de responsabilidad y acción hacia los ODS.

16

### *Recomendaciones para Futuros Proyectos*

- Continuar integrando actividades y recursos que fortalezcan el entendimiento y compromiso con los ODS, asegurando que todos los participantes puedan ver cómo sus acciones individuales contribuyen al logro de estos objetivos globales.
- Ampliar las oportunidades para que los participantes puedan aplicar los principios de los ODS en proyectos prácticos y experiencias de aprendizaje que fomenten la acción y el liderazgo sostenible.
- Evaluar regularmente el impacto del proyecto en el compromiso con los ODS y ajustar las estrategias según sea necesario para maximizar el efecto educativo y transformador.

## Participación Futura.

### Interés en Participar en Futuros Proyectos Similares

- Sí: 13 (81,3%)
- Tal vez: 3 (18,8%)

Los datos indican que la mayoría de los participantes están interesados en participar en futuros proyectos similares después de su experiencia en ODSERVA.

#### *Alta Intención de Participación*

- El 81,3% de los participantes expresó un interés definitivo en participar en futuros proyectos similares. Esto indica una alta satisfacción y motivación derivada de la experiencia en ODSERVA.
- La disposición de la mayoría de los participantes a continuar involucrados sugiere que el proyecto no solo fue efectivo en alcanzar sus objetivos educativos y de participación, sino que también cultivó un ambiente que promueve el compromiso continuo.

#### *Posible Participación Futura*

- Un 18,8% indicó estar indeciso ("Tal vez") respecto a participar en futuros proyectos similares. Esto podría reflejar una necesidad de más información o una evaluación adicional sobre el valor y el impacto personal de la participación en este tipo de proyectos.

#### *Relevancia del Proyecto y Experiencia*

- El alto interés en participar nuevamente sugiere que ODSERVA no solo cumplió con las expectativas de los participantes, sino que también generó un impacto positivo en su desarrollo personal y profesional.
- La continuidad en la participación es crucial para construir sobre el conocimiento adquirido y fortalecer aún más el compromiso con los principios de los ODS y la sostenibilidad.

#### *Implicaciones para Futuros Proyectos*

- Asegurar la continuidad y mejora de los aspectos que los participantes valoraron positivamente, como la colaboración, el aprendizaje práctico y la integración de los ODS en proyectos innovadores.
- Explorar formas de involucrar a los participantes indecisos para que puedan experimentar los beneficios y el impacto positivo de futuras iniciativas similares.

### *Medición de Impacto y Retroalimentación*

- Realizar evaluaciones continuas del impacto del proyecto en los participantes para identificar áreas de mejora y ajuste.
- Utilizar la retroalimentación de los participantes para informar el diseño y la implementación de futuros proyectos, asegurando que se mantenga el alto nivel de interés y compromiso.

## CONCLUSIONES

La encuesta revela una alta satisfacción general entre los estudiantes que participaron en el proceso de diseño del videojuego de ODSERVA. La mayoría de los participantes considera que las expectativas y responsabilidades fueron claras, se sintieron apoyados por los coordinadores y están satisfechos con su nivel de participación y la colaboración en el equipo. Además, se observó un impacto positivo en el conocimiento y compromiso con los ODS, y una mayoría significativa expresó interés en participar en futuros proyectos similares.

Esto, refleja un éxito notable en varios frentes clave, consolidando el proyecto como una iniciativa educativa y colaborativa efectiva en la promoción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo de habilidades tecnológicas emergentes.

- **Compromiso y Participación Activa:** Los resultados muestran un alto grado de compromiso y participación por parte de los estudiantes, quienes no solo valoraron positivamente la claridad de las expectativas y el apoyo recibido, sino que también expresaron un fuerte interés en participar en futuros proyectos similares. Esto subraya la efectividad del proyecto en involucrar a los jóvenes en temas críticos de sostenibilidad y tecnología.
- **Impacto Educativo y Desarrollo Personal:** ODSERVA no solo amplió el conocimiento de los participantes sobre los ODS y la Agenda 2030, sino que también fortaleció su compromiso con la acción y la implementación práctica de estos principios en su entorno académico y personal. La experiencia en colaboración y trabajo en equipo dentro del proyecto también fue destacada como positiva y enriquecedora.
- **Perspectivas para el Futuro:** Las conclusiones del informe sugieren áreas clave para la mejora continua, incluyendo la expansión de la diversidad de participantes, el fortalecimiento de la educación en ODS y la innovación constante en tecnología y métodos de aprendizaje. Estas recomendaciones estratégicas no solo apuntan a optimizar la experiencia del participante, sino también a maximizar el impacto positivo de futuras iniciativas similares.

En resumen, ODSERVA ha demostrado ser un catalizador efectivo para la educación en sostenibilidad y tecnología, capacitando a los participantes para enfrentar desafíos globales con soluciones innovadoras y un compromiso renovado con un futuro sostenible. Las lecciones aprendidas y las experiencias compartidas en este informe proporcionan una base sólida para la evolución y expansión continua de programas educativos centrados en los ODS y la colaboración interdisciplinaria.

# RECOMENDACIONES

Basado en los hallazgos y conclusiones obtenidas de la encuesta de satisfacción del grupo focal de ODSERVA, se proponen las siguientes recomendaciones amplias para fortalecer y mejorar futuras iniciativas similares:

## 1. Diversificación y Ampliación de Participantes:

- Implementar estrategias para atraer una diversidad más amplia de participantes en términos de edad, género, antecedentes académicos y culturales. Esto enriquecerá las perspectivas y habilidades dentro del grupo, promoviendo un ambiente más inclusivo y colaborativo.

## 2. Fortalecimiento de la Educación en ODS:

- Reforzar los componentes educativos sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, asegurando que los participantes no solo adquieran conocimientos teóricos, sino que también se empoderen para aplicar estos principios en sus vidas personales y profesionales.

## 3. Mejora Continua en Comunicación y Transparencia:

- Establecer canales de comunicación claros y efectivos para asegurar que las expectativas y responsabilidades dentro del proyecto sean comprendidas por todos los participantes. Esto incluye una gestión proactiva de la información y la retroalimentación constante para optimizar la colaboración y la satisfacción general.

20

## 4. Innovación en Tecnología y Métodos de Aprendizaje:

- Continuar explorando y adoptando nuevas tecnologías y métodos de aprendizaje que enriquezcan la experiencia educativa y práctica de los participantes. Esto puede incluir el uso de herramientas de realidad virtual, simulaciones y plataformas colaborativas en línea.

## 5. Evaluación y Retroalimentación Continua:

- Implementar evaluaciones periódicas y sistemáticas para recopilar retroalimentación detallada de los participantes sobre sus experiencias. Utilizar estos datos para identificar áreas de mejora y ajustar estrategias y actividades según sea necesario.

## 6. Promoción de la Colaboración y el Trabajo en Equipo:

- Fomentar activamente la colaboración y el trabajo en equipo dentro del grupo de participantes. Esto puede incluir la organización de actividades estructuradas que fomenten la cohesión grupal y el intercambio de ideas.

## 7. Sostenibilidad y Continuidad del Compromiso:

- Desarrollar estrategias para mantener el compromiso y la participación activa de los participantes más allá del proyecto inicial. Esto podría incluir la creación de redes de exalumnos, oportunidades de mentoría y la integración de proyectos continuos relacionados con los ODS.

## 8. Adaptabilidad y Resiliencia ante Desafíos:

- Prepararse para enfrentar desafíos inesperados o cambios en el entorno educativo y tecnológico. Mantener una mentalidad flexible y adaptativa permitirá al proyecto responder eficazmente a las necesidades cambiantes de los participantes y del contexto global.

Implementar estas recomendaciones no solo fortalecerá la efectividad y el impacto de futuras iniciativas como ODSERVA, sino que también garantizará que los participantes continúen beneficiándose de experiencias educativas transformadoras y significativas orientadas hacia un futuro sostenible y responsable. Este informe proporciona una base sólida para entender las experiencias y opiniones de los estudiantes involucrados, lo que puede guiar mejoras y futuras iniciativas similares.

# CUESTIONARIO REALIZADO

## Cuestionario de Satisfacción FOCUS GROUP - Participación Estudiantil en Proyecto ODSERVA

*Estimado/a Estudiante, agradecemos tu participación activa en el diseño del proyecto ODSERVA. Tu retroalimentación es esencial para mejorar la experiencia de los estudiantes en futuras iniciativas. Por favor, tómate unos minutos para completar este cuestionario.*

### Información del Participante:

1. Nombre del Estudiante: \_\_\_\_\_ (OPCIONAL)
2. Nivel Educativo:
  - Secundaria
  - Bachillerato
  - Universidad
3. Curso Y Carrera: \_\_\_\_\_
4. Estudios STEM (ingeniería, matemáticas, ciencias, ...):
  - Sí
  - No
5. Edad: \_\_\_\_\_
6. Género: \_\_\_\_\_
7. ¿Has realizado voluntariado?:
  - Sí
  - No
8. Indica tu nivel de interés en los videojuegos:
  - Muy bajo
  - Bajo
  - Normal
  - Alto
  - Muy alto

22

### Sobre la Participación en el Diseño:

9. ¿Cómo te enteraste y qué te motivó a unirse al grupo de diseño de ODSERVA?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
10. ¿Cómo calificarías la claridad de las expectativas y responsabilidades asignadas en el grupo de diseño?

- Nada clara
- Algo clara
- Clara
- Bastante clara
- Muy clara

11. ¿Te sentiste apoyado/a y respaldado/a por los coordinadores del proyecto durante el proceso de diseño?

- Sí
- No
- Neutral
- No aplica

12. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan satisfecho/a estás con tu nivel de participación en el diseño de las herramientas de Realidad Virtual y la APP? (1 siendo insatisfecho, 10 siendo muy satisfecho)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

23

### **Sobre la Colaboración en el Grupo:**

13. ¿Cómo calificarías la colaboración y el trabajo en equipo dentro del grupo de diseño?

- Excelente
- Bueno
- Aceptable
- Necesita Mejoras
- Muy mala

14. ¿Qué aspectos del trabajo en grupo destacarías como más positivos?

[Espacio para comentarios]

15. ¿Cuántas propuestas de mejora realizaste?

[Espacio para comentarios]

16. Indique el nivel de satisfacción con respecto a la incorporación de tus propuestas al diseño final:



- Nada satisfecho/a
- Algo satisfecho/a
- Satisfecho/a
- Bastante satisfecho/a
- Muy satisfecho/a

17. ¿Hubo desafíos específicos en la colaboración del grupo? En caso afirmativo, ¿cómo se abordaron?

### Sobre el Impacto en el Conocimiento y Compromiso con los ODS:

18. ¿Cómo ha impactado tu participación en ODSERVA en tu conocimiento sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030?

- No ha impactado en absoluto en mi conocimiento sobre los ODS y la Agenda 2030
- Ha impactado mínimamente en mi conocimiento
- Ha tenido un impacto moderado en mi conocimiento
- Ha tenido un impacto significativo en mi conocimiento
- Ha tenido un impacto muy significativo en mi conocimiento

24

19. ¿Crees que ODSERVA ha fortalecido tu compromiso e implicación con los ODS?

- No creo que ODSERVA haya fortalecido en absoluto mi compromiso e implicación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- Creo que ODSERVA ha fortalecido mínimamente mi compromiso e implicación.
- Creo que ODSERVA ha tenido un impacto moderado en el fortalecimiento de mi compromiso e implicación.
- Creo que ODSERVA ha fortalecido significativamente mi compromiso e implicación con los ODS.
- Creo que ODSERVA ha fortalecido de manera **muy significativa** mi compromiso e implicación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

### Sugerencias y Comentarios:

20. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la experiencia de diseño en futuras ediciones del proyecto ODSERVA?

[Espacio para comentarios]

21. ¿Hay algún aspecto específico del proyecto que te gustaría destacar o compartir comentarios adicionales?

[Espacio para comentarios]

22. ¿Te gustaría participar en futuros proyectos similares que involucren diseño y tecnologías emergentes?

- Sí
- No
- Tal vez

**Agradecemos sinceramente tu participación y tus valiosos comentarios. Tu contribución es fundamental para el éxito continuo de proyectos como ODSerVA.**