

¿Quieres participar
con nosotros?

Mádanos un e-mail a

odserva@upct.es

indicándonos tu nombre y tu centro
y participa en el piloto del
Proyecto ODSERVA

¡Te esperamos!



ODSERVA

ODSERVA

¡Bienvenido al proyecto ODSERVA!

Este proyecto tiene como objetivo involucrar a la población juvenil en los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de herramientas digitales de Realidad Virtual y una APP.

¡Únete a nosotros en este emocionante viaje hacia un futuro más sostenible!

"Observa, aprende, actúa: ¡juntos por un futuro sostenible con ODSERVA!"

¿Cómo se espera que este proyecto aumente la implicación de la población juvenil en los ODS?

El proyecto ODSERVA tiene como objetivo **involucrar a la población juvenil en los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de herramientas digitales de Realidad Virtual y una APP**. Se espera que la herramienta de Realidad Virtual capte y mantenga la atención de los jóvenes usuarios, permitiéndoles conocer y familiarizarse con los ODS y las acciones que pueden emprender para contribuir a su conocimiento y desarrollo. Además, se espera que el proyecto fomente el conocimiento y la implicación de la juventud en los ODS y la Agenda 2030, acercándolos a través de los contextos educativos, principalmente la universidad y la educación secundaria, que son un espacio ideal para ello.

¿Qué tipo de metodología se utilizará en la herramienta digital de Realidad Virtual?

La herramienta de Realidad Virtual (RV) y la APP diseñadas para este proyecto se identifican como una **metodología innovadora, que maximiza los beneficios de la denominada gamificación** capturando de forma eficaz la atención y fortaleciendo el aprendizaje y el compromiso.

¿Cómo se llevará a cabo el análisis de los resultados del estudio?

Una vez **obtenidas las puntuaciones de los participantes en las herramientas (RV y App)**, se presentarán una serie de indicaciones y recomendaciones que faciliten aumentar estos índices de contribución a nivel individual y agregado. El análisis de la respuesta individual puede servir para establecer una hoja de ruta que mejore el grado de compromiso del usuario. Al mismo tiempo, con los resultados agregados, las Entidades promotoras de este Proyecto, dispondrán de una información muy valiosa que ayudará a **decidir qué acciones estratégicas se deben emprender** para satisfacer el conjunto de expectativas individuales y guiar en este compromiso a la vez que diseñar estrategias orientadas a la **divulgación y crecimiento de la inquietud e interés por los ODS** para los que se haya detectado mayor desinterés.

¿Cómo pueden participar las instituciones educativas?

El trabajo desarrollado en este programa está dirigido al conjunto de la comunidad universitaria y educativa, y de la red asociativa de la PVE, compuesta por 81 asociaciones, confederaciones y plataformas socias que representan a 2900 entidades de voluntariado que trabajan dentro de estas confederaciones y plataformas. **Las instituciones educativas pueden participar en el proyecto a través de la promoción y difusión de la herramienta digital de Realidad Virtual y la APP entre su alumnado, así como a través de la colaboración en la fase de exploración del proyecto**, participando en los grupos focales de los que se extraerá la información necesaria para el desarrollo de las siguientes fases del proyecto.