

## Sesión 1 — Empatizar + Configuración inicial (ODS y usuarios)

Roles	Encargado
Product Owner (PO)	Viviana Muñoz de la Torre
Líder Técnico (Tech Lead)	Sara Carolina Nurnberg Marin Emiliano Javier Cruz Guerrero
Desarrollador UI (Interfaz de Usuario)	Luna Gabrielle Alderete Hernández
Desarrollador de Datos/API	Marian Carmina Ortiz González
QA / Analista de Pruebas	Gerardo Romo Gómez

**Objetivo ODS:** 13 - Acción por el clima

**Problema específico:** La falta de concientización en estudiantes de nivel básico menor sobre el cambio climático y sus consecuencias.

Es importante que empecemos a crear conciencia desde edades tempranas para que los niños aprendan que con pequeñas acciones pueden contribuir a cuidar nuestro planeta.

**Público objetivo:** Estudiantes de primaria (6 a 12 años)

**Aspectos de esa población están directamente afectados:** Toda la población

**Enunciado problema:** Los estudiantes de primaria no cuentan con suficiente conciencia e interés sobre el cambio climático y sus consecuencias.

**Descripción del contexto:** El cambio climático afecta a toda la población, pero muchos niños desconocen el impacto y cómo pueden ayudar. Crear conciencia desde temprana edad es importante ya que son las generaciones que pueden ayudar o empeorar la situación, por lo que se propone una app móvil que los sensibilice mediante actividades interactivas y fomenta acciones para cuidar el planeta.

**Causas principales del problema:**

- Falta de educación ambiental temprana en los programas escolares.
- Escasa difusión de información sobre el cambio climático en formatos atractivos.
- Falta de hábitos sostenibles en el entorno familiar y comunitario.

**Consecuencias que vive la población:**

- Desconocimiento sobre cómo sus acciones cotidianas afectan al medio ambiente.

- Falta de hábitos ecológicos desde la infancia, lo que dificulta cambios de comportamiento en el futuro.
- Mayor vulnerabilidad ante los efectos del cambio climático por falta de preparación y conciencia.

### **Criterios de éxito del prototipo**

#### **Interacción:**

- Al menos el 80% de los usuarios (niños que prueben la aplicación) completan las actividades o juegos educativos sin ayuda externa.  
Esto mostrará que el contenido es claro y adecuado para su edad.

#### **Conocimiento:**

- Al finalizar el uso de la aplicación, al menos el 70% de los usuarios mejora su puntaje en un cuestionario corto sobre cambio climático en comparación con su puntaje inicial.  
Esto indicará que la aplicación está creando conciencia.

#### **Retención de información:**

- El 70% de los usuarios recuerda al menos tres acciones concretas que pueden realizar para cuidar el planeta después de usar la aplicación.  
Esto comprobará el aprendizaje.

#### **Accesibilidad e interfaz amigable:**

- Al menos el 85% de los usuarios califica la aplicación como “fácil” o “muy fácil” de usar en una encuesta posterior.  
Esto garantiza que el diseño y la navegación son adecuados para niños.

**Propuesta:** Una aplicación móvil en la cual se sensibilice a los niños respecto al cambio climático.

#### **Evidencias:**

- **El océano se está calentando:** el océano ha absorbido gran parte de este aumento de calor, y los 100 metros superiores (alrededor de 328 pies) del océano muestran un calentamiento de

más de 0,6 grados Fahrenheit (0,33 grados Celsius) desde 1969.6 La Tierra almacena el 90 % de la energía adicional en el océano.

- **Las capas de hielo se están reduciendo:** las capas de hielo de Groenlandia y la Antártida han disminuido en masa. Los datos del Gravity Recovery and Climate Experiment de la NASA muestran que Groenlandia perdió un promedio de 279.000 millones de toneladas de hielo por año entre 1993 y 2019, mientras que la Antártida perdió alrededor de 148.000 millones de toneladas de hielo por año.

### Referencias

Lindsey, L., & De Redacción de Ciencia, E. (2024, 1 agosto). *La evidencia del cambio climático* - NASA Ciencia. NASA Science.

<https://ciencia.nasa.gov/cambio-climatico/evidencia/>