



# Tecnológico de Monterrey

Empatizar + Configuración inicial (ODS y usuarios)  
Sesión 1

Carlos David Martínez Rocha (A01352717)  
Adrian Navarro Romo (A00575101)  
Diego Adiel Flores Navarro (A00573953)  
Andrés Alejandro Sánchez Rábago  
Pedro López Casillas (A00575320)

22 de septiembre del 2025

Tecnológico de Monterrey  
Departamento de Ciencias  
Pensamiento Computacional para Ingeniería

---

## 1. FORMACIÓN DE EQUIPOS Y ROLES

CHARLIE- Product Owner (PO)

ALE- Líder Técnico (Tech Lead)

DIEGO- Desarrollador UI (Interfaz de Usuario)

PEDRO- Desarrollador de Datos/API

ADRIÁN- QA / Analista de Pruebas

---

## 2. Selección de ODS y población objetivo

ODS SELECCIONADO:

4: EDUCACIÓN DE CALIDAD.

6: AGUA Y SANEAMIENTO

12: PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES

13: ACCIÓN POR EL CLIMA

14: VIDA SUBMARINA

15: VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES

---

## 3. PROBLEMÁTICA Y OBJETIVO:

**Distracciones en la niñez actual:** Hoy en día muchos niños crecen rodeados de televisión, celulares, internet y otros estímulos que hacen que sea más difícil concentrarse en aprender hábitos importantes, como cuidar el agua, reciclar o mantener limpios los espacios.

**Cuidado del medio ambiente “no more world 🌍”:** El planeta enfrenta problemas como contaminación, exceso de basura y desperdicio de recursos. Si no se promueven cambios desde temprana edad, estos problemas seguirán creciendo y afectando nuestro futuro.

**Enfoque en la niñez con acceso limitado:** Este proyecto se centra principalmente en niños de sectores con acceso bajo-medio y medio en adelante, ya que no todos cuentan con dispositivos o internet. Buscamos ofrecer una alternativa educativa sencilla y divertida que pueda llegar a ellos de manera accesible.

---

#### 4. Población objetivo:

**Enfoque en la niñez con acceso limitado:** Este proyecto se centra principalmente en niños de sectores con acceso bajo-medio y medio en adelante, ya que no todos cuentan con dispositivos o internet. Buscamos ofrecer una alternativa educativa sencilla y divertida que pueda llegar a ellos de manera accesible.

---

#### 5. Evidencias:

**De acuerdo con datos de la UNESCO (2023)**, más de 244 millones de niños y jóvenes en el mundo no asisten a la escuela, y dentro de los que sí acceden, muchos enfrentan dificultades para mantener la concentración y desarrollar hábitos de aprendizaje por la alta exposición a dispositivos electrónicos y redes sociales.

En el caso de México, el INEGI (2022) reporta que el 45% de los niños entre 6 y 11 años pasa más de 3 horas al día frente a pantallas, lo que reduce el tiempo dedicado a actividades educativas y de conciencia ambiental. Esta falta de atención se refleja en un bajo involucramiento en temas como el cuidado del agua, el reciclaje o el respeto a los ecosistemas.

---