

“CONCIENTIZACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN EN ADOLESCENTES DE 12 A 15 AÑOS, SOBRE EL IMPACTO DEL CAMBIO CLIMÁTICO, HACIENDO ÉNFASIS EN TRES ODS:

**13.- ACCIÓN POR EL CLIMA
14.- VIDA SUBMARINA
15.-VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES.”**

GRUPO 3

PRESENTAN:

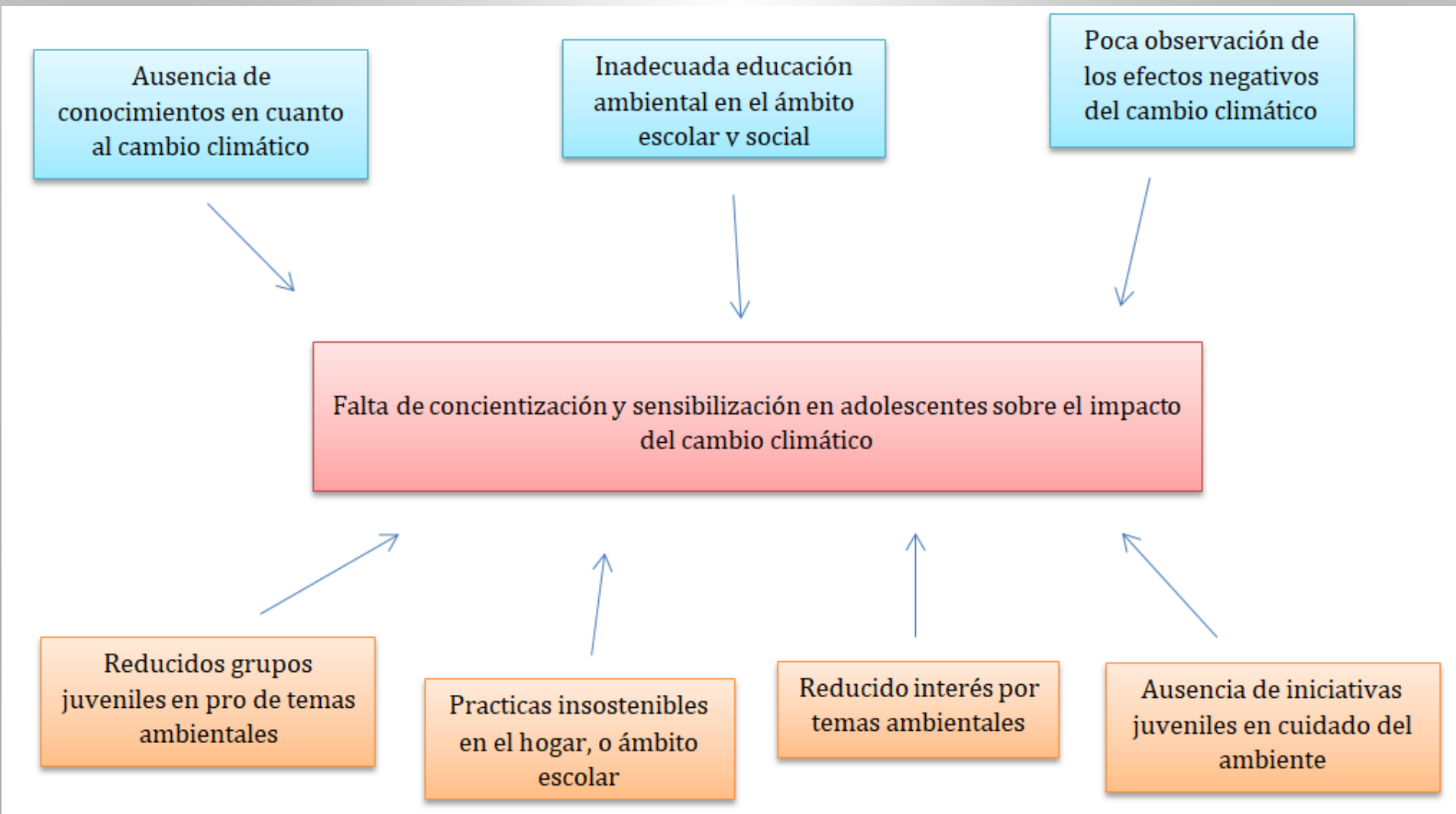
- HUAMÁN TORRES PATRICIA.
- MARTÍNEZ HERNÁNDEZ YEDID CONCEPCIÓN.
- RAMÍREZ CAICEDO JESSICA ANGÉLICA.

19 DE NOVIEMBRE DE 2020

PROBLEMÁTICA

El cambio climático es el problema ambiental más serio que enfrenta la humanidad y se originó, principalmente, porque la composición de la atmósfera ha cambiado por la quema de combustibles fósiles y la deforestación, lo que ha ocasionado que el planeta está siendo calentado. Además, el aumento del dióxido de carbono en el mar está incrementando el nivel de acidez, lo cual ha afectado a la producción pesquera. (De la Madrid E,2019).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA





- **OBJETIVO GENERAL.**

- Lograr cambios en el pensamiento y acciones en los adolescentes de 12 a 15 años sobre el impacto que ocasiona el cambio climático, a través de la difusión de información.

- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Conocer el pensamiento que tienen los adolescentes respecto al cambio climático.

- Fortalecer el pensamiento crítico con preguntas que generen interés respecto al cambio climático.

- Informar a los adolescentes la importancia que tiene el cuidado del medio ambiente.



¿Por qué el enfoque está en los adolescentes de 13 a 15 años?

- En el futuro sufriremos de mayores consecuencias porque una gran cantidad de procesos naturales seguirán cambiando y pronto será muy difícil no notarlo. Es por ello, que pretendemos lograr una concientización en ellos, ya que son parte de una nueva generación que puede ayudar a contribuir a la mitigación del cambio climático.

- **Target:** Población adolescente de 13 – 15 años.

- **Pregunta de investigación**

- ¿Cómo podríamos sensibilizar a los pre adolescentes de edades entre los 13 a 15 años respecto del fenómeno del cambio climático?

- **Como podríamos hacer para:**

Una vez realizadas 5 encuestas al target seleccionado, se determinó el procesamiento de la información por medio de una matriz de priorización que permite encontrar y agrupar 3 hallazgos tales como:



SOLUCIÓN PROPUESTA

Las ideas y soluciones propuestas fueron:

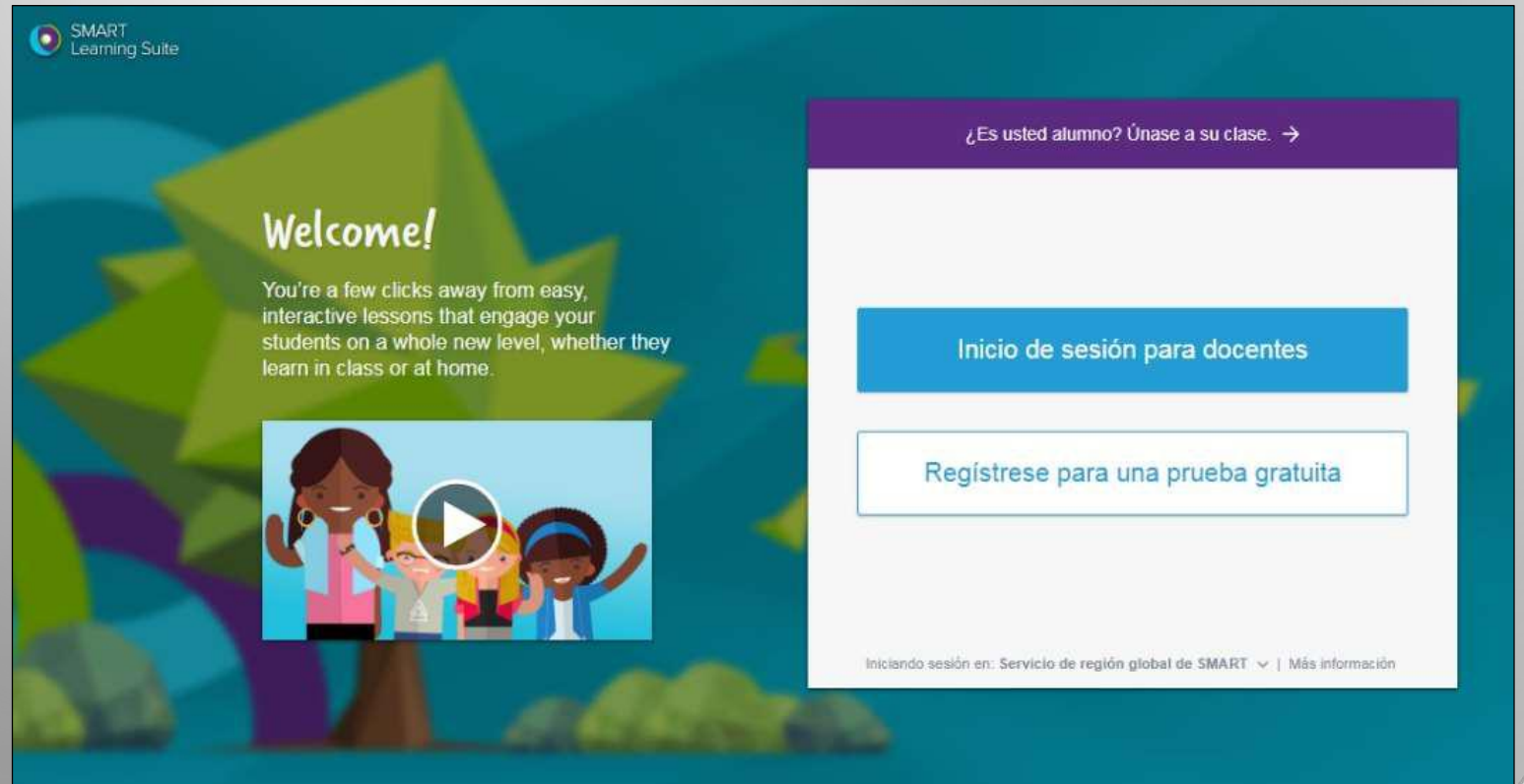
- Creación de infografías.
- Diseño de un videojuego.
- Diseño de un juego interactivo
- Realizar charlas y capacitaciones ambientales.
- Utilizar masivamente las redes sociales.

PROTOTIPO FINAL

- Un prototipo es un sistema de información funcional a pequeña escala que permite descubrir cuales son las necesidades de los usuarios. el método para el desarrollo rápido de aplicaciones tiene varias ventajas, entre las que destacan su rápido desarrollo y su bajo costo económico. (Fernández Alacón,2006)

SMART LEARNING

Smart Learning comprende nuevos contextos educativos en los que la importancia se centra en el uso que hace el alumno de la tecnología a su alcance. No depende solo del software y el hardware disponibles, sino de cómo estos se articulan de forma online en conjunción con el contenido y el desarrollo de la propia formación.





¿CÓMO SE APLICÓ EL PROTOTIPO?

Link de ingreso por "hellosmart.com"

- Contraseña: 798648
- El juego se divide en 3 equipos aleatoriamente
- Constituido por 10 preguntas
- Tiempo de 15 segundos por pregunta
- La elección del ganador es automática.

