

¡Exprésate y Convence! Pitching de Proyectos de Software

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) experimenten la modalidad de pitching, una presentación rápida y efectiva de proyectos de programación de software orientados a resolver problemas reales de su entorno. A través de la metodología Design Thinking, los estudiantes desarrollarán habilidades para comunicar sus ideas de manera clara, concisa y persuasiva, favoreciendo la creatividad, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.

El pitching es una herramienta fundamental en el mundo del emprendimiento y la innovación, y dominarlo les permitirá a los jóvenes no solo presentar sus proyectos escolares sino también prepararse para futuros retos académicos y laborales donde la capacidad de síntesis y persuasión son claves. Este plan conecta con sus vidas cotidianas al invitarlos a identificar problemas reales en su comunidad y proponer soluciones tecnológicas, potenciando su sentido de responsabilidad social y autonomía.

En dos sesiones de una hora cada una, los estudiantes pasarán por las fases de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar para finalmente presentar un pitching efectivo, desarrollando competencias comunicativas, digitales y emprendedoras.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar problemas relevantes en su entorno que puedan ser abordados con proyectos de software.
- Crear un guion claro y estructurado para un pitching de proyecto de software.
- Presentar un pitching oral de manera clara, concisa y persuasiva en tiempo limitado.
- Evaluar y retroalimentar pitchings de sus compañeros con criterios constructivos.
- Aplicar la metodología Design Thinking para mejorar la presentación y contenido de su proyecto.

Recursos Necesarios

- Pizarras blancas y marcadores.
- Hojas blancas y post-its de colores (al menos 5 por estudiante).
- Computadoras o tablets con acceso a internet para búsqueda rápida de información (opcional).
- Temporizador o cronómetro digital.
- Plantillas impresas para guion de pitching (estructura básica: problema, solución, impacto, llamado a la acción).
- Proyector y parlantes para mostrar ejemplos de pitchings (videos breves de 1-2 minutos).

- Cuadernos y bolígrafos para anotaciones.
- Formato de rúbrica para evaluación del pitching impreso para cada estudiante.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre identificación y análisis de problemas en su entorno.
- Habilidades básicas de comunicación oral y escrita.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo en equipos pequeños.
- Familiaridad básica con conceptos de programación o software (no indispensable, pero útil).
- Haber participado en actividades previas de creatividad o generación de ideas (design thinking introductorio).

Actividades

Sesión 1: De la idea al guion: preparando tu pitching

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy aprenderemos a preparar y estructurar un pitching, una presentación rápida y clara de un proyecto de software que soluciona un problema real. Este ejercicio les ayudará a comunicar sus ideas con impacto y a conectar con su audiencia."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Piensen por un momento: ¿qué problema de su barrio, escuela o vida diaria les gustaría solucionar con tecnología? Escriban en un post-it una idea de problema y la coloquen en la pizarra."

Estudiantes: Escriben y colocan sus post-its.

Motivación y enganche:

Docente: "Les mostraré un video de un pitching real de 1 minuto donde un joven presenta una app que ayuda a reciclar. Observen cómo organiza su mensaje para captar atención rápidamente." (Muestra video de 1-2 minutos)

Contextualización:

Docente: "Ustedes también pueden crear proyectos que impacten su entorno y hoy aprenderán a contarlos para que otros crean en sus ideas y las apoyen."

Estudiantes: Escuchan y participan activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a usar la metodología Design Thinking para preparar nuestro pitching. Primero definiremos el problema, luego la solución, y finalmente cómo convencer a otros de que apoyen nuestra idea."

Actividad 1: Identificación y Definición del Problema

- **Objetivo:** Identificar un problema relevante para su proyecto.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, revisen los post-its en la pizarra y elijan un problema que les interese.
 - Discutan y definan claramente cuál es el problema, a quién afecta y por qué es importante resolverlo.
 - Escriban una frase clara que defina el problema (máximo 2 oraciones).
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Frase definida del problema escrita en hoja.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas como: "¿Quiénes sufren este problema?", "¿Por qué es importante?", "¿Cómo afecta a su comunidad?"

Actividad 2: Ideación de la Solución y Estructura del Pitching

- **Objetivo:** Crear una propuesta de solución y preparar un guion para pitching.
- **Instrucciones:**
 - En el mismo grupo, ideen una solución de software que pueda resolver el problema definido.
 - Usen la plantilla impresa para estructurar el pitching con estos puntos: Problema, Solución, Impacto, Llamado a la acción.
 - Escriban ideas clave para cada punto, pensando en mensajes claros y convincentes.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Guion escrito para el pitching.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Apoyar con preguntas guía: "¿Cómo funciona su solución?", "¿Qué beneficios tendrá?", "¿Qué quieren que haga la audiencia después de escuchar el pitch?"

Actividad 3: Práctica inicial del pitching (ensayo rápido)

- **Objetivo:** Ensayar la presentación oral del pitching.
- **Instrucciones:**
 - Cada miembro del grupo lee en voz alta un fragmento del guion para practicar la fluidez y claridad.
 - Reciban retroalimentación inmediata entre compañeros sobre claridad y tiempo.

- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Ensayo oral grupal del pitching.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Observar, corregir el uso del lenguaje y el tiempo, sugerir mejoras en la expresión.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Elaborar un cartel visual sencillo que apoye el pitching (imagen, palabra clave, diagrama).
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajar con el docente o un asistente para simplificar el guion y practicar oraciones cortas.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión pondremos en práctica todo lo que han preparado para hacer presentaciones reales y recibir retroalimentación. Hoy culminamos con una pequeña síntesis."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un 'ticket de salida': escriban en una hoja una frase que resuma qué es un pitching y por qué es importante para sus proyectos."

Estudiantes: Escriben y entregan el ticket al docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuál fue la parte más difícil al definir su problema?
- ¿Cómo creen que su solución puede mejorar su entorno?
- ¿Qué mensaje quieren que la audiencia recuerde de su pitching?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios generales valorando la claridad de ideas y motivación del trabajo.

Transferencia:

Docente: "La próxima sesión será su oportunidad para presentar el pitching ante sus compañeros y aprender a recibir y dar retroalimentación efectiva."

Sesión 2: Presentando y mejorando tu pitching

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy pondremos en práctica la presentación rápida de sus proyectos y aprenderemos a dar y recibir retroalimentación para mejorar."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Qué recuerdan que debe tener un buen pitching? Vamos a hacer una lluvia rápida de ideas y anotar los elementos clave en la pizarra."

Estudiantes: Participan y recuerdan los puntos clave: problema, solución, impacto, llamado a la acción.

Motivación y enganche:

Docente: "Un buen pitching puede abrir puertas a apoyos, inversiones y oportunidades. Imaginemos que hoy están frente a posibles patrocinadores que quieren conocer su proyecto."

Contextualización:

Docente: "Esta experiencia les ayudará a ganar confianza para futuras presentaciones en la escuela y más allá."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a hacer presentaciones de 3 minutos por grupo. Luego recibirán retroalimentación con una rúbrica para mejorar."

Actividad 1: Presentación de Pitchings

- **Objetivo:** Presentar el pitching de proyecto de software en tiempo limitado.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su pitching frente a la clase (3 minutos máximo).
 - Los demás estudiantes toman notas para dar retroalimentación.
 - El docente controla el tiempo con el cronómetro y asegura que todos presenten.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes, frente a toda la clase.
- **Producto:** Presentación oral del pitching.
- **Tiempo:** 25 minutos (dependiendo del número de grupos).
- **Rol del docente:** Moderar, controlar tiempo y tomar notas para retroalimentación general.

Actividad 2: Retroalimentación con Rúbrica y Discusión

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar el pitching a partir de retroalimentación estructurada.

- **Instrucciones:**

- Distribuir rúbricas impresas con criterios claros: claridad, estructura, tiempo, lenguaje corporal, persuasión.
- Estudiantes completan la rúbrica para cada presentación de sus compañeros.
- Luego, en plenaria, comentan aspectos positivos y sugerencias de mejora para cada grupo.

- **Organización:** Individual para evaluación, luego plenaria para retroalimentación oral.

- **Producto:** Rúbricas llenadas y comentarios orales.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol del docente:** Facilitar el diálogo, moderar comentarios para que sean constructivos y positivos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Elaborar una propuesta de mejoras para su pitching basada en la retroalimentación recibida.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Apoyo del docente para interpretar la retroalimentación y planificar ajustes simples y claros.

Transición:

Docente: "Finalmente, vamos a cerrar con una reflexión sobre lo aprendido y cómo aplicar estas habilidades en el futuro."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: "Formemos un mapa mental colectivo en la pizarra con las 3 ideas más importantes para hacer un buen pitching."

Estudiantes: Proponen y organizan ideas en el mapa mental.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre comunicar mi proyecto en poco tiempo?
- ¿Cómo me sentí al presentar y recibir retroalimentación?
- ¿Qué puedo mejorar para futuros pitchings?

Retroalimentación:

Docente: Retroalimenta individualmente grupos que lo requieran y felicita el esfuerzo colectivo.

Transferencia:

Docente: "Lleven esta experiencia a cualquier oportunidad donde necesiten presentar ideas: ferias, concursos, entrevistas, etc."

Tarea o reto:

Preparar una versión mejorada del pitching usando la retroalimentación para presentarla en una próxima actividad o evento.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Actividad de activación en la sesión 1 (identificación de problemas).
- Formativa: Observación y acompañamiento durante la elaboración del guion y ensayos (sesión 1), y durante las presentaciones y retroalimentación (sesión 2).
- Sumativa: Evaluación del pitching final con rúbrica en sesión 2.

Criterios de evaluación:

- Identificación clara y relevante del problema (vinculado a objetivo 1).
- Creación de un guion estructurado y coherente para el pitching (objetivo 2).
- Presentación oral clara, concisa y persuasiva dentro del tiempo establecido (objetivo 3).
- Capacidad para evaluar y retroalimentar a pares con criterios constructivos (objetivo 4).
- Aplicación de la metodología Design Thinking para mejorar la presentación y el contenido (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica de evaluación del pitching (con criterios de claridad, estructura, lenguaje corporal, persuasión y tiempo).
- Lista de cotejo para seguimiento durante elaboración del guion y ensayos.
- Observación directa y notas del docente durante presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación mediante rúbrica simplificada para estudiantes.

Evidencias de aprendizaje:

- Frase definida del problema escrita en sesión 1.
- Guion estructurado para pitching.
- Presentación oral del pitching en sesión 2.
- Rúbricas llenadas por pares y docentes.
- Reflexiones escritas y orales durante cierre.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para potenciar competencias cognitivas en el contexto del pitching de proyectos de software, se recomienda priorizar:

- **Creatividad:** Para idear soluciones innovadoras y presentarlas de manera original.
- **Pensamiento Crítico:** Para analizar y definir claramente problemas relevantes y evaluar la viabilidad de soluciones.
- **Resolución de Problemas:** Para estructurar propuestas que aborden necesidades reales de su entorno.

Modificaciones específicas a actividades existentes:

- En la fase de *Definición y Análisis del Problema*, incluir un breve ejercicio de lluvia de ideas en cada grupo para explorar posibles causas y consecuencias del problema seleccionado, promoviendo pensamiento crítico.
- Incorporar una mini sesión para que los estudiantes diseñen un mapa mental o esquema visual que conecte el problema, la solución propuesta y los beneficios esperados, impulsando la creatividad y análisis de sistemas.
- Al preparar el guion del pitching, pedir que identifiquen un posible obstáculo o reto en la implementación de su proyecto y planteen una estrategia para superarlo, fomentando la resolución de problemas.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas que estimulen la reflexión: "¿Qué pasaría si...?", "¿Cómo podríamos hacer esto diferente?"
- Dinámicas de "pensar en voz alta" donde los estudiantes compartan sus razonamientos mientras diseñan su pitching.
- Aplicar retroalimentación constructiva en grupos pequeños para que los estudiantes mejoren sus ideas y guiones.

2. Competencias Interpersonales

Para fortalecer las competencias interpersonales, se recomienda integrar estrategias que fomenten la colaboración y comunicación efectiva:

- **Trabajo colaborativo estructurado:** Mantener grupos pequeños de 3-4 estudiantes, asignando roles rotativos como facilitador, anotador, portavoz, para incentivar la participación equitativa.
- **Dinámicas de consenso:** Durante la selección del problema, promover que los grupos utilicen técnicas como votación o discusión argumentada para elegir el tema, desarrollando negociación y toma de decisiones.
- **Prácticas de presentación entre pares:** Antes de la exposición final, cada grupo puede practicar su pitching frente a otro grupo, recibiendo retroalimentación y mejorando la comunicación oral.

Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:

- ¿Cómo escuché y valoré las ideas de mis compañeros durante el trabajo en equipo?
- ¿Qué estrategias usé para expresar mis opiniones de forma clara y respetuosa?
- ¿Cómo manejamos los desacuerdos para llegar a un acuerdo común?

3. Actitudes y Valores

El desarrollo de actitudes y valores puede ser integrado en momentos clave de la sesión para reforzar el compromiso personal y social:

- **Al inicio de la primera sesión:** Promover la *curiosidad* y la *mentalidad de crecimiento* al motivar a los estudiantes a explorar problemas reales sin miedo al error.
- **Durante el trabajo en grupo:** Fomentar la *responsabilidad* en la asignación de roles y cumplimiento de tareas.
- **Al cierre de cada sesión:** Realizar una breve reflexión grupal sobre la *adaptabilidad* y *resiliencia* experimentadas al ajustar ideas y enfrentar desafíos durante la preparación del pitching.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo manejar la incertidumbre cuando mi idea cambió?
- ¿De qué manera puedo usar lo que aprendí para ser un mejor compañero y ciudadano en mi comunidad?
- Escribir en un post-it una acción concreta que haré para mejorar mi proyecto o mi colaboración en equipo la próxima vez.

Recomendaciones - Competencias

Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 15-17 años trabajando en pitching de proyectos de software, se pueden desarrollar naturalmente las siguientes competencias:

- **Creatividad:** Al generar ideas para solucionar problemas reales y construir un guion atractivo para el pitching.
- **Pensamiento Crítico:** En la definición precisa del problema, análisis de su relevancia y evaluación de cómo la solución impacta al entorno.
- **Habilidades Digitales:** Uso de tecnologías para presentar (videos, herramientas digitales para preparar el pitching) y para la estructuración de la presentación.

Modificaciones específicas a actividades:

- En la fase de definición del problema, agregar una breve actividad para que cada grupo analice posibles causas y consecuencias, promoviendo un pensamiento crítico más profundo.
- Incluir un mini taller rápido (10 minutos) sobre técnicas básicas de storytelling y uso de herramientas digitales sencillas (como Canva o PowerPoint) para armar un pitch más visual y atractivo.
- Proponer que cada grupo realice un pequeño prototipo visual o esquema digital que acompañe su pitching, desarrollando habilidades digitales.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas para guiar el pensamiento crítico, por ejemplo: "¿Qué evidencia tienen de que este problema es relevante para su comunidad?"
- Dinámicas de lluvia de ideas guiadas para estimular la creatividad, asegurándose de valorar todas las ideas sin juzgar inicialmente.
- Modelar ejemplos concretos de pitches efectivos, destacando la estructura y elementos clave, para que los estudiantes los emulen.

Competencias Interpersonales

Las siguientes estrategias favorecen la colaboración y comunicación en grupos de adolescentes:

- Organizar el trabajo en grupos heterogéneos de 3-4 estudiantes para promover la colaboración y el intercambio de ideas variadas.
- Incluir roles rotativos dentro del grupo (por ejemplo: portavoz, escriba, moderador) para que todos practiquen diferentes habilidades comunicativas y de liderazgo.
- Fomentar la comunicación asertiva y escucha activa mediante actividades de retroalimentación estructurada, donde cada grupo presenta su avance y recibe comentarios constructivos de otros grupos.

Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:

- ¿Cómo lograron ponerse de acuerdo sobre cuál problema elegir y cómo definirlo?
- ¿Qué desafíos tuvieron para comunicar sus ideas y cómo los superaron?
- ¿De qué manera escucharon o incorporaron las opiniones de los demás en su grupo?

Actitudes y Valores

Para integrar el desarrollo de actitudes y valores en las dos sesiones, se pueden proponer momentos y preguntas específicas:

- **Adaptabilidad:** Después de recibir retroalimentación, los grupos reflexionan brevemente sobre cómo modificarán su pitch para mejorar.
- **Responsabilidad:** Al asignar roles claros dentro de los grupos y promover el compromiso con la tarea, se enfatiza la responsabilidad individual y grupal.
- **Curiosidad y Mentalidad de Crecimiento:** Plantear una breve actividad al inicio donde los estudiantes expresen qué les gustaría aprender o descubrir haciendo este ejercicio.
- **Resiliencia:** Alentar a los estudiantes a compartir algún reto durante la preparación y cómo planean superarlo.
- **Ciudadanía Global:** Reflexionar sobre cómo sus proyectos pueden impactar no solo su entorno inmediato sino también contribuir a soluciones con impacto más amplio.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- "¿Qué aprendí hoy sobre mi capacidad para comunicar ideas y trabajar en equipo?"
- "¿Cómo puedo usar lo que hice para ayudar a mi comunidad?"
- "¿Qué haré diferente la próxima vez que presente una idea?"
- Ejercicio rápido: Cada estudiante escribe una meta personal para mejorar su presentación o trabajo en equipo en la próxima sesión.