

## ACTIVIDAD EN CLASE SOBRE MODELOS

Actividad Didáctica: “Seleccionando el Modelo de Desarrollo Correcto”

### Objetivo de aprendizaje

Que los estudiantes identifiquen, analicen y seleccionen el modelo de desarrollo de software más adecuado según las características y necesidades de un proyecto.

### Nombre de la actividad

“La empresa necesita una solución”

### Duración

- 40 a 60 minutos.

### Modalidad

- Trabajo en equipos de 4 a 5 alumnos.

### Materiales necesarios

- Hojas o cartulinas.
- Marcadores.
- Computadora o celular con acceso a internet (opcional).
- Presentación breve del docente sobre modelos de desarrollo.

### Desarrollo de la actividad

#### Parte 1: Formación de equipos (5 minutos)

El docente divide al grupo en equipos pequeños.

Cada equipo representará una empresa de desarrollo de software que debe resolver un caso real.

#### Parte 2: Entrega de casos (10 minutos)

El docente entrega un caso diferente a cada equipo.

Ejemplos de casos:

Caso A

Una startup necesita desarrollar rápidamente una aplicación móvil de entregas a domicilio. Los requisitos cambian constantemente.

Caso B

Una institución bancaria necesita un sistema altamente seguro y con documentación estricta.

Caso C

Una empresa desea crear una plataforma innovadora enfocada en experiencia de usuario, pero aún no sabe exactamente qué funciones necesita.

#### Parte 3: Análisis y discusión (15 minutos)

Cada equipo deberá responder:

1. ¿Qué modelo de desarrollo elegirían?
2. ¿Por qué consideran que es el más adecuado?
3. ¿Qué ventajas ofrece para ese proyecto?
4. ¿Qué riesgos o desventajas podrían existir?
5. ¿Cómo sería el trabajo del equipo usando ese modelo?

Los estudiantes pueden apoyarse en apuntes o investigar rápidamente.

## ACTIVIDAD EN CLASE SOBRE MODELOS

### Parte 4: Presentación de soluciones (15 minutos)

Cada equipo presenta su propuesta al grupo en máximo 3 minutos.

Deben explicar:

- el modelo elegido,
- las razones,
- beneficios,
- posibles problemas.

### Cierre de la actividad

El docente realiza una retroalimentación general comparando las respuestas y reforzando:

- diferencias entre modelos,
- ventajas y desventajas,
- situaciones donde conviene usar cada metodología.

### Competencias que desarrolla la actividad

- Análisis de problemas.
- Trabajo colaborativo.
- Pensamiento crítico.
- Toma de decisiones.
- Comunicación oral.
- Comprensión de metodologías de software.

### Criterios de evaluación sugeridos

| <u>Criterio</u>                     | <u>Puntaje</u> |
|-------------------------------------|----------------|
| Identificación correcta del modelo. | 30%            |
| Justificación y argumentación.      | 30%            |
| Trabajo en equipo.                  | 20%            |
| Claridad de presentación.           | 20%            |