

## Guía de Reto Vivencial: "El Pitch del Fanático"

Nivel: Comunicadores (11 y 12 años)

Avalado por: CIAREN Ecuador & ImpactoLab

### Objetivo del Reto

Persuadir a la audiencia para que vea una serie, juegue un videojuego o vea un dibujo animado específico, utilizando una **estructura de venta (Pitch)** que combine una postura de autoridad, un inicio magnético y una modulación de voz que transmita pasión.

### Instrucciones para el Estudiante:

1. **Elección Estratégica:** Elige ese videojuego, serie o dibujo animado que te obsesiona. Tu misión es lograr que, al terminar de hablar, todos queramos ir corriendo a verlo o jugarlo.
2. **El Gancho (The Hook):** ¡Prohibido empezar con "Hola, hoy les voy a hablar de..."! Empieza con una **pregunta retórica** o un **dato asombroso**.
  - *Ejemplo:* "¿Qué harías si despertaras en un mundo donde todo está hecho de cubos y un monstruo verde explota detrás de ti?"
3. **Postura de Poder (Stance):** Si grabas o expones de pie, usa la "Postura del Presentador": pies a la anchura de los hombros, manos fuera de los bolsillos (úsalas para enfatizar) y barbilla paralela al suelo. Si estás sentado, no te hundas en la silla; inclínate levemente hacia la cámara para mostrar interés.
4. **Modulación de Voz (Vocal Variety):**
  - **Aceleración:** Cuando cuentes la parte de acción, habla un poco más rápido.
  - **Pausas:** Cuando menciones el nombre del juego o serie, haz una pausa antes y después para darle importancia.
  - **Volumen:** Usa un tono firme, evita terminar las frases "hacia arriba" (como si estuvieras dudando).
5. **El Remate (The Closer):** Termina con una invitación clara y una frase de poder.
  - *Ejemplo:* "Si buscas una aventura de verdad, [Nombre del juego] es para ti. Mi nombre es [Tu Nombre] y nos vemos en el siguiente nivel. ¡Gracias!"

## Estructura Sugerida para tu Exposición (Máximo 2 minutos):

- 0:00 - 0:20 | El Gancho: Atrapa nuestra atención con un misterio o una escena de acción descrita con palabras.
- 0:20 - 1:10 | El Nudo (Contenido): Explica de qué trata, pero enfócate en por qué es genial. Usa tus manos para describir el mundo o los personajes.
- 1:10 - 1:40 | El Toque Personal: Cuéntanos qué sentiste la primera vez que lo viste/jugaste (usa modulación para transmitir esa emoción).
- 1:40 - 2:00 | El Remate: Haz la recomendación final con contacto visual directo a la cámara.

PUEDES AJUSTAR TU TIEMPO: **¡SI LO HACES EN MENOS TIEMPO MUCHO MEJOR!**  
**Tiempo recomendado de exposición (1 min)**

## Criterios de Evaluación

- Dominio del Espacio: ¿Utilizó su lenguaje corporal para verse seguro y convincente?
- Control de Muletillas: ¿Logró reemplazar los "ehhh/este" por pausas silenciosas y seguras?
- Conexión Emocional: ¿Su tono de voz cambió según lo que estaba contando (suspenso, alegría, emoción)?
- Eficacia del Remate: ¿El cierre fue contundente y dejó una impresión duradera?