Aprendizaje activo 4.0
Hackatón

Definición

Se trata de una técnica que inicialmente estaba orientada a programadores y otros actores en el campo del desarrollo web que se reúnen para desarrollar aplicaciones de software de forma colaborativa, ininterrumpida, en un mismo espacio físico y en un lapso de tiempo corto.

Actualmente esta técnica también puede ser abordada con un enfoque educativo tipo STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) al congregar estudiantes de diferentes disciplinas para diseñar en equipos multidisciplinares soluciones creativas e innovadoras a problemas científicos del mundo real en un corto periodo de tiempo.

Aprendizajes que fomenta

- Comunicación.
- Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.
- Análisis y comprensión de la información.
- Resolución de problemas y conflictos.
- Interacción social, trabajo colaborativo.
- Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo personal.

Competencias transversales TEC21

- Emprendimiento innovador.
- Compromiso ético y ciudadano.
- Transformación digiAtal.

Metodología / Etapas

1. Presentación de los problemas, retos o desafíos a resolver. Deben cumplir con las siguientes características: socialmente relevante, interesante, desafíe y promueva su resolución, sea posible de resolver, pueda haber más de un resultado, incentive la creatividad.

2. Organización de los equipos: preferentemente de forma multidisciplinar.

3. Valoración del problema o desafío y planificación de roles y estrategias de abordaje por parte del equipo.

4. Posibilidad de asistir a charlas y conferencias afines al desafío a resolver.

5. **Posibilidad de auxiliarse con los mentores** especialistas en la temática elegida por el equipo.

6. Avance y finalización de la resolución del desafío.

7. Armado de la presentación.

8. Presentación de los equipos, producto, resultados del desarrollo y validación.

Roles

Profesor

- Plantea las temáticas de los desafíos, retos, que se solucionarán.
- Selecciona las conferencias, contenido y materiales que servirán a los equipos para la resolución.
- Contacta a especialistas/mentores tutores, y jurados.
- Organiza los equipos multidisciplinares.
- Da coaching y mentoreo a los equipos.
- Evalúa a los equipos e integrantes.

Estudiante

- Colabora en equipos multidisciplinares.
- Desempeña el rol asignado dentro del equipo.
- Investiga por cuenta propia y se documenta para la resolución del problema.
- Participa en las charlas formativas y aplica lo aprendido.
- Gestiona su tiempo y administra los recursos.

Evaluación

Modalidad: equipo e Individual
Instrumentos de evaluación: rúbricas, guías de observación, escalas valorativas.
Tipos de evaluación: del docente, colegiado y coevaluación.
Tipos de evidencias: de proceso y de producto.
Evidencia de proceso: trabajo en equipo, resultados del desarrollo y validación.
Evidencia de producto: producto final.
Criterios a evaluar: nivel de creatividad e innovación, nivel de concreción alcanzado, alcance de la solución (local, regional, global), impacto tecnológico, relevancia social y de sentido humano.

Diseñado por:
Diseño y Arquitectura Pedagógica
Dirección de Innovación Educativa

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional.