

Comenzó el hackathon de Mendoza Futura

28/07/2022



Diseñar en equipo soluciones creativas e innovadoras a problemas del mundo real, utilizando sus conocimientos científicos y tecnológicos, la imaginación y el trabajo colaborativo. Ese es el objetivo del **primer hackathon educativo**, que comenzó este miércoles y se extenderá hasta el 9 de agosto.

La propuesta del Ministerio de Economía y Energía, a través del **Programa Mendoza Futura**, se basa en el enfoque STEAM (sigla del inglés de ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemática).

«El hackathon busca enseñar, a través del trabajo por

proyectos, el pensamiento creativo para lograr mayor contextualización y conseguir aprendizajes significativos», destaca un comunicado oficial.

Hay dos categorías para enmarcar los proyectos: **entorno social y educativo**. Los más de 700 estudiantes que participan serán acompañados por el facilitador y asistidos por mentores, a lo largo de dos semanas.

El encuentro se propone como un espacio de creación a través del cual se busca promover en los estudiantes distintas capacidades y habilidades, sobre las que estarán establecidos los criterios e indicadores de evaluación.

- Comunicación y aplicación de diversos lenguajes.
- Organización y planificación en equipos de trabajo.
- Perseverancia.
- Pensamiento computacional.
- Toma de decisiones conjuntas.
- Aprendizaje autónomo compartido.
- Creatividad.

En esta primera edición se dirigirán las soluciones hacia el campo de la **data science**, que se encarga de estudiar de dónde viene la información, qué representa y cómo se puede convertir en un recurso valioso en la creación de negocios y estrategias.

“Es importante que los estudiantes puedan atravesar una etapa creativa o de ideación, en la que se estimule a los participantes a generar ideas que sean proyectadas en su realidad concreta -educativa, social, familiar-, **pero que puedan imaginar soluciones o propuestas innovadoras con amplia creatividad**. Luego, esas ideas se deben ajustar a la lista de posibilidades propuestas en cada categoría, lo que dará un marco de actuación que les permitirá competir en el hackathon”, explicó Lucas Carballo, responsable del programa.

Los equipos están compuestos por grupos de dos o tres

estudiantes, que deberán lograr un producto que resuelva el desafío planteado. Para ello tendrán que desarrollar una carpeta de campo, un video explicando el proyecto al jurado y una carpeta que contenga los archivos del programa.

Fuente: El Sol