



Hackathon – Edu TECH MENDOZA

Organizan los Institutos de Educación Superior **IES 9-023 Maipú** y **IES Tomás Alva Edison** con propósito de generar soluciones tecnológicas innovadoras a problemáticas reales de la educación, combinando la **mirada pedagógica** de los profesorados con la **capacidad técnica** de las tecnicaturas.

Bases y Condiciones

¿Qué es un HACKATHON?

Es un encuentro colaborativo donde se reúnen alumnos con un fin común: la creación de un nuevo producto, una mejora o una solución a un problema previamente identificado. Los términos que conforman la palabra hackathon son “hacker” y “marathon”. La palabra hacker hace alusión a las soluciones tecnológicas e innovadoras que se persiguen, es decir, a la parte más científica del proyecto, aunque siempre de un modo ameno, en un determinado lapso de tiempo. Se trata de un evento competitivo, no obstante, desde una perspectiva lúdica y de aprendizaje común.

¿Por qué la HACKATHON EdTECH MENDOZA para estudiantes de instituciones de nivel superior?

En respuesta a las demandas en la formación de futuros profesionales de la educación y la industria tecnológica mendocina. Esta actividad permitirá contextualizar los desafíos y detectar problemáticas reales para resolver situaciones en equipo, poniendo en uso las herramientas, los conocimientos y la creatividad de cada perfil de estudiante.

¿En qué consiste la actividad?

El Hackathon EdTECH MENDOZA se propone partir de un tópico general “**LOS DESAFÍOS Y DEMANDAS DE LA FORMACIÓN DOCENTE MENDOCINA**” y a partir de ello, socializar y proyectar soluciones en equipos en torno a los siguientes opciones u otros, que el equipo considere:

1. **App para mejorar la fluidez lectora**
 - IA que detecta pausas, velocidad y pronunciación.
 - Retroalimentación automática a docentes y estudiantes.
2. **Plataforma de gestión de prácticas profesionalizantes que favorezca el registro y seguimiento**
 - Reportes automáticos de desempeño y acreditación de saberes.
3. **Asistente de IA para fortalecer las estrategias didácticas de docentes en formación**
 - Propone recursos alineados al diseño curricular.
4. **IA como acompañante en el profesorado y no como un reemplazo.**
 - “Copiloto educativo” que apoya diseño de secuencias, evaluación formativa y reflexión pedagógica.
5. **Aplicación de gamificación educativa para incrementar la motivación y participación estudiantil**
 - Retos interactivos, insignias y rankings.
6. **App de resolución paso a paso para Matemática para trabajar desde el error y las dificultades**
 - Explica procedimientos intermedios y propone ejercicios adaptativos.

La propuesta está organizada en dos días de trabajo presencial, con su respectivo cronograma y ubicación:

- **14 de noviembre** → Auditorio Universidad Juan Agustín Maza - Lateral Sur del Acceso Este 2245, Guaymallén, Mendoza.
- **15 de noviembre** → Dorrego, Guaymallén (IES Tomás Alva Edison). Calle 25 de mayo 1873.

Modalidad de trabajo

- **Equipos interdisciplinarios:** integrados por estudiantes de profesorados y tecnicaturas.
- **Mentorías cruzadas:** especialistas pedagógicos y técnicos acompañan el proceso.
- **Prototipado intensivo:** desarrollo de soluciones aplicables en contextos reales de Mendoza.

Previamente, se enviará a los equipos inscriptos el marco teórico a partir del cual podrán comenzar a recabar información con el objetivo de prepararse en la temática “LOS DESAFÍOS Y DEMANDAS DE LA FORMACIÓN DOCENTE MENDOCINA” y la posible solución que presentarán como equipo.

DÍA 1 – VIERNES 14 DE NOVIEMBRE 2025

A partir de las 16:00 y hasta las 20:00 h. Se dará apertura y bienvenida a los participantes, además los equipos podrán dialogar y elaborar sus propuestas de solución.

Durante la jornada del Hackathon los equipos estarán acompañados por mentores, es decir, profesionales y alumnos avanzados de las carreras afines a los Profesorados y las Tecnicaturas de ambos IES.

DÍA 2 - SÁBADO 15 DE NOVIEMBRE 2025

A partir de las 08:30 y hasta las 15:30 h se realizarán las siguientes actividades:

- Trabajo intensivo en la construcción de prototipos con acompañamiento de mentores.
- Ensayo de pitch final.
- Presentación de proyectos frente al jurado.
- Premiación y cierre.

Fechas importantes

- Inicio de inscripción y divulgación de la Hackathon Edu TECH 360 a partir del 06 de octubre de 2025.
- Cierre de inscripción: viernes 7 de noviembre de 2025 - 21:00 h
- Envío de marco teórico por correo electrónico: lunes 10 de noviembre

Agenda general del evento

DÍA 1 - VIERNES 14 DE NOVIEMBRE - AUDITORIO UNIVERSIDAD JUAN AGUSTÍN MAZA

- 16:00** - Acto de apertura con autoridades y público en general.
- 16:45** - Conversatorio: La Nueva Secundaria 360 y los desafíos en la formación docente
- 17:30** - Recreo activo
- 18:00** - Actividad dinámica y lúdica de conformación de equipos + registro formal de equipos
- 18:30** - Charla metodológica: Introducción al Design Thinking
- 20:00** - Cierre de la 1º jornada.

DÍA 2 – SÁBADO 15 DE NOVIEMBRE – IES FUNDACIÓN EDISON Y AUDITORIO UNIVERSIDAD JUAN AGUSTÍN MAZA

- 08:30** - Acreditación y bienvenida (IES EDISON)
- 09:00** - Desarrollo de la Hackathon: trabajo en equipos con mentores técnicos y docentes
- 12:30** - Almuerzo compartido / networking
- 13:30** - Pitch de proyectos: tiempo cronometrado y prototipo presentado al jurado (AUDITORIO UNIVERSIDAD JUAN AGUSTÍN MAZA)
- 14:30 - 15:30** Evaluación, premiación y acto de cierre

¿Quiénes pueden participar?

El HACKATHON Edu TECH MENDOZA es una actividad libre y abierta dirigida a estudiantes de Institutos de Formación Superior de la Provincia de Mendoza. **El cupo será de 20 (veinte) equipos, conformados por hasta 5 participantes cada uno.**

Criterio de integración: La mayoría del equipo debe estar conformada por estudiantes en formación en alguno de los institutos superiores. La minoría puede ser una persona externa, ya formada o graduada.

¿Cómo inscribirse?

Inscripción desde el 06 de octubre hasta el 7 de noviembre de 2025 inclusive, ingresando al siguiente enlace: <https://forms.gle/PkxzoT8xmpeqDwq28>
En caso de dudas y/o consultas sobre el evento, se habilita el siguiente correo para comunicarse: hackathoneducacionmendoza@gmail.com

¿Cómo estará conformado el Jurado?

El Jurado estará compuesto por 5 miembros con trayectoria en Tecnología y Formación

1. Directora de Nivel Secundario
2. Docente Destacada 2025 por DGE representando a Guaymallén
3. Especialista en Tecnología
4. Especialista en Educación
5. Experto/referente en incubadoras de proyectos

¿Qué tener en cuenta al momento de planificar el trabajo?

- Se espera que los equipos logren solucionar creativamente el problema planteado.
- Que la solución sea viable, accesible y flexible.
- Dicha solución debe perdurar en el tiempo y puede ser modificada y actualizada acorde a las nuevas necesidades que surjan.
- Durante la jornada se espera que haya colaboración entre los participantes en un buen ambiente de trabajo.

Los productos serán evaluados de acuerdo con los siguientes los criterios:

- Innovación
- Aplicabilidad pedagógica
- Viabilidad técnica
- Impacto en la formación docente
- Presentación - pitch

Cada criterio tendrá un valor máximo de 4 puntos (plenamente logrado), de 3 (logrado); de 2 puntos (medianamente logrado) y de 1 - 0 punto (no logrado).

El orden de premiación será dado por la suma total de puntos de los 5 criterios, obteniendo el 1º puesto quien obtenga el puntaje mayor: 100 puntos.

¿Cuáles son las categorías y premios para los equipos ganadores?

Categorías:

Mejor Prototipo Tecnológico e Innovación Educativa (la solución al problema es definida íntegramente por el equipo).

Mejor Prototipo Tecnológico (la solución es definida por la selección de las opciones que propone la Hackathon Edu TECH)

Se aclara que cada categoría tiene una rúbrica de evaluación particular en la que se identifica si la solución al problema es definida íntegramente por el equipo o si la solución parte de las opciones que propone la Hackathon Edu TECH).

Premios y reconocimientos

Para los estudiantes participantes de la 1º Hackathon de Nivel Superior de Mendoza, se otorgarán **CRÉDITOS ACADÉMICOS para los espacios curriculares de Prácticas Profesionalizantes** tanto en Formación Técnica como en Formación Docente

El porcentaje final otorgado equivale al **25%**.

Su validez se computará tomando como referencia la asistencia a ambos encuentros de la Hackathon, su participación en el equipo de trabajo y en la presentación final (pitch) del proyecto.

Reconocimiento al Mejor Prototipo Tecnológico e Innovación Educativa

Reconocimiento al Mejor Prototipo Tecnológico

Reconocimiento por impacto a la comunidad (participación - no forma parte de las rúbricas de evaluación)