

**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVEMBRO 2014

El “Eduhackaton”: un dispositivo pedagógico en línea orientado a la resolución de colaborativa de problemas.

CALDEIRO, G; MERPERT, A.

El “Eduhackaton”: un dispositivo pedagógico en línea orientado a la resolución de colaborativa de problemas

Graciela Paula Caldeiro.

Flacso Argentina

graciela.caldeiro@flacso.org.ar

Ariel Merpert

Flacso Argentina

amerpert@flacso.org.ar

1. Experimentando en red nuevas formas de participación ciudadana

¿En qué medida una propuesta pedagógica podría articular las dinámicas interactivas propias de las redes en entornos digitales para la búsqueda de soluciones de interés ciudadano? ¿Cómo aprovechar, desde una perspectiva educativa, estas nuevas formas de participación? El *Eduhackaton* fue una actividad pedagógica colaborativa mediada por tecnología digital. Como el nombre lo sugiere, su diseño se inspiró en la lógica de los hackatones –encuentros intensivos y colaborativos para el desarrollo de software– por lo que fue su objetivo, trasladar este esquema de trabajo al desafío de compartir conocimientos con el propósito de resolver problemas concretos en un tiempo acotado.

La propuesta didáctica desarrollada, de carácter experimental, conformó una experiencia novedosa en su tipo en la medida en que permitió integrar: a) los modelos pedagógicos orientados a la resolución de problemas; b) la dinámica horizontal y veloz de los hackatones y c) la apertura propia de los intercambios en red digitalmente mediados. La convocatoria giró en torno a cinco problemas reales vinculados a diferentes aspectos de la ciudadanía digital. Estos problemas, procesados didácticamente para su presentación, fueron aportados por las siguientes instituciones: Chequeado.com, Techo, Wikimedia Argentina, Fundación Temaikén y el Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías de Flacso Argentina. Con el soporte tecnológico de una plataforma digital especialmente diseñada para el despliegue de un proceso de intercambio en red y el acompañamiento de un coordinador para cada caso, la actividad se desplegó durante cuatro días.

El *Eduhackaton* despertó el interés de aproximadamente doscientos adherentes, de los cuales el 53% se involucró activamente. Los interesados fueron presentándose en las “mesas

de trabajo” dispuestas para cada caso –concebidas como espacios en línea que centralizaban la tarea– expresando su adhesión a los problemas tratados para pensar una solución desde una perspectiva pedagógica. El proceso de trabajo incluyó el intercambio de ideas, la postulación de posibles soluciones y, finalmente, la elección de una de las propuestas sobre las cuales se establecieron algunas bases para el primer borrador de un proyecto.

La experiencia referida fue llevada a cabo del 1 al 4 de abril de 2014 en el marco del Educatón (<http://www.educaton.org.ar/>) evento de discusión e intercambio en línea sobre la e-ciudadanía y e identidades digitales, convocado y organizado por PENT Flacso y OEA. La actividad desarrollada conformó un valioso punto de partida para nuevos proyectos orientados a la colaboración entre los diferentes actores que participaron.

2. Un modelo pedagógico orientado a la solución de problemas

En mayo del 2013, los miembros del equipo del PENT participaron del BAHackaton organizado por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires con el objetivo de explorar una dinámica de resolución de problemas fuera del ámbito educativo. Una de las conclusiones alcanzadas, tras analizar las experiencias relevadas en el hackaton, resultó ser que los organizadores y participantes no reparaban en el proceso de trabajo sino en los resultados obtenidos al final de la jornada. Los miembros del PENT, participando desde una mirada pedagógica, analizaron el proceso de trabajo observando que se producían importantes experiencias de aprendizaje que quedaban opacadas por los niveles de concreción esperados, incluso en aquellos grupos cuyos productos no habían llegado a una etapa final. Al compartir estas observaciones con los organizadores, estos manifestaron no haber advertido la importancia del proceso ni el potencial pedagógico de los hackatones como dispositivos pedagógicos vinculados al aprendizaje a través de la resolución colaborativa de problemas. Fue entonces, a partir de esta primera experiencia, que comenzó a gestarse la idea de diseñar un dispositivo pedagógico que recuperara la lógica propia de este tipo de eventos.

Así, una de las características distintivas del *EduHackatón* fue que la invitación a la actividad se desarrolló alrededor de la discusión de cinco problemas concretos vinculados a diferentes aspectos de la ciudadanía digital¹. Como señala Pozo (1994), desde una perspectiva pedagógica, una situación puede ser considerada un problema en la medida en que esta es reconocida como tal y no existe un algoritmo que permita su solución de modo más o menos automático, sino que, por el contrario, requiere algún proceso de reflexión o toma de decisiones. Este tipo de situaciones pedagógicas suponen un desafío en la medida en que

¹ Nos referimos puntualmente a los cinco ejes sobre los cuales se organizó el despliegue del Educatón: a) Identidades multiplicadas en la red; b) La vida cotidiana atravesada por tecnologías digitales; c) Internet como espacio público; d) Nuevos modos de construcción y circulación del conocimiento y e) Políticas públicas para construir nuevas ciudadanías.

involucran a los participantes en la necesidad de analizar una situación integrando saberes previos para la construcción creativa de aportes originales.

En el caso de la experiencia relatada en esta ponencia, los problemas ofrecidos a los participantes, que a los efectos de la propuesta fueron llamados *#Hacks*, se encontraban atravesados simultáneamente por preocupaciones relacionadas con el campo de la educación. Los casos sobre los que se construyeron los *#Hacks* fueron aportados por cinco organizaciones sin fines de lucro con el propósito de relevar algunas ideas que pudieran orientar la búsqueda de soluciones de corte pedagógico. De este modo, la organización Chequeado.com les planteó a los participantes su interés por el desarrollo de estrategias que fortalezcan el debate de las políticas públicas en relación a la objetividad de la información disponible en los medios de comunicación en general. El PENT preguntó sobre acciones orientadas a promover la consideración de las nuevas formas de participación ciudadana en las políticas públicas. La ONG Techo indagó respecto de la posibilidad de utilizar espacios de interacción y participación digital en red para lograr una mejor comprensión y empatía con las personas en situación de exclusión que viven en villas y asentamientos. La Fundación Temaikèn presentó un caso de jóvenes comprometidos con el medioambiente e invitó a la discusión de una propuesta que, aprovechando recursos digitales, pudiera ayudarlos a sostener y amplificar el proyecto. Y finalmente, la Fundación Wikimedia preguntó sobre estrategias orientadas a lograr que uno de sus proyectos, la enciclopedia libre Wikipedia, pudiese ser utilizada en contextos educativos como un recurso didáctico valioso. Cada uno de estos hacks era presentado a los participantes por un moderador o anfitrión a través de un menú que organizaba gráficamente el abanico de propuestas.

2. La dinámica de participación

Con el soporte tecnológico de una plataforma digital especialmente diseñada para el despliegue de un proceso de intercambio en red y el acompañamiento de un coordinador para cada *#Hack*, la actividad se desarrolló durante cuatro días. A través de este diseño se buscó poner a disposición de los participantes un entorno que facilitara los recursos necesarios para promover la dinámica veloz y horizontal de los hackatones:

La solución del problema, en el marco de un hackaton, se orienta al diseño de un producto (una *app*, una página web) o al menos, de su maqueta, el prototipo. Sin embargo, es justamente esta “presión” por obtener un producto final lo que nutre aceleradamente el proceso de trabajo y lo hace más rico en la búsqueda de alternativas y variantes (Caldeiro, Merpt y Odetti, 2013).

Así, el diseño otorgaba a los participantes la oportunidad de acercarse a las mesas de trabajo y explorar los problemas presentados. Al acceder, los participantes podían profundizar sobre cada caso en particular y si el problema de la mesa se encontraba dentro de sus intereses, tenía la posibilidad de mostrar explícitamente su adhesión a cada caso, a partir de lo cual quedaban habilitados para participar de los intercambios (Figura 1).

Además, a fin de enfatizar la limitación del tiempo disponible para resolver el desafío, se incluía un contador de tiempo que, en cuenta regresiva, recordaba a los participantes el acotado cronograma establecido. Este contador puede apreciarse en el margen derecho de la Figura 5, correspondiente la última etapa del trabajo.

Figura 1. Acceso a la mesa de trabajo del #Hack Temaiken (Etapa 1)

The screenshot displays the #HackTemaiken web interface. At the top, there is a header with logos for EDUCATON 2014, PENT FLASCO, and the Organización de los Estados Americanos. Below the header, a navigation bar includes links for PORTADA, ACTIVIDADES, ESPECIALISTAS, and EDUHACKATON. The main title "#HACKTEMAIKEN" is prominently displayed. The central section is titled "Jóvenes comprometidos con el medioambiente: ¿Cómo ayudarlos?" and is labeled "ETAPA 1 de 4".

The main content area is divided into several sections:

- Challenge Description:** A text box asking participants to submit a problem or idea related to the environment, with a list of potential topics: Una experiencia, Una propuesta de solución, Alguna idea o reflexión, Bibliografía sobre el tema, and Un aporte metodológico.
- Institution:** A section titled "INSTITUCIÓN QUE PROPONE EL DESAFÍO" featuring the logo of Fundación Temaiken and a description of its mission to protect nature through education and conservation.
- Problem Context:** A section titled "EL PROBLEMA EN SU CONTEXTO" describing the Tapir (Tapirus terrestris) as an endangered species and the role of Fundación Temaiken in its protection.
- Host Message:** A section titled "Mensaje del anfitrión" by Corina Rogovsky, welcoming participants and encouraging them to share ideas and experiences.

On the right side, there is a grid of 25 circular profile pictures of participants. At the bottom right, a button indicates "YA FINALIZÓ ESTA ETAPA".

En este escenario, el *EduHackatón* registró un total de 214 adhesiones, de las cuales el 54% de los adherentes participó activamente en una o más etapas del intercambio. Excluyendo los mensajes de moderación, la actividad registró un total de 296 intervenciones, de modo tal que la cantidad promedio por participante fue de 2,57 envíos (Tabla 1).

Al analizar la participación activa, se observó que el 13,9 se correspondió con un perfil de alta intervención, esto significa que enviaron más de cinco aportes a lo largo de la experiencia. Sin embargo, los casos más recurrentes fueron de baja frecuencia, representado el perfil del 70% de los participantes (Figura 2).

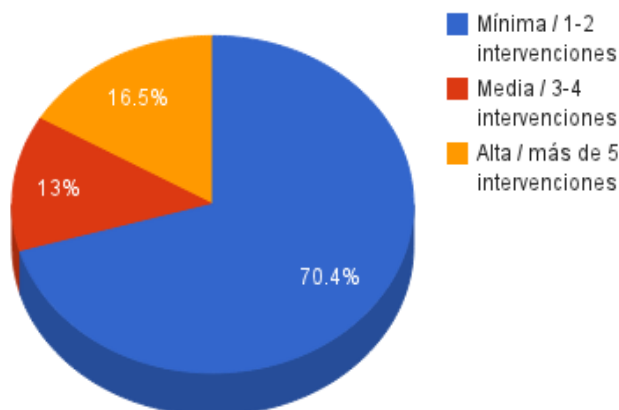
Tabla 1. Comparación entre Adhesión y Participación Activa (con envío de mensajes) en cada #Hack

#Hack	Participantes Adherentes	Participantes que envían mensajes (intervenciones)	Participación Activa	Total de intervenciones	Promedio por participante
Chequeado	29	18	62,07%	38	2,11
PENT	71	39	54,93%	67	1,72
Techo	43	29	67,44%	53	1,83
Temaiken	29	23	79,31%	62	2,70
Wikimedia	42	29	69,05%	76	2,62
Totales superp.	214	138	64,49%	296	2,14
Sin superposición		115	53,74%		2,57

Es posible que esta dispersión de la participación se haya visto influida por los tiempos acotados que imponía la propuesta y la superposición de la actividad con muchas otras ofrecidas en el marco del evento en línea en el cual se incluía esta experiencia.

Figura 2. Frecuencia de las intervenciones por participante

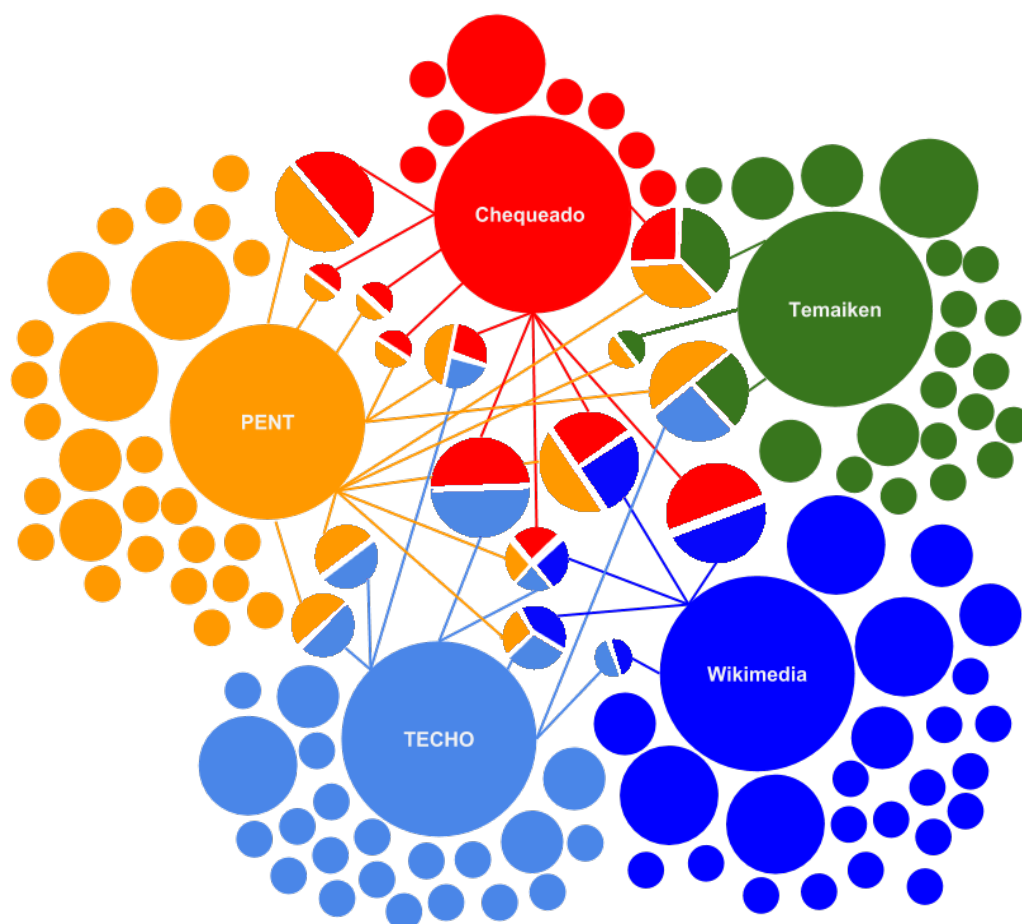
Frecuencia de las intervenciones



Adicionalmente, se observó además que estos mensajes –cuya brevedad se forzó a través de la configuración de la plataforma– se encontraron siempre especialmente centrados en la consigna propuesta desde cada *#Hack*. El gráfico de dispersión que puede verse en la Figura 3 muestra cómo se distribuyó la actividad: cada círculo representa un participante y su proximidad con los problemas presentados. El tamaño de cada círculo refleja la frecuencia en el envío de mensajes (a mayor diámetro, mayor actividad). Y finalmente, cada *#Hack* se diferencia por su color.

Esta modalidad de participación dio cuenta de que la configuración propuesta desde el entorno y de que el diseño de las consignas de actividad parecen haber promovido, efectivamente, el estilo conciso y focalizado que caracterizó a los intercambios.

Figura 3. Dispersión de las intervenciones en las etapas 2 y 3.



Puede observarse así que la especificidad temática mencionada resultó consistente, además, con el hecho de que la dedicación de cada participante a cada *#Hack* fue exclusiva en el 81% de los casos.

■ 3. El proceso de trabajo

La primera de las etapas, cuyo despliegue se articuló con la publicación de *microposts* en la red social Twitter, tuvo el propósito de ampliar la convocatoria diseminando los intereses de los participantes en torno de cada *#Hack*. Si bien el uso de Twitter a través de los *hashtags* propuestos se mantuvo a lo largo de toda la experiencia, las etapas subsiguientes privilegiaron que las intervenciones fueran documentadas dentro de la plataforma de *EduHackatón*.

Figura 4. Acceso a la mesa de trabajo *#Hack* Wikimedia (Etapa 2)



31 de marzo al 4 de abril

e-ciudadanía e identidades digitales
desafíos para la educación



Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías
Gestiona nuestros cursos y servicios



Organización de los Estados Americanos
Fórum Educativo de las Américas

PORTADA ACTIVIDADES ESPECIALISTAS EDUHACKATON

Acceder | Ayuda

#HACKWIKIMEDIA

✓ Mi guía

Wikipedia: ¿Cómo hacer de la enciclopedia libre un recurso didáctico valioso?

ETAPA 2 de 4

BIENVENIDOS A LA MESA DE TRABAJO DE LA ETAPA 2 "PROPONER, DEBATIR Y ELEJIR UNA SOLUCIÓN"

Nos encontramos en la mesa de trabajo del problema "Wikipedia: ¿Cómo hacer de la enciclopedia libre un recurso didáctico valioso?". Aquí podemos recopilar los aportes que fueron compartidos como punto de partida.

Llegó el momento de discutir sobre las posibles soluciones al problema que nos ha convocado en esta mesa de trabajo.

En el día de hoy, deberemos proponer soluciones, valorarlas y de esta forma, elegir una de las propuestas para resolver el problema de referencia. Para postular soluciones, deberán utilizar el espacio "Esta es mi propuesta" previsto para tal fin.

¿QUÉ TIPO DE SOLUCIONES PODRÍAN PROPONERSE? SUGERIMOS AQUI ALGUNOS FORMATOS POSIBLES:

- Una serie de acciones
- Los fundamentos para un programa/proyecto
- Una lista de sugerencias
- Una propuesta de formación/capacitación
- Un material didáctico
- Un artículo de divulgación
- Una pieza comunicacional
- Una selección bibliográfica

Así, los invitamos a discutir entre todos, qué propuesta de las que se vayan sugiriendo durante el día, podría ser la más apropiada o conveniente. Para ello podrán utilizar los recursos disponibles en este espacio. El moderador los acompañará durante el proceso y regulará los tiempos de la actividad.

Ver detalle del problema

ESTA ES MI PROPUESTA

Postular soluciones



Wikipedia 10:16

Assegurar por areas d conocimiento el chequeo de un equipo liderado por personalidades y profesionales reconocidos en cada ambito. Creo que no basta con hacer una lista de lugares o bibliografía de referencia. El material subido, con el control del equipo soy doc de nivel terciario

[Sugerir un cambio](#) [Me gusta \(5\)](#)

Graciela Prada 13:53

¿Y cómo se seleccionarían esos especialistas reconocidos? ¿Podríamos quizá acotar esta idea a un campo más específico, a un pequeño proyecto? ¿Quién puede sumar ideas por aquí

[Editar](#) [Sugerir un cambio](#) [Me gusta \(2\)](#) [Marcar como nuevo](#)

Juan Flanenco 14:37

La selección: Visibilidad en la red, Validación social de sus investigaciones aplicadas a la sostenibilidad y la problemática social. Aunque nuestro paradigma es la de expertos que colaboran, participan en la construcción de conocimiento.

[Sugerir un cambio](#) [Me gusta \(2\)](#) [Marcar como nuevo](#)

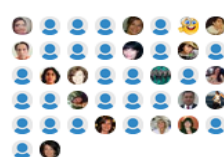
Juan Flanenco 14:46

Campos del conocimiento inusuales, por descubrir o escasamente tratados son muchos en descubrimiento está el reto. Convoa la participación, alfabetización digital y resolver la brecha mental para estar alentos a las nuevas formas. Adaptarse a los "nativos digitales".

[Sugerir un cambio](#) [Me gusta \(1\)](#) [Marcar como nuevo](#)

Adherir

Adhesiones



Mensaje del anfitrión

¡Hay un tiempo de preproponer! Los invito a postular muy brevemente las soluciones que hayan pensado. ¿Cuántas más opciones llegamos mejor! Pueden comentar, votar, y opinar sobre las ideas que enviaron otros o proponer nuevas. Al finalizar el día, deberemos elegir una de las soluciones. Recuerden que en Twitter nuestros hash son #HackWikipedia y #Educacion ¿Los esperan!

GRACIELA CALDERO
Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Lic. en Educación (UNIC) y en Comunicaciones (USAL)

YA FINALIZÓ ESTA ETAPA

Te invitamos a ingresar a las otras etapas:

etapa 1 (finalizada)

etapa 3 (en curso)

Tweets

carolina figueroa @carlafigueroa 3 abr

Internet en las aulas es útil pq es una herramienta que motiva, permite que los alumnos puedan aprender a su ritmo #HackWikipedia #Educacion

PENT (FLACSO) @pent_flacso 3 abr

¡agenda44 #educacion Última etapa del #EduHackaton #HackChequeado #HackTecho #HackPent #HackWikipedia #HackTemaltem

13 Retwitteado por Soledad Burchi

Elana Chlavon @ElChavon 4 abr

#HackWikipedia #Educacion dares la posibilidad a nuestros alumnos de hacer una lectura critica de lo que se encuentra publicado en la WIKI

13 Retwitteado por Juan Chleno Milla

Juan Chleno Milla @juanchleno 4 abr

Participación y colaboración

Finalizada la primera etapa de aproximación y diseminación, los participantes debían acercar una propuesta de solución y/o expresar su apoyo –a través de un sistema estandarizado de votación– a la sugerencia realizada por otro participante (Figura 4).

Al concluir el segundo momento, el recuento de los votos permitió elegir una de las posibles soluciones para cada #Hack, las cuales se presentan sistematizadas en la Tabla 2.

Tabla 2. Problemas presentados y propuestas seleccionadas para cada #Hack

#Hack	Problema	Propuesta seleccionada al finalizar la etapa 2
	Datos objetivos: ¿Cómo fortalecer el debate de las políticas públicas?	Adopta un político. Cada vez que dé un dato, verifícalo y exhíbelo Se propuso la búsqueda de acciones que pudieran planificarse a fin de responder a la idea central expresada por la convocatoria.
	¿Cómo promover la consideración de las nuevas formas de participación ciudadana?	Nuevos conceptos para una conciencia crítica Se propuso definir conceptos (e-government, participación, transparencia), impactar en el espacio público y considerar estrategias para utilizar las redes sociales como espacio de difusión.
	Personas en situación de exclusión: ¿Cómo construir empatía?	Mostrar y dar a conocer Se propuso definir estrategias que permitieran aprovechar las redes para una campaña mediática que mostrara los problemas que atraviesan las personas en situación de exclusión.
	Jóvenes comprometidos con el medioambiente: ¿Cómo ayudarlos?	Menos acciones <i>on line</i>, pero con alto impacto Se propuso sugerir acciones que pudieran fortalecer las estrategias de comunicación en el marco del caso presentado, como crear videos u otros productos digitales que luego pudieran publicarse en redes para amplificar su difusión.

#Hack	Problema	Propuesta seleccionada al finalizar la etapa 2
	Wikipedia: ¿Cómo hacer de la enciclopedia libre un recurso didáctico valioso?	Que docentes (y alumnos) puedan involucrarse como voluntarios Se propuso buscar estrategias que involucraran a los docentes en actividades que pudieran contribuir a mejorar la calidad de los artículos y elaborar propuestas pedagógicas para el uso pertinente de Wikipedia.

■ Es interesante destacar que en su amplia mayoría, las ideas propuestas se ajustaban al problema identificado, lo que reflejó el interés de los participantes al involucrarse y apropiarse de los escenarios que cada caso ofrecía.

■ 4. Ideas emergentes

Durante el último día de trabajo, la consigna de actividad invitó a los participantes a desarrollar ideas en torno a un primer borrador de proyecto. Para comenzar a trabajar debieron tomar como punto de partida la solución que había sido seleccionada durante la etapa precedente. La modalidad de trabajo propuesta implicó ajustar las intervenciones a un formulario prediseñado donde se solicitó discutir un título para el proyecto, sus objetivos, un desarrollo y, finalmente, conclusiones generales. El diseño no promovió una redacción colaborativa en wiki, sino un registro de la discusión pautaada por los ítems previstos para un borrador de proyecto de modo tal que los intercambios quedaran documentados tal como fueron originalmente enviados por los participantes (Figura 5).

El espacio de publicación ofreció a los participantes la posibilidad de indicar su aprobación y/o la realización de sugerencias. A través de este sistema, se propusieron cuatro secciones temáticas para ser abordadas: a) el título de la propuesta; b) los objetivos, c) el desarrollo (se aconsejó presentar y/o describir brevemente las acciones, ideas, sugerencias o materiales vinculados al diseño de la solución propuesta, lo cual podía hacerse también utilizando recursos multimedia) y d) las conclusiones (se propuso reflexionar en qué medida la propuesta presentada conformaría una solución valiosa para el problema presentado por el caso y qué tipo de aportes al eje de reflexión surgieron a partir del proceso de trabajo).

Consideramos que el esquema de trabajo descrito, resultó interesante en la medida en que permitió integrar en un solo paso propuestas y discusiones, conformando finalmente un catálogo de ideas emergentes en torno a las soluciones sugeridas para cada #Hack.



31 de marzo al 4 de abril

e-ciudadanía e identidades digitales
desafíos para la educación



Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías
Conoce nuestros cursos y servicios



Organización de los Estados Americanos
Portal Educativo de las Américas

[PORTADA](#)
[ACTIVIDADES](#)
[ESPECIALISTAS](#)
[EDUHACKATON](#)

[Acceder](#) | [Ayuda](#)

#HACKTECHO

[Me gusta](#)

Personas en situación de exclusión: ¿Cómo construir empatía?

ETAPA 3 de 4

BENVENIDOS A LA MESA DE TRABAJO DE LA ETAPA 3 "DISEÑO DE LA SOLUCIÓN ELEGIDA"

Nos encontramos en la mesa de trabajo del problema "Personas en situación de exclusión: ¿Cómo construir empatía?"
Aquí podemos recordar los aportes que fueron compartidos como punto de partida. [Etapa 1](#) [Etapa 2](#)

En el día de ayer se acordó trabajar sobre la siguiente solución:

"Mostrar y dar a conocer"

Orientación general: Aprovechar las redes para una campaña mediática que muestre los problemas que viven las personas en situación de exclusión. Luego dar a conocer un proyecto, formas de relación y contribución con ese grupo social. Finalmente difundir logros personales, colectivos y sociales en las redes sociales.

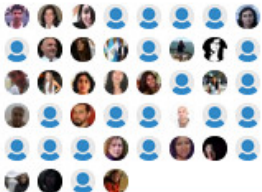
Durante esta tercera etapa, que durará dos días, proponemos profundizar en torno a la solución propuesta y comenzar a trabajar en ella para comenzar a construir un proyecto.

Encontrarán debajo una serie de campos dentro de los cuales podrán postular opciones, comentarlas y valorarlas de modo tal de ir ajustando las ideas a partir de las propuestas que vayan realizando. A la hora de postular y debatir tengan en cuenta que deberán atenderse a la propuesta elegida por la comunidad del #Educaton:

"Mostrar y dar a conocer"

Adherir

Adhesiones



Mensaje del anfitrión

Muchas gracias por participar de esta experiencia de trabajo. Esperamos que les haya resultado una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje. Nos encontramos próximamente en el portal pent.org.ar. ¡Hasta pronto!

 **VALERIA ODETTI**
Ex Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (PLACSO), Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA) y Profesora de Educación
Presio

Ver detalle del problema

NOMBRE DE LA PROPUESTA

Aportar



Monica Elva Be...
Jue, 03/04/2014 - 20:44

Viajemos por nuestro país

[Sugerir un cambio](#) [Aprobar](#)



ELSI RODRIGUEZ...
Jue, 03/04/2014 - 21:05

Creación de casas comunitarias

[Sugerir un cambio](#) [Aprobar](#)



MA. GRACIELA G.A...
Jue, 03/04/2014 - 22:56

Explorar cada comunidad concreta y establecer estrategias de apoyo a los grupos en participación con Techo

[Sugerir un cambio](#) [Aprobar](#)



MA. GRACIELA G.A...
Jue, 03/04/2014 - 23:11

Explorar la comunidad y abordar

[Sugerir un cambio](#) [Aprobar](#)



Jessica Subirós...
Vie, 04/04/2014 - 00:19

Tu ayuda, te ayuda!

[Sugerir un cambio](#) [Aprobar](#)



ITZA ROJAS TILIAS
Vie, 04/04/2014 - 00:35

"Fuentes de empatía". Campaña de historias breves de acontecer de personas y comunidades, retratadas por ellos/as mismos/as y fomentadas vía redes sociales (Ejemplo, Facebook Techo).

[Sugerir un cambio](#) [Aprobar](#)

ETAPA 3

Finaliza en

0:00:00:00

Ver etapas anteriores:

[etapa 1 \(finalizada\)](#)

[etapa 2 \(finalizada\)](#)

Tweets



Valeria Odetti @valeriadetti 3 abr
@ameliacauda4 #HackTecho #Educaton Ya tenemos una propuesta ganadora que espera ser desampliada. Te sumas? [education.org.ar/eduhackaton/ha...](#)
...
t3 Retweeteado por amelia claudia
Abrir



amelia claudia @ameliacauda4 19 ago
#Educaton #hacktecho Igualdad y respeto en actividades de aprendizaje en escuelas
[@ameliacauda4](#)

[Mostrar Más](#)

Redactar un nuevo Tweet...

Figura 5. Acceso a la mesa de trabajo #Hack Techo (Etapa 3)

En los próximos apartados se describirán las las propuestas sugeridas por los participantes de acuerdo a la documentación de los aportes a lo largo del proceso de trabajo.

▪ **4.1. #HackChequeado: Comprender nuevos escenarios**

En relación al nombre de la propuesta, predominó la discusión sobre la implicancia de tres conceptos: “comunicación”, “nuevos escenarios” y “responsabilidad”. Al abordar los objetivos, las publicaciones se vincularon a cuestiones como el trabajo colectivo (en un clima de diálogo y camaradería intelectual), la difusión de resultados, la construcción de una nueva hermenéutica que busque soluciones y el aprovechamiento de los recursos de la web para la validación de datos. Las acciones sugeridas en el desarrollo se relacionaron tanto a campañas de difusión como a propuestas articuladas con lo escolar, involucrando a los docentes como “agentes de transformación”. En relación a las conclusiones, se compartieron reflexiones vinculadas al rol de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) en relación a los conceptos de calidad educativa y el criterio que las instituciones educativas deberían tener al respecto.

▪ **4.2. #HackPENT: Formar para la educación crítica**

Algunas de las sugerencias de los participantes para seleccionar un título giraron en torno a ideas tales como “conciencia crítica”, “consulta popular”, “responsabilidad”, “participación” y “educación”. Entre los variados objetivos mencionados por los participantes se destacaron la promoción del pensamiento (crítico y reflexivo, pero también creativo); el fortalecimiento de prácticas sociales de participación ciudadana; la construcción colaborativa de conocimiento en relación a los conceptos de Estado y sociedad, dignidad, valores humanos, conciencia crítica; el desarrollo de nuevas propuestas educativas y la importancia de una retroalimentación constructiva. Entre las acciones se distinguieron propuestas vinculadas a promover debates, encuentros mediados por tecnología digital, consultas populares, actividades en el marco de de la educación formal o no formal e instancias de participación comunitaria. Respecto a las conclusiones, predominó una valoración general del proceso de trabajo por lo que aparece, con cierto énfasis, la necesidad de continuar profundizando el debate e imaginando espacios que promuevan la participación ciudadana en estos nuevos contextos.

▪ **4.3. #HackTECHO: Construir la solidaridad**

Los nombres propuestos para la solución buscada en este #Hack se vincularon a conceptos tales como “viajes”, “ayuda comunitaria”, “empatía”, “cambio”, “solidaridad”, “equidad”, “servicio”. En relación a los objetivos, fue mencionada la importancia de ampliar la información, de crear espacios para la reflexión y/o sensibilización, difusión de ideas o formas de ayudar en red, la creación de conexiones cooperativas, lograr la comprensión, involucrar al público. Entre las acciones imaginadas para abordar estos objetivos se mencionan ideas vinculadas al uso de las redes sociales para la difusión de contenidos audiovisuales que pudieran ayudar a crear empatía (historias de vida, valores) y también convocatorias de voluntariados y trabajo solidario. En las conclusiones, los participantes valoraron especialmente la importancia del problema presentado por el #Hack y consideraron incluso que estas iniciativas podrían ser retomadas por propuestas escolares que pudieran tener un impacto en la comunidad en general.

■ 4.4. #HackTemaikèn: Fortalecer el compromiso

El intercambio sobre el nombre del proyecto se relacionó con el campo semántico de las palabras “juventud”, “acción”, “medioambiente”, “compromiso”, “energía”. Los objetivos postulados se fusionaron con las acciones propuestas entre lo que se destacó la preocupación por promover el cuidado del medioambiente, la valoración de las producciones audiovisuales y el uso de las redes para diseminar ideas. Estas sugerencias se profundizaron en un siguiente ítem al que se fueron agregando cuestiones más específicas, como la necesidad de realizar diagnósticos, propuestas pedagógicas interdisciplinarias, vínculos con otras organizaciones e, incluso, acciones concretas de cuidado ambiental en el entorno inmediato. Al llegar a las conclusiones, la reflexión se centró sobre el valor de la propuesta buscando articular nuevas estrategias de trabajo grupal con acciones vinculadas a las problemáticas ambientales.

■ 4.5. #HackWikimedia: Comprender para participar

Entre las ideas que surgieron vinculadas a la denominación de la propuesta se mencionaron los términos “wiki”, “educación”, “comunidad”, “colaboración académica”... pero también se concibieron neologismos acuñando conceptos tales como: “wicolaboratón”, “Wikicolaboraton”, “Doawiki”, “WIKIPEA”, “Wiki-eduka”. Entre los objetivos mencionados se destacaron algunos de tipo procedimental, vinculados al uso de las herramientas de edición en wiki. Otros objetivos, de corte ideológico, consideraron la articulación del proyecto con el uso de software libre y la adquisición de habilidades vinculadas a la construcción de aprendizajes colaborativos. Entre las acciones sugeridas, los participantes presentaron ideas tales como el “Wikicoles” en donde proyectos escolares asumieran la intervención en la edición de algunos contenidos, convocatorias de paneles de expertos, proyectos orientados a difundir y explicar el funcionamiento de wikipedia y propuestas escolares centradas en la producción o revisión de artículos o, simplemente, el uso guiado de Wikipedia con sentido pedagógico. Al reflexionar en el marco de las conclusiones finales, algunos participantes retomaron las preguntas del punto de partida relacionando las críticas que suelen hacerse respecto de los contenidos publicados en wikipedia con el desconocimiento. Incluso hubo un participante que, a modo de conclusión, consideró que las ideas desarrolladas le resultaron inspiradoras para repensar prácticas pedagógicas.

■ 5. Algunas conclusiones: el proceso como producto

Desde el comienzo de este proyecto, coincidimos en que el *EduHackatón* implicaba un desafío complejo. Estas dificultades estaban dadas, en primer lugar, por del ritmo veloz de la propuesta: los participantes, desconocidos entre sí, prácticamente no tendrían tiempo de establecer vínculos sociales antes de ponerse rápidamente en tarea, lo cual exigiría reconocer el problema en su contexto y acordar colaborativamente una posible solución. En segundo lugar, la cantidad prevista de involucrados, exigiría recursos que facilitaran los procesos de discusión y negociación a través de herramientas estandarizadas, que emularan los mecanismos interactivos de la mayoría de las plataformas para las redes sociales (nos referimos concretamente a los sistemas de votación, aprobación, incrustación de contenidos, etcétera).

Figura 6. Cierre del *Eduhackaton* (Etapa 4)

#EDUHACKATÓN

ETAPA 4 de 4

Etapa 4: Logros compartidos

El EduHackatón fue concebido como un experimento pedagógico colaborativo en línea en el marco de los objetivos generales del Educación. Su propósito específico fue buscar soluciones para problemas reales vinculados a la cuestión de la e-ciudadanía y las identidades digitales.

Más de 150 participantes se interesaron por discutir los casos que cinco instituciones presentaron con sus respectivas problemáticas: Chequedo, Techo, Temaikén, Wikimedia y el PENT.

Durante el proceso de trabajo se compartieron ideas, se valoraron propuestas y se eligió, para cada caso, una de las posibles soluciones sobre la cual continuar avanzando. Al cierre del cuarto día de trabajo, contamos con varios hilos de discusión para el desarrollo de diferentes proyectos.

Pero este proceso no finaliza aquí. Próximamente, en el portal del PENT profundizaremos nuestras conclusiones sobre el experimento EduHackatón y los productos logrados por la comunidad del Educación 2014 que formó parte de esta experiencia.

Y con el espíritu de continuar buscando nuevas formas de construir y aprender, agradecemos muy especialmente a todos los que confiaron en esta propuesta y sumaron su desinteresado aporte participando con creatividad y entusiasmo.

¡Seguimos en contacto!

Ver información sobre las etapas de trabajo

EDUHACKATONES



#HackChequedo

Datos objetivos:
¿Cómo fortalecer el debate de las políticas públicas?

Muchas gracias por participar de esta experiencia de trabajo. Esperamos que les haya resultado una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje. Nos encontramos próximamente en el portal pent.org.ar: ¡hasta pronto!



Ariel Marpert

[Participar](#)



#HackPENT

Políticas educativas:
¿Cómo promover la consideración de las nuevas formas de participación ciudadana?

Muchas gracias por participar de esta experiencia de trabajo. Esperamos que les haya resultado una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje. Nos encontramos próximamente en el portal pent.org.ar: ¡hasta pronto!



Natalia Fernández Laya

[Participar](#)



#HackTecho

Personas en situación de exclusión:
¿Cómo construir empatía?

Muchas gracias por participar de esta experiencia de trabajo. Esperamos que les haya resultado una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje. Nos encontramos próximamente en el portal pent.org.ar: ¡hasta pronto!



Valeria Odetti

[Participar](#)



#HackTemaiken

Jóvenes comprometidos con el medioambiente:
¿Cómo ayudarlos?

Muchas gracias por participar de esta experiencia de trabajo. Esperamos que les haya resultado una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje. Nos encontramos próximamente en el portal pent.org.ar: ¡hasta pronto!



Concha Rogovsky

[Participar](#)



#HackWikimedia

Wikipedia:
¿Cómo hacer de la enciclopedia libre un recurso didáctico valioso?

Muchas gracias por participar de esta experiencia de trabajo. Esperamos que les haya resultado una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje. Nos encontramos próximamente en el portal pent.org.ar: ¡hasta pronto!



Graciela Cabello

[Participar](#)

En este contexto, consideramos que este primer *EduHackatón* logró resolver estas dificultades, alcanzando el propósito inicial de explorar un diseño que facilitara la contribución original, la valoración y la negociación en torno a la búsqueda de soluciones concretas con las restricciones de un cronograma ajustado. En efecto, la documentación de los intercambios

permitió, finalmente, focalizar el proceso de trabajo y evaluar las diferentes ideas que se fueron construyendo a medida que se enriquecían los aportes. Así, podemos concluir entonces que, más allá de las soluciones emergentes para cada *#Hack*, el producto del *EduHackatón* fue, en realidad, el proceso construido por los participantes durante los cuatro días que duró la actividad. En efecto, lejos de postular una propuesta definitiva como resultado final, es el trayecto recorrido el que nos ofrece una lectura más completa que permite analizar diferentes dimensiones, posibilidades, aristas... Y fueron estas mismas conclusiones las que, a modo de “cierre” se compartieron con los participantes, con el objetivo de proyectar la experiencia hacia nuevas formas de participación en red (Figura 6)

A luz de estas conclusiones, es posible considerar que el formato con el que se presentaron los *#Hacks* pareciera haber sido oportuno. Diseñados como problemas vinculados de forma transparente a una consigna de trabajo, los *#Hacks* se centraron en la necesidad de resolver una preocupación en el marco de un contexto “real”. Creemos, además, que el hecho de que fueran presentados por las mismas instituciones interesadas los hizo aún más convocantes. Es de destacar también que todos los *#Hacks* lograron mantener siempre el foco de atención en las intervenciones: no se observaron mensajes fuera de tópico ni tampoco superposiciones de temas tratados en otros *#Hacks*.

Así pues, en el marco general de la evaluación de esta experiencia estimamos que el *#Eduhackatón* podría ser un formato valioso para facilitar o promover el ejercicio de ciertos aspectos de la ciudadanía digital. Y si bien esta consideración exigirá abordar nuevas discusiones, estimamos especialmente que la propuesta de actividad no solo haya resultado convocante sino que, además, haya sido interpretada adecuadamente por los participantes en tanto no se registraron intervenciones que dieran cuenta de dudas o desorientación. Adicionalmente, la retroalimentación generada a lo largo de la dinámica fue enriquecedora y conceptualmente significativa. En este sentido, el diseño tecnopedagógico, aunque perfectible, pareciera haber resultado oportuno para los propósitos generales de la actividad.

Por último, solo cabe señalar que, a fin de continuar avanzando tras estas primeras conclusiones, consideramos que sería interesante retomar, más adelante, algunos de los aspectos explorados en esta oportunidad: ¿En que medida sería posible exportar este tipo de dinámicas en red a otros campos de discusión y debate vinculados al ejercicio de la ciudadanía digital? ¿De qué otras formas podrían enriquecerse las modalidades de participación mediadas por tecnología? ¿De qué modo resultaría viable concebir nuevas versiones del *EduHackatón* como espacios de encuentro orientados a la formación de ciudadanos en el mundo digital? En síntesis, pensamos que este primer *EduHackatón* ha sido el punto de partida para nuevos *Eduhacks* que nos permitan poner en marcha convocatorias inspiradas en las lógicas de la participación y la colaboración en red, y creemos también que esta propuesta ha resultado igualmente valiosa para todos los que nos sumamos –desde su concepción, implementación y la participación– a la experiencia.

Bibliografía

POZO, J.I. (1994) La solución de problemas. Madrid. Santillana

CALDEIRO, G. (2014). El EduHackatón: un experimento en red para la construcción colaborativa de soluciones de carácter pedagógico.

Disponible en:

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/eduhackaton-un-experimento-red-para-construccion-colaborativa-soluciones>

CALDEIRO, G. ; MERPERT, A. y ODETTI, V. (2013) Mi primer Hackaton.

Disponible en:

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/nuestro-primer-hackaton>

SCHWARTZMAN, G.; TARASOW, F. y TRECH, M. (2014) "Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender". En *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible: más allá de formatos y espacios tradicionales*. ANEP-Ceibal, Montevideo

Disponible en:

http://www.anep.edu.uy/anep/phocadownload/Publicaciones/Plan_Ceibal/aprendizaje_abierto_anep_ceibal_2013.pdf