



Definición

Se trata de una técnica que inicialmente estaba orientada a personas programadoras 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 estudiantado 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

- Colaboración interdisciplinaria
- Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.
- Análisis y comprensión de la información.
- Resolución de problemas y conflictos.
- Comunicación.



Competencias transversales TEC21

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



Metodología / Etapas

- 1. Presentación de los problemas, retos o desafíos a resolver.** Deben cumplir con las siguientes características: socialmente relevante, interesante, desafío 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 multidisciplinaria.
- 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 personas mentoras** 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.



Rol - Docentes

- 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 multidisciplinarios.
- Da coaching y mentoreo a los equipos.
- Evalúa a los equipos e integrantes.



Rol - Estudiantes

- Colabora en equipos multidisciplinarios.
- 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 logrado, alcance de la solución (local, regional, global), impacto tecnológico, relevancia social y de sentido humano.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

Al aplicarlo en la modalidad digital, es importante considerar que una de las características de los maratones de creación es el trabajo continuo durante un lapso de tiempo considerablemente extenso a diferencia de otras actividades de creación. Si bien, las herramientas digitales pueden facilitar el trabajo colaborativo a distancia, el trabajo prolongado dentro de un ambiente como videoconferencias puede resultar más extenuante. Es recomendable en este sentido, diseñar la actividad pensando en la combinación de momentos a distancia sincrónicos y trabajo asíncrono. Es importante:

- Definir los tiempos del trabajo síncrono y asíncrono.
- Definir los medios de interacción (digitales)
- Establecer puntos de “descanso” apropiados.



Referencias

- Pontificia Universidad Javeriana (2018). Mediático. Centro Ático. <https://www.javeriana.edu.co/atico/-/proyectos-mediatico-1>
- Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2023). Maratones de arte urbano que transforman Bogotá. Alcaldía Mayor de Bogotá. <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/editorial/maratones-de-arte-urbano-que-transforman-bogota>

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Maratones de creación/Hackatón [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>



Esta obra está bajo una Licencia *Creative Commons* Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)