

El Hackathon: Recurso emprendedor.

Resumen

Con la realización del **HACKATHON**, pretendemos fomentar la **cultura emprendedora** des de nuestro centro educativo.

Esta actividad puede involucrar a profesores y alumnos en el aula. Se centra en sensibilizar al alumnado en el emprendimiento en sus versiones social, sostenible y colaborativo. Pretendemos fomentar el conocimiento y aplicación práctica de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**.

Desarrolla las **Soft Skills** como el trabajo en equipo, comunicación, toma de decisiones. Fomentamos el trabajo **multidisciplinar**, implicando a las cuatro familias profesionales (Edificación y Obra Civil, Administración y Gestión, Informática y telecomunicaciones, Hostelería y Turismo) en la tarea de emprender una idea de negocio.

Se distribuirá a los participantes en subgrupos, cada equipo utilizará la plantilla del **Business Model Canvas**.

Durante la jornada los participantes recibirán pequeñas **píldoras formativas** de marketing y orientaciones para desarrollar el plan de negocio.

El equipo deberá presentar en un tiempo máximo de 3 minutos su idea de negocio al resto del grupo.

Palabras clave:

Hackathon, cultura emprendedora, ODS, Soft Skills, Business Model Canvas.



Júlia Sisternes Alacot.

Profesora de Formación y Orientación Laboral (FOL). IES Lluís Simarro de Xàtiva. Tutora del Master de profesorado en secundaria. He participado como miembro de tribunal de selección de profesorado en diferentes convocatorias. Me apasiona trabajar de forma innovadora y creativa con mi alumnado. Me resulta gratificante orientarlos laboralmente como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

jv.sisternesalacot@edu.gva.es

1.- PRESENTACIÓN DEL CENTRO

IES Lluís Simarro.

Ubicación: Xàtiva (València) de 30.000 habitantes

Alumnado: aproximadamente 1400 alumnos

Claustro de profesores: de 140 profesoras/es

PROGRAMAS ESPECÍFICOS:

Enseñanzas impartidas: ESO, PEAR, PR4, FP Básica Informática, FP Básica administrativa, Bachillerato Ciencias Sociales, Bachillerato Científico, Formación profesional de GM y GS familias profesionales Administración y Gestión, Informática y Telecomunicaciones, Edificación y Obra Civil. Estudios FP semipresencial en Informática.

Total grupos: 52 unidades. ESO (24 grupos), Bachillerato (5 grupos), PEAR (2 grupos), PR4 (2 grupos), Ciclos Formativos (19 grupos) en turno de mañana y tarde.

2.- MODELO EDUCATIVO DEL CENTRO

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL PEC:

Vertebrar toda la comunidad educativa en un proyecto común. Que tenga como finalidad la enseñanza pública y de calidad, la formación de ciudadanos libres, autónomos, responsables i respetuosos, con una formación suficiente para afrontar el mundo laboral o los estudios superiores.

Desarrollo integral del alumnado, que se reflejará en los siguientes aspectos:

- Desarrollo intelectual (Fomentando las competencias básicas, adquirir dominio de dos lenguas extranjeras, potenciando el razonamiento, la investigación, el emprendimiento y la cooperación).

- Desarrollo personal (Educando en valores, fomentando una convivencia democrática, educando por la igualdad de sexos, respetando y mejorando el medio ambiente, manteniendo limpias las instalaciones del centro...)

3.- EL HACKATHON: RECURSO EMPRENDEDOR.

3.1.- HISTORIA DEL HACKATHON.

El hackathon se usaba en la comunidad hacker, un encuentro de programadores cuyo objetivo era el desarrollo col-laborativa de software, aunque en ocasiones también de hardware. Este tipo de encuentros puede durar entre dos días y una semana. El objetivo es doble: por un lado, hacer aportes al proyecto que se desee y, por otro, aprender sin prisas. El termino integra el concepto de **maratón y hacker**.

En la actualidad el hackathon se ha vuelto cada vez más popular en el mundo de la **tecnología y la innovación** y se utiliza en diferentes temáticas.



3.2 INNOVACIÓN EDUCATIVA

Con la realización del **HACKATHON**, pretendemos fomentar la cultura emprendedora des de nuestro centro educativo.

Esta actividad puede involucrar a profesores y alumnos en el aula. Se centra en sensibilizar al alumnado en el emprendimiento en sus versiones social, sostenible y colaborativo. Pretendemos fomentar el conocimiento y aplicación práctica de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**.

Desarrolla las **Soft Skills** como el trabajo en equipo, comunicación, toma de decisiones.

Fomentamos el trabajo **multidisciplinar**, implicando a las cuatro familias profesionales (Edificación y Obra Civil, Administración y Gestión, Informática y telecomunicaciones, Hostelería y Turismo) en la tarea de emprender una idea de negocio.



3.3.- CARACTERÍSTICAS DEL HACKATHON.

- **Temática específica:** Nuestro Hackathon consiste en la creación de una idea de negocio y deberá incorporar como mínimo dos Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- **Trabajo en equipo:** Los participantes se organizan en equipos para trabajar en grupo para el desarrollo de una idea de negocio. Los alumnos se mezclarán por familias y clases diferentes para que no existan vínculos de amistad entre ellos.
- **Limitación de tiempo:** Se realiza en una jornada intensa de 8 de la mañana a 20h de la tarde. Genera un ambiente de trabajo intenso y enfocado a la idea de negocio.
- **Prototipado rápido:** Durante el evento, los participantes deben desarrollar prototipos rápidos de sus ideas de negocio.
- **Presentación final:** Al final del hackathon los equipos deberán presentar su idea de negocio. Nuestros alumnos utilizaran la técnica “Elevator Pitch”.
- **Entrega de premios.** En nuestro caso se hará entrega de cheque por valor de 100 euros para realizar compras de material, por cada equipo ganador.



3.4.- Procedimiento y actividades realizadas en el Hackathon.

- Se presenta la jornada y empezamos con una **dinámica** para fomentar la **creatividad**. Buscamos crear un clima propicio para la generación de ideas innovadores y creativas.
- Se distribuirá a los participantes en **subgrupos de 5** personas de forma que no sean de la misma clase ni de la misma familia profesional.
- Cada equipo utilizará la plantilla del **Business Model Canvas**.
- Durante la jornada los participantes recibirán pequeñas **píldoras formativas** de marketing y orientaciones para desarrollar el plan de negocio.
- El equipo deberá **presentar en un tiempo máximo de 3 minutos** su idea de negocio al resto del grupo.
- El **jurado** estará compuesto por un grupo de profesores de todas las familias profesionales del centro.



Grupo de alumnos desarrollando la dinámica para desarrollar la creatividad.

The Business Model Canvas

Designed for: _____ Designed by: _____ Date: _____ Version: _____

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
	Key Resources		Channels	
Cost Structure		Revenue Streams		

DESIGNED BY: Strategyzer AG
The makers of Business Model Generation and Strategyzer

Strategyzer
strategyzer.com

Plantilla del Business Model Canvas

4.- OBJETIVOS DEL HACKATHON

- **Fomentar la creatividad.** Los hackathones brindan un espacio propicio para la generación de ideas innovadoras y soluciones creativas.
- **Promover el trabajo en equipo:** Los participantes aprenden a colaborar y trabajar en equipo, potenciando sus habilidades de comunicación y cooperación.
- **Estimular la resolución de problemas:** Los hackathones desafían a los participantes a encontrar soluciones eficientes y prácticas a problemas específicos.
- **Incentivar la experimentación:** Durante el evento, se fomenta la experimentación y la prueba de nuevas tecnologías, metodologías o enfoques.
- **Promover el aprendizaje:** Los participantes tienen la oportunidad de aprender de otros profesionales y expertos en el campo, así como de adquirir nuevos conocimientos y habilidades



Alumn@s en plena actividad del Hackathon



Entrega de premios: cheque valorado en 100 euros

5.- IMPACTO DE ESTAS ACTUACIONES EN LOS RESULTADOS FORMATIVOS Y DESARROLLO PERSONAL DEL ALUMNADO

Los resultados han sido muy positivos, no sólo cuantitativamente (notas) sino cualitativamente (calidad y nivel de aprendizaje).

Toda una jornada de innovación y creatividad en la que participaron alumnado de ciclos formativos de segundo curso tanto de grado medio como de grado superior. Se crearon

equipos con el objetivo de generar ideas de negocio que involucren los objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Los participantes después de una larga jornada de trabajo tuvieron la oportunidad de presentar sus propuestas, explicar su viabilidad y potencial de éxito. Los equipos ganadores recibieron un cheque regalo, que les cargo de motivación durante toda la sesión emprendedora.

6.- PRINCIPALES PROBLEMÁTICAS QUE SE PRESENTAN Y SOLUCIONES QUE SE APLICAN

Los hackáthones son geniales, especialmente si buscas innovación tecnológica. Pero no es algo que puedas implementar de inmediato, se tiene que planificar bien y sumergirse completamente en los detalles para asegurar su éxito. Para ello requiere de la colaboración y participación de todo un equipo de profesores, en nuestro centro lo conforma el equipo Empren.

Otra de las dificultades encontradas es el espacio físico, las restricciones de tiempo, ubicación y logística. Hay que preparar el sitio, los materiales y otras partes del entorno de trabajo para un Hackathon. Para hacer frente a estas situaciones se organizarán seminarios, reuniones para la realización de actividades de intercambio de conocimiento y la preparación del lugar, los instrumentos y otros aspectos del ambiente de trabajo.

Júlia Sisternes Alacot
Profesora de FOL
jv.sisternesalacot@edu.gva.es



Autoría: Júlia Sisternes Alacot. Está sujeta a una licencia de [Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)