



**IDOL**

***GUÍA DEL HACKATÓN:  
CÓMO ORGANIZAR  
UN HACKATÓN EN  
PROYECTOS DE  
APRENDIZAJE-  
SERVICIO DIGITAL  
INTERGENERACIONAL***

**BIENVENID@  
A LA TERCERA  
NEWSLETTER  
DEL PROYECTO  
IDOL**

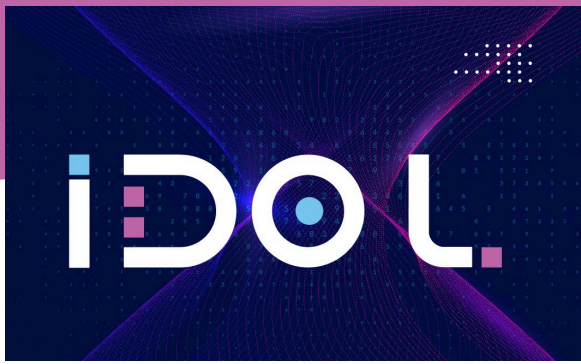
**Más información en  
nuestra web [aquí](#)**

Newsletter  
No3

Por: Universidad Johannes  
Gutenberg de Mainz



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



*Tras la publicación de la Guía Práctica y el Toolkit para proyectos de aprendizaje-servicio digital intergeneracional, se ha publicado nuestra Guía para el Hackatón*

IDOL (Aprendizaje-Servicio Digital Intergeneracional) es un Proyecto de dos años coordinado por la Universidad Johannes Gutenberg de Mainz.

El Proyecto comenzó el 1 de febrero de 2022 y tiene como objetivo desarrollar un enfoque innovador para implementar la enseñanza en tándem en el aprendizaje digital intergeneracional a través de la fórmula del aprendizaje-servicio.

IDOL ofrece una solución para gestionar esta situación de aprendizaje y rejuvenecer la misión de servicio cívico de las universidades a través del aprendizaje-servicio digital intergeneracional. IDOL ha sido cuidadosamente diseñado a fin de satisfacer las necesidades del profesorado y el personal de estas instituciones.

El objetivo general de IDOL es diseñar y desarrollar un nuevo enfoque pedagógico que capacite al profesorado universitario para poner en práctica el aprendizaje-servicio digital intergeneracional a través de formas innovadoras de colaboración, mejora de las competencias digitales y mejor comprensión del papel del aprendizaje-servicio.

En esta Newsletter podrás encontrar más información sobre el tercer resultado del Proyecto IDOL.

# GUÍA PARA UN HACKATÓN: CÓMO ORGANIZAR HACKATONES EN PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO DIGITAL INTERGENERACIONAL

Durante los últimos meses, hemos estado trabajando intensamente en la creación de una guía integral que introduzca al profesorado y a los socios de la comunidad en el concepto de “hackatón” y ofrezca consejos útiles para implementar el concepto en proyectos de aprendizaje-servicio en las IES.

## Antecedentes: el Hackatón en el foco de la educación superior

El hackatón, como plataforma para el intercambio intensivo de conocimientos a corto plazo y el desarrollo conjunto de ideas, surgió en el sector tecnológico, pero ahora se está abriendo camino cada vez más en el sector educativo. Para los proyectos intergeneracionales de aprendizaje-servicio abre una amplia gama de posibilidades para permitir que personas de diferentes edades participen en diversas ideas de proyectos en períodos de tiempo cortos y de mucho trabajo, ya sea en línea o en persona.

## Metodología: Entrevistas e investigación bibliográfica como pilares.

Para crear la guía, acumulamos experiencia práctica. Realizamos entrevistas a profesores que ya han adquirido una amplia experiencia en hackatones en universidades. Estas entrevistas nos brindaron una visión profunda de los desafíos y el potencial del uso de hackatones en el contexto universitario.

Además, organizamos hackatones independientes en cada uno de nuestros países socios, en los que participaron específicamente miembros mayores y más jóvenes de la comunidad, estudiantes y profesores, para obtener un amplio espectro de perspectivas.

## Resultado: Una guía para la implementación exitosa de hackatones en la educación superior

Basándose en la combinación de experiencia práctica e investigaciones actualizadas, se creó una guía completa para el hackatón, desarrollada para alentar y apoyar al profesorado en el contexto universitario, en particular para integrar con éxito el concepto de hackatón en proyectos de aprendizaje-servicio.

### La guía se centra en:

- Introducción al concepto “hackatón”
- El papel del hackatón dentro del aprendizaje-servicio (digital)
- Principios pedagógicos del hackatón.
- Oportunidades y desafíos
- Incentivos para la implementación

