

Bases y Condiciones

Hackathon EduTech Mendoza 2026 — Segunda Edición

La participación en la Hackathon EduTech 2026 implica la aceptación plena e incondicional de las presentes bases y condiciones.

Art. 1° — Organización

La Hackathon EduTech 2026 es organizada por el **IES 9-023 de Maipú** y el **IES Tomás Alva Edison**, instituciones de educación superior de gestión estatal y privada de la provincia de Mendoza. Se trata de un evento educativo, colaborativo e intensivo que busca promover el diseño de soluciones innovadoras para problemáticas reales de la educación, articulando miradas pedagógicas, técnicas, tecnológicas, comunicacionales y creativas. Es también una experiencia de aprendizaje colectivo, intercambio entre perfiles diversos, producción de ideas, desarrollo de propuestas y presentación ante jurado. Retoma el espíritu colaborativo de la edición anterior y lo proyecta en una versión más clara, más abierta y más orientada a desafíos actuales del campo educativo.

El evento cuenta con el **aval de la Dirección General de Escuelas (DGE)** y se enmarca en la Ley de Educación Nacional N.º 26.206 y la normativa provincial vigente para el nivel superior.

Art. 2° — Denominación y edición

El evento se denomina **Hackathon EduTech Mendoza 2026 – 2.ª edición**. Se desarrollará en la ciudad de Maipú, Mendoza, e incluirá una instancia virtual previa y dos jornadas presenciales:

- **Miércoles 26 de agosto de 2026:** actividad virtual previa.
- **Viernes 28 de agosto de 2026:** primera jornada presencial.
- **Sábado 29 de agosto de 2026:** segunda jornada presencial, evaluación, presentación final de equipos seleccionados, premiación y cierre.

Art. 3° — Objetivos del evento

El evento tiene como objetivo estimular en las y los participantes la capacidad de identificar desafíos actuales de la educación y diseñar soluciones con base tecnológica que sean pertinentes, creativas y con posibilidades reales de aplicación. A la vez, busca fortalecer competencias como el trabajo colaborativo, la comunicación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la innovación.

Art. 4° — Temática

La Hackathon EduTech Mendoza 2026 trabajará sobre una **temática transversal única**: la innovación y tecnologías digitales aplicadas a la resolución de desafíos educativos actuales de la educación.

Todas las propuestas deberán partir de una problemática o necesidad vinculada al campo educativo y ofrecer una respuesta con base tecnológica, pertinente, creativa y con posibilidades reales de aplicación.

Art. 5° — Participantes: perfil habilitado

Podrán participar en los equipos:

- Estudiantes regulares de Tecnicaturas Superiores, Profesorados y otras carreras de nivel superior de las instituciones organizadoras y de otras instituciones de nivel superior invitadas.
- Docentes, técnicos y personal de apoyo de las instituciones participantes, en carácter de integrantes de equipo (**1 integrante egresado como máximo por equipo**).

No podrán participar equipos conformados exclusivamente por profesionales egresados. La participación será libre, gratuita y voluntaria.

Podrán participar como **mentores**: docentes, técnicos, profesionales, especialistas y/o referentes de las temáticas abordadas por los equipos.

Art. 6° — Conformación de equipos

Cada equipo estará integrado por **5 (cinco) integrantes**, con la siguiente composición:

N.º	Perfil	Ejemplos
2 o 3	Pedagógico / docente	Profesorados de cualquier área y nivel
2 o 3	Técnico / tecnológico	Desarrollo de software, robótica, redes, diseño digital, contabilidad, marketing

La suma de ambos perfiles da siempre 5 integrantes (2 + 3 o 3 + 2). Se admite **1 integrante egresado como máximo por equipo**, conforme al Art. 5º.

Los participantes podrán inscribirse tanto de forma individual como grupal, según lo determine la organización en el formulario de inscripción. La organización conformará los grupos respetando la composición requerida: equipos diversos e interdisciplinarios, combinando en la medida de lo posible perfiles pedagógicos, técnicos, tecnológicos, comunicacionales, creativos u otros afines, para enriquecer el abordaje de las problemáticas y fortalecer la calidad de las propuestas.

Art. 7º — Inscripción

La inscripción será **gratuita** y se realizará a través del formulario oficial del evento, que será comunicado oportunamente por la organización. Cada participante deberá completar los datos requeridos para formalizar su participación en la Hackathon.

Art. 8º — Dinámica del evento

La Hackathon se desarrollará en tres momentos:

- **Actividad virtual previa:** espacio de presentación general, encuadre metodológico y socialización de las bases y condiciones, a cargo de la facilitadora estratégica Celina Páez.
- **Primera jornada presencial — viernes 28 de agosto:** apertura institucional, reunión de equipos al inicio del evento, introducción a la metodología de trabajo, comienzo del proceso de ideación y taller de pitch.
- **Segunda jornada presencial — sábado 29 de agosto:** continuidad del trabajo en equipos, acompañamiento de mentores, evaluación de propuestas, selección de equipos finalistas, pitch final, premiación y cierre.

Durante el evento, los equipos contarán con acompañamiento de mentores técnicos y pedagógicos. El jurado intervendrá formalmente en el proceso de evaluación

desde la jornada del viernes y continuará su trabajo durante el sábado.

Art. 9° — Entregables

No se establece un único formato de solución. Cada equipo podrá presentar la propuesta que considere más adecuada para responder a la temática general planteada por la Hackathon. A modo orientativo, podrán desarrollarse aplicaciones, prototipos, mockups, recursos digitales, propuestas metodológicas, modelos de gestión, campañas, dispositivos, estrategias o combinaciones de estos formatos.

La propuesta deberá mostrar con claridad qué problemática educativa aborda, cuál es la respuesta tecnológica que propone y qué posibilidades reales tiene de aplicación.

Cada equipo deberá entregar, **antes de las 14:00 hs. del sábado 29 de agosto** por correo electrónico oficial:

- Prototipo funcional, mockup navegable o propuesta documentada de la solución, en el formato que el equipo elija.
- Descripción del problema abordado y justificación pedagógica de la solución (máx. 1 carilla o equivalente en formato digital).
- Materiales de apoyo para la presentación oral (slides, demo, video o similar).

Art. 10° — Selección de equipos finalistas y presentación final

Durante la segunda jornada del evento, el jurado evaluará las propuestas presentadas por todos los equipos participantes y seleccionará **10 equipos finalistas**, que serán los que accederán a la instancia de pitch final.

Cada uno de los 10 equipos finalistas contará con:

- **3 minutos** para realizar su pitch.
- **Hasta 3 minutos** para responder preguntas del jurado.

El tiempo será controlado por la organización. Todos los integrantes del equipo deberán estar presentes al momento de la presentación final, salvo situaciones excepcionales debidamente justificadas.

Art. 11° — Criterios de evaluación

El jurado estará integrado por perfiles generales vinculados a educación, tecnología, innovación, comunicación, gestión, vinculación institucional y desarrollo de proyectos.

El mismo evaluará las presentaciones a partir de criterios generales que serán comunicados por la organización. Entre ellos, se contemplarán especialmente los siguientes aspectos:

- **Identificación del problema e innovación.** Capacidad para reconocer una problemática educativa relevante y proponer una solución original y pertinente.
- **Viabilidad pedagógica y técnica.** Coherencia entre el problema detectado, la propuesta desarrollada y sus posibilidades reales de implementación.
- **Presentación oral.** Claridad, síntesis, calidad de la comunicación y solidez de la exposición en la instancia final.
- **Proceso colaborativo.** Trabajo en equipo, articulación entre perfiles diversos, organización del proceso y construcción conjunta de la propuesta.

La rúbrica de evaluación específica y la asignación de puntajes son definidas y comunicadas por la organización: se detallan en el [Anexo II](#) de este documento. Las decisiones del jurado son **definitivas e inapelables**. El jurado podrá otorgar menciones especiales a criterio propio.

Art. 12° — Premios y reconocimientos

La propuesta formativa fue **avalada y autorizada por la Dirección de Educación Superior (DGE)** para su dictado en el ciclo lectivo 2026. Todas las personas participantes recibirán una **certificación** por su participación en la Hackathon EduTech 2026, de acuerdo con el siguiente esquema:

- **Docentes del sistema educativo provincial** (niveles secundario y superior), directivos y supervisores: certificación con aval de la Dirección General de Escuelas (DGE).
- **Profesionales que ejercen o desean ejercer la docencia sin título de profesor:** certificación con aval de la DGE, acreditando título profesional e interés en la formación para roles educativos.
- **Egresados técnicos y estudiantes avanzados de tecnicaturas superiores afines:** certificación con aval de la DGE.

- **Estudiantes de profesorados:** certificación con aval de la DGE, siendo estudiante regular de un profesorado de Nivel Superior de Mendoza y teniendo aprobadas al menos el **50 % de las asignaturas** del plan de estudios al momento de la inscripción.
- **Mentores y demás perfiles:** certificación emitida por los IES organizadores (IES 9-023 e IES Tomás Alva Edison).

Las cuatro primeras categorías son los **destinatarios** que enumera la [Resolución N.º 0180/2026](#) de la Dirección de Educación Superior y, en consecuencia, acceden al **puntaje** que la resolución otorga. El puntaje alcanza **tanto a perfiles docentes como técnicos**, no solamente a docentes en actividad.

La [Resolución N.º 0180/2026](#) aprueba el curso N.º 7812 «Hackathon EduTech Mendoza — Innovación y Tecnologías Digitales aplicadas a la Educación», presentado por el IES 9-023, con una duración de 2 horas presenciales y 10 no presenciales en modalidad combinada. Tiene **vigencia de dos años** desde su emisión y fue comunicada a las Juntas Calificadoras de Méritos para que el antecedente pueda computarse.

El puntaje no es automático por asistir. Para acceder a la certificación con puntaje, la resolución exige: **80 % de asistencia** y participación efectiva en la actividad virtual previa y en ambas jornadas presenciales; entrega en tiempo y forma del prototipo o propuesta documentada del equipo; y participación en la instancia de presentación final (pitch).

Para estudiantes de profesorados y de tecnicaturas, la participación puede computar además como **Práctica Profesionalizante**, conforme la conducción de cada IES.

Los equipos seleccionados finalistas y el equipo ganador recibirán distinciones especiales. Los premios específicos serán comunicados oportunamente por los canales oficiales del evento.

Art. 13º — Propiedad de los proyectos

Los prototipos, soluciones y propuestas producidas durante el evento son **propiedad de los equipos que los desarrollaron**. La organización podrá difundir los proyectos con fines académicos, institucionales y de comunicación, con mención expresa de sus autores. **No existe cesión de derechos a favor de la organización.**

Art. 14° — Código de convivencia

El hackathon es un espacio de aprendizaje colaborativo y de convivencia respetuosa. No se tolerará ninguna forma de discriminación, violencia, acoso o conducta que obstaculice la participación plena de cualquier persona. La organización podrá excluir del evento a quienes incumplan estas condiciones.

Se espera de todas y todos los participantes una actitud de cuidado del espacio, del tiempo compartido, del trabajo colectivo y de la diversidad de perfiles que forman parte de la experiencia.

Art. 15° — Uso de imagen y producciones

La inscripción y participación en el evento implican la autorización para el registro fotográfico, audiovisual y comunicacional de las actividades con fines institucionales y de difusión no comercial, salvo manifestación expresa en contrario por parte de la persona participante.

Art. 16° — Disposiciones generales

- La participación implica la aceptación plena de las presentes bases y condiciones.
- La organización se reserva el derecho de modificar fechas, sedes o condiciones por razones de fuerza mayor, comunicando los cambios con la mayor anticipación posible.
- Toda situación no prevista en estas bases será resuelta por la comisión organizadora, cuya decisión será definitiva.

Anexo I — Cronograma general del evento

1. Miércoles 26 de agosto — Actividad previa virtual

19:00 a 20:30 hs. Modalidad virtual sincrónica.

Charla virtual de bases y condiciones a cargo de la facilitadora Celina Páez. El objetivo es preparar estratégicamente a las y los participantes antes del evento, presentar el encuadre general de la Hackathon y comunicar la hoja de ruta de trabajo.

El bloque horario originalmente publicado para la actividad virtual previa era de 19:00 a 23:00 hs.; la charla se desarrolla dentro de ese bloque y finaliza a las 20:30 hs.

2. Viernes 28 de agosto — Primera jornada presencial

15:00 a 20:30 hs. Sede: Auditorio Municipal de Maipú, Marciano Cantero (Mercedes Tomasa de San Martín 1050, Maipú, Mendoza).

- **15:00 a 15:30:** recepción y acreditación de participantes.
- **15:30 a 16:00:** bienvenida y conformación de equipos, a partir de una dinámica coordinada por la organización.
- **16:00 a 16:15:** apertura oficial, con presentación de autoridades, palabras de las instituciones organizadoras y agradecimiento a los aliados estratégicos.
- **16:15 a 17:45:** charla metodológica: introducción al Design Sprint y herramientas para abordar los desafíos, a cargo de Celina Páez.
- **17:45 a 19:00:** recreo y primer encuentro de los equipos, para que cada grupo se conozca, avance en la ideación y distribuya roles. Hay mentores disponibles y el jurado comienza su intervención formal de observación y evaluación.
- **19:00 a 20:30:** taller de pitch a cargo de Celina Páez, destinado a todas y todos los participantes, con herramientas para presentar y defender las propuestas.
- **20:30:** cierre de la jornada.

3. Sábado 29 de agosto — Segunda jornada presencial

8:30 a 18:00 hs. Sedes: IES 9-023 (Dionisio Herrero 303) por la mañana y Auditorio Municipal de Maipú, Marciano Cantero (Mercedes Tomasa de San Martín 1050) para el cierre.

- **08:30 a 09:00:** recepción de participantes y equipos en el IES 9-023.
- **09:00 a 14:00:** inicio de la jornada, distribución de los equipos en las aulas y Bloque de Trabajo — Desarrollo. Cinco horas completas de trabajo con mentores técnicos y docentes, revisión y mejora de la propuesta, optimización del prototipo y ajuste en función de los criterios de evaluación.
- **Hasta las 14:00:** envío del prototipo o propuesta final por correo electrónico.
- **14:00 a 15:30:** almuerzo y descanso, con deliberación del jurado.
- **15:30 a 17:00:** traslado al Auditorio Municipal Marciano Cantero: anuncio de los equipos finalistas y ronda final de pitches ante el jurado, con tiempo cronometrado.

- **17:00 a 18:00:** premiación y acto de cierre.

Anexo II — Rúbrica de evaluación

Es la rúbrica específica que menciona el Art. 11º, y la que el jurado aplica en la plataforma. Cada criterio se puntúa del **1 (insuficiente) al 5 (excelente)** y tiene un peso propio sobre el puntaje final:

- **Problema y contexto educativo:** claridad con la que se identifica un problema real del ámbito educativo y comprensión de a quién afecta.
- **Propuesta de solución y valor:** en qué medida la solución responde al problema y genera valor concreto para quien la use.
- **Nivel de innovación:** originalidad de la propuesta respecto de lo que ya existe y uso de la tecnología con criterio.
- **Factibilidad y prototipo:** que lo presentado funcione y sea realista de implementar en lo técnico, económico y operativo.
- **Impacto potencial en educación:** alcance y transformación que puede lograr la propuesta si se implementa.
- **Comunicación y pitch:** claridad del relato, respeto de los tiempos y solvencia al responder al jurado. *Se puntúa únicamente en la instancia final.*

La evaluación se desarrolla en **dos instancias**, y **el peso de cada criterio cambia según la instancia**:

Criterio	Preclasificación	Final
Problema y contexto educativo	18 %	15 %
Propuesta de solución y valor	23 %	20 %
Nivel de innovación	18 %	15 %
Factibilidad y prototipo	23 %	20 %
Impacto potencial en educación	18 %	15 %
Comunicación y pitch	no se puntúa	15 %

- **Primera instancia (preclasificación):** el jurado recorre a la totalidad de los equipos y puntúa el proyecto y su prototipo. Como en esta etapa no hay presentación ante el jurado, **no se puntúa «Comunicación y pitch»** y su peso se reparte en partes iguales entre los otros cinco criterios. A partir del orden de mérito resultante se preseleccionan los **diez (10) equipos finalistas** (Art. 10°).
- **Segunda instancia (final):** los equipos finalistas presentan su pitch ante el jurado y son evaluados nuevamente, esta vez con los seis criterios. Allí se define el resultado final.

En ambas instancias el puntaje se normaliza sobre 100 puntos, de modo que los resultados de una y otra son comparables entre sí.

¿Tenés alguna duda? Escribinos a hackathoneduccionmendoza@gmail.com o dejanos tu consulta en [el formulario del sitio](#).