

ALFONSO NARVÁEZ ARIAS*

UNA MARATÓN DIGITAL PARA EL CUIDADO DE LA CASA COMÚN

En tres días 120 estudiantes de 6 universidades de Colombia, México, España, Chile y Argentina, pusieron sus conocimientos a prueba en una Hackathon para solucionar, mediante una propuesta tecnológica, los desafíos socioambientales que expresó el papa Francisco en la carta encíclica *Laudato Si'*.

En la actualidad, cuando se piensa en los conceptos de maratón— *marathon*— y *hacker* es común que la imaginación se remita a las carreras extenuantes de atletas que ponen a prueba contrarreloj su talante físico y resistencia, así como a los piratas cibernéticos que vulneran la seguridad de los sistemas digitales. Sin embargo, la combinación de la esencia de ambas disciplinas resulta en un término híbrido que resguarda sus mejores cualidades. Por un lado, la organización y la persistencia del atleta que encuentra en la práctica una aliada para llegar a la meta, por el otro la destreza técnica y la agilidad intelectual del hacker en la búsqueda de su cometido.

Así se estableció el uso de Hackathon o maratón digital como una herramienta pedagógica que desafía a sus participantes en la resolución de escenarios en tiempo real, pues interpela a la disciplina y la práctica de las destrezas profesionales para llegar al objetivo común.

Bajo este concepto fue que entre el 23 y 25 de septiembre 20 grupos, interculturales e interdisciplinarios, pertenecientes a la Pontificia Universidad Javeriana, sedes Bogotá y Cali; la Universidad Católica de Salta, Argentina; la Universidad Iberoamericana, de México; la Universidad Loyola Andalucía, de España; y la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile; se enfrentaron al reto de trabajar en equipo en la Hackathon *Laudato Si'*, sin mediación física y sorteando las diferencias hora-

rias, para alcanzar en 72 horas la iniciativa tecnológica que se espera ayudará a superar la indiferencia personal y social frente a los problemas socioambientales que el papa Francisco ha señalado en su encíclica *Laudato Si'*.

Una ciudadanía ecológica para la agenda del futuro

El 24 de mayo del 2015 el papa Francisco firmó la *Laudato Si'*, “Alabado seas”, cuyo nombre en latín alude al Cántico de las Criaturas de San Francisco de Asís. En ella exhortó a la comunidad en general, creyentes y no creyentes, a reflexionar sobre los principales problemas que aquejan al mundo y que son bases fundantes de la crisis socioambien-

tal. Entre esas causas están el modelo económico extractivista que ha degradado el entorno y que favorece el enriquecimiento de algunos sectores sociales sobre otros, la política, así como los estilos de vida individualistas y consumistas. De manera que el sumo pontífice reconoce la necesidad de una ciudadanía ética y ecológica que establezca puentes, pues, “pensando en el bien común, necesitamos que la política y la economía, en diálogo, se pongan al servicio de la vida, especialmente de la vida humana”, subrayó en el documento.

En el marco del quinto aniversario de la publicación de la encíclica, la importancia de eventos como la Hackathon *Laudato Si'* radica en la inte-

El equipo Natuhackers, quien ocupó el primer lugar de esta Hackathon, estuvo conformado por: Emiliano Liendo, de la Universidad Iberoamericana de México; Claudio Lillo, de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso; María Moreno Caballero, de la Universidad LOYOLA; Laura Juliana Caro Moreno, de la Pontificia Universidad Javeriana Cali; Gustavo Ariel Rivera, de la Universidad Católica de Salta; y Daniel Díaz Baquero, de la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá.



gración disciplinaria y la riqueza del intercambio que resulta del trabajo en equipo, como lo señaló Iara Elías, estudiante de arquitectura de la Universidad Católica de Salta: “Llegar al consenso es la parte más rica de toda la experiencia. Después de este gran desafío, muy enriquecedor, puedo realmente afirmar que las necesidades de la sociedad en relación con las políticas públicas del Estado están realmente desviadas. Así como el hecho de que el mercado no es capaz de solventar todos los errores del sistema y que la sobreproducción e indiferencia nos llevarán a nuestro propio fin, y de forma consciente”.

■ En sus marcas, listos...

El 23 de septiembre, en las horas correspondientes a sus países de origen, fue revelado el reto a cada uno de los equipos a través de los grupos de Whatsapp. Así, los estudiantes empezaron a desarrollar sus metodologías de trabajo y un formato con los detalles de la idea, el público dirigido y el mecanismo para materializar el prototipo, que al final de la jornada entregaron a su facilitador.

Sin embargo, el primer desafío al que se enfrentaron fue romper el hielo entre compañeros con historias, orígenes y carreras diferentes, “trabajar en equipo siempre requiere de un esfuerzo extra y ese esfuerzo se multiplica cuando las personas con las cuales estás trabajando se encuentran a cientos de kilómetros de distancia. Esta experiencia me mostró que lo más difícil en este tipo de actividades es siempre dar el primer paso, y tomar la iniciativa de generar dialogo en el grupo (...). Pero, una vez todos se sienten libres en dar aportes, la confianza se acentúa y la dinámica fluye. Y es en este punto donde las ideas

brotan, las discusiones se enriquecen y surgen innovadoras propuestas”, recordó Diego Peña, estudiante de la carrera de Historia, de la Universidad Javeriana.

■ Cruzar la línea de llegada

Luego de una jornada de trabajo continua el 24 y 25 de septiembre, los equipos presentaron un *pitch* que expuso su propuesta al jurado, conformado por profesores de las seis universidades participantes. Todos los videos fueron publicados en la página web de la Hackathon para que el público votara y así aportara en el 30% de la toma de decisión sobre los ganadores.

“Queridos jóvenes, ustedes, a partir de su cultura, de su experiencia, de sus iniciativas, de sus capacidades, nos dieron un buen mensaje y es que las cosas pueden cambiar”, expresó Jairo Cifuentes, secretario general de la Universidad Javeriana y organizador del evento, en la sesión de premiación virtual realizada el 29 de septiembre. Así, los dos primeros lugares los ocuparon los equipos Natuhackers y Serendipia quienes recibieron como premio \$400 USD y 200 \$USD, respectivamente, en tecnología para cada integrante de los equipos. Los Natuhackers propusieron una aplicación llamada “Terrícolas” que busca educar a niños desde las primeras edades —en escuelas y sus entornos familiares— mediante retos físicos y virtuales, en la práctica de un estilo de vida en consonancia medioambiental.

“El hecho de que el mercado no es capaz de solventar todos los errores del sistema y la sobreproducción e indiferencia nos llevarán a nuestro propio fin de forma consciente”.
Iara Elías.

Por otro lado, el equipo Serendipia propuso la aplicación “VeciApp” que pretende motivar al usuario en la realización de tareas para mejorar la casa común, tal como reducir el uso de agua, ir en un medio de transporte no contaminante, entre muchas posibilidades de acción en la vida cotidiana. De igual forma, el jurado seleccionó un top 10 de las mejores iniciativas, que cumplen con los criterios de pertinencia, solidez de la propuesta y el producto, la innovación, la novedad, la viabilidad y funcionalidad, los cuales serán acompañados por los centros de emprendimiento de sus universidades para convertirse en herramientas que aporten en la construcción de un mejor futuro **H**

* Practicante Dirección de Comunicaciones

El segundo lugar lo obtuvo el equipo Serendipia conformado por los estudiantes: Santiago Saenger Rivas, de la Universidad Iberoamericana (IBERO) de México; Lorena Moreira Hidalgo, de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso; Carlos Barreto, de la Pontificia Universidad Javeriana Cali; John Valda, de la Universidad Católica de Salta; y Clara Eugenia Unigarro Tarazona, de la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá.

