



Un equipo de la USAL gana el primer 'hackatón' virtual dedicado a la educación digital

REDACCIÓN / WORD

SALAMANCA. El equipo 'Move4Learn' de la Universidad de Salamanca se hizo con el primer premio de 'Hack4Edu', el primer 'hackatón' virtual destinado al planteamiento y resolución de retos tecnológicos relacionados con los desafíos que plantea la educa-

ción digital, y que estuvo organizado por la Universidad Pontificia de Salamanca y la iniciativa Pro-Futuro, desarrollada por las fundaciones Telefónica y La Caixa.

El equipo de hackers 'Move4Learn', que representó a la USAL se alzó con la victoria por el diseño de un prototipo que emplea las tecnologías disruptivas

para generar dinámicas de aprendizaje en el entorno educativo y, así, mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos mediante actividades físicas de movimiento.

Más de 150 'hackers' procedentes de diez universidades españolas y latinoamericanas participaron en el hackatón internacional

'Hack4Edu', celebrado del 3 al 6 de noviembre en formato digital. Los participantes desarrollaron de forma remota, desde seis países diferentes, soluciones tecnológicas innovadoras a desafíos educativos reales planteados por profesores, académicos, instituciones educativas y particulares.

A cada equipo le fueron asignados dos mentores y voluntarios técnicos que los acompañaron y asesoraron durante los tres días de competición. Los ganadores obtuvieron un premio de 2.000 euros.