



# Jóvenes de la Universidad de Salamanca ganan el primer hackatón virtual de educación digital

## Diseñaron un prototipo para generar dinámicas de aprendizaje

L.G. | SALAMANCA

El equipo 'Move4Learn' de la Universidad de Salamanca ha resultado ganador de 'Hack4Edu', primer hackatón virtual destinado al planteamiento y resolución de retos tecnológicos relacionados con los desafíos que plantea la educación digital organizado por ProFuturo -programa de educación digital de Fundación Telefónica y Fundación 'La Caixa'- y la Universidad Pontificia de Salamanca.

El equipo de hackers 'Mo-

ve4Learn', que representó a la Universidad de Salamanca en esta iniciativa, estuvo formado por Beatriz María Bermejo, André Filipe Sales, Inés Llamas, Fátima Pérez, Rocío Llamas, Luis Augusto Silva y Gabriel Villarubia y se alzó con la victoria con 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 fi-

sicas de movimiento.

Más de 150 hackers procedentes de 10 universidades españolas y latinoamericanas participaron en el hackatón internacional 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 profesores, académicos, instituciones educativas y particulares.