

Llega la quinta edición de #hack4edu de Fundación Telefónica Movistar

- ProFuturo, el programa de educación digital de Fundación Telefónica Movistar y la Fundación “la Caixa”, y la Universidad Pontificia de Salamanca (UPSA), presentan la 5.ª edición de #hack4edu.
- El hackathon internacional ha reunido desde 2020 a más de 534 estudiantes de 10 países y 30 universidades de Iberoamérica para plantear y resolver retos tecnológicos relacionados con los desafíos de la educación digital y la inteligencia artificial en entornos vulnerables.
- El plazo para plantear retos, inscribirse como hacker o adherirse como universidad está abierto desde el 13 de agosto hasta el 18 de octubre y el hackathon tendrá lugar entre el 21 y el 25 de octubre en formato híbrido desde Madrid, España.

Bogotá, agosto de 2024. Llega la quinta edición de #hack4edu esta semana en Colombia, en alianza con la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, se presentan los detalles. El plazo para plantear retos, inscribirse como hacker o adherirse como universidad está abierto desde el 13 de agosto hasta el 18 de octubre.

Será la primera hackathon híbrida, internacional y con propósito social dedicado a la educación digital y tendrá lugar entre el 21 y el 25 de octubre en formato híbrido desde Madrid, España.

Detrás de la iniciativa, que se desarrolla por quinto año consecutivo, hay una triple alianza social, académica y empresarial. Sus creadores son ProFuturo, el programa de innovación educativa con tecnología impulsado por Fundación Telefónica Movistar y la Fundación “la Caixa” para reducir la brecha educativa en el mundo, la Universidad Pontificia de Salamanca (UPSA), a través de la Facultad de Informática, y la Red de Cátedras Telefónica.

“El hackathon, además de incentivar la colaboración internacional, busca también potenciar el aprendizaje práctico y la resolución de problemas en tiempo real, dos competencias clave en la educación del siglo XXI”, explica **Mónica Hernández, directora de la Fundación Telefónica Movistar.**

534 hackers, 30 universidades y 10 países en las cuatro primeras ediciones

Las cuatro primeras ediciones de #hack4edu han reunido ya a 10 países, 30 universidades, 534 hackers y 176 retos propuestos. En concreto han participado España, Argentina, Colombia, Perú, Nicaragua, Uruguay, Panamá, Brasil y México a través de la Universidad Pontificia de Salamanca, la Universidad de Salamanca, la Universidad de Deusto, la Universidad de Valladolid, la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, la

Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, la Universidad de Manizales, la Universidad Continental de Perú, la Universidad San Martín de Porres, la Universidad Católica de Uruguay, la Universidad Católica de Salta, la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES) de Argentina, la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, la Universidad Tecnológica de Panamá, el Instituto Federal Catarinense de Brasil y 42, el campus gratuito de programación de Fundación Telefónica que garantiza el 100% de empleabilidad y encontramos en Madrid, Barcelona, Urduliz y Málaga.

Más de 25 proyectos premiados

Los participantes de #hack4edu optan a 6 premios que se dividen en dos categorías: Innovadora y Sénior. La Cátedra Telefónica ProFuturo-UPSA concede tres premios de 1.500€, 1.000€ y 700€ a los tres mejores proyectos en la categoría Innovadora y tres premios de 2.000€, 1.500€ y 700€ a los tres mejores en la categoría Sénior.

En la 1.^a edición (2020), el primer premio fue para Move4Learn, un proyecto de dinámicas de gamificación en el aula para combinar el aprendizaje con la actividad física. También fueron galardonados un prototipo para extender la herramienta de gestión de aprendizaje moodle con un chatbot que explica y resuelve dudas y ejecuta acciones de manera inteligente, y una app de préstamo e intercambio de apuntes.

La inclusión fue el denominador común de la 2.^a edición (2021). Entre los proyectos ganadores están Words4All, una app basada en el concurso de Pasapalabra que, valiéndose de tecnologías disruptivas como el reconocimiento de voz, actúa sobre el analfabetismo y fomenta el aprendizaje a través de la gamificación; y Hear4All, una app que traduce diferentes idiomas y dialectos al lenguaje de signos en tiempo real para mejorar la experiencia educativa de las personas sordas.

En la 3.^a edición (2022), los proyectos ganadores proponían soluciones para mejorar la salud mental de los docentes, reducir el abandono escolar por medio de los videojuegos y la realidad virtual o enseñar robótica en zonas rurales. El gran premio del jurado recayó en SmartChain, una app con tecnología blockchain para incentivar a estudiantes y docentes a completar retos académicos, dar clases o asistir a eventos.

En su 4.^a edición (2023), el criterio determinante fue la innovación. Además, la temática giró alrededor de la Inteligencia Artificial y los cambios de paradigma que ha supuesto su aplicación en las áreas educativas y profesionales. Por ello, los proyectos premiados fueron aquellos que consiguieron aunar ambas cualidades: originalidad y uso responsable de la IA. El primer premio se lo llevó Aprendizaje inductivo personalizado basado en reconocimiento de emociones con apoyo de IA, de la Universidad Mexiquense del Bicentenario (México), una plataforma que reconoce a través de gestos los deseos del niño, basándose en el reconocimiento fácil.

La edición de este año también pondrá el foco en las nuevas tecnologías, pero desde un enfoque un tanto diferente. La hackaton se basa en el modelo que sigue la UNESCO, que emplea la Inteligencia Artificial como una herramienta con grandes posibilidades, pero, por ello, también con grandes responsabilidades. UNESCO se preocupa por el manejo ético

de la tecnología, permitiendo así explotar su enorme potencial en materias de educación. Paralelamente a este posicionamiento, hack4edu propone para su quinta edición reconocer aquellos proyectos que aboguen por “Soluciones educativas con IA”, que respondan a retos actuales y que, además, apliquen sus propuestas en entornos de mayor vulnerabilidad.

Se espera que las soluciones desarrolladas durante el hackathon no solo aborden problemas inmediatos, sino que también proporcionen herramientas innovadoras que puedan ser aplicadas a largo plazo para mejorar la calidad educativa y reducir la brecha digital. Los organizadores confían en que este enfoque permitirá a los participantes explorar nuevas posibilidades tecnológicas y crear proyectos con un alto potencial de impacto social.

La Fundación Telefónica Movistar invita a participar de manera presencial al lanzamiento de este hackathon, que tendrá lugar el 13 de agosto a las 9:30 a.m. en el Auditorio Sabio Caldas de la Universidad Distrital (Cra 8 # 40-62) en Bogotá D.C., donde podrán conocer los detalles de la hackathon, participantes colombianos de antiguas ediciones y aprender de la mano de expertos nacionales e internacionales en IA para la educación.

Más información en: www.fundaciontelefonica.co

Acerca de Fundación Telefónica Movistar

Fundación Telefónica Movistar es la entidad encargada de canalizar la acción social y cultural del Grupo Telefónica. Su misión es potenciar el aprendizaje y multiplicar el conocimiento, conectando personas e instituciones para contribuir al desarrollo de individuos y las colectividades que construyen la sociedad del futuro.

Le apuestan a construir un mundo digital y solidario. Su misión consiste en mejorar las oportunidades de desarrollo de las personas a Trabaja desde cuatro líneas estratégicas: Educación Digital (formación para docentes, estudiantes y padres de familia en apropiación y uso de las TIC, creatividad e innovación), Empleabilidad (desarrollo de habilidades digitales y de emprendimiento en jóvenes, adolescentes y adultos, para acercarlos a las profesiones del futuro), Conocimiento y Cultura Digital (Foros Telefónica, exposiciones y publicaciones) y Voluntariado Corporativo (vincular a colaboradores (as) en actividades sociales).