

# ¡ÚNETE AL I HACKATHON NACIONAL SOBRE SALUD DIGITAL Y PENSAMIENTO CRÍTICO!



Universidad  
Zaragoza



Uniendo Bots con Inteligencia Colectiva para el reto  
“Salud Mental y la prevención de acoso en Internet (Grooming)”

WEB e INSCRIPCIONES  
AQUÍ

Del 3 al 18 de marzo de 2025



## Premios

- 1 premio de **1000€** por equipo
- 2 premios de **500€** por equipo
- 3 premios de **300€** por equipo

Zaragoza 31 de Marzo de  
2025

SEDE CAMPUS DIGITAL DE FP,  
Av. José Atarés, 20

Patrocina



Colabora



Proyecto TED2021-130302B-C21

Organiza



## Presentación del evento e implicaciones educativas

El Gobierno de Aragón y la Universidad de Zaragoza organizan el I Hackathon nacional en el marco del proyecto "TED2021-130302B-C21 Transformación digital y pensamiento crítico en estudiantes mediante la interacción online en la plataforma Collective Learning de inteligencia colectiva". Los participantes diseñarán bots para **prevenir riesgos digitales y fomentar el pensamiento crítico en Internet**.

La interacción entre personas y bots se realizará en una novedosa plataforma online llamada **Collective Learning** que permite que **cientos de estudiantes** puedan resolver tareas en tiempo real.

## Objetivos y dinámica del Hackathon

El **objetivo** es que los equipos participantes diseñen bots capaces de interactuar en la plataforma con alumnado de 5º y 6º de Primaria y 1º de ESO, mientras analizan las implicaciones de diversos riesgos digitales. Estos bots deberán adaptarse al contexto del alumnado y proporcionar respuestas de calidad en las actividades, promoviendo un aprendizaje dinámico y efectivo.

### En resumen...



¿Qué es Collective Learning y cómo funciona?



Programación y bots en Collective Learning

¡Escanéanos!



Escucha qué opina el alumnado

Para participar en el **Hackathon** se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ⚙️ La edad mínima de participación es **18 años**.
- ⚙️ Para estudiantes que estén actualmente **cursando sus estudios** o los hayan **finalizado en los cursos 2022/23 o 2023/24**.
- ⚙️ La participación será **por equipos**, con un mínimo de 2 miembros y un máximo de 5, valorándose la diversidad de perfiles en el equipo (titulación, edad, género...). Si quieres participar pero no encuentras equipo, puedes inscribirte igualmente y será la organización quien te empareje con participantes que también estén buscando equipo.
- ⚙️ Es **obligatorio** que al menos 1 persona del equipo tenga **conocimientos sobre programación** y es **recomendable** que en el equipo haya algún miembro con conocimientos en ramas de educación, psicología, sociología, pedagogía...
- ⚙️ Los participantes deben estar domiciliados en **España**.
- ⚙️ La modalidad de participación podrá ser **presencial u online**. Si decidís participar presencialmente pero no tenéis equipo informático, la organización os lo proporcionará.



¿Sabías que el 84% de los **delitos sexuales** digitales se realizan a menores? (Ministerio de Interior, 2022)

## Fechas relevantes, evaluación y entrega de premios

El evento comenzará el **3 de marzo** y finalizará el **31 de marzo**, el **calendario** será el siguiente:

- **3 de Marzo** - Se abre el plazo de inscripción
- **18 de Marzo** - Se cierra el plazo de inscripción
- **20 de Marzo** - Entrega de códigos y librerías. *Online y presencial.*
- **24 de Marzo** - Se llevarán a cabo dos sesiones en línea, en las que se presentará Collective Learning desde una perspectiva tanto educativa como técnica. Posteriormente, se abrirá un espacio para la resolución de dudas técnicas y la solución de problemas generales.  
**Sesión de 12,30 a 16.30**  
Además los participantes contarán con el apoyo de un grupo de expertos en diferentes áreas incluyendo desarrollo de software, ciencia de datos y socio-educativo quienes asesorarán y guiarán a los equipos en sus proyectos.
- **26 de Marzo** - **Ensayo técnico general** para testear el funcionamiento de los bots de los participantes en la plataforma. **Online y presencial.** (Seguirá el grupo de expertos). La organización proporcionará comida y bebida durante la jornada.
- **27 de Marzo** - Entrega del código antes de las 24:00 Horas
- **28 de Marzo** - El jurado técnico empezará a analizar el código de los participantes y le asignará una puntuación.
- **31 de Marzo** - Se realiza el evento final del Hackathon. **Online y presencial.**  
Se organizará un coffee break durante la jornada.  
**Entrega de premios**

Inscripciones a través del QR o  
[inteligencia colectiva.kampal.com/registro](https://inteligencia colectiva.kampal.com/registro)



Para determinar los equipos ganadores, el **jurado multidisciplinar** tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- **Calidad técnica del código.** Calidad del código y comportamiento técnico del bot dentro del sistema, así como su influencia en el sistema, penetración e impacto en la actividad.
- **Calidad del bot en el contexto educativo.** Adecuación del comportamiento del bot al alumnado y su contexto educativo durante la actividad, y a su comportamiento dentro de la plataforma Collective Learning.

Para premiar el esfuerzo de los participantes del Hackathon, se entregarán varios **premios** en forma de cheques regalo a los equipos ganadores:

1 premio de **1000€**



2 premios de **500€**



3 premios de **300€**





Patrocina



Proyecto TED2021-130302B-C21



Colabora

Organiza

