

Tec gana 3 premios QS Reimagine Education, el "Óscar de la educación"



Proyectos del [Tec de Monterrey](#) obtuvieron **oro, plata y bronce** en distintas categorías en los premios [QS Reimagine Education Awards](#), también conocidos como los "Óscar de la educación" mundial.

Una **plataforma de educación 4.0** para promover la empleabilidad, un **proyecto para promover el emprendimiento** y un **ecosistema de laboratorios virtuales y remotos** fueron los proyectos galardonados en la edición 2021.

"En el mundo, a estos premios **se les conoce como los 'Óscar de la educación'**", comentó en 2020 a [CONECTA](#) la directora de Innovación de Experiencias de Aprendizaje del Tec, Patricia Aldape.

El premio es organizado por la empresa **QS Quacquarelli Symonds**, realizadora de los [QS World University Rankings](#), en el que se premia en **16 categorías** distintas, como: e-learning, educación sostenible e inteligencia artificial, entre otras.

Oro para plataforma de Educación 4.0

Arturo Molina y **Jhonatthan Miranda** lideraron el proyecto “*Education 4.0 Platform to Foster Innovation and Entrepreneurship for All*”, el cual obtuvo el **primer lugar** dentro de la categoría “**Nurturing Employability**”.

Molina es el vicerrector de Investigación y Transferencia de Tecnología del Tec de Monterrey Región Ciudad de México; y Miranda es investigador postdoctoral en Ciudad de México.

“Es una categoría que promueve la **empleabilidad**. Participamos con una **iniciativa** que desarrollamos profesores investigadores de 2 grupos. El proyecto es un **portafolio de programas** en diferentes modalidades, **híbrido, presencial y a distancia**”, explicó Miranda.

Este programa de **enseñanza-aprendizaje** busca ser una guía para promover el emprendimiento y la innovación mediante la educación usando tecnología como **profesores con efecto holograma, aulas inmersivas y realidad virtual y aumentada**.

Miranda explica que la plataforma está basada en **3 pilares**: en el primero está la **metodología** para **diseñar productos educativos** como cursos o programas de aprendizaje.

El segundo es un portafolio de la oferta que han lanzado, como por ejemplo, **cursos abiertos masivos en línea** (MOOC, por sus siglas en inglés) en Coursera, **clases a distancia, bootcamps y talleres**, entre otros.

El **tercer pilar** es el de la **colaboración** en el que invitan a la participación con **entidades, empresas, gobierno y universidades**, para enriquecer el proceso y adecuarlo a cada área y región.

“Si conocemos esas competencias, si sabemos cuáles son estas tendencias y podemos proporcionar entornos, entonces podemos proponer **cursos** donde el estudiante tenga una **excelente experiencia**.”

“Nosotros partimos de la idea de que estamos dando **metodología y herramientas** para que cada quien la **aplique a sus necesidades**”, señaló Miranda.

Plata para proyecto de laboratorios remotos, virtuales y ciber-físicos

Manuel Macías García lideró el proyecto “*Remote, Cyber-Physical and Virtual Platforms for Engineering Training*”, dentro de la categoría **e-learning**.

Macías, profesor de Ingeniería en **campus Monterrey**, explica que su proyecto contempla el trabajo realizado en **15 años** en el área de **laboratorios virtuales, remotos y ciber físicos**.

“Son **3 tecnologías** las que ponemos en el proyecto. **Los laboratorios remotos** son equipos físicos que residen en un lugar y son **accesados** no de manera presencial, sino **mediante Internet**”, comentó Macías.

Por otra parte, explica, los **laboratorios virtuales** son **simulaciones integrales** de laboratorios que incluyen controladores, equipos y otros aspectos que usualmente están en un laboratorio físico.

El **tercer tipo de laboratorio**, señala Macías, es una **mezcla** de ambos. Mientras contiene elementos de un **laboratorio físico** que los alumnos pueden manipular y **aspectos virtuales** que serían imposibles de tener físicamente como un elevador.

*“Un elevador no cabe, sería costoso. Antes les decíamos a los alumnos que se imaginaran el proceso, pero ahora en la computadora simulamos el elevador. Parte de los **componentes reales** y **virtuales** están mezclados”,* indicó Macías.

Estos **laboratorios** han sido desplegados en el **Tec de Monterrey** y en **Tecmilenio** en diversos campus mediante una iniciativa llamada **Lab@Home**, a raíz de la pandemia y suspensión temporal de actividades.

*“Fue una **gran satisfacción**. Habíamos recibido algunos reconocimientos. Este **reconocimiento de QS a nivel mundial** es muy **importante** y viene a cerrar con broche de oro”,* añadió el profesor.



width="900" loading="lazy">

Bronce para ecosistema inmersivo de emprendimiento

Los profesores [Ján Rehák](#) y [Romain Pouzou](#), de campus Querétaro, lideraron el proyecto *“Transversal Entrepreneurship through Comprehensive and Immersive Experiences”*, con el que obtuvieron el **bronce** en la categoría **Management Education**.

Este proyecto busca pasar de **experiencias de clases de emprendimiento** tradicionales a una experiencia **inmersiva** basada en **retos con aliados externos y mentores especializados** en diversos **espacios** (*bootcamps* y *hackatones*).

*“Nos dimos cuenta que las **clases de emprendimiento** a veces son **generales**. Faltan **expertos técnicos** de las disciplinas donde los alumnos quieren emprender y en clase hay un **proceso lineal** que a veces en la **realidad no es así**”,* comentó **Pouzou**.

Su proyecto engloba **4 experiencias inmersivas** basadas en retos: *“DigiEduHack”* en el que se involucran **53 universidades de 33 países** y *“ActInSpace”* con **6 universidades** de México.

También *“Global Entrepreneurship Summer School”* con **45 universidades** del mundo y un **Bootcamp de Emprendimiento Social**, que de manera interna ha impactado a más de **2 mil 200 alumnos**.

*“Nuestro portafolio incluye estas **experiencias inmersivas** y ha sido interesante que en algunos de los **proyectos** en que medimos el porcentaje de emprendimiento más del **80%** (de alumnos) **siguen emprendiendo**.”*

*“La **primera ganancia** es cuando te seleccionan como **finalista**, con eso nos dábamos por servidos, pero hemos sido muy **felices** porque es importante y es una **validación** para la **Escuela de Negocios** (del Tec) a nivel nacional”,* aseveró **Rehák**.



width="900" loading="lazy">

La edición 2021 de QS Reimagine Education Awards

Este **reconocimiento** es realizado por la organización internacional de rankings **QS Quacquarelli Symonds**, encargada de realizar el [QS World University Rankings](#), una de las listas de las mejores universidades en el mundo.

En la **edición 2021**, realizada a finales del año, se reconocieron a los **proyectos educativos** más **destacados** en el ámbito internacional.

La convocatoria premia a proyectos que logran alcanzar **estándares sobresalientes de innovación, escalabilidad, eficacia y originalidad**.

En esta edición los proyectos participaban en una de las **16 categorías por tema**, así como en una **categoría global** y en **categorías regionales** y por **disciplina**.

Los **3 proyectos** del **Tec** que obtuvieron **oro, plata y bronce** fueron seleccionados dentro de una lista de **finalistas** dentro de sus categorías, para posteriormente ser seleccionados dentro de los **primeros 3 lugares**, respectivamente.

En la edición 2021 participaron **mil 472 proyectos educativos** de **72 países** siendo los ganadores del premio global quienes reciben un fondeo de **50 mil dólares**.

*“El valor (del premio) es el **prestigio**. Para la institución el estar siendo **premiado a nivel mundial** por el **QS** creo que es de mucho valor.*

*“También a nosotros como **profesores** nos **motiva** mucho y nos dice que vamos por una **buena línea**”, aseguró Jhonattan Miranda.*



width="900" loading="lazy">

LEE MÁS: