

14 proyectos de profesores Tec, finalistas en "Óscar" de la educación



Este año, **14 proyectos** desarrollados en el [Tec de Monterrey](#) fueron anunciados como finalistas del [QS Reimagine Education Awards 2024](#), considerado el "Óscar" de la educación.

Este premio se divide en 18 categorías y se **evalúan programas, tecnología y enfoques pedagógicos innovadores que revolucionen la educación.**

Cada año, se reciben más de **mil 200 presentaciones de proyectos de todo el mundo**, que se someten a un proceso de evaluación por un jurado internacional compuesto por más de **900 especialistas.**

*"Lo más importante es que las **innovaciones** que hagamos en el Tec tengan valor para nuestros alumnos",* comentó **Beatriz Palacios**, directora de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital del Tec.

*"Tenemos que seguir promoviendo estas **iniciativas de innovación** y participar en estos eventos que nos permitan ver que de verdad lo que hacemos tiene valor",* agregó.



/> width="900" loading="lazy">

El ganador global recibirá un fondo de **25 mil dólares** para mejorar y escalar sus **iniciativas educativas innovadoras** y se reconocen los primeros tres lugares de categoría.

*"Ser nominados habla de que nuestras **innovaciones educativas** están aportando algo nuevo a los desafíos globales que tenemos en educación como el acceso equitativo, la personalización del aprendizaje, el uso efectivo de la tecnología y la preparación de los estudiantes para el futuro laboral",* dijo Patricia Aldape, directora de Innovación de Experiencias de Aprendizaje del Tec.

"Lo más importante es que las innovaciones que hagamos en el Tec, tengan valor para nuestros alumnos".- Beatriz Palacios, directora de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital del Tec.

¡Y los nominados son...!

En **CONECTA** te presentamos los proyectos nominados a los premios que se entregarán durante la Conferencia QS Reimagine Education 2024 a celebrarse del 9 al 11 de diciembre del presente año en Londres.

1. [GreenFlags, hyperpersonalization of learning with AI-RX: Educational impact on social](#)

[responsibility](#)

Los estudiantes exploran la empresa Green Flags Craft en un entorno de realidad virtual, donde identifican problemas y desafíos que comparan con la norma **ISO 26000** para generar propuestas de valor compartido.

2. [Skill Studio Empowering Educators with AI-Powered Prompt Design and Sharing](#)

Es una herramienta de IA generativa que transforma indicaciones simples en elementos interactivos a los que han denominado 'habilidades' para responder a distintas necesidades educativas.

```
{"preview_thumbnail": "/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/jf  
Video (Adaptable)."}]
```

3. [AGORA Ecosystem of Spaces](#)

Consiste en tres espacios innovadores que integran estrategias educativas con tecnología de vanguardia con modelos pedagógicos innovadores, diseñados para mejorar la participación de los estudiantes y la experiencia de aprendizaje.



/> width="900" loading="lazy">

4. [VR Zones - Innovative model to enhance learning experiences](#)

A través de las zonas de realidad virtual (VR), los estudiantes viven experiencias inmersivas que convierten los conceptos abstractos en tangibles, lo que les permite una comprensión profunda.

```
{"preview_thumbnail":"/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/Yo.jpg.jpg?itok=n5cr3fJj","video_url":"https://www.youtube.com/watch?v=YF1JCV8r_o","settings":{"responsive":1,"width":"854","height":"480","autoplay":0},"settings_summary":["Embedded Video (Adaptable)."]}
```

5. [The Learning Gate](#)

Una plataforma que ayuda a desarrollar habilidades de liderazgo de manera personalizada que se ajusta a las necesidades y perfil a través de certificaciones.

```
{"preview_thumbnail":"/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/kVideo (Adaptable)."}}
```

6. [Conscious Enterprise Education at Tec de Monterrey](#)

Dedicada a reimaginar la educación empresarial con programas de educación para formar a líderes que prioricen a las personas, el planeta y beneficio económico.

Se equipa a los estudiantes con mentalidad y habilidades del capitalismo consciente.

```
{"preview_thumbnail":"/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/oIZ2A5J4.jpg.jpg?itok=7dsdbU3o","video_url":"https://youtu.be/oGX-IZ2A5J4","settings":{"responsive":1,"width":"854","height":"480","autoplay":0},"settings_summary":["Embedded Video (Adaptable)."]}
```

“La competencia pone de relieve soluciones innovadoras que abordan los desafíos más críticos de la educación actual”.- Patricia Aldape, directora de innovación de experiencias de aprendizaje del Tec.

7. [Engineering empowerment: virtual factory simulations for skill enhancement'](#)

La planta de realidad virtual de Duck Toys representa una forma innovadora de aprendizaje a través de simulaciones prácticas donde los estudiantes pueden experimentar, cometer errores y repetir procesos en un entorno seguro.

8.- [TecDrone: Assessment of STEM Competencies using VR & AI](#)

Los estudiantes interactúan con un avatar de IA por voz o textos, luego el profesor revisa un panel que muestra el nivel de logro de competencias por lo que se da una evaluación auténtica con resultados consistentes.

9. [Cultivating Complex Reasoning Skills to Empower Lifelong Learners](#)

Busca la mejora de las habilidades de razonamiento al desarrollar proyectos estratégicos basados en principios abiertos que incluyen un modelo educativo abierto, empoderando a los participantes para enfrentar desafíos globales con pensamiento crítico, innovador, sistémico y científico.

{"preview_thumbnail": "/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/4 Video (Adaptable)."}]

10. [Innovative Digital Factory: Transforming Learning through Strategic Alliances](#)

Consiste en una fábrica digital de Heineken para vivir una experiencia de aprendizaje inmersiva. Esto permite a los estudiantes a observar y analizar cada paso del proceso de producción.

11. [Virtual Reality and AI for Entrepreneurship: Enhancing Student Competencies](#)

Fortalece la resiliencia y confianza de los estudiantes frente a escenarios relacionados con el emprendimiento al integrar la realidad virtual e inteligencia artificial en el plan de estudios a través del software virtual speech.

Este enfoque inmersivo permite a los estudiantes participar en ejercicios realistas, como presentaciones de inversión y resolución de conflictos, recibiendo retroalimentación en tiempo real de la IA para mejorar sus habilidades de comunicación, negociación y toma de decisiones.

12. [Beyond the Coffee Cup: Empowering Coffee-Production Communities](#)

Se busca empoderar a las comunidades productoras de café a través de los residuos que se generan después de la cosecha en dos ejes: educación y ciencia.

En el eje de la educación han ofrecido a las comunidades, talleres prácticos y gratuitos usando materiales locales sobre agricultura sostenible.

Por otra parte, buscan reducir los residuos de café en slaps biodegradables para el cultivo en invernaderos.

13. [Cross-Cultural Classroom \(3C\)](#)

Es una colaboración entre el Tecnológico de Monterrey, The University of Hong Kong, International Islamic University Malaysia y Srinakharinwirot University, donde docentes y alumnos de ingeniería, medicina e historia, colaboran para generar soluciones locales con escala global para el bienestar

y la buena salud, formando a los líderes del futuro con una perspectiva de ciudadanía global.

14. [EGADE Action Week: Transformando los negocios para un impacto sostenible](#)

A través de conferencias, talleres, exposiciones, presentaciones de libros, desafíos, voluntariados, entre otras actividades, se busca transformar a los negocios para un impacto sostenible.

Busca concienciar sobre la importancia del liderazgo empresarial sostenible, el papel de las grandes y pequeñas empresas, de los gobiernos locales, y el rol que todos desempeñamos para crear un futuro sostenible.

QS Reimagine Education Awards 2024

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.

Este año celebran su 11a. edición, reconociendo **enfoques pedagógicos** pioneros que mejoran los resultados de aprendizaje y la empleabilidad, así como métodos efectivos para enseñar sobre sostenibilidad.

La edición 2024 se realizará del 9 al 11 de diciembre, en Londres, durante el **QS Reimagine Education Conference**.

{"preview_thumbnail":"/sites/default/files/styles/video_embed_wysiwyg_preview/public/video_thumbnails/LVideo (Adaptable)."}}

LEE TAMBIÉN: