

Proyectos Tec: 2 oros, plata y bronce en "Óscar" de la educación 2024



Por quinto año consecutivo, proyectos desarrollados por profesores del [Tec de Monterrey](#) fueron reconocidos con el [QS Reimagine Education Awards 2024](#), considerado el "Óscar" de la educación.

El premio es organizado por la evaluadora británica [QS Quacquarelli Symonds](#), realizadora de los [QS World University Rankings](#), una de las listas de las mejores universidades en el mundo.

*"Estos premios representan para el Tec de Monterrey un motivante para mantener nuestra **cultura de innovación educativa**",* dijo Beatriz Palacios, líder de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital del Tec.

*"Con este premio tenemos la certeza de que podemos ofrecer **soluciones educativas valiosas** para nuestros alumnos, pero también, muy reconocidas y valoradas por otras instituciones en el mundo",* agregó.

"Con este premio tenemos la certeza de que podemos ofrecer soluciones educativas valiosas para nuestros alumnos".- Beatriz Palacios

Innovación educativa: estos son los 4 ganadores

A continuación te presentamos algunos detalles de los proyectos ganadores del [QS Reimagine Education Awards 2024](#).

- Medalla de oro: AGORA Ecosystem of Spaces

El proyecto de la dirección de Innovación Educativa y Educación Digital, **AGORA Ecosystem of Spaces** obtuvo la **medalla de oro** en la categoría Blended and Presence Learning.

*“Ganar este premio significa que nuestras **innovaciones educativas** están aportando algo nuevo a los desafíos globales que tenemos en educación”, comentó **Patricia Aldape**, directora de Innovación de Experiencias de Aprendizaje.*

El Ecosistema AGORA consta de **tres espacios innovadores** que integran modelos y estrategias pedagógicas con tecnologías avanzadas para promover en el estudiante un **aprendizaje activo, vivencial y memorable**.

*“En el caso de 'AGORA Ecosystem of Spaces' valida nuestra visión de que los **espacios educativos** son fundamentales para fomentar la innovación, la colaboración y el descubrimiento.*

*“Confirma nuestro compromiso de **crear entornos que inspiren, transformen y empoderen a estudiantes y docentes**”, dijo Aldape Valdés.*

El primero de dichos espacios es el **Profesor con Efecto Holograma** (Holoroom) el cual recrea la dinámica natural de los entornos presenciales en donde los estudiantes interactúan en tiempo real con sus compañeros y con un profesor en efecto holograma.

El segundo espacio es el **Hall Immersive Room** (HIR) el cual ofrece una experiencia inmersiva utilizando tecnología audiovisual avanzada.

El tercero es el **Aula de Realidad Extendida** (XR-Room) que ofrece un entorno dinámico y flexible al profesor para integrar en sus clases experiencias de aprendizaje con Realidad Virtual, Mixta, y Aumentada.

- Medalla de oro: Cultivating Complex Reasoning Skills to Empower Lifelong Learners

También recibió la medalla de oro en la categoría **Lifelong Learning** el proyecto del Instituto para el Futuro de la Educación: **Cultivating Complex Reasoning Skills to Empower Lifelong Learners**.

*"Es un gran honor y un reconocimiento al esfuerzo y pasión de todos los que conformamos el grupo de investigación R4C-IRG. Este premio refleja nuestro compromiso con la **innovación educativa** y con crear soluciones que realmente están impactando la vida de las personas.*

*“Valida que vamos por el camino correcto, **impulsando el aprendizaje a lo largo de la vida** como clave para adaptarse a un mundo en constante cambio”,* expresó el profesor e investigador Jhonattan Miranda.

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

*“Este premio es producto de muchas personas, desde la visión de los rectores y directivos para apoyar la investigación a través del **Programa de los Challenges**, hasta la ejecución de los investigadores.*

*“Todos apoyados por personas administrativas, estudiantes, profesores, comunidades académicas, empresarios, proveedores, gobierno, sociedad civil y sobre todo, de nuestras familias, que son el **soporte principal de todo nuestro trabajo**”,* comentó la doctora **María Soledad Ramírez**

Por su parte, la doctora **Inés Álvarez** habló sobre la importancia de la **colaboración interdisciplinaria** para alcanzar este reconocimiento.

*“Recibir este premio que es cosechado en colectivo, resalta la importancia del trabajo **interdisciplinario y transectorial**. Es un orgullo poder contribuir a lo que esta institución construye para un futuro mejor y para llegar a la mayor cantidad posible de personas.*

*“El recurso invertido, tanto humano como en capital, se empieza a ver reflejado en estos logros que llevan consigo un **impacto** cada vez más relevante **para las comunidades que servimos**”,* dijo.

- Medalla de plata: Cross-Cultural Classroom (3C): Empowering Future Leaders with Sustainable Citizenship

En la categoría Sustainability Education Literacy, el proyecto **Cross-Cultural Classroom (3C)** de la Escuela de Ingeniería y Ciencias, obtuvo la **medalla de plata**.

*“Ganar este premio internacional por parte de QS, como docentes, es una gran alegría, satisfacción y **reconocimiento a nuestras ideas, creatividad, colaboración, trabajo e innovación**”,* expresó el profesor Eduardo Juárez.

Consiste en una **colaboración** entre el Tec, **The University of Hong Kong, The International Islamic University Malaysia y Srinakharinwirot University de Tailandia.**

En dicho convenio, profesores y alumnos de estas 4 universidades, originarios de 8 países y estudiando 11 disciplinas académicas, participan en una **experiencia de aprendizaje para construir mejores futuros.**

Es una experiencia para entendernos mejor como humanidad y **crear soluciones locales con escala global.**

*“Como ciudadanos, es una invitación para fortalecer y replicar las aulas interculturales para que como universidades, sigamos tomando mayor responsabilidad en **construir un mejor futuro para nuestro planeta**”, dijo Juárez.*

- Medalla de bronce: TecDrone, Assessment of STEM Competencies using VR & AI

TecDrone: Assessment of STEM Competencies using VR & AI, proyecto de la dirección de Innovación Educativa y Educación Digital, consiguió la **medalla de bronce** en la **categoría Learning Assessment**.

*“Ganar con **TecDrone** representa una solución al reto que representa la evaluación de competencias, logra conectar teoría y práctica”,* dijo Ana Gabriela Rodríguez, líder de innovación educativa.

TecDrone es una experiencia de evaluación auténtica de competencias del área de ingeniería conectando a los estudiantes a retos reales donde investigan, construyen y prueban drones en un entorno de realidad virtual.

En este escenario, **el estudiante toma decisiones clave** relacionadas con el diseño y aplicación de los drones, enfrentando situaciones prácticas que simulan desafíos del mundo real.

“La evaluación de competencias es un gran desafío en la educación, ya que requiere observar cómo el estudiante aplica sus conocimientos de forma consciente para resolver situaciones que reflejan la realidad.

“Recibir este reconocimiento significa haber dado un paso importante en este sentido, ya que con el apoyo de tecnologías, los estudiantes pueden demostrar su aprendizaje de una forma auténtica e innovadora, mientras que el docente puede valorar el desempeño de cada uno de sus alumnos de manera más eficiente”, comentó Adriana Plata, líder de Innovación Educativa.

Al finalizar, **el alumno interactúa con un avatar de IA** para argumentar sus elecciones, mientras que el profesor, a través de una plataforma digital, obtiene una visión detallada de los resultados y el nivel de logro de competencias.

Lo anterior permite una **evaluación más precisa y coherente**, centrada no solo en una calificación, sino en la interpretación real del desarrollo de habilidades técnicas y de toma de decisiones del estudiante.

“En este caso, la dificultad de evaluar competencias de manera auténtica es superada”, dijo Ana Gabriela Rodríguez, líder de innovación educativa.

*“Esta innovación apoya a garantizar que los estudiantes apliquen lo aprendido en situaciones concretas y también ofrece una evaluación consistente y efectiva, preparando a los futuros ingenieros para enfrentar **problemas globales con soluciones reales**”,* agregó.

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.**

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.**

Smart Forests, un proyecto de la universidad brasileña FACENS, y **Engage, Empower, Excel: PolyU's Smart Campus Innovation project** de la **Universidad Politécnica de Hong Kong**, son los ganadores conjuntos del **Premio Global de Educación**

El premio incluye un galardón en efectivo de \$25 mil dólares estadounidenses, que será compartido entre ambos ganadores.

El **Premio Global EdTech** fue otorgado a **ZNotes**, una plataforma en línea impulsada por la comunidad. Al ofrecer acceso gratuito a recursos educativos de alta calidad y apoyo de aprendizaje entre pares, **ZNotes** ha llegado a 6 millones de estudiantes en todo el mundo



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

LEE TAMBIÉN: