

Premio Novus: 6 proyectos del Tec destacan por innovación educativa



Proyectos enfocados en **deporte, urbanismo y ciencia**, desarrollados por docentes del [Tec de Monterrey](#), fueron reconocidos con el **Premio Novus**, por su **innovación e impacto** en la comunidad estudiantil.

Este reconocimiento tiene como objetivo fortalecer la cultura de **innovación educativa** de las y los profesores del Tec basándose en las evidencias de mejoras en el proceso de **enseñanza-aprendizaje**.

Quantumbots, de [campus Puebla](#); **Self-Training Autonomus Experience (S-TAE)**, de [campus Tampico](#); así como **Learnind Analytcs** y **BScout**, ambos de [campus Toluca](#) fueron los proyectos galardonados en la edición 2025 del premio.

Además, también se premiaron el proyecto **Lëttëra 2.0**, de [PrepaTec Eugenio Garza Lagüera](#), y **City Lab: The Game**, de [campus Monterrey](#).



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

*“Felicitó a los profesores cuyos proyectos participaron y fueron reconocidos en esta nueva edición del Premio Novus, para nosotros es importante ver este **nivel de innovación en ustedes**.”*

*“Tenemos ya **12 años** con este reconocimiento que promueve que nuestros profesores se sientan motivados para seguir desarrollando proyectos que impacten en nuestros estudiantes”, compartió [Juan Pablo Murra](#), rector del Tec de Monterrey.*

La **iniciativa Novus** fomenta la experimentación y la investigación en innovación educativa como medio para el desarrollo profesional de la facultad.

La ceremonia de premiación se llevó a cabo el pasado **30 de enero** en campus Monterrey como parte de las actividades del [IFE Conference 2025](#).

En **CONECTA** te presentamos los proyectos ganadores del **Premio Novus 2025**.

Quantumbots

Desarrollado por los profesores Roberto Mora, Roberto Flores y Mariana Olivares, de campus Puebla, *Quantumbots* es un espacio para la creación de **prototipos de vehículos autónomos miniatura**.

Con la fabricación de estos prototipos se mide el **rendimiento académico** en los cursos de automatización industrial y de sistemas de manufactura.

En total, 124 estudiantes trabajaron con **sistemas inteligentes programados**, así como algoritmos para que los vehículos tomaran decisiones en tiempo real y navegaran de forma autónoma.

“Felicitó a los profesores cuyos proyectos participaron y fueron reconocidos en esta nueva edición del Premio Novus”.- Juan Pablo Murra.

Self-Training Autonomus Experience (S-TAE)

Proyecto implementado por los profesores Zahira Cruz, Diego Mckinnon y León Guevara, de campus Tampico, que **integra la realidad aumentada en la educación.**

Digitalizaron las piezas de una impresora con un escáner, creando imágenes y videos interactivos para enriquecer el aprendizaje.

Se impactó a un total de 65 estudiantes, quienes experimentaron un aprendizaje dinámico y práctico, integrando habilidades técnicas y digitales en la unidad de formación de **pensamiento computacional de ingeniería.**



/> width="900" loading="lazy"> **Learnind Analitycs**

Desarrollado por los docentes Claudia Camacho, Maritza Peña, Claudia Hernández, Mario Villada, Alan Miralrio y Ángel Monroy, de campus Toluca, este proyecto diseñó intervenciones efectivas para desarrollar el **pensamiento sistémico** en cursos de matemáticas para las ciencias sociales.

Así, 183 estudiantes mejoraron su **desempeño académico** y potenciaron habilidades esenciales para enfrentar desafíos profesionales.

Lèttëra 2.0

Creada por las profesoras Emilia Leal, Xóchitl Cruz y May Portuguese, de PrepaTec Eugenio Garza Lagüera, esta plataforma permite a los estudiantes **autogestionar su aprendizaje** y desarrollar habilidades metacognitivas.

Durante su implementación impactó positivamente a 150 estudiantes, quienes lograron un aumento significativo en su aprendizaje.

City Lab: The Game

Creado por los docentes Talía González, Julia de la Garza, Karen Hinojosa, Ana González y Edgar Macías de campus Monterrey, este juego permite a los participantes **asumir roles con tareas específicas en un contexto urbano**.

El proyecto convirtió el aprendizaje de 179 estudiantes en una experiencia práctica e inmersiva, integrando **inteligencia artificial y realidad aumentada** para crear escenarios urbanos virtuales.

“Novus nos ha permitido incrementar en más del 5 % en el nivel de innovación de nuestros profesores”.- Luis Portales.

BScout

Implementado por los profesores Diego Ricardo Sánchez, Jesús Alberto Millán y Viridiana Villavicencio, de campus Toluca, este **software de inteligencia deportiva** permite identificar áreas de oportunidad en el proceso de formación integral de los estudiantes atletas.

El proyecto impactó a 45 estudiantes de disciplinas como basquetbol, futbol y futbol americano; incluyó **enfoques pedagógicos y didácticos específicos** para las sesiones de video durante su implementación.



</> width="900" loading="lazy"> **Proyectan innovación docente**

Los proyectos ganadores pertenecen a la generación 2022, que recibió **164 postulaciones**.

Solo 54 proyectos fueron seleccionados para pasar a la etapa final. En total participaron **192 docentes** y 6 mil 547 estudiantes.

La evaluación y selección de los proyectos fue realizada por **pares externos**, quienes siguieron una rúbrica que evaluó el **impacto, resultados, naturaleza, escalamiento y viabilidad financiera**.

*“Esta iniciativa ha tenido un gran **impacto en la facultad**, ha reducido el 3 % de la carga laboral, además de mejorar el 10 % de la eficacia docente.*

*“También nos ha permitido incrementar en más del 5 % el nivel de innovación de nuestros profesores”, compartió **Luis Portales, líder de experimentación y medición del impacto del Tec.***

LEE TAMBIÉN: