

¡Innovan! Crean estudiantes Tec startup educativa y van a final global



Un equipo de 5 estudiantes del [Tec Guadalajara](#) logró su pase a la **final global del DigiEduHack 2025**, competencia internacional organizada por la [Comisión Europea](#), órgano ejecutivo de la **Unión Europea**, que busca **soluciones innovadoras para mejorar la educación** a través de la tecnología.

El proyecto de estudiantes de campus Guadalajara, llamado [EduMind](#), es una plataforma impulsada por inteligencia artificial (IA) que **personaliza el aprendizaje para niños**, al **adaptar los contenidos** según sus estilos de aprendizaje y preferencias personales.

Con el apoyo de la profesora Cynthia Franco, quienes participan como creadores de esta iniciativa son:

- Rodrigo González, Licenciatura en Emprendimiento, 6to. semestre
- Elisa Licón, Licenciatura en Emprendimiento, 6to. semestre
- Andrea Huesca, Licenciatura en Emprendimiento, 6to. semestre
- Eduardo Medina, Ingeniería en Ciencia de Datos y Matemáticas, 2do. semestre y
- Sofía Montero, Licenciatura en Comunicación, 6to. semestre.

El **DigiEduHack** es un *hackatón* intensivo con temática educativa en el que los participantes **desarrollan prototipos de soluciones tecnológicas** en solo unos días.

EduMind funciona como un **Software as a Service (SaaS)**, en el cual profesores podrían ingresar materiales educativos, y a la par, el sistema, con base en el **uso de IA, adapta los métodos de enseñanza** según el estilo de aprendizaje de cada estudiante. A través de un **asistente virtual**, los alumnos pueden interactuar con los contenidos de manera personalizada, haciendo que la educación sea más atractiva y efectiva.



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

Cambiar el interés por el estudio

EduMind busca revolucionar la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje. Su tecnología se basa en un asistente virtual que interactúa con la persona para adaptar los materiales de estudio a sus preferencias.

El sistema utiliza **procesamiento de lenguaje natural** y **análisis de datos** para identificar fortalezas y áreas de oportunidad de cada estudiante, lo que genera estrategias de aprendizaje personalizadas.

Los estudiantes pueden optar por aprender mediante **juegos interactivos, simulaciones, flashcards o incluso narraciones audiovisuales** basadas en sus intereses.

A través de un **asistente virtual**, agregó, la plataforma permite a los estudiantes **interactuar con los contenidos de manera personalizada**, lo que provoca que la educación sea más **atractiva y efectiva**.

"Queremos que los niños vean el **aprendizaje como algo divertido y motivador**, no como una obligación", señaló Sofía Montero.



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

El camino a la final mundial

"Nos dimos cuenta de que muchos niños estudian sólo para aprobar exámenes, sin un verdadero interés por aprender. **Queremos cambiar eso**", explicó Rodrigo González, líder del equipo.

Si **EduMind** gana la final, el equipo **recibirá apoyo para desarrollar su idea** como una *startup* real, lo que incluye un viaje a Bruselas, Bélgica, para la presentación de su propuesta, además de **mentorías especializadas** y **acceso a tecnología avanzada** para mejorar su plataforma.

Pero el camino hacia la final global no ha sido sencillo. El certamen mundial implicó diversas etapas: **51 hackathons**, **1220 participantes** y **315 soluciones** alrededor del mundo.

EduMind primero compitió a nivel local, donde fueron **seleccionados entre 9 equipos**. Posteriormente, superaron la etapa nacional, donde participaron más de **50 escuadras de todo**

México.

“Queremos que la plataforma llegue a comunidades vulnerables y que los maestros la vean como una herramienta”.- Eduardo Medina.

Ahora se encuentran en la fase final de votación mundial, donde compiten contra otros **8 proyectos de diferentes países.**

Y gracias a la **innovación y factibilidad de su propuesta**, se encuentran en la **fase final**, donde compiten contra otros **8 proyectos de diferentes países**, integrada por la votación mundial para luego pasar a la evaluación de jueces.

*“El mayor reto ha sido asegurar que nuestra **solución sea viable y escalable**”, comentó Eduardo Medina, alumno encargado del desarrollo técnico del proyecto.*

*“Queremos que la plataforma llegue a comunidades vulnerables y que los maestros la vean como una **herramienta complementaria**, no como un reemplazo”, añadió.*



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

Emprendimiento sostenible

*"No queremos que esto se quede sólo en una competencia. Nuestra meta es consolidarlo como un **emprendimiento sostenible que impacte positivamente** la educación en México y en el mundo", aseguró Sofía Montero.*

*"Para nosotros, llegar a la final ya es un gran logro. Significa que **nuestra idea tiene potencial real** y que puede impactar la educación", mencionó Andrea Huesca.*

*"Saber que nuestro proyecto está compitiendo a nivel global nos motiva a seguir trabajando en su desarrollo. Queremos demostrar que la **educación puede ser innovadora y accesible** para todos", agregó Elisa Licón.*

Por su parte, Rodrigo González subrayó que es emocionante pensar en la posibilidad de llevar EduMind más allá de la competencia. *"Independientemente del resultado, estamos comprometidos con su evolución", resaltó.*

*"Estamos listos para dar el siguiente paso y consolidar **EduMind** como una **solución educativa innovadora y efectiva**. Esta competencia nos ha dado la confianza de que vamos por buen camino", concluyó Sofía Montero.*



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

Los integrantes del equipo compartieron la emoción y la responsabilidad de haber llegado a esta etapa.

"Nos emociona ver que nuestro esfuerzo ha valido la pena y que podemos generar un impacto real", complementó Andrea Huesca.

"Este proyecto no sólo es una competencia para nosotros, sino una oportunidad de transformar la educación en México", agregó Elisa Licón.

"Sabemos que el camino es desafiante, pero tenemos el compromiso de seguir adelante", finalizó Sofía Montero.

En la primera mitad de 2025 será la fase de evaluación de las propuestas finales con base en la cual será definido el proyecto ganador.

LEE TAMBIÉN:

LEE TAMBIÉN: