

Investigadora e investigadores del Tecnológico de Monterrey ganan en los “Óscares de la Educación”

- *La comunidad de investigación del Tec participó con 14 proyectos, obteniendo 2 premios de oro, 1 de plata y 1 de bronce, consolidando así el liderazgo de la Institución en innovación educativa.*
- *Este reconocimiento es otorgado por la calificadora internacional Quacquarelli Symonds (QS), conocida por realizar prestigiosos rankings de las mejores universidades del mundo.*

Monterrey, Nuevo León, a 22 de enero de 2025.- Por quinto año consecutivo, proyectos desarrollados por profesoras y profesores del Tecnológico de Monterrey fueron reconocidos durante el [QS Reimagine Education Awards 2024](#) los “Óscar” de la educación. Para esta edición, la organización seleccionó un total de 14 proyectos de la Institución, de los cuales cuatro resultaron ganadores (2 de oro, 1 de plata y 1 de bronce); logrando evaluaciones exitosas en temas relacionados con tecnología y modelos pedagógicos innovadores que transforman la educación.

Los proyectos ganadores son:

- **AGORA Ecosystem of Spaces**
 - Dirigido por la **Dirección de Innovación Educativa y Educación Digital**, ganó la medalla de oro en la categoría **Blended and Presence Learning**. Este ecosistema educativo integra tecnología avanzada y pedagogía innovadora en tres espacios clave: el Holoroom, donde estudiantes interactúan con un **profesor proyectado como un holograma**; el **Hall Immersive Room (HIR)**, que facilita la comunicación inmersiva entre docentes y estudiantes; y el **Aula de Realidad Extendida (XR-Room)**, que permite crear experiencias de aprendizaje con Realidad Virtual, Mixta y Aumentada. Desde 2018, AGORA ha impactado a más de 31,000 estudiantes y 400 docentes, transformando el proceso educativo al fomentar entornos colaborativos y motivadores.
- **Cultivating Complex Reasoning Skills to Empower Lifelong Learners**
 - El proyecto "Escalando el Pensamiento para Todos", liderado por el Instituto para el Futuro de la Educación, ganó la medalla de oro en la categoría **Lifelong Learning**. Su propósito es fomentar el pensamiento crítico y sistemático en los aprendices para enfrentar los retos del siglo XXI, promoviendo equidad y sostenibilidad. Utilizando Ciencia Abierta y tecnologías 4.0 como IA, Realidad Virtual y Experiencias Inmersivas, integra un modelo de colaboración entre universidades, industria, gobierno y sociedad civil. El proyecto abarca cuatro áreas clave: Pensamiento Complejo, Innovación y Emprendimiento, Pensamiento Computacional y Simulación Logística. Ha beneficiado a más de 4,000 participantes en 10 países, con 60 cohortes y más de 60 procesos de aprendizaje continuo. Alineado con la Agenda 2030 de la

UNESCO, sus recursos estarán disponibles de forma gratuita bajo una licencia **Creative Commons**, contribuyendo al desarrollo sostenible global.

- ***Cross-Cultural Classroom (3C): Empowering Future Leaders with Sustainable Citizenship***
 - Este proyecto, galardonado con la medalla de plata en la categoría *Sustainability Education Literacy*, es liderado por la Escuela de Ingeniería y Ciencias. Reúne a estudiantes y docentes de cuatro universidades de nueve países, en disciplinas como ingeniería, medicina e historia, para abordar desafíos globales con un enfoque sostenible y multicultural. Con la participación de instituciones como la Universidad de Hong Kong y la Universidad Internacional Islámica de Malasia, busca crear soluciones locales con impacto global, promoviendo la ciudadanía global y el liderazgo responsable. Ha logrado tres **Cross-Cultural Classrooms** en programas de verano, transformando la percepción de los participantes sobre la multiculturalidad a través del intercambio interdisciplinario. El proyecto tiene como objetivo expandirse globalmente para fomentar la colaboración y avanzar hacia un mundo más sostenible y equitativo.

- ***TecDrone, Assessment of STEM Competencies using VR & AI***
 - El proyecto TecDrone, dirigido por la Dirección de Innovación Educativa y Educación Digital, ganó la medalla de bronce en la categoría *Learning Assessment*. Este enfoque innovador revoluciona la evaluación de competencias en ingeniería al conectar a los estudiantes con retos reales, donde diseñan, construyen y prueban drones en un entorno de realidad virtual. El objetivo es superar la brecha entre teoría y práctica. Los estudiantes interactúan con un avatar de inteligencia artificial, tomando decisiones sobre el dron y reflexionando sobre ellas, lo que fomenta su desarrollo en liderazgo. TecDrone no solo transforma la evaluación, sino que optimiza el rol del docente, proporcionando una visión más profunda del desempeño del alumno más allá de una calificación tradicional.

De acuerdo con **Beatriz Palacios, líder de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital**, este reconocimiento, además de inspirar a seguir desarrollando nuevas iniciativas, consolida el liderazgo del Tec de Monterrey como un actor relevante internacional dentro del ecosistema: “Es un orgullo saber que nuestro trabajo e investigación se ubique dentro de lo mejor del mundo, sobre todo si este es reconocido por una firma tan importante como lo es QS, quien de primera mano tiene el pulso de lo realizado por las mejores universidades del mundo”, puntualizó.

La ceremonia de premiación se realizó en Londres, Inglaterra. Quacquarelli Symonds (QS), empresa que realiza distintos rankings internacionales, entre ellos el QS World University Rankings, listado en donde se clasifica a las mejores 800 universidades del mundo, fue quien organizó y otorgó estos premios.

Conoce más de estos proyectos en: [CONECTA](#), el portal de noticias del Tecnológico de Monterrey.

A través de estas iniciativas, el Tecnológico de Monterrey continúa liderando el camino hacia una educación transformadora que inspira, empodera y trasciende fronteras.

Visita el [Centro de Prensa](#) del [Tecnológico de Monterrey](#)

Síguenos en:

 [@TecdeMonterrey](#)

 [@TecdeMonterrey](#)

 [@Tecdemonterrey](#)

Acerca del Tecnológico de Monterrey

El Tecnológico de Monterrey (<http://www.tec.mx>) es una universidad privada y sin fines de lucro, reconocida por su excelencia académica, innovación educativa y visión global. Fue fundada en 1943 y actualmente tiene presencia en 33 municipios de 20 estados de México, cuenta con una matrícula de 60 mil estudiantes de nivel profesional y posgrado, así como más de 27 mil alumnos de preparatoria. Acreditada por la SACSCOC desde 1950. Se ubica en el puesto #185 del QS World University Rankings 2025 y en la posición #7 en América Latina según el THE Latin America University Rankings 2024. Destaca también en empleabilidad global y programas de emprendimiento, siendo parte de redes internacionales como APRU y U21. Para conocer nuestro Boilerplate visite: <https://tec.rs/Boilerplate>

Contactos de Prensa:

Tecnológico de Monterrey

Christian Morales

Cel: 55 8014 6427

Mail: christianm@tec.mx

Cuadrante, Estrategia y Comunicación

Gabriela Peñaloza

Cel.: 55 8195 5201

Mail: gpenaloza@cuadrante.com.mx

ANEXO I

Proyectos finalistas

Fueron diez los proyectos que fueron elegidos finalistas, sin recibir medalla, por el jurado internacional logrando sobresalir de los pocos más de mil 200 restantes, estos fueron en sus categorías:

- GreenFlags. Hyperpersonalization of learning with AI-RX: Educational impact on Social-Responsibility. En la categoría de Best use of Generative AI desarrollado por Innovación Educativa y Aprendizaje Digital en colaboración con la Escuela de Negocios.
- Skill Studio Empowering Educators with AI-Powered Prompt Design and Sharing. En la categoría de Best use of Generative AI desarrollado por Innovación Educativa y Aprendizaje Digital en colaboración con la Vicepresidencia de Transformación Digital y Tecnologías para la Educación (TEDU).
- VR Zones - Innovative model to enhance learning experiences. En la categoría de AI in Education desarrollado por Tecnologías para la Educación (TEDU) en colaboración con Innovación Educativa y Aprendizaje Digital.
- The Learning Gate. En la categoría de E-Learning desarrollado por The Learning Gate del Tecnológico de Monterrey.
- Virtual Reality and AI for Entrepreneurship: Enhancing Student Competencies. En la categoría de Immersive Experiential Learning desarrollado por la Escuela de Negocios, Departamento de Emprendimiento.
- Conscious Enterprise Education at Tec de Monterrey. En la categoría de Innovation in Business Education desarrollado por Centro de Empresas Conscientes y Escuela de Negocios.
- Engineering empowerment: virtual factory simulations for skill enhancement. En la categoría de Learning Assessment desarrollado por Innovación Educativa y Aprendizaje Digital en colaboración con la Escuela de Ingeniería y Ciencias.
- Beyond the Coffee Cup: Empowering Coffee-Production Communities. En la categoría de Sustainability Education Action desarrollado por Instituto para el Futuro de la Educación en colaboración con Káapeh México.
- EGADE Action Week: Transforming Business for Sustainable Impact. En la categoría de Sustainability Education Action desarrollado por EGADE Business School.
- Innovative Digital Factory: Transforming Learning through Strategic Alliances. En la categoría de The Power of Partnerships desarrollado por Innovación Educativa y Aprendizaje Digital en colaboración con la Escuela de Ingeniería y Ciencias

De camino al IFE Conference 2025

Los proyectos ganadores estarán en conferencia en la próxima edición del IFE Conference 2025 en el campus Monterrey el próximo miércoles 29 de enero de las 17:30 a las 18:15 horas en el auditorio del Edificio de Expedition FEMSA.

Ponencia de proyectos ganadores del Tecnológico de Monterrey en los QS Reimagine Education Awards 2024:

- *ÁGORA Ecosystem of Spaces*
- *Cultivating Complex Reasoning Skills to Empower Lifelong Learners*
- *Cross-Cultural Classroom (3C): Empowering Future Leaders with Sustainable Citizenship*
- *TecDrone, Assessment of STEM Competencies using VR & AI.*

También se podrá encontrar en exposición continua en el marco del IFE del martes 28 al jueves 30 de enero en horarios variables ubicada en el Edificio CEDES nivel 1, Rectoría planta baja y sótano:

AI & Edu - Innovation Showroom

Experiencias de proyectos:

- *ÁGORA Ecosystem of Spaces*
- *TecDrone: Assessment of STEM Competencies using VR & AI*
- *GreenFlags. Hyperpersonalization of learning with AI-RX: Educational impact on Social-Responsibility*
- *Engineering empowerment: virtual factory simulations for skill enhancement*
- *Innovative Digital Factory: Transforming Learning through Strategic Alliances*
- *Skill Studio Empowering Educators with AI-Powered Prompt Design and Sharing*