

Docentes Tec diseñan experiencia inmersiva y ganan oro educativo



Un total de 13 proyectos del Tec fueron finalistas en el QS Reimagine Education Awards 2025, de los cuales 4 obtuvieron medalla

13/01/2026

Miguel Rocha

QS Reimagine

El proyecto ***Tec Factory Park: Enhancing Industrial Engineering Skills through Immersive Learning***, liderado por **Miguel Rocha**, profesor del [Tec en Querétaro](#) obtuvo oro en los [QS Reimagine Education Awards 2025](#), certamen internacional conocido como los “Óscar” de la educación.

El proyecto incluye un **simulador estadístico que altera variables** con base en patrones reales, así como un **dashboard** que permite a los docentes monitorear el **desempeño y configurar nuevos escenarios**.

Cuatro proyectos del Tec fueron acreedores a **2 medallas de oro y 2 de plata** en el certamen internacional **QS Reimagine Education Awards 2025**, el cual reconoce las **innovaciones más transformadoras** en el ámbito educativo.

“Con este proyecto queríamos lograr que los estudiantes pudieran tener una manera inmersiva de poner en práctica los conocimientos adquiridos en clases”, comentó el docente.



Miguel Rocha junto al equipo docente de Innovación Educativa del Tec de Monterrey. Foto: Cortesía.

Una experiencia inmersiva dentro del aula

El proyecto **Tec Factory Park: Enhancing Industrial Engineering Skills through Immersive Learning** fue distinguido con **medalla de oro** gracias a su modelo de aprendizaje inmersivo, que integra realidad virtual y la simulación de entornos industriales.

El equipo está conformado por **Maribell Reyes, Patricia Aldape, Ingrid Benavides, Ana Gabriela Rodríguez, Mauricio Martínez, Ma. del Carmen Temblador, Jorge Mosqueda, Carmen Uresti, Paulo Mendoza y Daniel González.**

Este proyecto destaca por su **enfoque en el aprendizaje inmersivo** como herramienta para fortalecer las **competencias prácticas de estudiantes** al acercarlos a entornos que simulan de manera realista los **retos de la industria.**

A través de **escenarios dinámicos**, los estudiantes asumen el **rol de consultores**, analizan procesos, interpretan datos y toman decisiones cuyos resultados varían según cada caso, mientras los docentes pueden **monitorear y ajustar** las experiencias de aprendizaje.

“Debes creer en lo que tú estás haciendo, con los recursos que tengas, y ve creando con eso. No tengas miedo de equivocarte, de ahí se aprende”

“La idea fue desarrollar una experiencia de aprendizaje digital para los estudiantes. Queríamos brindar una solución práctica que diera un espacio a los alumnos para que pongan en práctica sus conocimientos en un escenario inmersivo”, señaló el docente.

Un punto destacable del proyecto es que se hizo considerando tanto la **experiencia de aprendizaje** de los estudiantes como las necesidades de los docentes.

Al mismo tiempo que los estudiantes interactúan con **escenarios personalizados basados** en las materias que están **cursando y aplicando los conocimientos** en contextos cercanos a la industria, la plataforma facilita al profesorado la creación y gestión de escenarios, así como el seguimiento del desempeño académico, sin

incrementar la carga de trabajo.

Docentes Tec durante los QS Reimagine Awards 2025 celebrados en Londres. Foto: Cortesía.



“Queríamos hacer una herramienta que le ayudara al profesor a crear un escenario en donde puedan ellos aplicar lo que están enseñando en clase de una manera eficaz”, añadió.

Se hicieron pruebas con el proyecto en **cuatro distintos campus del Tec** y los resultados mostraron no solo un alto índice de aceptación por parte de los estudiantes, quienes mostraron un mayor nivel de interés y participación durante la experiencia, sino que también se reflejó una mejora en el aprendizaje del alumnado.

Se observó una **disminución en la variabilidad** en el nivel de conocimientos entre los alumnos, demostrando una mejor comprensión y aprendizaje de los materiales.

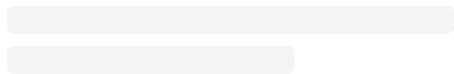
Una mirada docente a la innovación educativa

Para Rocha, la creación de **Tec Factory Park** representó una oportunidad para trasladar su **experiencia en el aula a una propuesta educativa** de mayor alcance. En conjunto con todo el equipo detrás de la ideación y desarrollo del proyecto se partió de una visión docente centrada en el aprendizaje activo y la aplicación práctica del conocimiento.

El docente considera que una de las **claves del éxito** del proyecto fue el **compromiso y entusiasmo** de todos en el equipo, que durante más de dos años trabajó de manera constante en la planeación, el desarrollo y la entrega de resultados, además de sus responsabilidades académicas habituales.



[View this post on Instagram](#)



“El compromiso que todos mostramos durante todo el proyecto fue clave para su realización, colaborar con ideas y explorar todas las posibilidades a nuestro alcance”, enfatizó.

El profesor reflexionó sobre su propia experiencia, *“innovar en el aula comienza con creer en las propias ideas y atreverse a ponerlas en práctica con los recursos disponibles, sin esperar a que existan las condiciones ideales”, concluyó.*

De igual manera señaló que los proyectos de mayor impacto suelen surgir a partir de **iniciativas pequeñas** que, con **constancia y aprendizaje**, pueden escalar y generar nuevas oportunidades.

“Debes creer en lo que tú estás haciendo, trabaja con los recursos que tengas, y ve creando con eso. No tengas miedo de equivocarte, de ahí aprendes y sigues hacia adelante”, finalizó el docente.

SEGUIR LEYENDO

