

Simulador laboral de procesos críticos gana TecPrize 2025



TecPrize se centró en el desarrollo de habilidades laborales con tecnología, con propuestas de Colombia, Brasil, Italia, España y México

28/01/2026

Abigail Guzmán

O-lab ganó el primer lugar del **TecPrize 2025**, por su plataforma de gamificación que permite a empleados aprender mediante videojuegos que simulan procesos críticos empresariales.

En el marco del **IFE Conference**, se llevó a cabo la final de esta competencia que reunió a 10 startups internacionales con soluciones innovadoras para enfrentar los desafíos educativos en América Latina y el Caribe, con un enfoque especial en el uso de la **inteligencia artificial**.

El segundo lugar fue para **OZARU**, con un coach personal de IA para personal operativo; y el tercero para **HackÜ**, enfocada en capacitación accesible para trabajadores sin escritorio.

Félix López, director de Emprendimiento y Transferencia EdTech y Rodrigo Correa, Coordinador de Emprendimiento EdTech, ambos del Instituto para el Futuro de la Educación del Tecnológico de Monterrey, fueron los encargados de presentar a los participantes.

“Estos premios reconocen a 3 soluciones EdTech que están transformando la educación superior y ahora de la vida, con innovación para problemas, los más relevantes en Latinoamérica y el Caribe”, dijo López.

Los ganadores se llevaron 30 mil, 20 mil y 10 mil dólares, respectivamente. Foto: Abigail Guzmán.



El jurado dio a conocer a los ganadores de los 3 primeros lugares por sus soluciones EdTech, quienes como premios se llevaron **30 mil, 20 mil y 10 mil dólares**, respectivamente,

También ganaron un bootcamp de medición de impacto, un stand en el **IFE EdTech Summit**, un programa de acompañamiento de 3 meses, networking, así como acceso al ecosistema del Tec de Monterrey y al programa EdTec de la **University of Southern California**.

Como invitado especial se contó con la participación de Bruce Au, Secretario General de la Fundación del **Premio Yidan**, cuya misión es crear un mundo mejor a través de la educación.

Dijo que para que las startups puedan escalar con sus impactos, éstas deben estar enfocadas en el diseño de producto, en **construir cómo la gente aprende**, pensar en la estrategia de ventas.

*"No he sido emprendedor, pero lo que yo puedo compartir es lo que yo he visto de otras partes del mundo y de mi propia experiencia llevando ciertas **soluciones a Hong Kong**",* dijo.

El segundo lugar fue para OZARU, con un coach personal de IA para personal operativo; y el tercero para HackÜ, enfocada en capacitación accesible para trabajadores sin escritorio. Foto: Abigail Guzmán.



Acerca del IFE Conference

El **IFE Conference** es organizado por el *Institute for the Future of Education* del Tec de Monterrey, y esta es la décimo segunda edición que se lleva a cabo del 27 al 29 de enero en el campus Monterrey.

Es considerado uno de los **eventos más importantes en innovación educativa en el mundo de habla hispana** a través de conferencias magistrales, paneles, eventos híbridos, eventos especiales, premiaciones, ponencias de la convocatoria, espacios de networking, y más.

*"El **IFE Conference** es una **plataforma** para lograr energizar a las personas para el **cambio de la educación** que requiere América Latina y el Caribe y el resto del mundo",* dijo José Escamilla, director asociado del IFE.

*"Es un espacio donde vienen los actores principales (de la educación) y aquí se encuentran. Aquí es el momento donde podemos hacer estas conexiones, encontrar de qué manera podemos trabajar juntos para lograr esta **transformación**",* agregó.

Este año cuenta con más de **4 mil 300 asistentes presenciales**, más de mil 450 participantes en línea de 46 países, con más de 500 actividades y 860 conferencistas.

LEE ADEMÁS:



SIGUE EL ESPECIAL DEL IFE CONFERENCE 2026:

