

Estudiantes diseñan campamento STEM para jóvenes de secundaria de CDJ



120 estudiantes exploraron la ciencia y la tecnología en un campamento diseñado por universitarios

30/06/2026

Más de **30 estudiantes** del [Tecnológico de Monterrey Campus Ciudad Juárez](#) diseñaron, **planearon** y desarrollaron **Atacama Mindscope: Mentas Luminosas 2026**, un **campamento** que reunió a 120 estudiantes de **secundaria** de escuelas públicas y privadas **para participar** en actividades relacionadas con ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (**STEM**).

Durante **cinco días**, estudiantes de **Ingeniería Industrial**, Ingeniería **Mecatrónica** y Negocios **Internacionales** **participaron** como instructores y mentores. También **estuvieron** a cargo de la **organización**, logística y acompañamiento de las **actividades**.

El proyecto fue **coordinado** por Cynthia Griselle De la **Cruz Márquez**, profesora **investigadora** del campus, **junto** con Luisa Márquez **mentora** de campus

chihuahua un y estudiantes universitarios y **colaboradores**.

"Queremos que las y los **estudiantes** tengan contacto con estas áreas desde edades **tempranas** y conozcan las oportunidades que ofrecen las **disciplinas STEM**", comentó **Cynthia** De la Cruz.



Taller de Mentes Luminosas: Ciencia, tecnología y creatividad.

Videojuegos como herramienta educativa

El **campamento** incluyó actividades de **programación**, robótica, experimentación **científica** y resolución de **problemas** mediante **dinámicas** prácticas y aprendizaje basado en retos.

Como parte de la colaboración con **Atacama Scope**, socio formador del proyecto, **las y los** participantes utilizaron una **plataforma** educativa basada en

videojuegos, desarrollada por **María Paz Navarro Peña**, **directora** ejecutiva de la **organización**, y Felipe Arredondo, **director** de Tecnología e **Innovación**.

La **herramienta** propone **desafíos** relacionados con **matemáticas**, física, **química** y exploración **espacial** mediante misiones **inspiradas** en el espacio, los planetas, el sistema solar y otros **fenómenos** científicos. A través de **esta** dinámica, el **videojuego** incorpora contenidos **STEM** como parte de las actividades **del campamento**.

El desarrollo del **campamento** contó con la **participación** de Atacama Scope **como** socio formador, así como con el apoyo de GE **HealthCare**, ASSA ABLOY, Foxconn, Microsoft, **Novamex** y BRP, **organizaciones** que **contribuyeron** a la realización del **proyecto**.

Taller de Mentes Luminosas: Ciencia, tecnología y creatividad



Estudiantes al frente del proyecto

Además de impartir las **actividades**, las y los universitarios participaron en el **diseño** del contenido, la planeación del **programa** y la coordinación **de equipos** de trabajo.

"Queremos que las y los estudiantes tengan contacto con estas áreas desde edades tempranas y conozcan las oportunidades que ofrecen las disciplinas STEM",.-Cynthia

Su **participación** formó **parte** de un proyecto de servicio **social**, en el que **aplicaron** conocimientos de **sus** programas **académicos en** un entorno de aprendizaje colaborativo.

Durante **el campamento** también **acompañaron** a las y los **estudiantes** de secundaria en el **desarrollo** de **retos**, experimentos y actividades **prácticas**.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER:

