



INNOVACIÓN EDUCATIVA
MODELO EDUCATIVO TEC SIGLO 21



PRESENTACIÓN

DESDE SU FUNDACIÓN EN 1943, EL TECNOLÓGICO DE MONTERREY SE HA DISTINGUIDO POR INCORPORAR TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA A SU MODELO EDUCATIVO, PARA OFRECER A SUS ESTUDIANTES LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS QUE LES PERMITAN DESARROLLAR AL MÁXIMO SU ÁREA DE ESPECIALIDAD Y, POSTERIORMENTE, OBTENER LAS MEJORES OPORTUNIDADES EN EL MERCADO LABORAL.

En 1968, el Tecnológico de Monterrey introdujo la primera computadora IBM a sus laboratorios de ingeniería. Mientras otras instituciones incorporaron la computación a sus áreas administrativas, nuestro énfasis fue académico, al poner a disposición de los estudiantes la tecnología computacional que en aquel momento era muy novedosa.

En los años 80, el Tecnológico de Monterrey fue la primera universidad privada en incorporar la plataforma Apple Macintosh a la enseñanza; luego, en los 90 se convirtió en la primera institución en México que consiguió un dominio .mx con lo cual nuestro país ingresó a Internet; y más tarde, revolucionó la educación a distancia con el proyecto de la Universidad Virtual.

En 1998, se intensificó el uso de tecnología educativa como apuesta pedagógica, razón por la cual se pidió a todos los estudiantes contar con una computadora portátil (Laptop) para venir a clase; y se desarrollaron plataformas educativas que reunían todo tipo de recursos multimedia, siendo Blackboard la más reciente.

Hoy, los dispositivos móviles han cambiado nuestro estilo de vida. En la actualidad utilizamos teléfonos inteligentes y tablets para comunicarnos e informarnos. El modelo educativo del Tecnológico de Monterrey incorpora estas innovaciones para seguir respondiendo a las necesidades de los estudiantes y la sociedad de México del siglo XXI. Desde 2008, el aprendizaje móvil es un área de trabajo en auge entre los académicos del campus, muchos lo trabajan en el aula y otros, desde el ámbito de las Cátedras generan conocimiento e innovaciones que potencian el aprendizaje en la era digital.

Los invito a conocer más sobre la innovación educativa en el Tecnológico de Monterrey en algunos de sus ámbitos de mayor impacto en la actualidad: la tecnología, el aprendizaje experiencial y el espíritu emprendedor.

Atentamente,
Dr. Ricardo Ramírez
Director General del Campus Ciudad de México

Modelo Educativo Tec Siglo 21

Es un modelo innovador que tiene por objetivo formar profesionistas que posean las competencias y habilidades requeridas por el mercado laboral en el siglo 21.

Las competencias y habilidades requeridas en el siglo 21 son:

- Liderazgo
- Confianza en sí mismo
- Comunicación
- Ética
- Ciudadanía
- Perspectiva Global
- Compromiso con el medio ambiente desde la perspectiva de desarrollo sostenible
- Emprendimiento e innovación
- Lengua extranjera
- Pensamiento crítico
- Trabajo colaborativo
- Solución de problemas



Características

Las principales características del Modelo Educativo Tec Siglo 21 son:

- Mayor flexibilidad en el plan de estudios.
- Utilización de espacios educativos vanguardistas con un alto grado de interacción entre los estudiantes.
- Aplicación intensiva de las tecnologías digitales de información por parte del profesor.

Nuevos ambientes de aprendizaje

Este año dos nuevas aulas se integran al Tecnológico de Monterrey: NODE y VERB.

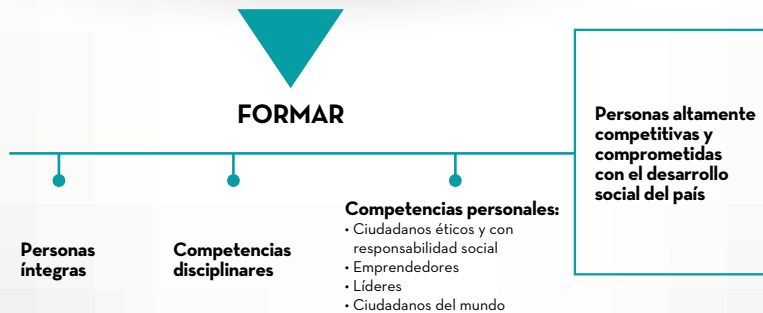
El primer tipo, cuenta con sillas móviles que permiten a los alumnos interactuar fácilmente entre sí; mientras que en el segundo, las mesas se pueden reconfigurar para contar con una mejor participación grupal.

En los últimos años, debido al constante acceso de información masiva y al crecimiento exponencial de los medios digitales, el perfil de los alumnos se ha ido transformado por un rol mucho más activo, basado en la capacidad de realizar varias tareas de forma simultánea (multitarea) en ambientes de aprendizaje colaborativo e interactivo.

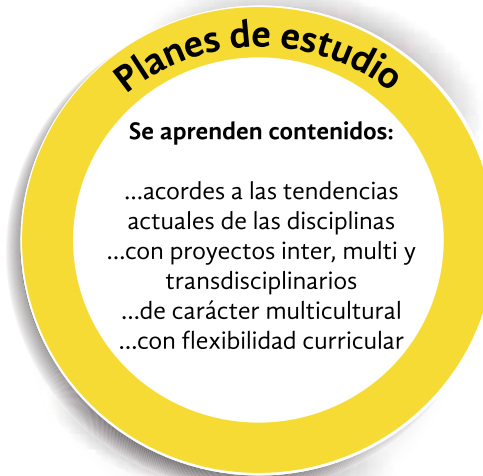
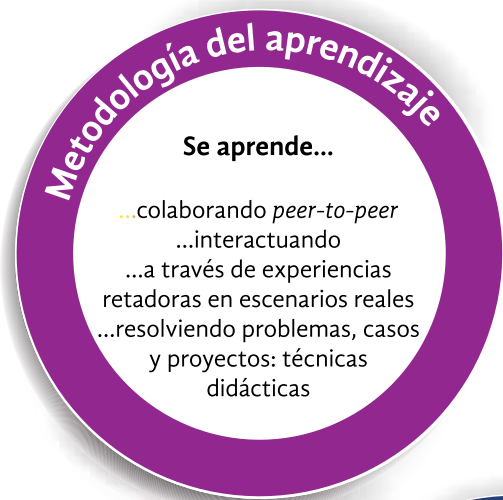


De la misma manera, el rol del profesor también ha evolucionado, dejando atrás la simple “transferencia de conocimiento” por un rol de guía, de facilitador del aprendizaje, desarrollando desde su área de especialidad nuevas formas de propiciar el aprendizaje permanente a través de diversas tecnologías como un medio para el cumplimiento de los objetivos.





En este sentido, el Modelo Educativo Siglo 21 del Tecnológico de Monterrey es esencial debido a que incluye todos los elementos formativos que permiten a nuestra institución cumplir con los propósitos establecidos en la visión. En el modelo se integran además, las prácticas pedagógicas exitosas y los elementos que contribuyen al desarrollo de las competencias del perfil de egreso de los programas académicos que se ofrecen.





1.

Aprendizaje móvil

En la actualidad, la tecnología es un elemento fundamental en el desarrollo de la que hoy conocemos como sociedad de la información y del conocimiento, y es por medio de ésta que se multiplican las oportunidades para desarrollar negocios, acceder a servicios, conformar esferas públicas y redes de colaboración virtual más allá de las fronteras.

Los dispositivos móviles se presentan en distintos formatos con diversos grados de complejidad. Dichos dispositivos facilitan la recuperación de información sintética y visual, las cuales forman parte del modo de aprender de las nuevas generaciones, a quienes se les conoce como “nativos digitales”. Término a través del cual se les conoce a los jóvenes nacidos entre 1993 y 2004 principalmente, a quienes se considera habitantes originarios de la sociedad digital, se caracterizan por ser proclives a prestar atención por cortos períodos de tiempo, buscan el cambio repentino y constante en diversas actividades simultáneas, prefieren las imágenes antes que el texto, así como recibir y compartir información masiva a través de dispositivos móviles.

CARACTERÍSTICAS DEL DISPOSITIVO MÓVIL

Portabilidad

Fácil de transportar, recargar y actualizar.

Interactividad

Comunicación instantánea en tiempo real; acceso a redes sociales.

Multifuncionalidad

Lectura de archivos de audio, video e imagen.

Procesamiento sencillo de datos.

Atemporalidad

Obtención de información en cualquier hora y lugar.

1.1 Tablets para profesores

Un elemento clave del proceso educativo es el profesor, cuyo liderazgo académico y profesional conduce al estudiante a potenciar sus capacidades y a desarrollar habilidades y conocimientos.

El profesor del Tecnológico de Monterrey se distingue por su capacidad de investigación y su vocación docente, sin embargo, es un “migrante digital”, es decir, aprendió el uso de las nuevas tecnologías recientemente, a diferencia de sus estudiantes quienes son “nativos digitales” y conocen los desarrollos tecnológicos desde que nacieron.

A partir del año 2012, el Tecnológico de Monterrey entregó, a la totalidad de sus profesores de planta, dispositivos móviles -tabletas- con diferentes sistemas operativos, mismos que serán de gran utilidad en las actividades de enseñanza-aprendizaje en rubros tales como: consultas de bases de datos, archivos de imagen y video, transferencia de información e interacción remota con especialistas.

El lenguaje sintético y visual de esta herramienta renueva el ambiente del salón de clase y permite la interacción continua del profesor y los estudiantes.





“Un profesor siempre se debe reinventar, especialmente, en la forma de dar sus clases”

Arq. Pablo Arrieta, consultor de Adobe Systems Inc. para América Latina.

1.2 Proyectos App de alumnos

En el año 2012, más de 500 aplicaciones de entretenimiento, educativas y de salud fueron desarrolladas por estudiantes del Tecnológico de Monterrey en el concurso App Innovation Challenge (AIC), realizado en conjunto con NA-AT Technologies y Microsoft.

Las diez mejores ideas recibieron como premio un Windows Phone y una Ultrabook. Los alumnos desarrolladores obtendrán el 50 por ciento de las ganancias que generen sus Apps al ser comercializadas por las empresas patrocinadoras del concurso.

Diez ideas ganadoras:

SyncMe App: Herramienta para escuchar música comunitariamente.

EasyDoc: Asesoría médica.

Colormbination: Enfocada para aquellas personas que les gusta vestirse adecuadamente.

DarX3: Aplicación altruista que busca incentivar la donación de sangre.

Maratoneando: App diseñada para aprender jugando.

B-Style: App para probarte ropa sin necesidad de pagar por ella.

Karaokepedo: Juego que aprovecha todas las particularidades de nuestro idioma y las conjuga dentro de divertidos personajes.

Lappzarillo: Estimula tu sistema auditivo. Ideal para aquellos que cuentan con debilidad visual.

Chat In Range: Comparte tus intereses y preferencias con gente cercana social y geográficamente.

Modifícalo: Editor de imágenes con una sencilla interfase.



1.3 Aprendizaje móvil en apoyo al desarrollo comunitario

Mati-Tec es un proyecto de investigación acción que busca generar un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnos de primaria, a través de recursos pedagógicos innovadores y con el apoyo de dispositivos móviles que permitan tener acceso dentro y fuera de la escuela promoviendo así un aprendizaje activo. El proyecto es auspiciado por el Tecnológico de Monterrey, Fundación Telefónica, Banco Santander y Huawei. En sus dos años de existencia ha logrado una mejora muy significativa tanto en el fortalecimiento de las competencias matemáticas y digitales, como en los resultados alcanzados en la evaluación de la Prueba ENLACE.

Investigadores titulares:
Dr. Enrique Tamés
y Dr. Juan Carlos Olmedo

2. Fondo Novus

Diversos proyectos del campus se desarrollan con recursos proporcionados por el *Fondo para la Iniciativa en Innovación Educativa Aplicando Tecnología*, apoyo permanente del Tecnológico de Monterrey que impulsa ideas innovadoras para la mejora del proceso educativo y el enriquecimiento del modelo educativo de la Institución. Se trata de proyectos que aplican las herramientas de la tecnología digital para resolver necesidades educativas o sociales de la actualidad.

A continuación se describen los proyectos que obtuvieron el apoyo del Fondo Novus en CCM en 2012-2013.

2.1 E-book Modelado de Sistemas Físicos

Recurso multimedia que incorpora el entorno virtual y teleproceso a la enseñanza del modelado de sistemas físicos. Se refieren y utilizan paquetes de cálculo numérico y graficación muy poderosos como *MATLAB* y *LABVIEW*. Su innovador diseño incluye archivos de audio y video, gráficas en tercera dimensión y recursos en línea para resolver ecuaciones.



2.2 Maratón de integrales

Sistema de entrenamiento en línea con herramientas interactivas que permiten desarrollar habilidades para resolver integrales. Su alcance es masivo y abierto. El sistema utiliza herramientas tecnológicas especializadas que potencian la competencia lógico-matemática de los alumnos a través del aprendizaje móvil. El desarrollo del proyecto se justifica en el contexto de un concurso de resolución de integrales que se realiza anualmente, en donde se pone a prueba la eficiencia del estudiante en matemáticas.

2.3 Ambientes virtuales remotos para el aprendizaje de las matemáticas (AURAM)

Profesores de las áreas de computación y matemáticas desarrollan un ambiente virtual para visualizar y manipular operaciones integrales en 3D. Incluye la creación de un aula virtual para realizar actividades de aprendizaje colaborativo interdisciplinario y multidisciplinario.



2.4 App para la evaluación de accesibilidad a inmuebles para personas con discapacidad

Destacados profesores de la carrera de Arquitectura en colaboración con la Organización No Gubernamental “Libre Acceso, A.C.” desarrolla una herramienta abierta al público para evaluar inmuebles en términos de accesibilidad para personas con discapacidad. Todos los edificios deberían contemplar el acceso de personas con discapacidad y esta App permitirá evaluar la existencia de rampas, pasillos, elevadores, rutas de evacuación y condiciones de seguridad existentes.

2.5 Idiomas App

Profesores de las áreas de Idiomas y Computación desarrollan una aplicación que adapta el uso de la tecnología móvil al aprendizaje de idiomas. Esta herramienta apoya a más de mil estudiantes que semestralmente cursan idiomas, y a cerca de 750 personas que estudian en el Centro de Lenguas de la Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales.



2.6 Aprendizaje basado en dispositivos móviles para laboratorios de Electrónica

Desarrollo de un sistema multiplataforma para compartir recursos multimedia y aplicaciones, orientados a hacer más eficiente el aprendizaje en los laboratorios del Departamento de Mecatrónica.

2.7 Sistema de Producción Modular Remoto (SPMR)

Profesores del Departamento de Ingeniería Mecatrónica desarrollan un sistema de entrenamiento basado en la técnica didáctica Aprendizaje Orientado a Proyectos (POL, por sus siglas en inglés), conformado por estaciones que representan una línea de producción que puede ser configurada, monitoreada, programada y manipulada remotamente a través de una plataforma constituida por un laboratorio virtual y uno remoto.

2.8 Plataforma para el aprendizaje independiente de alumnos sordomudos

Para lograr una completa autonomía de un alumno sordomudo dentro de un entorno de aprendizaje tradicional, se desarrolla un sistema que logra capturar la voz de un profesor vía micrófono y produce una secuencia de imágenes que representan el lenguaje de señas, todo en tiempo real.





3.

Cátedras de Investigación

Un total de 270 profesores son miembros del Sistema Nacional de Investigadores de CONACYT. En la Rectoría de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México existen 17 cátedras de investigación, entidades que agrupan a los profesores según su especialidad, que comparten recursos e impulsan el trabajo en equipo. También, administran los fondos que aportan entidades extranjeras como la Unión Europea para maximizar los resultados de la investigación en México.



Cátedras relacionadas con la innovación tecnológica - Campus Ciudad de México

3.1 Innovación y desarrollo en tecnologías móviles

La cátedra tiene tres ejes principales, la educación, la investigación y el desarrollo sobre las nuevas tecnologías móviles. En el rubro de educación se ofrecen cursos a estudiantes, profesores y educación ejecutiva sobre la construcción de aplicaciones móviles en los principales sistemas operativos móviles como iPhone y Android. En cuanto a la investigación, se tienen varias líneas que comprenden el diseño, uso y evaluación de dispositivos móviles en el proceso de enseñanza aprendizaje. Finalmente, se ha constituido un grupo especializado en el desarrollo de aplicaciones iOS y Android para fines educativos y en el área de ciencias de la vida.

Investigador titular: Dr. Martín Molina.

3.2 Diseño de aplicaciones mecatrónicas

El objetivo general de la cátedra es el análisis, diseño e implementación de sistemas mecatrónicos. Líneas de investigación: sistemas de control automático, automatización, robótica, instrumentación, sistemas para la educación de la ingeniería, inteligencia artificial aplicada a control, instrumentación y modelado de sistemas, control y procesamiento de señales aplicado a sistemas de biomédica, desarrollo de dispositivos de ayuda a personas discapacitadas, control y estudio de máquinas eléctricas en aplicaciones de tracción, vehículos y *electric drives*, fuentes alternas de energía solar y eólica, análisis y diseño de equipos de control para proyectos de aplicación abierta.

Investigador titular: Dr. Pedro Ponce.

3.3 e-Learning

El trabajo de la cátedra se enfoca al diseño, desarrollo, utilización, evaluación y comercialización de servicios en línea que brinden soluciones para la asistencia durante el aprendizaje, el entrenamiento y la capacitación, empleando objetos de aprendizaje, podcast, redes semánticas, simuladores, tutores inteligentes y flujos de trabajo (“workflows”), integrados y relacionados, en línea, adaptativos y en Internet, contribuyendo en la formación de estudiantes de nivel profesional y posgrado, así como en programas de actualización profesional con la intención de promover el uso de las tecnologías de información y de las comunicaciones, facilitando la creación, adopción y distribución de contenidos, así como la adaptación del ritmo de aprendizaje y la disponibilidad de las herramientas de aprendizaje independientemente de límites horarios o geográficos.

Investigadora titular: Dra. Julieta Noguez.





3.4 Sociedad de la información y del conocimiento

La Cátedra es un grupo de investigadores que aborda, desde las Ciencias Sociales y las Humanidades los problemas teóricos y metodológicos de los Medios de comunicación y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Los investigadores adscritos realizan análisis e investigación sobre la Sociedad de la información y los procesos de apropiación sociocultural de la tecnología.

Investigadora titular: Dra. María Elena Meneses.



3.5 Educación y pedagogía

Incorpora a un grupo de investigadores que buscan incidir en el proceso integral de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de educación -básica a superior-, a partir de la investigación-acción de los profesores con relación a su quehacer cotidiano, con el fin de generar diagnósticos, evaluaciones, técnicas didácticas, materiales de apoyo, libros de texto, así como publicaciones diversas sobre los resultados de sus investigaciones.

Investigadores titulares: Línea de investigación de Competencias: Gabriela Meza; Línea de investigación de Evaluación: Leticia López; Línea de investigación de Tecnología Educativa: Jorge Becerril; Línea de investigación de Valores: Manuel Morales.

3.6 Innovación en desarrollo de bioproductos y bioprocesos para la salud

Su objetivo es desarrollar biomateriales para aplicaciones en el área de salud, en ingeniería tisular así como envases activos e inteligentes para alimentos; y desarrollar biofármacos y alimentos que coadyuven a resolver problemas de salud relacionados con el síndrome metabólico en México.

Investigadora titular: Dra. Cecilia Rojas de Gante.



4. Aprendizaje experiencial

Desde que el estudiante llega a cursar su primer semestre, se incorpora a la filosofía de “aprender haciendo”. Por medio de la incursión en entornos empresariales, industriales y hospitalarios reales, con la asesoría de sus profesores, el alumno comienza a obtener experiencia auténtica. También se impulsa su participación en concursos y retos organizados conjuntamente por el Campus Ciudad de México y empresas vinculadas para detonar su capacidad de aprendizaje y su visión innovadora.





Ambientes de aprendizaje experiencial

4.1 Despachos estudiantiles CIEF

El Centro de Consultoría e Innovación Empresarial y Financiera (CIEF) ha lanzado como parte de sus estrategias de desarrollo del futuro talento consultor-emprendedor, la iniciativa “despachos estudiantiles”, que tiene como objetivo ofrecer al alumnado un espacio de desarrollo profesional a través de la puesta en práctica de los conocimientos y habilidades adquiridas en el salón de clases al servicio de la comunidad del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.

Actualmente el directorio de “Despachos Estudiantiles CIEF” integra 11 despachos en diversas áreas de la consultoría empresarial, con la participación de 90 alumnos de diferentes carreras profesionales.

Cada uno de los despachos estudiantiles cuenta con el respaldo de sus directores de carrera, claustro académico correspondiente y del staff del CIEF. Todos ellos han definido una misión y un catálogo de servicios de asesoría gratuita.



Directorio de Despachos Estudiantiles CIEF

- **Consultoría TEC LAF**
Despacho Estudiantil en Administración Financiera
- **Consultoría TEC LCPF**
Despacho Estudiantil en Contaduría Pública y Finanzas
- **Marketing Point**
Despacho Estudiantil en Mercadotecnia
- **INNOVATEC LCDE**
Despacho Estudiantil en Innovación
- **GESIUE**
Despacho Estudiantil en Emprendimiento
- **Bufetec Legal**
Despacho Estudiantil en Asesoría Legal
- **Bufetec Propiedad Industrial**
Despacho Estudiantil en Propiedad Industrial
- **Consultoría RR.PP.**
Despacho Estudiantil en Relaciones Públicas y Comunicaciones
- **Periódico SoyTec**
Despacho Estudiantil en Periodismo
- **International Business Bureau TEC-PROMEXICO**
Despacho Estudiantil en Comercio y Negocios Internacionales
- **ELIGE MEXICO**
Despacho Estudiantil en Emprendimiento Social



4.2 Escuelas prácticas o Internships

Las escuelas prácticas o *Internships*, son un método de enseñanza mediante el cual los alumnos se incorporan a una empresa o institución durante un semestre o verano, laborando hasta ocho horas diarias durante los períodos académicos. El objetivo de una escuela práctica es que los alumnos tengan un aprendizaje experiencial en el mundo real de trabajo, que vivan la problemática de obtención de información, análisis de datos, trabajo en equipo, presentación y discusión de informes e implantación de soluciones dentro de un ambiente auténtico de ejercicio profesional.

240 alumnos participaron en las escuelas prácticas durante los dos últimos periodos académicos.

4.3 Talleres de aprendizaje experiencial

Reto Ciel

Más de 400 estudiantes de nuestro campus participaron durante 2012 en el concurso “Reto Ciel, transforma tu vida”, organizado conjuntamente por la Escuela de Negocios y Coca Cola de México. “Reto Ciel” se creó con la finalidad de inventar productos novedosos, en donde los estudiantes apliquen diferentes opciones de sustentabilidad, impulsando la vinculación con el mundo real en el contexto de la importancia del cuidado ecológico.

EB-ZERO

La Escuela de Negocios, en conjunto con la empresa DuPont, realizó el concurso “EB-ZERO, crea tu empresa verde” con la finalidad de desarrollar conciencia en los estudiantes del Tecnológico de Monterrey sobre el compromiso con el cuidado del medio ambiente a través de un enfoque de creación de empresas sustentables.

En este concurso participaron 25 equipos conformados por integrantes de la carrera de Licenciado en Creación y Desarrollo de Empresas (LCDE), PrepaTec e instituciones externas. Los estudiantes interactuaron en equipos multidisciplinarios, en los que también desarrollaron habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo.





Feria del Gourmet

Aplicar los conocimientos de la materia de Mercadotecnia en una práctica real de comercialización de productos, es el objetivo de la Feria del Gourmet. La intención principal de la feria es que los alumnos pongan en práctica las teorías de la Mercadotecnia, además de crear un simulador de comercialización de diferentes productos como pizza, baguettes, empanadas, crepas, hot-dogs, aguas frescas y dulces.

Taller Vertical "Primer Festival Creativo Digital MOFILM-Reebok- Tec de Monterrey"

Más de 200 alumnos de todos los semestres provenientes en su mayoría de las carreras de Comunicación y Medios Digitales y de Animación y Arte Digital participaron en el taller vertical "Festival Creativo Digital", un concurso a nivel mundial, coordinado y asesorado por académicos y directores de carrera de la Escuela de Humanidades y Ciencias

Sociales. El taller consistió en diseñar un comercial para la nueva campaña de Reebok. "Live with fire," auspiciado por MOFILM empresa de global crowdsourcing.

Los resultados alcanzados fueron de extraordinaria calidad y los mejores proyectos se encuentran ahora en la fase mundial de la competición.

Reto de negocios: FEDEX aliado de las PYMES

Alumnos de las carreras de Licenciado en Administración de Empresas y Licenciado en Mercadotecnia de la Escuela de Negocios participaron en un reto real:

Cómo una multinacional posicionada en el mercado de clientes globales (FEDEX) puede incursionar en el mercado de las PYMES y ser líder en este segmento.



Reto interdisciplinario, soluciones creativas para necesidades actuales:

El reto Cal y Mayor

El objetivo es incentivar la solución de un caso actual de la empresa internacional Cal y Mayor y Asociados mediante el espíritu emprendedor abordando el desafío desde un enfoque interdisciplinario entre las carreras de Ingeniería Industrial y de Sistemas de la Escuela de Diseño, Ingeniería y Arquitectura; y Licenciado en Administración Financiera de la Escuela de Negocios.



4.4 Rotaciones clínicas

Los alumnos de la carrera de Médico Cirujano realizan prácticas hospitalarias que comprenden guardias y aprendizaje directo “al lado de la cama del paciente”.

Todos los estudiantes de los últimos trimestres participan en dichas experiencias de alto valor al menos durante dos periodos; éstas pueden realizarse en el extranjero, cumpliendo créditos equivalentes a materias del plan de estudios, cuando se cubren los requisitos de las sedes.

La asignación de áreas de rotación durante el sexto año, se realiza atendiendo a los méritos académicos de los aspirantes (promedio), que compiten con sus pares de la Escuela Nacional de Medicina con sede en Campus Guadalajara, Campus Monterrey y Campus Ciudad de México.



4.5 Estancias de investigación

Con el objetivo de acrecentar el interés por la investigación desde la licenciatura, se crearon las estancias de investigación para alumnos de pregrado. En ellas, un estudiante tiene la oportunidad de trabajar durante todo el semestre con un investigador, participando en alguno de sus proyectos.

Cada semestre, todos los investigadores publican las posiciones disponibles en sus proyectos. Se lanza la convocatoria por medio de los directores de carrera y los alumnos interesados se registran. Una vez terminado el plazo de la convocatoria, los investigadores realizan la selección de los alumnos para trabajar en sus proyectos.





5.

Espíritu Emprendedor

Un componente fundamental del Modelo Educativo Tec Siglo 21 es el ESPÍRITU EMPRENDEDOR, por esta razón en la Rectoría de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México se han impartido los Talleres de Aprendizaje Experiencial, cuyo principal objetivo es desarrollar en nuestros alumnos las siguientes competencias:

- Tolerancia al riesgo y la incertidumbre
- Recuperarse rápidamente del fracaso
- Capacidad para detectar oportunidades
- Obtener recursos para implementar soluciones innovadoras



Campus Ciudad de México
Calle del Puente 222,
Col. Ejidos de Huipulco, Tlalpan.
México, D.F. C.P. 14380