

Aula innovadora: tienen estudiantes nueva forma de aprender negocios



Bajo la metodología Game-Based Learning, la Escuela de Negocios habilitó el Leading and Competence Lab en campus Mty

12/11/2025

Martha Mariano

Niza Salas

Con el objetivo de desarrollar habilidades y competencias esenciales en el ámbito profesional de los estudiantes, la [Escuela de Negocios](#) del Tec [campus Monterrey](#) habilitó el **Leading and Competence Lab**.

Está conformado por 2 espacios: **Scape Room** y **Game Room**, que están diseñados bajo la metodología **Game-Based Learning**, la cual utiliza juegos para facilitar el aprendizaje.

Se espera que beneficie a más de **mil 700 estudiantes** de la carrera Estrategia y Transformación de Negocios y a más de 200 de la carrera de Cultura y Desarrollo Organizacional.

*“Vivimos en una época de **transformación** donde los estudiantes aprenden distinto. Con este laboratorio buscamos que los estudiantes sean capaces de trabajar diversas competencias.*

*“Como la resolución de problemas, el liderazgo, la negociación, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico”, aseguró **Xavier Ordeñana**, decano de la Escuela de Negocios Región Monterrey.*

A la inauguración se dieron cita autoridades del Tec. Foto: Niza Salas.



La inauguración del Leading and Competences Lab se llevó a cabo el pasado **6 de noviembre**; autoridades, estudiantes y docentes se sumaron al corte del listón y recorrido por las instalaciones ubicadas en Aulas 6.

*“La metodología **learning by doing** se está volviendo cada vez más importante, así lo hemos conceptualizado en la Escuela de Negocios.*

“Sabemos que necesitamos integrar nuevas experiencias de aprendizaje significativas que permitan hacer mucha experimentación al estudiante”, explicó

Horacio Arredondo, decano nacional de la Escuela de Negocios.

“Es un ejercicio que nos permite acercarnos al mundo laboral de una manera más retadora”.- Fernando Peraldí.

Espacios colaborativos

Ambientado como un hotel, el **Escape Room** está equipado con un escenario en el que los estudiantes deben **resolver desafíos interconectados** y encontrar pistas que los conduzcan a la salida.

*“A través de este juego los profesores **observan y analizan el comportamiento de los estudiantes, enfatizando en su liderazgo y el tipo de estrategias** que utilizan para resolver el acertijo”, detalló Xavier Ordeñana.*

El Escape Room está inspirado en un hotel, donde los estudiantes deberán resolver diversos acertijos. Foto: Martha Mariano.



En el **Game Room**, los alumnos participan en juegos de negociación y creatividad que les permiten poner en práctica conceptos teóricos en un entorno controlado.

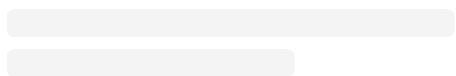
“Esta sala está equipada con diversos juegos de mesa con los que los jóvenes deben diseñar diversas estrategias.

*“Un ejemplo de esto es el trabajo que realizan con un socio formador donde deben trabajar en construir **escenarios futuros**”, comentó.*

“La metodología learning by doing se está volviendo cada vez más importante, así lo hemos conceptualizado en la Escuela de Negocios”.- Horacio Arredondo.



[View this post on Instagram](#)



Desarrollan habilidades y competencias

El Leading and Competences Lab es una iniciativa de la Escuela de Negocios que ya se implementa en los campus **Sonora, Guadalajara, León y Santa Fe.**

Fernando Peraldí, estudiante de séptimo semestre de la Licenciatura en Estrategia y Transformación de Negocios, aseguró que este laboratorio hace énfasis en retarlos a encontrar soluciones a diversos conflictos.

“Es un ejercicio que nos permite acercarnos al mundo laboral de una manera más retadora.

*“Porque tenemos que poner en práctica nuestras habilidades de **liderazgo** y mucho trabajo en equipo, que son competencias que definitivamente tenemos que manejar como profesionistas”, mencionó.*

LEE MÁS:

