

## Programa Resolución de problemas de Accelium.

El programa **Accelium** es uno de los principales operadores tecnológicos a nivel mundial en servicios educativos a través de los juegos de estrategia digitalizados. El programa “**Resolución de problemas**” es la primera experiencia utilizando la metodología Accelium. El principal objetivo es fomentar hábitos de pensamiento excelente entre el alumnado, así como potenciar el desarrollo de habilidades de percepción y razonamiento, la aplicación del pensamiento lógico y heurísticos propios de la resolución de problemas, así como presentar nuevas técnicas de resolución de problemas, entre otros.

El profesor responsable del programa es el profesor José Luis Segura.

El programa “**Resolución de problemas**” es un proceso de aprendizaje basado en juegos de estrategia, programado en dieciséis sesiones, perfectamente estructuradas, siguiendo el mapa de aprendizaje Accelium. Presenta una amplia variedad de herramientas y habilidades, entre las que destacan las siguientes:

- Análisis retrogrado - Empezar por el final)
- Resolución creativa de problemas
- Reducir la complejidad del problema – La herramienta “anclas”
- Resolución de problemas en equipo – El método de las aves migratorias

El proceso de aprendizaje continúa sin problemas después del horario escolar, utilizando la aplicación web de Accelium (<https://app.accelium.com/Account/Login>) a la que tienen acceso todos los alumnos/as mediante contraseña personalizada.

La actividad desarrollada por el alumno/a mientras juega en la aplicación web, es monitorizada y sometida a evaluación continua por parte del profesor/a, que a su vez dispone del apoyo de herramientas de inteligencia artificial que facilitan su labor docente. Hay que destacar que los alumnos/as reciben retroalimentación personalizada en cada sesión presencial, aspecto clave para conseguir aprendizajes significativos y de calidad. Los contenidos están conectados a las recomendaciones de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).