



Accelium Journey

Acelerar el crecimiento, el desempeño y el cambio con un programa de aprendizaje innovador basado en juegos digitales.



Accelium Journey

El aprendizaje y el crecimiento son un camino sin fin

Accelium Journey ofrece un proceso de aprendizaje basado en juegos online que se basa en el método Accelium, una metodología de enseñanza comprobada que actualmente se enseña en más de 40 países de todo el mundo.

Con la rapidez y la diversión de la experiencia del juego, los participantes mejorarán sus habilidades de pensamiento, planificación y gestión, así como sus habilidades sociales e interpersonales.

Los participantes en Accelium Journey recibirán ejercicios personales en el sistema Accelium; estos ejercicios desafiantes ayudarán a los participantes a ser más conscientes de sus procesos de pensamiento y a examinar su desempeño más de cerca.

Los recorridos de aprendizaje son personalizables y se ocupan de una variedad de habilidades de alto nivel, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la flexibilidad, el análisis y la deducción, la extracción de conclusiones y más. Construyen la base de conocimientos de cada participante desde cero, mientras adaptan dinámicamente el contenido a las fortalezas y debilidades del alumno.



¿Cómo funciona?

Accelium Journey tiene una duración de cinco semanas e incluye:

Inicio

- ✓ Esta sesión inicial online presenta a los participantes la metodología Accelium
- ✓ Se familiarizan con el sistema digital
- ✓ Descubren lo que aprenderán durante su recorrido de pensamiento
- ✓ Durante la sesión de apertura, se alienta a cada participante a establecer metas personales.

Aprendizaje Independiente

Se realizarán 4 sesiones adicionales una hora durante las próximas tres semanas dedicadas a:

- ✓ Descubrir tácticas, herramientas, y conceptos del mundo del pensamiento
- ✓ Transferir y aplicar las herramientas e ideas aprendidas en el contexto del juego a situaciones de la vida cotidiana en el ámbito laboral.

Evaluación 360° & Resumen

A medida que concluye el recorrido, los participantes realizan una prueba de diagnóstico de 360 grados que mapea sus habilidades de pensamiento, toma de decisiones y resolución de problemas, y genera un informe personal rico en información.

Comienzo

5 semanas de implementación



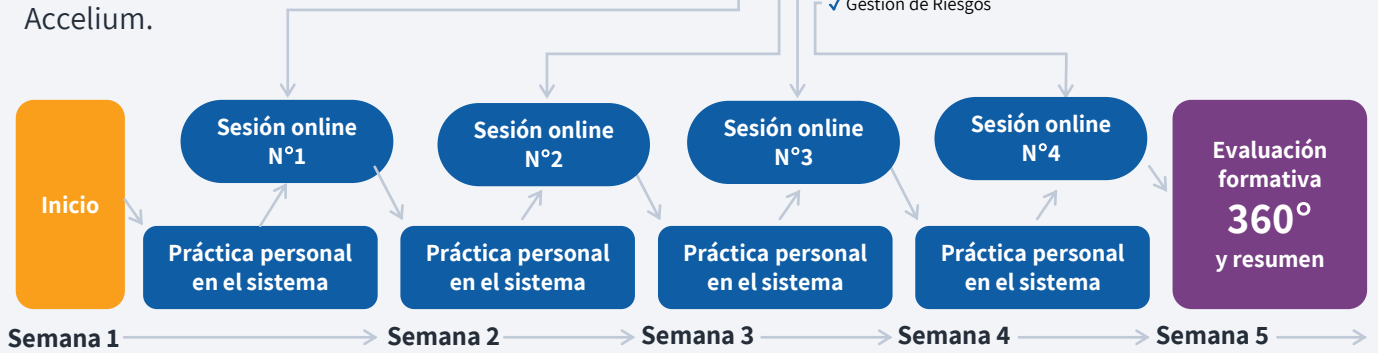
Estructura

El programa combina sesiones de aprendizaje online con sesiones de capacitación personal en la aplicación. Las sesiones online de aprendizaje en grupo consisten en una clase magistral (60 minutos) sobre un tema que usted selecciona de manera anticipada de la lista proporcionada.

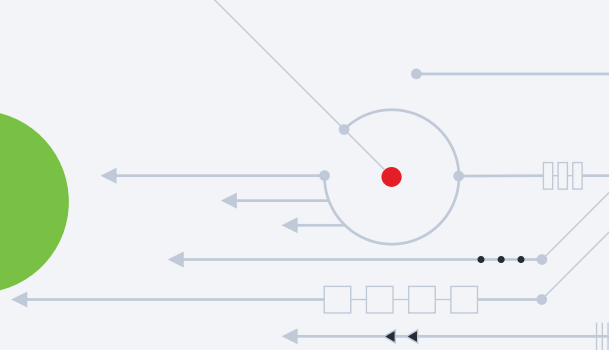
Las clases magistrales se realizarán una vez por semana, tiempo durante el cual los participantes practicarán utilizando el sistema Accelium.

Crea tu recorrido -
Selecciona tus Materias para cada semana


- ✓ Identificar el núcleo del problema
- Allanar el camino
- ✓ Manejo del Cambio
- Identificar anclas
- ✓ Identificar Puntos Clave
- Pensamiento Creativo
- "La Herramienta Alternativa de Eliminación"
- Resiliencia
- Estructura grupal
- ✓ Gestión de Riesgos

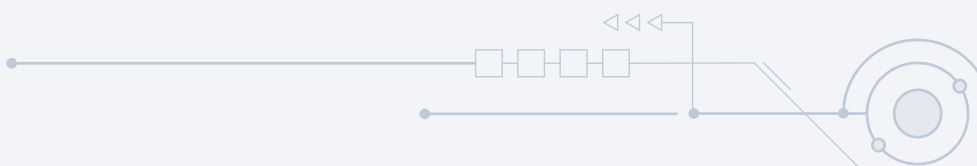


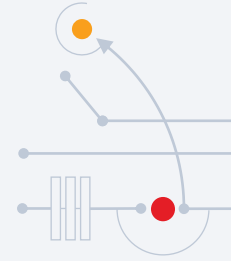
Ejercicios Accelium – Crea tu Recorrido



	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Ejercicio 3	Ejercicio 4	Ejercicio 5
Tema Principal	Identificar el Núcleo del Problema	Allanar el Camino	Manejo del Cambio	Identificar Anclas	Identificar Puntos Clave
Juego Principal	 Move It	 Blocker	 2-Flags	 PingWins	 Elements
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> Resolución de Problemas Pensamiento Analítico Visión Sistemática Seguir el Orden de Jugadas Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> Toma de Decisiones Cálculo Adaptabilidad Gestión de Recursos Priorización 	<ul style="list-style-type: none"> Adaptabilidad Toma de Decisiones Pensamiento Flexible Enfoque Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis y Deducción Resolución de Problemas Identificar Patrones Seguir el Orden de Jugadas Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> Toma de Decisiones Cálculo Planificación Pensamiento Estratégico

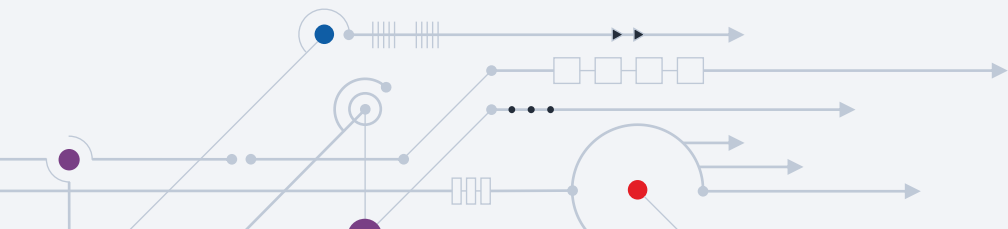
	Ejercicio 6	Ejercicio 7	Ejercicio 8	Ejercicio 9	Ejercicio 10
Tema Principal	Pensamiento Creativo	“La Herramienta Alternativa de Eliminación”	Resiliencia	Estructura Grupal	Gestión de Riesgos
Juego Principal	 What's in the Box	 Enigma	 Climb Up	 Clash	 Lockdown
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Identificar Patrones Persistencia Seguir el Orden de Jugadas Pensamiento Flexible 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis & Deducción Calculo Pensamiento Analítico 	<ul style="list-style-type: none"> Resolución de Problemas Análisis & Deducción Persistencia Seguir el Orden de Jugadas Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> Cooperación Planificación Pensamiento Estratégico Seguir el Orden de Jugadas Cálculo 	<ul style="list-style-type: none"> Cálculo Pensamiento Estratégico Priorización Planificación Gestión de Recursos





Matriz de Habilidades por Ejercicio de Pensamiento

	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Ejercicio 3	Ejercicio 4	Ejercicio 5	Ejercicio 6	Ejercicio 7	Ejercicio 8	Ejercicio 9	Ejercicio 10
	El Núcleo del Problema	Allanar el Camino	Manejo del Cambio	Identificar Anclas	Identificar Puntos Clave	Pensamiento Creativo	Eliminación	Resiliencia	Estructura Grupal	Gestión de Riesgos
Pensamiento Analítico	■						■			
Planificación	■		■		■			■	■	■
Visión sistemática	■									
Creatividad						■				
Identificar Patrones				■		■				
Toma de Decisiones		■	■							
Pensamiento Estratégico		■	■		■				■	■
Pensamiento Flexible			■			■				
Eficiencia							■	■		
Persistencia						■		■		
Adaptabilidad		■	■							
Priorización		■								■
Cálculo		■			■		■		■	■
Resolución de Problemas	■			■				■		
Seguir el Orden de Jugadas	■			■				■	■	
Análisis y Deducción				■			■	■		
Cooperación									■	



Ejercicio N°1

Identificar el Núcleo del Problema

Descripción:

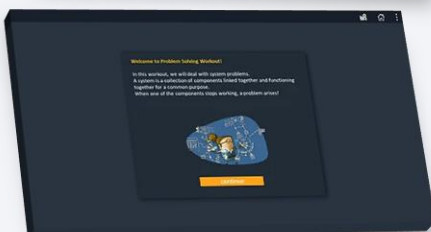
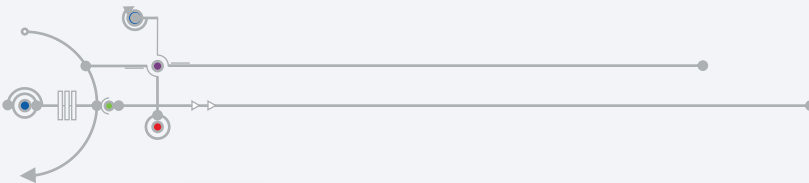
En este Ejercicio, trataremos los problemas del sistema. Un sistema es una colección de componentes conectados entre sí y que funcionan juntos para un propósito común. Cuando uno de los componentes deja de funcionar, ¡surge un problema!

Los problemas del sistema son más comunes de lo que piensas: Un vehículo que dejó de funcionar, un equipo cuyo desempeño es inadecuado o insatisfactorio, un producto que no funciona según lo planeado... ¡y más!

Cuando el sistema no funciona, debemos responder rápidamente e identificar el núcleo del problema.

Acerca del juego:

Move It es el juego principal en este Ejercicio. Es un desafiante juego de acertijos en el que tienes que sacar al mudador de la habitación moviendo los muebles y despejándole el camino hacia la puerta.



Habilidad Principal:

Resolución de problemas

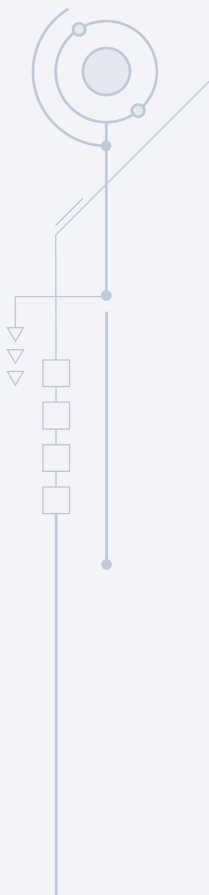
Sub- Habilidades

Pensamiento Analítico

Visión sistemática

Planificación

Seguir el orden de jugadas

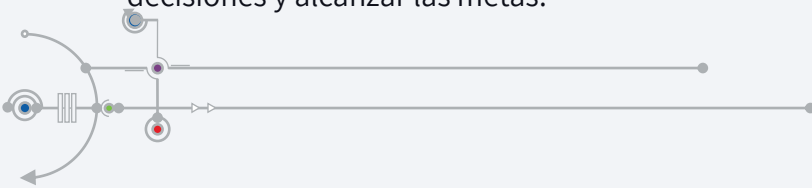


Ejercicio N°2

Allanar el Camino

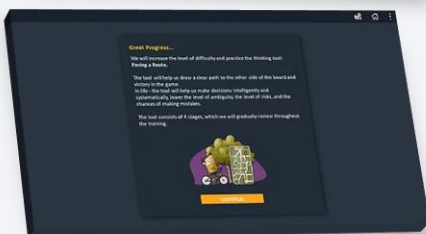
Descripción:

Allanar el camino es un concepto clave en la toma de decisiones. Este Ejercicio enfatiza la importancia de identificar un camino crítico y tomar acción activa, dos principios esenciales que mejorarán nuestras posibilidades de apegarnos a las decisiones y alcanzar las metas.



Acerca del Juego:

El juego en este ejercicio se llama **Blocker** - un juego de estrategia diseñado para dos jugadores. Cada jugador recibe una cantidad limitada de recursos en forma de barreras que pueden ayudar a bloquear el progreso del oponente y allanar el camino hacia la victoria.



Habilidad Principal:

Toma de Decisiones

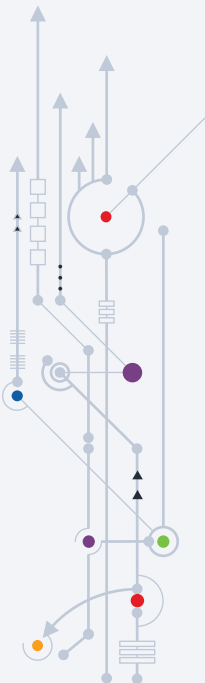
Sub- Habilidades

Cálculo

Adaptabilidad

Gestión de Recursos

Priorización



Ejercicio N°3

Manejo del Cambio

Descripción:

En este Ejercicio, conocerás y practicarás una herramienta de pensamiento llamada Método del Semáforo. El método nos ayudará a lidiar con los cambios.

El Método del Semáforo es un método meta cognitivo que enfatiza nuestra capacidad para detectar cambios con anticipación y adaptarnos a situaciones cambiantes.



Acerca del Juego:

El juego en este Ejercicio es **2 Flags**. Es un juego de estrategia para dos jugadores en el que debes conquistar la bandera del oponente utilizando armoniosamente cinco exploradores (piezas de juego). Para ganar, deberás crear un plan y ejecutarlo mientras superas las amenazas del oponente



Habilidad Principal:

Adaptabilidad

Sub- Habilidades

Toma de Decisiones
Pensamiento Flexible
Adaptabilidad
Planificación

Ejercicio N°4

Identificar Anclas

Descripción:

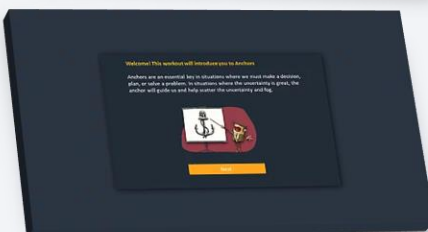
Este Ejercicio se enfocará en la herramienta: Identificar Anclas.

Las anclas son una clave esencial en situaciones en las que se nos requiere tomar una decisión, planificar o resolver un problema.

En situaciones donde la incertidumbre es grande, el ancla nos guiará y ayudará a disipar la incertidumbre y la niebla. La incertidumbre o "niebla" es una situación en la que lo que era obvio hace un momento ahora está en duda, y la principal dificultad es la incapacidad para llevar a cabo un plan. El ancla es lo constante que permanecerá estable y no cambiará dentro de la realidad dinámica.

Acerca del Juego:

PingWins es un desafiante juego de rompecabezas en el que tenemos que guiar al pingüino al hoyo de pesca. ¡El camino no siempre estará despejado, y la solución está en nuestra capacidad para identificar anclas!



Habilidad Principal:

Análisis y Deducción

Sub- Habilidades

Resolución de Problemas

Identificar Patrones

Seguir el Orden de Jugadas

Planificación

Ejercicio N°5

Identificar Puntos Clave

Descripción:

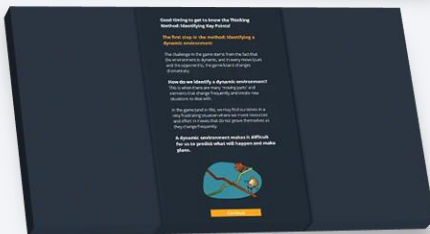
¡Nuestro mundo está en constante cambio! Las organizaciones enfrentan nuevas leyes, nuevas regulaciones, tendencias cambiantes, cambios de fuerzas políticas y más... ¡todos los días! Agregue a eso los cambios en la fuerza laboral y la presión constante para mejorar el desempeño y reducir los riesgos. Para garantizar el buen funcionamiento de una empresa en un entorno dinámico como el que describimos, debemos aferrarnos a los puntos clave.

El Ejercicio arrojará luz sobre la importancia de identificar y controlar los Puntos Clave. Esta es una herramienta de gestión que nos ayudará a hacer frente a entornos dinámicos caracterizados por cambios frecuentes.

Acerca del Juego:

Practicaremos la herramienta de identificación de 'Puntos clave' utilizando el juego **Elements**.

Elements es un juego de estrategia diseñado para dos jugadores. Ambos jugadores intentan ganar el control del tablero de juego. ¡El control se logrará si identificas los puntos clave y los atrapas antes que el oponente!



Habilidad Principal:

Toma de Decisiones

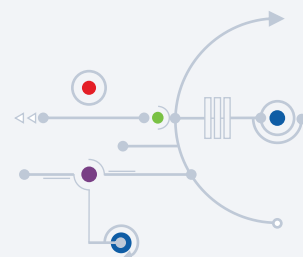
Sub- Habilidades

Cálculo

Planificación

Pensamiento Analítico

Pensamiento Estratégico



Pensamiento Creativo

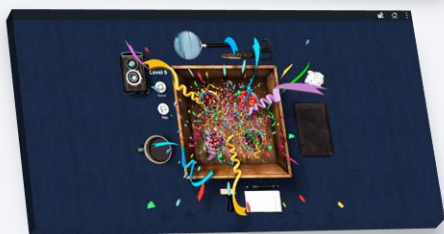
Descripción:

El pensamiento creativo es el proceso de nutrir tu imaginación permitiéndole “pensar fuera de la caja”. Ser capaz de entrenar tu mente para pensar creativamente te ayuda a inventar, resolver problemas, crear y comunicarte de maneras nuevas y frescas.

Los pensadores creativos tienen una gran demanda en el mercado laboral y el pensamiento creativo es una de las habilidades clave necesarias en futuros trabajos según un informe reciente del Foro Económico Mundial.

Acerca del Juego:

El juego principal en este Ejercicio es: **What's in the Box**. El juego no tiene reglas, solo un conjunto de operaciones que debes identificar para moverte y avanzar entre los niveles. Este juego único requiere que pienses fuera de la caja e involucres el pensamiento lateral, que es la capacidad de percibir patrones que no son obvios. El juego involucra y practica tu pensamiento multidimensional y multidireccional, así como tu flexibilidad mental.



Habilidad Principal:

Creatividad

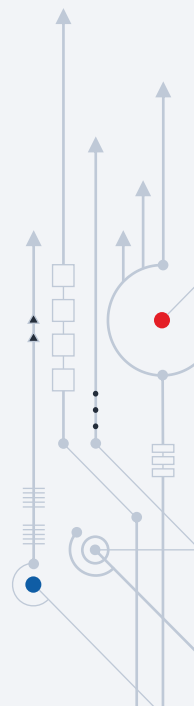
Sub- Habilidades

Identificar Patrones

Persistencia

Seguir el Orden de Jugadas

Pensamiento flexible



Ejercicio N°7

“La Herramienta Alternativa de Eliminación”

Descripción:

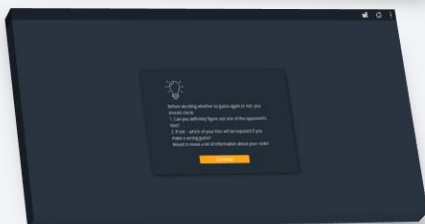
Este Ejercicio se enfocará en familiarizarse y practicar con “La Herramienta Alternativa de Eliminación” - Prueba por contradicción. La eliminación es una poderosa herramienta que nos puede ayudar en los procesos de análisis, toma de decisiones y resolución de problemas. Esto puede parecer un poco trivial, ya que probablemente tengas experiencia en la eliminación de opciones y utilices bastante el método en varios contextos. Pero muchas veces, nos apresuramos a descalificar opciones por un presentimiento o sin haber hecho un proceso ordenado. En tales situaciones, podemos omitir buenas posibilidades que en realidad podrían acercarnos a una solución.

¡La aplicación adecuada de la herramienta mejorará tu desempeño en muchas áreas!

Acerca del Juego:

El juego que lidera este Ejercicio es: **Enigma**.

Enigma trata de descifrar un código secreto. El objetivo del juego es revelar el código de tu oponente antes de que se revele tu código. ¿Pero cómo? Solo ves la parte posterior de las fichas de código del oponente y solo ves tu código. La recopilación de información, las conclusiones, el trabajo sistemático y la eliminación de opciones son las habilidades que ayudarán a lograr la meta.



Habilidad Principal:

Análisis y Deducción

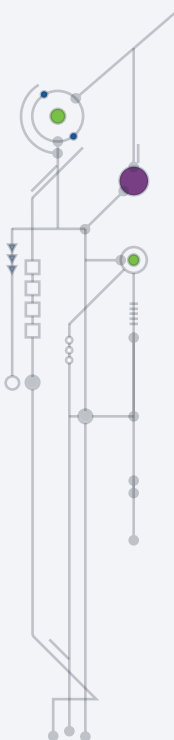
Sub- Habilidades

Cálculo

Priorización

Pensamiento Analítico

Eficiencia



Ejercicio N°8

Resiliencia

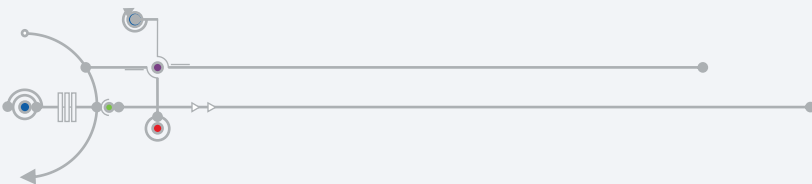
Descripción:

¿Alguna vez te has preguntado por qué algunas personas mantienen la calma ante las sorpresas y los cambios, mientras que otras pierden la paz y la concentración? Las personas que pueden navegar las experiencias de la vida de manera efectiva tienen una alta resiliencia. Incluso si te consideras una persona fuerte, inevitablemente encontrarás desafíos en algún momento durante el viaje de tu vida. Tu resiliencia es la clave para convertir los desafíos en éxitos.

En este Ejercicio, conoceremos el Método del Alpinista, ¡una estrategia útil para desarrollar la resiliencia y enfrentar con éxito los desafíos de la vida!

Acerca del Juego:

El juego principal en este Ejercicio: **Climb Up**
Su objetivo es llevar al alpinista a la cima de la montaña. El escalador puede moverse de clavija en clavija con la ayuda de sus recursos: clavijas y cuerdas que las conectan. Buen plan, adaptabilidad al entorno e ingenio: ¡llevarán al alpinista a la cima!

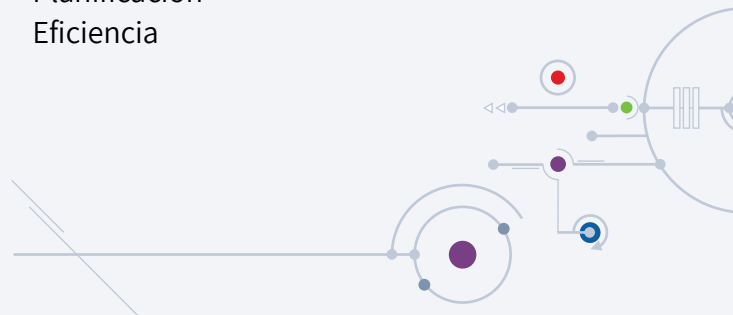


Habilidad Principal:

Análisis y Deducción

Sub-Habilidades

Persistencia
Resolución de Problemas
Seguir el Orden de Jugadas
Planificación
Eficiencia



Ejercicio N°9

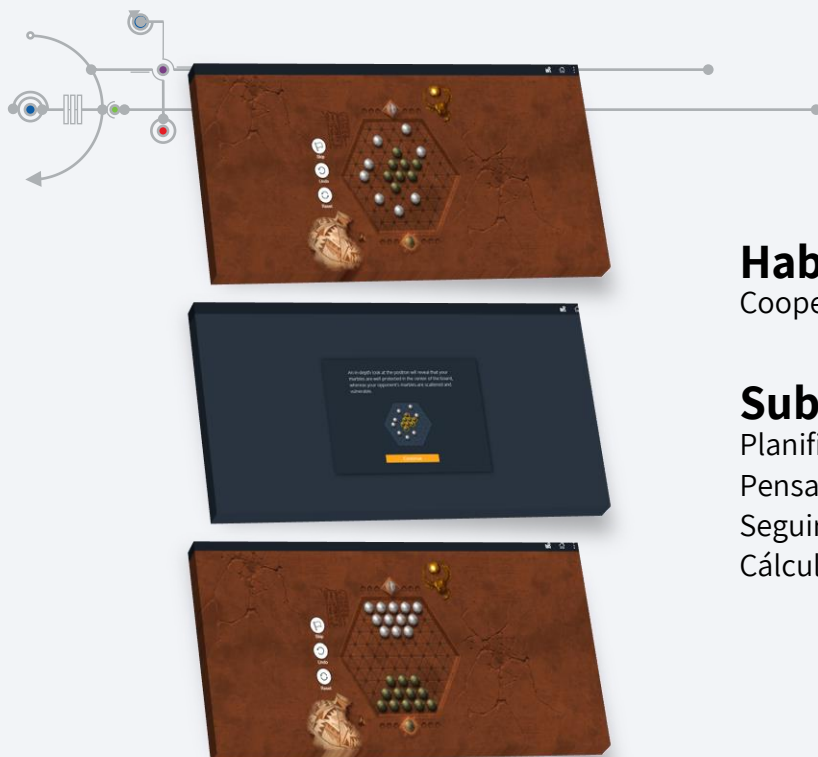
Estructura Grupal

Descripción:

¿Cuál es la conexión entre las aves que migran a sitios cálidos y el trabajo en equipo? Lo que es único acerca de las aves migratorias es su estructura grupal durante su vuelo. El grupo vuela en formación en forma de V, con el líder del grupo liderando el borde de la estructura y asumiendo la mayor parte del esfuerzo. Es la singularidad y la sinergia del vuelo de esta manera lo que reduce la fricción del aire y aumenta el vuelo de las alas del ave frente a él. Volar en esta estructura es un 70% más eficiente y rápido que volar un solo pájaro. Por lo tanto, el grupo puede recorrer grandes distancias. ¿Qué se puede deducir de esto sobre el trabajo en equipo? Un equipo trabajando en conjunto con la estructura grupal más adecuada alcanzará sinergia y mayores logros. La unidad para un objetivo común, una combinación de diversidad de talentos y asistencia mutua, llevará a todo el equipo a logros más altos.

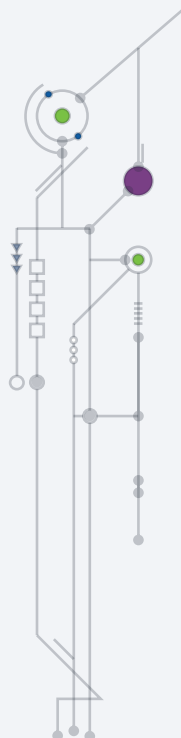
Acerca del Juego:

El juego principal en este Ejercicio: **Clash**
Clash es un juego de estrategia abstracto para dos jugadores. Los jugadores están representados por canicas blancas y negras opuestas en un tablero hexagonal con el objetivo de empujar seis de las canicas del oponente fuera del borde del tablero. Solo la estructura correcta del grupo de sus canicas le permitirá obtener una ventaja significativa y ganar.



Habilidad Principal:
Cooperación

Sub- Habilidades
Planificación
Pensamiento Estratégico
Seguir el Orden de Jugadas
Cálculo



Ejercicio N°10

Gestión de Riesgos

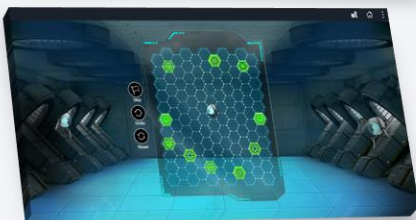
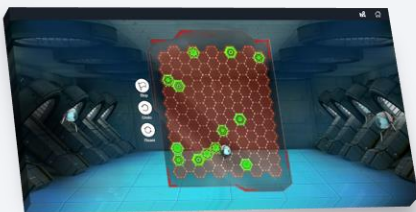
Descripción:

El objetivo del Ejercicio es introducir una herramienta útil en el proceso de gestión de riesgos. La herramienta se llama Profilaxis. Este es un término en Ajedrez que significa Acción Preventiva. En Ajedrez, un movimiento profiláctico no solo pretende mejorar la posición del ajedrecista, sino también como una acción que evita que el oponente mejore una posición o cree una amenaza. La gestión de riesgos es una parte esencial de la planificación empresarial eficaz. En el mundo de la gestión de riesgos, la profilaxis o el pensamiento preventivo es la capacidad de identificar problemas potenciales antes de que ocurran, de modo que se puedan planificar acciones para reducir o prevenir por completo el resultado negativo en caso de que estos problemas se materialicen.

Acerca del Juego:

El juego principal en este Ejercicio: **Lockdown**

Un juego de estrategia que tiene lugar en un laboratorio secreto de alta tecnología. Un sofisticado robot se rebela e intenta escapar. Debes establecer barreras y evitar el intento de fuga. Poco después de comenzar a jugar, comprenderás que el juego requiere que lleves a cabo un proceso de gestión de riesgos y que adoptes un estado mental de Pensamiento Preventivo. Ambos tienen como objetivo evitar situaciones en las que nos encontremos 'En las Rocas'.



Habilidad Principal :
Pensamiento Estratégico

Sub- Habilidades

- Planificación
- Cálculo
- Gestión de Recursos
- Priorización



Accelium Group- Expertos en Aprendizaje y Evaluación Basados en Juegos

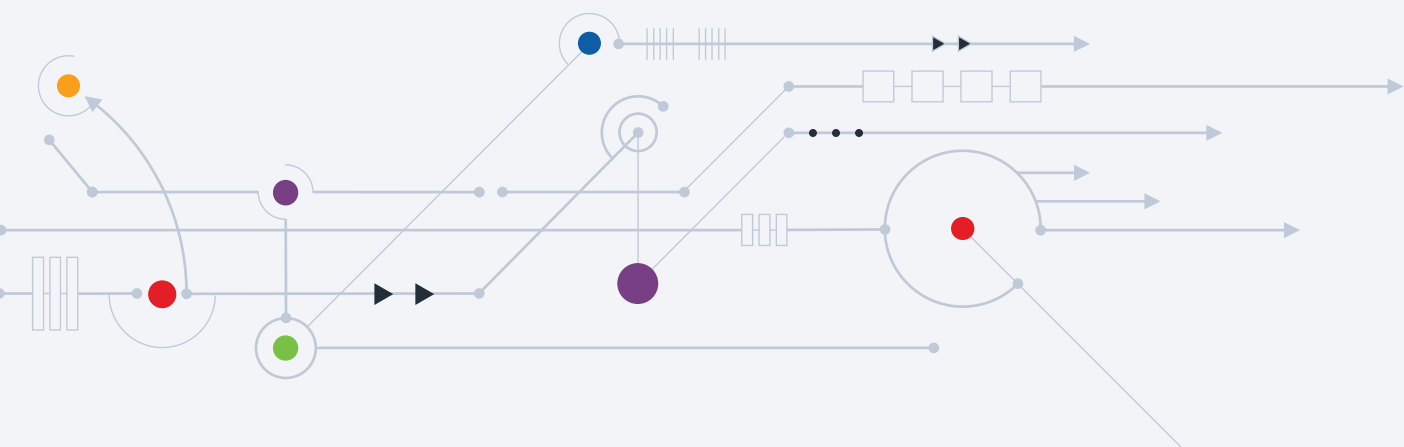
Accelium desarrolla habilidades cognitivas, sociales y emocionales de orden superior mediante juegos de estrategia. Basado en una metodología científicamente probada y adoptada en más de 40 países en todo el mundo, nuestro proceso de aprendizaje único combina instrucción en clase, coaching personal y aprendizaje digital de vanguardia. Durante los últimos 25 años, hemos presentado a los alumnos las poderosas herramientas estratégicas utilizadas por Maestros del Ajedrez y expertos en Teoría de Juegos para el análisis, la resolución de problemas y la toma de decisiones, ayudándolos a ser más efectivos, metódicos y resilientes.





¡Gracias!

Visítenos en: www.accelium.com



 **Acceium**