MÓDULO

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Saber razonar sobre diversas situaciones para plantearse y resolver problemas de una forma efectiva y creativa desde datos concretos e inmediatos, la información aprendida y la experiencia acumulada, es una de las competencias más demandadas en el mundo y realmente muy importante para la mejora de la I+D+i.

Para lograr estos objetivos, en este módulo se combinan varias dinámicas de gamificación dentro de una serie de actividades de trabajo en grupo sobre casos de estudio, con el objetivo de afianzar las ideas y conclusiones y ayudar lo máximo posible a que los participantes puedan aprovechar los métodos y técnicas aprendidas en su día a día .

¿Cuáles son sus objetivos?

1. Aumentar la capacidad creativa para formular hipótesis o alternativas de decisión y acción frente a un problema.
2. Aprender mecanismos mentales para la prueba y error de estas hipótesis antes de su implementación (razonamiento hipotético-deductivo), y técnicas/herramientas que pueden ayudarles durante esta fase.
3. Desarrollar experiencia en la identificación de las variables críticas para una decisión, y a la hora de establecer mecanismos para inferir los resultados posibles de una decisión.
4. Aprender operaciones mentales para la selección de una solución al problema y técnicas/herramientas que pueden ayudarles durante esta fase, conciviendo la resolución de problemas como un proceso más que como una acción puntual y única.