

EXPERIENCIAS E-LEARNING - BRIEF INSTITUCIONAL -




CREATIVA
EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

En ALQUIMIA CREATIVA ofrecemos experiencias tendientes a potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la región.

Nuestra motivación es acompañar la transformación de la educación actual a través del desarrollo de habilidades para la vida y el trabajo.

Buscamos, al igual que en la «alquimia» de la antigüedad (que buscaba el deber ser último del metal: el oro), generar espacios que permitan acompañar una mejor versión de toda persona o institución.

¿QUIÉNES SOMOS?

Somos agentes de transformación conformado por un equipo multidisciplinario, que acompañan procesos de cambio a través de experiencias personalizadas orientadas a alcanzar la mejor versión que las personas y/o organizaciones se propongan.

¿A DÓNDE VAMOS?

Nadie lo sabe con certeza, pero sí sabemos que el cambio es lo único constante y que, preparar a las personas e instituciones a través de experiencias que les permitan gestionar dicha transformación, es el medio para lograr cualquier objetivo futuro.

¿QUÉ EXPERIENCIAS PROPONEMOS?

- Experiencias Toolbox de Habilidades
- Experiencias Vivenciales
- Experiencias E Learning

Somos facilitadores, guías que orientan en el desarrollo de competencias y habilidades para la vida.



OBJETIVOS

Nuestros talleres y desarrollos están alineados a objetivos específicos de la organización. Los mismos son:

- Enseñar a transformar los problemas y las crisis en oportunidades de cambios.
- Usar el pluralismo y la democracia como medio de decisión.
- Vivenciar positivamente el cambio continuo.
- Educar individuos auténticos en su singularidad, sensibles y visionarios, con el fin de que sean capaces de tomar sus propias decisiones con plenitud y responsabilidad.

DESTINATARIOS

Las experiencias promovidas por Alquimia Creativa tienen como público objetivo tanto a personas que quieran desarrollar habilidades y competencias como instituciones que busquen diseñar programas de formación o terciarizar procesos formativos.

METODOLOGÍA

A pesar de que las experiencias se construyen en relación con las necesidades de la persona o institución, algunas de las teorías transversales desde las que sostenemos el diseño de procesos de enseñanza y aprendizaje de habilidades y competencias son:

1. Aprendizaje basado en proyectos: se centra en la realización de proyectos concretos que permiten a los estudiantes aprender a través de la resolución de problemas y la toma de decisiones.
2. Aprendizaje basado en el juego: el uso de juegos y actividades lúdicas para promover el aprendizaje.
3. Aprendizaje basado en la resolución de problemas: se centra en la resolución de problemas reales y relevantes para los estudiantes, lo que les permite aprender a través de la reflexión y el análisis crítico.
4. Aprendizaje experiencial: este enfoque se centra en la participación activa de los estudiantes en experiencias concretas que les permiten aprender a través del análisis de su propia experiencia.

Tomando elementos de la Educación Popular, nuestra metodología de trabajo con grupos permite la activación de un proceso pedagógico sustentado en el protagonismo de los participantes, el diálogo de saberes y la producción colectiva de aprendizajes.

Trabajamos centralmente con recursos lúdicos que persiguen un doble objetivo. En primer lugar, buscan vincular emocionalmente a la persona y pasar por el cuerpo el proceso de aprendizaje, logrando así una mayor y más activa participación. En segundo lugar, permite un desarrollo significativo del aprendizaje vinculado a interacciones sociales, trabajando el aprendizaje desde el error y despojando los prejuicios y paradigmas limitantes; construyendo así una base más rica para la elaboración colectiva del aprendizaje.



EQUIPO DE TRABAJO



DIEGO TALQUENCA / TALLERISTA - DIRECTOR

Apasionado por las Nuevas Tecnologías aplicadas a la gestión de los recursos y al trabajo colaborativo. Facilitador de actividades Outdoor para Organizaciones, desarrollando habilidades de Liderazgo, Comunicación, Valores y Trabajo en Equipo. Docente de Nuevas Tecnologías aplicadas a la Gestión. Scout.



MAURICIO MANINI / TALLERISTA - ASESOR

Comunicador Social, multidisciplinario, de vocación periodística. Especializado en oratoria y debate. Profesor en secundaria y universidad. Capacitador internacional. Busco ayudar en una mejor comunicación, para que en el mundo podamos entendernos.



AUGUSTO BERNASCONI / FUNDADOR - ASESOR - TALLERISTA

Internacionalista con experiencia en educación y emprendimiento. Facilitador en habilidades blandas. Secretario de Educación a Distancia en la Universidad de Congreso. Asesor en Club de Emprendedores de la Municipalidad de la Ciudad de Mendoza. Profesor en educación superior presencial y online de diversas cátedras.



GERARDO MONTENEGRO / TALLERISTA - PRODUCTOR

Artista y Productor audiovisual. Estudios en Educación Social y Ciencia Política y Administración Pública. Apasionado por la lectura y la escritura. Motivado en transformar realidades para así transformar la propia. Especializado en Herramientas Educativas para el Siglo XXI. "Crear es crear"



CARLA JUAREZ / TALLERISTA - CONSULTORA

Diseñadora Gráfica. Magister en Educación en Entornos Digitales. Busco construir y acompañar las experiencias e-learning, buscando generar en ellas disrupción y procesos creativos. Creo en la necesidad de colaborar en dar un salto cuántico futuro.



GONZALO G DIEZ / TALLERISTA - CONSULTOR

Economista y Data Scientist. Consultor empresarial: Consultoría financiera, Estrategia de fijación de precios y Gestión de proyectos. Busco empoderar a la gente para que aprenda a aprender a través de la Educación económica y centrado en la autonomía del alumno.



AYELÉN QUIROGA CORTÉS / ASESORA PEDAGÓGICA

Asesora Educativa y Creativa de vocación. Experta en el desarrollo de usos digitales y usos de plataformas virtuales. Tengo por PROPÓSITO la búsqueda del desarrollo integral fortaleciendo tanto el acompañamiento docente e institucional, como el individual para todo joven y adulto, a través del ARTE y la CREATIVIDAD.



NATALIA MICULI / TALLERISTA

Prof. de Economía, Lic. en Educación y Coach Ontológica Profesional. Desarrollo de servicios financieros. Docente en nivel superior. Apasionada por el desarrollo de propósito de vida y el cuidado ambiental. Mi propósito es aportar en organizaciones vinculadas al tripe impacto, Sistema B o actividades afines.



MARÍA PAZ GOMEZ / TALLERISTA

Licenciada en Relaciones Humanas. Orientada a la industria TECH y STEAM. Coordinadora de RRHH, Consultora y Reclutadora TI. Creo que el mundo necesita reflexión genuina sobre el ser feliz, empatía ambiental, y el respeto a la diversidad. Busco ser inspiración para estos cambios y gestora de espacios humanos.



MAURO CENTELEGHE / TALLERISTA

Estudios en Derecho. Referente del Taller de Ciudadano Global. Apasionado por la historia, el derecho y la política. Enseñanza de Inglés. Adicto a aprender idiomas (ya van cinco y aún no son suficientes).



EXPERIENCIAS E-LEARNING

Nuestras Experiencias E-Learning son ideales para empresas y instituciones educativas que buscan potenciar sus formaciones a través de procesos digitales y plataformas virtuales.

Ofrecemos una amplia gama de opciones que se adaptan a las necesidades y objetivos de cada empresa o institución, y que pueden incluir elementos de gamificación para hacer la experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.

Nuestras experiencias E-Learning son fáciles de usar y están diseñadas para ser accesibles desde cualquier lugar y dispositivo. Además, cuentan con un equipo de formadores expertos que están dispuestos a acompañarte en el proceso de aprendizaje y asegurarse de dejar las capacidades instaladas para continuar autónomamente.

¡No esperes más y descubre cómo nuestras Experiencias E-Learning pueden ayudar a tu empresa o institución a dar el salto que necesita!

Los niveles de nuestros programas son:

- **Programa JUMP - Programa de Salto Digital -**

Es ideal para aquellas empresas o instituciones que estén dando sus primeros pasos en el mundo del aprendizaje digital. Este programa de Salto Digital te acompaña en la creación de tu Campus virtual y te ayuda a alfabetizar digitalmente a tu equipo. Además, te brinda asesoramiento para el diseño de contenidos digitales y la formación de tus equipos. Con JUMP, podrás armar tu diferencial y destacarte en el mercado gracias a tus habilidades digitales.

- **Programa SX - Diseño de Experiencia del Alumno -**

Es el siguiente nivel en tu viaje hacia el aprendizaje digital. En este Programa de Diseño de Experiencia Alumno, te brindamos herramientas y conocimientos basados en el Modelo de UX para potenciar el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades y competencias en tus asistentes. El objetivo es asegurarnos de que tu empresa o institución esté brindando la mejor experiencia de aprendizaje posible a sus alumnos.

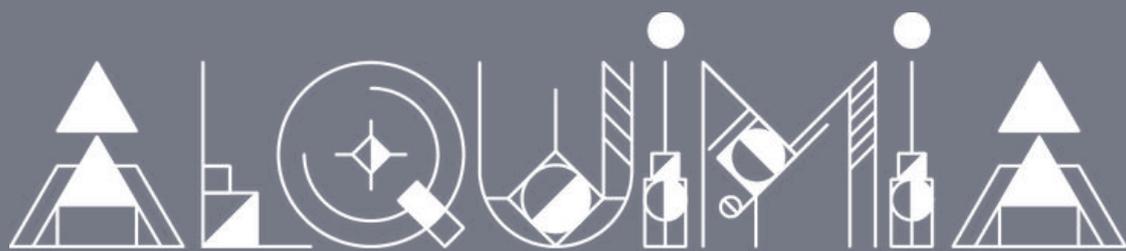
- **Programa AXIS - Gamificación de Procesos Educativos -**

Ideal para aquellas empresas o instituciones que buscan vincular emocionalmente a sus alumnos y generar un engagement directo a través de procesos de ludificación y gamificación. AXIS es el tercer nivel de nuestras Experiencias E-Learning y te brinda todo lo que necesitas para transformar tus procesos de aprendizaje y promover la participación y la motivación de los estudiantes a través del juego.

“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”

Paulo Freire





C R E A T I V A

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS



Director de Alquimia Creativa - Esp. Augusto Bernasconi



(+54) 261-653-3656



experiencia@alquimiacreativa.org



www.alquimiacreativa.org



linkedin.com/company/experiencia-alquimia-creativa/