

# EXPERIENCIAS VIVENCIALES

- 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



Son dinámicas prácticas con objetivo de que los estudiantes desarrollen competencias generales y, a la vez, encuentren espacios de realización personal dentro del colegio (o institución en la que se desarrolle la propuesta) que les permitan conocerse a sí mismos y vincularse con los aprendizajes a realizar.

Estas experiencias nacen con el fin de romper con el paradigma de "la educación debe ser aburrida". Desarrollamos nuestra labor basados en fortalecer las habilidades, capacidades y conocimientos tanto en lo que refiere a la formación individual como a los aspectos sociales, pero desde el JUEGO.

En ese marco y en consonancia con la Ley de Educación Nacional N°26.206 y en particular su artículo 20, partimos de la premisa de:

"... b) Promover en los/as niños/as la solidaridad, confianza, cuidado, amistad y respeto a sí mismo y a los/as otros/as. c) Desarrollar su capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje. d) Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social."

Pero entendemos éstas mismas prácticas como fundamentales y necesarias para las Escuelas y Colegios Secundarios, como para instancias de Educación Superior y el Trabajo.

A través de las experiencias, buscamos acompañar y formar líderes que dominen aptitudes sociales y digitales para empoderar conocimientos, sueños y empresas. Es importante destacar que todo desarrollo se hace teniendo en cuenta el contexto y la situación particular de cada lugar y comunidad que se aborda.

Les presentamos nuestras Experiencias VIVENCIALES actuales.



# EXPERIENCIAS VIVENCIALES

¿Quieres ofrecer a tus estudiantes o participantes una experiencia educativa inolvidable y personalizada que los ayude a desarrollar sus habilidades y competencias de manera divertida y efectiva?

¡Nuestras experiencias vivenciales son la solución perfecta para ti! Nuestras experiencias están conformadas por productos-servicios educativos customizados (adaptados) según las necesidades de cada institución o persona que lo requiera. Haciendo foco en el desarrollo de habilidades y competencias por medio del juego y las vivencias, ofrecemos una amplia gama de experiencias para elegir en cuanto a duración, propósito formativo, dinamismo o espacio.

¡No esperes más para ofrecer una experiencia formativa única a tu medida!

Algunas de las experiencias ya desarrolladas son:

## • Experiencia CIUDADANO GLOBAL

Ofrece un espacio para conocer e involucrarse dentro del debate de problemáticas y conflictos internacionales. Desarrollando habilidades como oratoria, trabajo en equipo, negociación, intercambio de ideas; los participantes conviven durante un fin de semana buscando generar soluciones para los principales problemas en el mundo!

Algunos de los componentes y variables de esta experiencia son:

- Ciclo de Cine-Debate
- Club de Debate y Oratoria
- Participación en Modelos de ONU
- Expo Global
- Simulacro de Consejo de ONU



## • Experiencia ROLERA

Un Juego de Rol o RPG es interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el "rol" de personajes imaginarios a lo largo de una trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. La historia avanza en base a la toma de decisiones de los jugadores, todas de forma cooperativa ya que todos juegan "contra el sistema".

La imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son fundamentales. Otras habilidades son:

- Toma consciente de decisiones
- Trabajo en equipo
- Pensamiento lateral



## • Experiencia JUICIOS POR JURADO

Desde la creación de los Juicios por Jurados en Argentina, se ha detectado que gran parte de la ciudadanía no se encuentra preparada para participar de estas instancias.

Es por eso que creamos esta experiencia en la cual, de manera práctica y vivencial, acompañamos el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para ejercer una ciudadanía responsable. Dentro del programa aprenderás a manejar la presión y el estrés del juicio, y a comunicarte de manera efectiva con el jurado en pos de lograr un consenso en la toma de decisiones.



## • Experiencia LABORATORIO EMPRENDEDOR

¿Eres joven y quieres aprender a desarrollar tus habilidades emprendedoras y a crear tu propio negocio? ¡El Laboratorio Emprendedor es el programa perfecto para ti! Este taller de formación teórico-práctica está diseñado específicamente para jóvenes de 18 a 24 años y está enfocado en el desarrollo de habilidades emprendedoras a través de una experiencia práctica y vivencial. Durante el taller, aprenderás a identificar tus fortalezas y a desarrollar una idea de negocio, a planificar y gestionar tu tiempo de manera efectiva, y a superar los obstáculos y lograr tus metas. ¡No esperes más para sumergirte en el mundo emprendedor y comenzar a crear tu propio camino hacia el éxito!



## • Experiencia CLUB DE ADULTOS EMPRENDEDORES

¿Sientes que has vivido muchas experiencias y trabajos y es hora de dedicarte a lo que realmente disfrutas y te apasiona? ¡Acercate al Club de Emprendedores de la Municipalidad de la Ciudad de Mendoza y sumate a esta nueva experiencia! Este espacio está especialmente diseñado para mayores de 50 años y promueve la incubación de emprendimientos a través de la andragogía (aprendizaje de adultos). Durante el programa, aprenderás a identificar tus fortalezas y a desarrollar una idea de negocio, a planificar y gestionar tu tiempo de manera efectiva, y a superar los obstáculos y lograr tus metas. ¡No esperes más para sumergirte en el mundo emprendedor y comenzar a crear tu propio camino hacia el éxito!

## • Experiencia LÚDICA

Esta experiencia se centra en el desarrollo de juegos de mesa con fines educativos y de desarrollo de habilidades. Algunos de los juegos ya creados son:

### ▪ Maipú 1818:

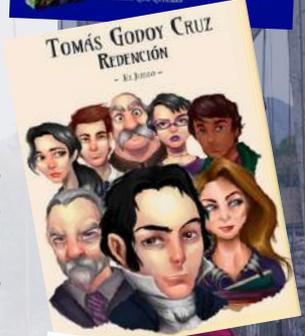
Es un juego creado en el marco del Bicentenario de la Batalla de Maipú, que dio paso a la liberación efectiva de Argentina y Chile. Motivada por la frustración de una historiadora local (ya que esta batalla era poco conocida por jóvenes y adolescentes), este juego se diseñó para ser abordado dentro de un aula de clase y servir de dispositivo para aprender con rigor histórico una batalla a través del juego en 45 minutos y quebrar con la idea: “de qué me sirve aprender algo que sucedió hace 200 años”. A través de procesos reflexivos y poner en relevancia prácticas sucedidas que permitan observar nuestro día a día de una manera distinta, MAIPÚ 1818, se convierte en una herramienta que potencia la educación y la transforma.

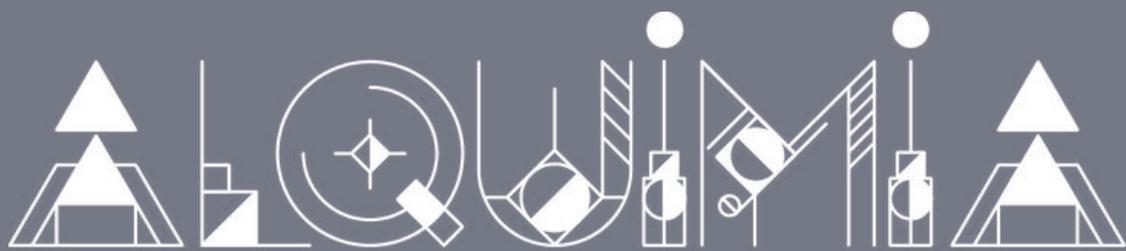
### ▪ Tomás Godoy Cruz:

Este juego de mesa construido desde una metodología de rol e interpretación de personajes, acontece en la actualidad y fomenta el interés de los jóvenes por la investigación y el descubrimiento de los espacios históricos mendocinos. A través de una búsqueda motivada por desmentir un dicho sobre este prócer, los 6 jugadores deben cruzar la ciudad y recorrer las huellas de Tomás Godoy Cruz, aprendiendo de su vida y conociendo la ciudad.

### ▪ Veredicto, defendé lo indefendible

Desde el 2012, “Veredicto” es un juego educativo, creativo y dinámico, diseñado para desarrollar habilidades de debate, argumentación y oratoria. Inicialmente cumple un rol específico para el público de abogados, pero también aplica a público en general interesado en el desarrollo de estas habilidades.





C R E A T I V A

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS



Director de Alquimia Creativa - Esp. Augusto Bernasconi



(+54) 261-653-3656



[experiencia@alquimiacreativa.org](mailto:experiencia@alquimiacreativa.org)



[www.alquimiacreativa.org](http://www.alquimiacreativa.org)



[linkedin.com/company/experiencia-alquimia-creativa/](https://www.linkedin.com/company/experiencia-alquimia-creativa/)