

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

**Estrategia de fortalecimiento de la oferta de servicios de un
emprendimiento social dirigido a personas con discapacidad
psicosocial**

Sebastián Eduardo Hidalgo Tapia

Psicología

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciatura en Psicología

Quito, 7 de mayo de 2020

Universidad San Francisco de Quito

USFQ

Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

HOJA DE CALIFICACIÓN DEI TRABAJO DE FIN DE CARREA

**Estrategia de fortalecimiento de la oferta de servicios de un
emprendimiento social dirigido a personas con discapacidad
psicosocial**

Sebastián Eduardo Hidalgo Tapia

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

María Cristina Crespo, Dra.

Firma del profesor:

Quito, 7 de mayo de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Sebastián Eduardo Hidalgo Tapia

Código: 00139367

Cédula de identidad: 1750151654

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Huertomanías es la primera cooperativa en el Ecuador que ofrece un espacio de trabajo y producción para las personas con enfermedades mentales. Es un emprendimiento social que tiene un gran potencial con el servicio de talleres que ofrece como medio de ingresos económicos. El siguiente trabajo muestra la aplicación del método de aprendizaje experiencial y del Ciclo de Kolb en la estructuración de talleres y la creación de un curso masivo abierto en línea (MOOC) como oportunidad para mejorar los ingresos en la cooperativa Huertomanías. Además, se analiza la importancia de una buena estructura en la realización de talleres y cómo esto podría generar que los ingresos económicos aumenten y la cooperativa adquiera capacidades de auto-sustento.

Este trabajo se realizó en colaboración con Juana Arias, Nicolle De la Torre, María Luisa Trocellier y Camila Suárez.

Palabras clave: Desinstitucionalización, Inclusión laboral, Aprendizaje Experiencial, Ciclo de Kolb, Talleres, MOOC.

ABSTRACT

Huertomanías is the first cooperative in Ecuador that offers a work and production space for people with mental illnesses. It is a social enterprise that has great potential with the service of workshops that offers as a means of economic income. The following project shows the application of the Experiential Learning method and the Kolb Cycle in the structuring of workshops and the creation of a massive open online course (MOOC) as an opportunity to increase the Huertomanías cooperative's income. In addition, there is an analysis of the importance of good structure in the holding of workshops and how this could generate an increase in economic income, leading to the acquisition of self-sustenance capacities for the cooperative.

This work was carried out in collaboration with Juana Arias, Nicolle De la Torre, María Luisa Trocellier and Camila Suárez.

Key words: Deinstitutionalization, Labor Inclusion, Experiential Learning, Kolb Cycle, Workshops, MOOC.

TABLA DE CONTENIDOS

<i>CAPÍTULO 1</i>	9
Marco Teórico	9
<i>CAPÍTULO 2</i>	23
Dinámica de la Organización	23
Historia.	23
<i>CAPÍTULO 3</i>	30
Descripción del Desafío	30
<i>CAPÍTULO 4</i>	32
Propuesta	32
<i>CONCLUSIONES</i>	49
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	51
<i>REFLEXIÓN</i>	60
<i>REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS REFLEXIÓN</i>	62
<i>ANEXOS</i>	63
Anexo 2. Ciclo de Kolb: experiencia concreta- Árbol de Consecuencias.	64
Anexo 3. Icebreaker- Iguales y diferentes.	65
Anexo 4. Ciclo de Kolb: experimentación activa- Momento Eureka.	66
Anexo 5. Icebreaker- Empezando una oración.	67
Anexo 6. Enlaces de actividades.	68
Anexo 7. Capturas de pantalla demo MOOC “Destruyendo el Estigma: Inclusión Laboral”	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Métodos de Aprendizaje.....	12
Tabla 2. Aprendizaje basado en problemas	14
Tabla 3. Aprendizaje basado en investigación	14
Tabla 4. Aprendizaje basado en el juego digital.....	15
Tabla 5. Aprendizaje experiencial	15
Tabla 6. Psicoeducación	16
Tabla 7. Etapas del Ciclo de Kolb con actividades	18
Tabla 8. Pasos Design Thinking	21
Tabla 9. Icebreaker para jóvenes entre 18 a 25 años	33
Tabla 10. Experiencia concreta dentro de Vive el Estigma.....	34
Tabla 11. Observación reflexiva dentro de Vive el Estigma.....	35
Tabla 12. Conceptualización dentro de Vive el Estigma.....	37
Tabla 13. Experimentación activa dentro de Vive el Estigma	37
Tabla 14. Icebreakers para personal de empresas de 25 años en adelante	38
Tabla 15. Experiencia concreta dentro de Diversidad e Inclusión	39
Tabla 16. Observación reflexiva dentro de Diversidad e Inclusión	40
Tabla 17. Conceptualización dentro de Diversidad e Inclusión	41
Tabla 18. Experimentación activa dentro de Diversidad e Inclusión	42
Tabla 19. Icebreakers para padres y familiares de personas con problemas mentales, dirigidos a cualquier edad.....	43
Tabla 20. Experiencia concreta dentro de Adaptándose en Familia.....	43
Tabla 21. Observación reflexiva dentro de Adaptándose en Familia.....	44
Tabla 22. Conceptualización dentro de Adaptándose en Familia	46
Tabla 23. Experimentación activa dentro de Adaptándose en Familia	46

CAPÍTULO 1

Marco Teórico

La Organización Mundial de la Salud define a la salud mental como un estado de bienestar mental que abarca un proceso profundo donde interactúan múltiples factores socioeconómicos, biológicos y del medio ambiente. El resultado de dicha interacción permite el desarrollo óptimo de las capacidades del ser humano, haciendo frente al estrés de la vida cotidiana y trabajando de forma beneficiosa para la comunidad (2018).

El trastorno mental o psicológico es un conjunto de síntomas conductuales o psicológicos que causan malestar en el funcionamiento social, personal y ocupacional de un individuo (APA, 2013). Dentro de las enfermedades mentales existen diferentes tipos de alteraciones que pueden ser de pensamiento, emocionales, de conducta, de percepción y en las relaciones interpersonales. Entre estas alteraciones se incluyen la depresión, esquizofrenia, trastorno bipolar y trastornos del desarrollo (OMS, 2020).

Acorde a la investigación realizada por “The World Bank”, aproximadamente el 10% de la población mundial sufre de algún desorden mental, neurológico o por uso de sustancias. De este porcentaje, el 20% es de niños o adolescentes que sufren de algún desorden mental (2020). Según la Organización Mundial de la Salud, en el Ecuador las cifras de la discapacidad por trastornos mentales, neurológicos, debidos al consumo de sustancias y por suicidio es de 33,4% de toda la población con discapacidad. De este porcentaje, el 8,3% corresponde a depresión, el 5,2% corresponde a ansiedad, 1,6% corresponde a esquizofrenia y el 1,5% representa la bipolaridad (2018).

De los porcentajes mencionados anteriormente, algunos de los individuos necesitan de hospitalización. Los hospitales psiquiátricos son instituciones creadas con

el fin de atender las necesidades de los individuos con trastornos mentales, pero han jugado un papel muy importante como generador de cronicidad en las enfermedades mentales de los individuos (Muñoz, et al., 2011). Los hospitales psiquiátricos impiden la interacción social, debido a que los pacientes permanecen en instituciones aisladas, se debilitan los vínculos del paciente con su familia y personas cercanas, el proceso de comunicación se ve afectado y se deterioran las capacidades de convivencia básica (Muñoz, et al., 2011). Esto ocasiona que los pacientes no desarrollen las habilidades sociales necesarias cuando se trata de convivir en sociedad.

Con el paso del tiempo, se ha visto que el sistema de internación que se ha utilizado en los hospitales psiquiátricos como tratamiento no ha tenido un buen resultado. Por lo contrario, se ha encargado de privar los derechos humanos de los pacientes excluyéndolos de la comunidad y reprimiendo la posibilidad de que tengan una vida funcional con un tratamiento digno que produzca resultados positivos (Muñoz, et al., 2011).

Como consecuencia de los factores negativos que tiene una prolongada hospitalización de pacientes con enfermedades mentales, entre los años 1963 hasta 1970, se aplicó el proceso de la desinstitucionalización por primera vez en Estados Unidos (Silva et al., 2018). Se define como desinstitucionalización al proceso en el cual se evita mantener a las personas con problemas de salud mental dentro de instituciones psiquiátricas, con el objetivo de ingresarlas a la sociedad basándose en modelos teóricos de calidad de vida (Kinker, 2017). Este proceso se dio después de la Segunda Guerra Mundial porque una vez que se conocieron los horrores de la Alemania nazi las personas tacharon de inaceptable el encierro de enfermos mentales (Alanen, 2009). Adicionalmente, el número de personas con problemas de salud mental en hospitales en ese tiempo llegó a superar los 500.000, creando un alto coste para su mantenimiento.

En el Ecuador, el Modelo de Atención en Salud Mental se enfoca en el proceso de desinstitucionalización a través de centros residenciales en el país y centros comunitarios en Quito. Estos son el Centro de Atención Ambulatoria Especializado San Lázaro y el Centro Ambulatorio Intensivo de Calderón para personas con trastorno mental grave (MSP, 2015). El principal problema del Ecuador es que los centros comunitarios se integraron con los centros de salud tipo B y C, los cuales brindan atención médica en niveles básicos que se basan en la prevención y promoción de salud, con el objetivo de optimizar los recursos humanos. Esto genera que no exista un servicio específico en cuanto a salud y enfermedad mental, razón por la cual el proceso de desinstitucionalización no ha resultado exitoso en el país (MSP, 2015).

Sin embargo, existe un modelo de desinstitucionalización donde se da la oportunidad a personas con enfermedades mentales de reinsertarse al derecho de un trabajo digno y justo.

En el país, la cooperativa Huertomanías ha puesto en práctica este modelo. Uno de los servicios más importantes que esta cooperativa ha implementado son los talleres. Algunos de ellos enfocados en temas relacionados con la agricultura y otros vinculados a la desinstitucionalización. El objetivo de la cooperativa al realizar los talleres es aumentar sus ingresos, generar impacto y ser agentes de cambio en la sociedad.

Un taller se puede definir como una metodología de trabajo que se ofrece a una audiencia en específico y su principal objetivo es transferir conocimientos, información y técnicas que se puedan aplicar posteriormente (Candelo, Ortiz, Unger, 2003, p. 9). Existen varios métodos de aprendizaje que se utilizan dependiendo del objetivo y público al que va dirigido, entre ellos, los siguientes que se explican en la Tabla 1.

Tabla 1. Métodos de Aprendizaje

	¿QUÉ ES?	AUTOR (ES)	APLICACIONES
Aprendizaje experiencial	Proceso por el cual el conocimiento es transmitido a través de una experiencia (Burch et al., 2016).	David A. Kolb (1984) Peter Honey y Alan Mumford (1986) Chris Argyris (1977) Joseph Raelin (2000)	Área educativa y organizacional (Granados, García, 2016).
Psicoeducación	Se define como el proceso informativo que se brinda a pacientes, familiares, cuidadores y terapeutas acerca del origen, evolución y abordaje de temas relacionados con la salud mental y el bienestar (Cuevas-Cancino, Moreno-Pérez, 2017, p. 208).	George Brown (1972) Brian E. Tomilson (1941) Carol M. Anderson (1980)	Área de psiquiatría (Cuevas-Cancino, Moreno-Pérez, 2017). Apoyo y formación familiar (Hidalgo, et.al., 2009).
Aprendizaje basado en problemas	Es un método de aprendizaje basado en la investigación y reflexión. Se enfoca en usar problemas como una forma para la integración de los conocimientos previos (Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid, 2008).	Kate Exley (2007) Reg Dennick (2007) Howard Barrows (1986) Joán Rue (2008) Araújo & Sastre Vilarrasa (2008) María Torres-Valdés, Juan Francisco Castro Spila, Carolina Lorenzo Álvarez, & Alba Santa Soriano (2017)	Se conoce por utilizarse más en el ámbito medicinal, como educación odontológica, enfermería, medicina, etc. (Delisle, 1997). Áreas educativas, educación primaria, secundaria (Delisle, 1997).
Aprendizaje basado en la investigación	Es una estrategia educativa en la cual se siguen métodos y prácticas parecidas a los de los científicos para construir conocimientos. En este proceso el individuo descubre nuevas relaciones causales, formulando hipótesis y luego	Rodger Bybee (2006) John Dewey (1916)	Área educativa (Pedaste, et.al., 2015).

	se prueban por medio de la observación y experimentos (Pedaste, et. al., 2015).		
Aprendizaje basado en el juego digital	Se basa en que los videojuegos de acción y los juegos de computadora son efectivos cuando se habla de captar la atención visual selectiva de los estudiantes. Busca demostrar que los videojuegos son una buena oportunidad de que los alumnos se muestren interesados en el aprendizaje real a través del juego (Prensky, 2001).	Marc Prensky (2001)	Área educativa (Prensky, 2001).
MOOCS	La palabra MOOC es el acrónimo en inglés de Massive Online Open Course, en español esto se traduce como curso online masivo y abierto. Este término se usó en el año 2008 por Dave Cormier y Brian Alexander (Yamba-Yugsi & Luján-Mora, 2017).	<p>Inclusión social, contexto y Participación Docentes: Luis Fernando Mejia Quirós, Sandra Lavive Suárez Urquijo y Catalina Trujillo Sossa: http://campus.moocmaker.org/courses/course-v1:MOOC-Maker+UCN05+2018_02/about</p> <p>El camino de la inclusión Docentes: Haydee Nieto y Julieta Belen Brizuela: https://miriadax.net/web/el-camino-de-la-inclusion-2-edicion-inicio</p>	<p>Descripción: Se presenta a la inclusión en diferentes contextos en donde la persona se desempeña con el objetivo de que el estudiante se identifique como agente de cambio en favor del desarrollo de su propio entorno.</p> <p>Duración: 28 días</p> <p>Costo: 60 dólares</p> <p>Descripción: El objetivo del curso consiste en que el participante conozca los antecedentes de discapacidad a lo largo de la historia, de la misma manera los diferentes enfoques teóricos y comprendan la relevancia del modelo inclusivo.</p> <p>Duración: 4 semanas</p> <p>Costo: 43.64 dólares</p>

A continuación, se explicarán detalladamente algunos de estos métodos de aprendizaje con sus respectivos objetivos, modelos y características.

Tabla 2. Aprendizaje basado en problemas

OBJETIVO	DESARROLLO DEL PROCESO DE ABP
<p>El ABP ayuda a que el alumno desarrolle competencias, de resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo y habilidades de comunicación, como la argumentación y presentación de la información (Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid, 2008).</p>	<p style="text-align: center;">Fases del ABP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “Leer y analizar todo el escenario del conflicto 2. Hacer una lluvia de ideas 3. Hacer una lista con la información que se conoce y la que no se conoce 4. Hacer una lista de posibles soluciones para el problema 5. Definir cuál es el problema 6. Adquirir información 7. Presentar resultados” <p style="text-align: right;">(Morales y Landa, 2004, p. 154).</p>

Tabla 3. Aprendizaje basado en investigación

OBJETIVO	MODELO
<p>Fortalece la comunidad de profesores comprometidos con la investigación para que posteriormente funcionen como agentes de cambio en áreas académicas.</p> <p>Vincula programas formativos e investigativos que permite al estudiante impulsar su aprendizaje desde la práctica en la investigación junto con los conceptos aprendidos previamente.</p> <p>Promueve el desarrollo de habilidades y competencias para la investigación, por ejemplo, pensamiento crítico, análisis, síntesis, lectura e innovación (Torres, 2016).</p>	<p>Modelo de instrucción del ciclo de aprendizaje 5E</p> <p>Autor: Rodger Bybee</p> <p>Basado en la teoría del aprendizaje cognitivo de Piaget (Abdi, 2014). La aportación de Jean Piaget fue que las estructuras cognitivas del individuo se vuelven cada vez más complejas mientras va construyendo nuevas ideas de manera individual o social basado en conocimiento previo (Peñaherrera, Chiluzza, Ortiz, 2014).</p> <p>Consta de 5 fases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso: entre el estudiante y la tarea de aprendizaje. 2. Exploración: ideas en común con el grupo. Sobre estas ideas van generando más conceptos, procesos y habilidades. 3. Explicación: los procesos o conceptos se vuelven más simples, se facilita a los estudiantes un uso común de los términos relativos a la tarea de aprendizaje. 4. Elaboración: al tener conceptos claros, los ponen en práctica en situaciones similares. 5. Evaluación: se utilizan las habilidades o conocimientos adquiridos y se evalúa la comprensión. <p>Todas las fases aportan para que el individuo desarrolle un mejor entendimiento de los conocimientos, actitudes, habilidades científicas y tecnológicas (Bybee, et.al., 2006).</p>

Tabla 4. Aprendizaje basado en el juego digital

OBJETIVO	PROYECTOS
<p>El objetivo es que los programas diseñados para consolas y computadoras capten la atención necesaria y motive a los estudiantes a jugar para aprender (Prensky, 2001).</p>	<p>Microsoft ha patrocinado un proyecto de "Juegos para enseñar" en el MIT que está construyendo juegos para aprender conceptos difíciles en física y ciencias ambientales en X-Box (Prensky, 2001).</p> <p>LucasArts tiene planes de lecciones en su sitio web para ayudar a los maestros a usar sus juegos para enseñar pensamiento crítico (Prensky, 2001).</p> <p>Un estudio realizado en el Reino Unido por TEEM (Teachers Evaluating Educational Multimedia) ha demostrado que ciertos juegos pueden ayudar a los jóvenes a aprender el pensamiento lógico y la informática (Prensky, 2001).</p> <p>Las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos utilizan más de 50 videojuegos y juegos de computadora para enseñar a estrategias y tácticas (Prensky, 2001).</p>

Tabla 5. Aprendizaje experiencial

OBJETIVO	MODELOS
<p>Fomentar la toma de decisiones, reflexión, resolución de conflictos, aprender de forma autónoma y generar conceptos (Agudelo, Salinas & Mortera, 2010, p.3-18).</p> <p>Obtener el conocimiento a través de la participación cognitiva y afectiva. Procesando el conocimiento con un alto nivel de involucramiento (Hoover & Whitehead, 1975).</p> <p>Presentar un diseño útil, un enfoque de aprendizaje y una herramienta de investigación reflexiva (Cybèle, 2019).</p>	<p>“Organizational Learning: A Theory of Action Perspective” de Chris Argyris (1977): utiliza la técnica de bucle doble, busca cambiar el aprendizaje por repetición al aprendizaje por la experiencia, a través del diagnóstico e intervención de prácticas de investigación. Implica seminarios y talleres donde se trabaja la autonomía practicando competencias como resolución de problemas y brindar escenarios de acompañamiento para los individuos (Perry, 2015, p.13-16).</p> <p>“Experiential Learning Model” de David Kolb (1984): El aprendizaje está condicionado a la experiencia, sin embargo, se da a través de la percepción y procesamiento de la información. Los individuos necesitarán experiencias concretas o fuentes abstractas. El modelo consiste en cuatro etapas que son: la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa (Rodríguez, 2017, p.54). Este modelo sugiere que las personas aprenden a partir de la percepción concreta y reflexiva (divergente); abstracta y reflexiva (convergente); concreta y activa (acomodador) (Marcillo, Veloz, Solís, Haro, 2019, p.31-35).</p> <p>“Modelo de estilos de aprendizaje” de Peter Honey y Alan Mumford (1986): Implementa un aprendizaje continuo de carácter actitudinal y comportamental debido a que el individuo se transforma según su preferencia</p>

	<p>a medida que las actividades avanzan. El modelo se realiza a través de cuatro etapas que son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Experiencial: se obtiene aprendizaje a través de la experiencia sobre la materia de aprendizaje. 2. Revisión de la experiencia: análisis de la experiencia por parte de la persona. 3. Concluyendo desde la experiencia: el individuo realiza sus propias conclusiones a partir de lo aprendido. 4. Planeación: una vez obtenidas las conclusiones, el individuo obtiene una experiencia y el ciclo se repite <p style="text-align: right;">(Rodríguez, 2017, p.56).</p> <p>“Work Based Learning” de Joseph Raelin (2000): El aprendizaje se da a través de la práctica y por tres niveles que son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Single loop learning: se caracteriza por el aprendizaje tradicional, donde el receptor de información es pasivo. 2. Double-loop learning: el individuo necesita explotar sus procesos cognitivos. 3. Triple loop-learning: el individuo genera aprendizajes reflexivos. <p>Su finalidad es modificar o revisar comportamientos a través de la interacción para desarrollar nuevos conocimientos a través de la experiencia (Romero, 2010, p.93).</p>
--	--

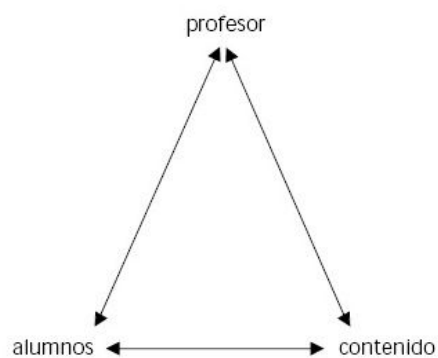
Tabla 6. Psicoeducación

OBJETIVO	MODELOS
<p>Orientar, ayudar a identificar problemas de salud mental o patologías. Encontrar resolución o tratamiento al problema.</p> <p>Mejorar la calidad de vida del paciente y de la familia.</p> <p>Reforzar fortalezas, recursos y habilidades propias del paciente (Cuevas-Cancino, Moreno-Pérez, 2017, p.208-210).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelo clínico o de atención individualizada: Counseling: Es un proceso que busca ayudar a que la persona interprete la información que ha recibido. Esto permite que se conecte con sus habilidades, expectativas e intereses. En este proceso se realiza un diagnóstico individual y se busca elegir una estrategia de abordaje que también será personalizada (Erausquin, Denegri y Michele, 2014). 2. Modelo de programas: Este modelo tiene una finalidad preventiva y se dirige a todos aquellos que forman parte de un grupo, con el fin de generar aprendizaje, acción tutorial y orientación vocacional en los sujetos. Se busca la planificación de un programa de intervención generado en base a las necesidades que han sido identificadas. Este modelo se divide en distintas fases: <ul style="list-style-type: none"> - Análisis del contexto de cada uno - Identificar necesidades - Formular objetivos

- Planificar y ejecutar actividades junto con los familiares o la comunidad
- Evaluar los resultados

(Erausquin, Denegri y Michele, 2014).

3. **Modelo constructivista:** Se basa en un enfoque constructivista de la educación y del desarrollo. Se lo define como un proyecto en niveles cada vez más altos de autonomía y de capacidad de abstracción por parte de los individuos, tanto en educadores como en alumnos. Este proceso favorece los aprendizajes en cuanto a la relación entre sujeto y objeto de conocimiento, permitiendo que los involucrados generen su propio conocimiento y procedimientos a través de las herramientas que les han sido otorgadas (Erausquin, Denegri y Michele, 2014). Dentro de este modelo se habla del triángulo cognitivo: También conocido como triángulo interactivo. Consta de tres elementos importantes: alumno, profesor y conocimiento, en el que se destaca la interacción entre las tres partes. La actividad constructiva se lleva a cabo en base a los tres elementos, el alumno sirve como elemento mediador entre la información brindada por el profesor y lo que será aprendido. Mientras que el profesor sirve de mediador entre el aprendizaje del alumno y la información que se tiene. Finalmente, los contenidos de los que se está tratando, sirven como medio de interacción entre los profesores y los alumnos. De esta manera los tres elementos se relacionan entre sí, con el objetivo de que el alumno genere sus propios conocimientos en base a los contenidos previos y aquellos que han sido brindados por el profesor (Serrano González-Tejero, 2011).



(Serrano González-Tejero, 2011).

Como se puede observar en la *Tabla 5*, el Ciclo de Kolb es parte del Aprendizaje Experiencial. Este modelo se basa en la experiencia, y como explica Kolb, para que pueda haber un aprendizaje eficaz se deben cumplir con una serie de pasos. Debe haber

una experiencia concreta y se debe tener una reflexión de esta experiencia vivida, generando una conexión entre lo realizado y observado. El siguiente paso consiste en la conceptualización, donde se extraen conclusiones para aplicarlas a contextos distintos y más amplios. Finalmente, debe haber una experimentación activa, es decir, poner en práctica estas conclusiones (Marcillo, Veloz, Solís, Haro, 2019, p.31-35). A continuación, se detalla el Ciclo de Kolb y se vincula sus etapas a la metodología de Design Thinking. Es un método orientado a la resolución de problemas de los usuarios, ayuda a generar ideas innovadoras, es decir, está centrado en las personas que quieren resolver los problemas de manera creativa (Pelta, 2018).

Tabla 7. Etapas del Ciclo de Kolb con actividades

Etapas de Ciclo	Definición	Posibles actividades
Experiencia concreta	Experiencia inicial concreta que genere emoción y sea sensorial. Debe ser intensa y significativa. Permite que la audiencia muestre interés y motivación en el primer involucramiento sin límites ni prejuicios (García-Rincón, 2014, p.1). Es la base de cómo aprende la audiencia (AFS Intercultural Programs, 2014, p.1). En esta etapa se destaca los estilos de aprendizaje divergente y acomodador, es decir, el aprendizaje social y cognitivo (Ramírez, 2016). Se aplica en distintas metodologías entre las más modernas podemos encontrar en la sección de aplicaciones. El objetivo principal es que la experiencia genere una vivencia en las personas. Además, permitir habilidades de entender conceptos, tomar decisiones, confiar más en sus emociones, sentimientos y expresarlos para adquirir aprendizaje (Tripodoro y	Design Thinking: Empatía (ver Tabla 8). <ul style="list-style-type: none"> - Storyboards: presentar casos, historias, relatos a través de dibujos en serie o secuencia de imágenes en narrativa. Permite experimentar al usuario puntos de verdad (emoción) o contacto (sentidos) (Castillo-Vergara, et.al., 2014, p.306). - Entrevistas: utilizadas para conocer quién es el usuario y qué necesita. Se permite transferir experiencias y la comprensión de conceptos (Fernández y Sánchez, 2016, p.212-214). - Observación: se realiza en la audiencia a través de videos, lecturas, noticias, casos, foros, encuestas (Fernández y Sánchez, 2016, p.212-214). Investigación exploratoria: sirve para examinar un tema específico o tener un primer acercamiento con el tema que se va a tratar a través de la <i>observación, relato y estudios de casos</i> . Sirve para aumentar el grado de familiaridad con el usuario (Cauas, 2015, p.5-6). Icebreakers: estrategia de impacto dentro de distintas metodologías como los talleres, a través de juegos, juegos de roles, visitas de campo, actividades de alto impacto. Entre

	De Simone, 2015, p.115-116).	<p>algunas consideraciones sobre la importancia de los icebreakers se encuentran los siguientes autores y sus respectivos conceptos:</p> <p>Forbes-Greene (1982): considera que es una herramienta para alentar el pensamiento creativo, debatir, explicar información relevante y nuevos temas.</p> <p>Pillai (2007): el icebreaker ayuda a la gente a desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo, promoviendo sentido de confianza. Además, estimula la mente de las personas y las prepara para aprender (Yeganehpour, 2016, p.21).</p> <p>Storytelling: es un método que explica acontecimientos a través de la narración. Puede ser escrito, audiovisual, dramatizado. Los acontecimientos pueden ser verdaderos o ficticios o combinados. Deben demostrar hospitalidad y conexión emocional para la audiencia. Su objetivo es que el mensaje perdure durante más tiempo (Sánchez, 2016, p.27-28).</p>
Observación reflexiva	El paso de la observación reflexiva también se conoce como aprender procesando, esta etapa se basa en el uso de una experiencia concreta, para que la persona reflexione y obtenga más información. Todo esto con la finalidad de profundizar su comprensión sobre esta experiencia (Leiva Suero et. al., 2018).	<p>Método socrático o Mayéutica: El propósito de este concepto es hacer preguntas específicas al individuo sobre un tema, con la finalidad de que el sujeto llegue a descubrir una solución que estaba oculta en su mente (Urrego, 2016).</p> <p>En esta actividad cada persona tiene que responder las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los objetivos comunes? (Es decir qué es lo que se está buscando) (Diéz & Rodríguez, 2020). - ¿Problemas comunes? (Cuáles son los retos que no permiten que se cumplan los objetivos) (Diéz & Rodríguez, 2020). - Interpretación común (Cómo entienden las personas la información que han recibido) (Diéz & Rodríguez, 2020). - Ideas normales (Cuál es la herramienta con la que las personas asocian la información) (Diéz & Rodríguez, 2020). - Punto de vista común (Cuál es el concepto al que llegaron) (Diéz & Rodríguez, 2020).

<p>Conceptualización</p>	<p>Se trata del aprendizaje de un nuevo concepto y clasificarlo con cierto marco de referencia. La conceptualización permite integrar los conceptos con otros nuevos y posteriormente utilizarlos en otras instancias (García- Rincón, 2014).</p>	<p>Design Thinking: Paso 3: Idear (ver <i>Tabla 8</i>) Utilizan métodos como la lluvia de ideas, mindmaps, croquis, storyboards (Plattner, 2012).</p> <p>Herramientas para el proceso de pensamiento creativo</p> <p>Método de saturar y agrupar: Es un método utilizado en el paso “definir” del design thinking. Trata de llenar de pensamientos y experiencias que al final pueden ayudar a crear un concepto en específico. Se realiza llenando una pared con post- its con palabras clave, conceptos, frases, o cualquier elemento que contribuya al tema. Posteriormente se van agrupando los post-its en categorías o temas, los que no funcionan se van desechando y entre todo el grupo crean la definición que necesitaban (López y De León, 2018).</p> <p>Brainstorming: Es una técnica realizada por Alex Osborn en 1953 para ayudar al desarrollo de la creatividad en un grupo de personas o en un solo individuo. Esta técnica se puede adaptar a cualquier circunstancia ya que el objetivo principal es obtener todas las ideas posibles sobre un tema en específico con la participación voluntaria de los integrantes del grupo (Legaz, Gutiérrez, Luna, 2017).</p>
<p>Experimentación activa</p>	<p>Se refiere a utilizar el nuevo aprendizaje en una realidad más cercana, y poder aplicarla a otros contextos. Se pretende poder tener este aprendizaje obtenido como una guía y se debe tener la capacidad de aplicar en la práctica los conceptos aprendidos. También es el momento en el que se sintetiza lo aprendido (García-Rincón, 2014).</p>	<p>Actividades de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resumen de lo aprendido. Preguntar ¿Qué habilidades, técnicas o conceptos aprendieron? ¿Cómo se podrían aplicar las nuevas habilidades en tu contexto? (García-Rincón, 2014). - Realización de foros con preguntas de guía. Así se puede sintetizar la información aprendida y evaluar el aprendizaje (García-Rincón, 2014). - Presentación grupal o individual sobre lo aprendido (García-Rincón, 2014). - Estudios de caso. Estos son ideales para aplicar los conocimientos en otros contextos (Chiu, 2019). - Una tarea o proyecto es una manera apropiada de conseguir la experiencia activa en el aula, por ejemplo, un ensayo (Chiu, 2019).

		<p>Design Thinking: Paso 5: Evaluar (ver <i>Tabla 8</i>). Método de retroalimentación: proceso mediante el cual la información que fue obtenida durante las observaciones obtiene valor cuando es transferida a la persona (Montecinos, et al., 2016). En la primera etapa, la persona evalúa y comparte su experiencia, esto se realiza escribiendo en dos o tres tarjetas lo que vivió en el taller. Después se evalúa con preguntas acerca de la experiencia vivida (García-Rincón, 2014).</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿La experiencia fue positiva o negativa? - ¿Qué cambiarías de la experiencia para disfrutarla más? <p>Finalmente, cada individuo propone una solución o una conclusión general de la experiencia.</p>
--	--	---

El Design Thinking es considerado como un tipo de aprendizaje social en el cual se construyen nuevos conocimientos, que al ser observados generan mayor rendimiento (Castillo-Vergara, et al., 2014). Se observa que este método cumple con cinco pasos que podrían ser aplicados en ciertas etapas del Ciclo de Kolb. A continuación, serán analizados en detalle.

Tabla 8. Pasos Design Thinking

Paso 1: Empatía	Se debe observar al usuario y su comportamiento en el contexto. Involucrarse, es decir, entrar en conversación, hacer preguntas. Finalmente se debe mirar y escuchar de manera interesada toda la información que se proporciona (Plattner, 2012).
Paso 2: Definir	Tener un enfoque claro, se debe redefinir conceptos. Tener coherencia sobre toda la información que se ha adquirido (Plattner, 2012).
Paso 3: Idear	Es el paso donde se generan todas las ideas, se entregan soluciones, ejemplos, presentaciones, proyectos, planes, etc. Todas las ideas son aceptadas. Se utilizan métodos como la lluvia de ideas, mindmaps, croquis, storyboards (Plattner, 2012).
Paso 4: Prototipar	Se crean bocetos, objetos, o algún artefacto con el que se pueda interactuar y experimentar con la información que se cree necesaria para llegar a un resultado final (Plattner, 2012).
Paso 5: Evaluar	Se pide retroalimentación, opiniones del prototipo. En este último paso se definen los cambios para la creación del producto final (Plattner, 2012).

Luego de analizar diversas metodologías para el aprendizaje de adultos, se ha determinado que el Aprendizaje Experiencial es la más adecuada al momento de implementar el servicio de talleres. Dentro de este tipo de aprendizaje se puede utilizar el Ciclo de Kolb y, a su vez, el método de Design Thinking. Esto permite al público obtener conocimiento a través de la participación cognitiva, activa y procesando información adquirida con un alto nivel de involucramiento (Hoover & Whitehead, 1975).

CAPÍTULO 2

Dinámica de la Organización

Historia.

Huertomanías es una cooperativa formada por socios productores y vendedores en un huerto urbano orgánico en la ciudad de Quito- Ecuador, que ofrece un espacio de trabajo y producción para las personas con enfermedades mentales como la esquizofrenia, entre otras. La cooperativa permite que las personas ejerzan su derecho a trabajar y generar ingresos mediante la autonomía de los socios, lo que permite que participen en toma de decisiones, planificación, producción y comercialización de los productos orgánicos y otros servicios (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020). Huertomanías se desarrolla en un ambiente de trabajo inclusivo y participativo, implementando el esquema de desinstitucionalización y rompiendo con el estigma que rodea a la enfermedad mental. En esta sección se discutirá sobre la historia, el objetivo de la organización, se hará un análisis FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) y se describirán los servicios y productos que ofrece la cooperativa (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Huertomanías surgió en el 2014 en una asamblea donde se encontraban usuarios de varios servicios de salud mental, familiares y otros profesionales como psicólogos. En este espacio de consulta, cada uno de los integrantes comentó lo que más le hacía sufrir o le preocupaba con respecto a su condición de salud mental. Surgieron varios comentarios como quejas sobre el tratamiento, la falta de red social, es decir, no tener amigos, pareja y red de apoyo. Sin embargo, la causa que más se repetía fue la falta de trabajo y por ende, la falta de dinero. Por lo tanto, en la asamblea se decidió tratar este

problema en concreto, es decir, la dependencia económica y darle una solución (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Dentro de todas las opciones que se propusieron para conseguir dinero estaba el hecho de pedir un bono al gobierno o jubilación por discapacidad al Instituto Ecuatoriano de Seguro Social (IESS), sin embargo, el hecho de conseguir dinero de esta manera no generaría autonomía en los integrantes de la asamblea. Sus familiares tenían una gran preocupación por la dependencia, no solo emocional, sino también económica de dichas personas con problemas de salud mental. Razón por la que llegaron a un consenso de que la única manera de adquirir autonomía, poder ser autosuficientes y conseguir dinero por sus propios medios era trabajando. Varias fueron las alternativas de trabajo enfocadas en oficios, por ejemplo, formar una panadería, pastelería, mecánica o peluquería, pero por democracia decidieron llevar a cabo un huerto urbano (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020). Fue un trabajo en el que algunos de los usuarios tenían previo conocimiento ya que habían realizado terapia ocupacional en huertos en otras ocasiones. La terapia ocupacional se define como un conjunto de técnicas y métodos con fines terapéuticos para obtener autonomía y reinserción al aspecto laboral y social (OMS, 2015).

En un principio, el equipo de trabajo estaba conformada por diez personas entre usuarios y familiares porque se necesitaba mano de obra para empezar a construir todo el huerto en un terreno por el sector del centro comercial “El Bosque”. La cooperativa enfrentó varios problemas al comenzar debido a que los socios tenían un autoestigma, ya que muchos pensaban que no podían hacer las cosas por su propia voluntad, sin ayuda de terceros (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Las decisiones tomadas en la cooperativa se rigen por un modelo democrático, por lo cual se realizó asambleas donde todos votaron para decidir desde el nombre de la empresa, el logo, el slogan, hasta cómo dividirse el trabajo, estrategias para trabajar en equipo y maneras para ayudar y sacar a la sociedad adelante. Debido a que el terreno pertenecía al municipio y gracias a la donación de una persona cercana a los usuarios pudieron trasladarse a un terreno en Nayón (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Luego del primer año de trabajo, uno de los resultados más importantes fue el llegar a la conclusión de que los padres no debían acompañar a sus hijos al trabajo, mucho menos ayudarlos debido a que no permitían que los usuarios tengan autonomía. Claramente este momento fue uno de los más críticos para Huertomanías ya que muchos de los padres no estaban de acuerdo con esta separación del usuario y la familia. Por esta razón algunos de los papás dejaron de asistir al huerto, pero tampoco permitieron que sus hijos sigan trabajando en dicho lugar. Así como fue un momento crítico también fue considerado por la asociación como una victoria por el mismo hecho de que las personas con problemas de salud mental empezaban a sentirse más independientes y con más autonomía (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Los primeros productos que se pusieron en venta fueron las hortalizas frescas que se cosechaban del huerto, por ejemplo, tomates y hierbas como cilantro, perejil, apio, etc. Sin embargo, no eran productos que tenían un alto ingreso económico por lo que no les alcanzaba el presupuesto. Posterior a esto, se hizo un estudio exhaustivo de los posibles productos ya procesados que se podían vender y fueron comparados con

otros productos orgánicos para tener una idea del precio promedio en el que podían encontrarse. Aparte de los productos, también decidieron vender servicios, como talleres o la realización de huertos a domicilio (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Los socios de Huertomanías han encontrado la manera de incrementar su portafolio de productos y servicios. En términos de productos, tienen una gran variedad. Entre estos está la salsa Ragú, hecha a base de tomates. También hay mermeladas a base de frutas, como maracuyá, naranja, y algunas de estas incluyen hortalizas como ají, remolacha, y zanahoria, entre otras. Tienen también aceites de oliva con especias. Además, cuentan con cuatro tipos de tés. El primero se llama “Seda-te”, el segundo es té “De-men-te y cedrón”, el tercero es “Te-lo-cura” y finalmente, el té “Manza y Buena”. El valor agregado de Huertomanías es que sus productos ya mencionados son realizados con ingredientes orgánicos, sin pesticidas, evitando estos residuos tóxicos. También ofrecen otro tipo de productos, como semilleros, que son pequeños frascos con un tipo de semilla. De igual manera, tienen camisetas, gorras, bolsas y afiches con el logo de Huertomanías (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020). Algunos productos de Huertomanías también se pueden conseguir en páginas de internet, donde uno hace el pedido y se entrega a domicilio.

Por otro lado, la principal fuente de ingreso son los servicios de talleres. Los temas de estos talleres son acerca de desinstitucionalización, estigma y sobre cómo realizar huertos. Además, ofrecen realizar huertos a domicilio, no obstante, solo se ha hecho una vez, pero de todas formas es parte de su portafolio y lo ofrecen a los clientes. Finalmente, se han enfocado en asistir a ferias. Ellos ven estas ferias como un espacio

importante de difusión de la marca. Sin embargo, estos espacios no son costo eficiente, ya que las personas que asisten a las ferias no suelen comprar tantos productos y cuando los exhiben en estos espacios no logran ganar lo suficiente (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Análisis FODA de Huertomanías.

Una de las herramientas más usadas para conocer el estado en que se encuentra una empresa, organización o emprendimiento es la matriz F.O.D.A (Ramírez, 2017). Esta matriz explora las fortalezas, oportunidades, debilidades y las amenazas de la organización (Arriaga López et al., 2017). Para este trabajo hemos decidido analizar esta matriz aplicándola a Huertomanías; este análisis FODA fue realizado en base a la entrevista a una socia de la cooperativa y validada por la misma.

Fortalezas: El trabajo en equipo es una de estas, puesto que todos los socios se ayudan entre sí sin importar la actividad y cada uno tiene las mismas responsabilidades y objetivos. De la misma manera, algo que los hace fuerte es su compromiso organizacional, el cual los motiva a trabajar para beneficio de la cooperativa, creando así una fuerte motivación intrínseca. Por otro lado, cuentan con un gran potencial para poder adaptarse a un sin número de circunstancias; lo único que necesitan es guía y ayuda.

Oportunidades: Huertomanías puede convertirse en un modelo para que otras organizaciones puedan entender cómo funciona y qué ventajas tiene la desinstitucionalización. También puede volverse un referente en la aplicación de la metodología de aprendizaje experiencial para romper el estigma asociado a la salud mental. Asimismo, puede ser el ejemplo de una organización inclusiva y que se maneja bajo una dinámica de emprendimiento social.

Debilidades: La cooperativa, al no contar con una fuente de ingresos fija tiene que limitar la cantidad de socios con los que pueden contar y al mismo tiempo, sus actividades. Incluso, estas actividades pueden volverse tediosas para los socios haciendo que la motivación de los mismos disminuya. El espacio donde se encuentra el huerto no está totalmente adecuado para la realización de talleres. Esto hace que las personas que los visitan muchas veces no puedan escuchar lo que se les dice o tengan que compartir asientos. Al contar con pocos socios, la producción y comercialización de sus productos se ve afectada, ya que su manufactura es reducida. De igual manera, la variedad de temáticas que ofrecen en sus talleres es limitada, esto genera que los posibles clientes no vuelvan a tomar el servicio de talleres de Huertomanías.

Amenazas: Se encontró que la principal amenaza es la competencia debido a que muchas de las empresas que venden productos orgánicos tienen un sistema de producción más grande y mejor organizado, por lo que tienen mayor cantidad de productos. Por otro lado, con respecto a los servicios de talleres que brinda Huertomanías, el estigma por parte de los posibles clientes es un factor que amenaza al crecimiento y explotación de esta fuente de ingresos económicos.

Objetivos de Huertomanías.

Los objetivos con los que se mueve la cooperativa Huertomanías van más allá de únicamente brindar espacios de trabajo y mantener un huerto urbano y sus productos. El objetivo principal es el hecho de ofrecer un espacio en el que las personas con problemas de salud mental puedan ejercer sus derechos. Se busca que su autonomía se fomente y crezca a través del trabajo que realizan, generen ingresos y participen en la toma de decisiones dentro de la cooperativa. Por otro lado, algunos de los objetivos específicos de Huertomanías son, por ejemplo, la implementación de un

emprendimiento agrícola que se define como de triple impacto: empresarial, social y ambiental, basado en un modelo en el que el negocio es sostenible, participativo y en el que se respeta la subjetividad de todos los socios (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

También se busca promover el empoderamiento de los participantes en la toma de decisiones en cuanto a su propia vida y se lo hace a partir de la generación de trabajo e ingresos económicos que cada uno tiene gracias a su rol en la cooperativa. Se promueve también espacios en los que se discuten temas de salud mental, con el objetivo de que se tenga un acceso adecuado a información eficiente y, de esta forma, llegar paulatinamente a la eliminación del estigma y autoestigma. Finalmente, llegar a ser un modelo que pueda ser replicado por otras iniciativas o emprendimientos sobre la inclusión, es un objetivo que se busca lograr a largo plazo (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

CAPÍTULO 3

Descripción del Desafío

Al ser Huertomanías una cooperativa en desarrollo, existen todavía varios problemas que se deben solucionar. Como ya se mencionó, uno de sus servicios más recientes es el de ofrecer talleres, con el objetivo de generar ingresos y aportar en el proceso de psicoeducación de la comunidad. Con respecto a los talleres, se ha encontrado que hay ciertos errores desde su organización hasta el momento en el que imparten los mismos. Esto se pudo evidenciar al asistir a un taller y al hacer entrevistas a los socios de la cooperativa. Se encontraron dos problemas principales, el primero, *la falta de variedad* con respecto a los temas que se brindan ya que solo cuentan con tres opciones y el segundo problema, es que los talleres no presentan una *buena estructura*.

Aimee Dubois, una de las socias de esta cooperativa, expresó que los talleres han sido un gran reto en el que todos los socios han podido desarrollar ciertas habilidades, pero todavía tienen algunas dificultades para desempeñarse como ellos desean. El primer factor que impide este desarrollo es la falta de variedad en cuanto a temáticas, lo que genera aburrimiento, tanto para las personas que imparten como para las personas que asisten al taller.

El segundo problema identificado es la estructura de los talleres. Actualmente, en los talleres se maneja un formato donde se comparte mucha información, hay mucho tiempo en el que los socios hablan, pero no existe interacción con el público. Por otra parte, a pesar de tener un cronograma con tiempos específicos para cada actividad, no siempre se completan los tiempos requeridos, por lo que existen momentos en los que se quedan sin actividades para realizar con la audiencia (A. Dubois, comunicado personal, 10 de marzo de 2020).

Durante el taller de desinstitucionalización, se pudo observar que la información que se brinda no se transmite correctamente ya que, al aprenderse de memoria, no necesariamente entienden lo que están presentando. En cuanto a la visita guiada al huerto, no existe interacción con todo el público debido a que la distribución del lugar no favorece para que todos escuchen la explicación. De igual manera, en el espacio donde se dicta el taller no hay suficientes puestos para que todos los participantes se encuentren cómodos, debido a que no existe un aforo limitado. Además, carecen de material didáctico para hacer más dinámico el taller y motivar más la participación del público. Por último, se pudo observar la falta de información acerca de cómo impartir un taller. Estas son las principales razones por lo que los talleres no tienen el impacto con el que quieren llegar a su audiencia.

El desafío que se pretende resolver es hacer sugerencias para Huertomanías de tal forma que desarrollen una mayor variedad de talleres, con una estructura que les permita alcanzar sus objetivos y satisfacer los intereses y necesidades de la audiencia.

CAPÍTULO 4

Propuesta

Luego de haber indagado los métodos de aprendizaje previamente mencionados, se pudo observar que el más acertado para la elaboración de talleres en Huertomanías podría ser el Aprendizaje Experiencial, específicamente aplicando el Ciclo de Kolb. Este proceso debe ser generado de una manera creativa para que sea exitoso; muchas de las investigaciones que se han realizado están de acuerdo que la mejor metodología o modelo para el Aprendizaje Experiencial debe siempre presentar un diseño útil, un enfoque de aprendizaje y una herramienta de investigación reflexiva (Cybèle, 2019).

Como se indicó previamente, se identificaron dos problemas que son la estructura de talleres y la falta de variedad de temas. Para el primer punto se sugiere la reestructuración de los talleres de acuerdo con las etapas del Ciclo de Kolb. Para el segundo punto se propone incrementar las temáticas disponibles para talleres presenciales y sus diferentes audiencias. Se sugieren tres posibles temas para los talleres: “Vive el Estigma”, “Diversidad e Inclusión” y “Adaptándose en Familia”. Cada taller cuenta con doce actividades y se debe tomar en cuenta que las actividades son una sugerencia y pueden ser adaptadas a otros temas y/o audiencias.

Además, se propone diseñar un MOOC sobre inclusión laboral de personas con discapacidad en las organizaciones. Estos cursos masivos tienen como objetivo compartir y difundir el conocimiento sobre un tema en específico a partir del material que un profesor o experto en el área de interés lo comparta en un aula virtual (Hatzipanagos, 2015). Sin embargo, se debe tomar las siguientes consideraciones para que estos cursos se impartan de manera exitosa:

- Tanto el profesor como el alumno deben ser parte del diseño de estos cursos.

- El aspecto motivacional es uno de los factores con mayor importancia, puesto que, sin este los alumnos llegan a abandonar el curso.
- El aprendizaje debe seguir el propio ritmo de cada participante sin la necesidad de que el docente participe de manera directa en este proceso.
- El contenido debe ser limitado, no se puede sobrecargar a los participantes de actividades (González et al., 2016).

La primera propuesta de taller es “*Vive el Estigma*”. Está dirigido hacia jóvenes universitarios en general, estudiantes de medicina, psicología y estudiantes de sexto curso de colegio. Este taller tiene el objetivo de que las personas tengan una experiencia vivencial acerca del estigma que rodea a la salud mental. De esta manera los participantes pueden entender a profundidad qué es el estigma, desarrollar empatía, hacer consciencia sobre los efectos negativos y conocer ciertas herramientas para destruirlo. Para iniciar, presentaremos los posibles icebreakers adecuados para la edad y preferencias de la audiencia.

Tabla 9. Icebreaker para jóvenes entre 18 a 25 años

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
15 - 20 minutos	<u>Boop</u> : se divide al grupo en grupos de 3 o 4 personas y se entrega un globo inflado a cada equipo. Los participantes deben agarrarse las manos y sin soltarse, mantener el globo en el aire, no puede caer al piso. Como sugerencia, se puede comentar a los grupos que el globo representa su propia autoestima y la importancia de no dejarla caer.	- Globos inflados	
15 - 20 minutos	<u>¡Aguanta la respiración!</u> : todos los participantes se mantienen de pie en círculo, se pide a todos que vean a la persona que se encuentra exactamente al frente suyo en el círculo y que aguanten la respiración con los cachetes inflados. El juego consiste en ser capaz de mirar a los ojos del otro sin sentir incomodidad, el que primero se ríe será descalificado.	- No es necesario	

15 - 20 minutos	<u>Galleta de la fortuna</u> : en una funda o bowl, se colocan pedazos de papel con distintas preguntas como ¿cuál era tu juego favorito de niño? o ¿cuál es el mejor plato que has cocinado? y los participantes deben rotar el bowl hasta que todos hayan contestado al menos una pregunta.	<ul style="list-style-type: none"> - Funda o bowl - Hojas con preguntas Las posibles preguntas se pueden encontrar en el <i>Anexo 1</i> .	
15 - 20 minutos	<u>Mi nombre y característica</u> : cada participante debe decir su nombre y una característica que lo represente que inicie con la primera letra de su nombre. El segundo participante deberá repetir el nombre y la característica de la primera y luego decir el suyo y así hasta que todos lo digan.	<ul style="list-style-type: none"> - No es necesario 	

A continuación, se presentan tres actividades para la primera etapa del Ciclo de Kolb.

Tabla 10. Experiencia concreta dentro de *Vive el Estigma*

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
7-10 minutos	<u>“En tu historia me reflejo”</u> : elegir un caso real de una persona que ha sido estigmatizada debido a una enfermedad mental. Puede ser vídeo o el responsable puede encargarse de narrar el caso a la audiencia.	<u>Video</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Video <u>Narración</u> : <ul style="list-style-type: none"> - Elocuencia - Práctica Se puede utilizar estos casos: https://deconstructingstigma.org/stories	
Lo que dure la primera parte de <i>“Vive el Estigma”</i>	<u>“Soy una Etiqueta”</u> : cada persona elige ser juzgada o estigmatizada por el resto del grupo por algo que lleva en ese momento, puede ser ropa o accesorios. Por ejemplo, María es estigmatizada en todo momento por sus zapatos, Juan por su correa y Pablo por sus lentes. Durante la duración de la parte del taller, cada uno de los participantes portará consigo la etiqueta en un costado de su camiseta de lo que se va a rechazar. Será juzgado y rechazado indistintamente con comentarios. Por ejemplo, a María se le dirá varias veces en distintos momentos que sus	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas recicladas (eucalipto o material que se prefiera) - Marcadores - Cinta adhesiva o gancho de seguridad. 	

	zapatos son feos, varias personas lo harán y jugarán a rechazarla en cualquier momento. Lo mismo con los demás participantes. Hay que indicar que la audiencia debe utilizar mucho la imaginación y responsabilizarse de su papel. Cada participante debe comportarse según la forma que la sociedad trata a las personas, de acuerdo con la etiqueta que portan.		
30-35 minutos	<u>Deconstruyendo el Árbol del Estigma:</u> dividir a la audiencia en tres grupos iguales. Entregar a cada grupo tres colores diferentes de cartulina. En grupo deben llegar a un consenso y escribir en las tarjetas palabras en cuanto a las causas del estigma (raíces), las acciones que las personas realizan al estigmatizar (tronco) y las consecuencias del estigma (copa del árbol). Posteriormente, deben colocar en el árbol sus tarjetas. Por último, el grupo deberá realizar una reflexión presentada por un representante dónde se destaquen las consecuencias y las causas del estigma.	<ul style="list-style-type: none"> - Árbol proyectado para que el participante pueda copiarlo o imprimir (ver Anexo 2) - Hojas recicladas (cartulinas de 3 colores del árbol) - Marcadores. 	

Luego de experiencia concreta, se presenta actividades para la segunda etapa del

Ciclo de Kolb: observación reflexiva.

Tabla 11. Observación reflexiva dentro de Vive el Estigma

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
20 - 25 minutos	<p><u>Cine-foro:</u> esta actividad consiste en que cada participante en una hoja de papel tiene que responder las siguientes preguntas, para después compartir sus respuestas</p> <p>¿Cuáles crees que son los objetivos de haberte enseñado este caso clínico?</p> <p>¿Qué problemáticas encontraste en este caso?</p> <p>¿Qué entendiste del caso?</p> <p>¿Alguna vez te has sentido cómo la persona</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de papel - Esferos - Tags con el nombre de cada participante - Video o película. 	

	<p>del caso?</p> <p>¿Cuál es la moraleja o enseñanza que te llevas de este caso?</p>		
30 minutos	<p><u>Veo veo:</u> el grupo se dividirá en parejas, cada pareja tendrá una hoja de papel donde responderá las siguientes preguntas, para después compartir sus respuestas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al ser juzgados por algo externo?</p> <p>¿Qué retos crees que puedes tener en tu vida diaria si te juzgaran por ese objeto?</p> <p>¿Ahora cómo crees que se sienten las personas que viven esto todos los días?</p> <p>¿Alguna vez te has sentido discriminado en tu vida?</p> <p>¿Ahora con este conocimiento, cómo cambiará tu estilo de vida?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de papel - Esferos - Tags con el nombre de cada participante. 	
30 minutos	<p><u>Las ramas del problema:</u> para esta tarea se usarán los mismos grupos de la actividad deconstruyendo el Árbol del Estigma, aquí se les plantean distintas preguntas para luego ser respondidas de manera oral.</p> <p>¿Por qué piensan que se originó esta problemática?</p> <p>¿Cuáles creen que eran los problemas que existían en la época en que se originó este estigma?</p> <p>¿Piensan que con el tiempo esta situación ha mejorado?</p> <p>¿Qué acciones se deberían tomar para erradicar este problema por completo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tags con el nombre de cada participante para que puedan ser llamados. 	

La tercera etapa del ciclo de Kolb es la conceptualización.

Tabla 12. Conceptualización dentro de Vive el Estigma

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
20-25 minutos	<u>Guion gráfico</u> : dividir en dos grupos, cada uno debe realizar un guion gráfico (storyboard) demostrando una manera o un ejemplo en el que puedan destruir el estigma.	<ul style="list-style-type: none"> - Pliego de papel periódico - Marcadores. 	
15-20 minutos	<u>Correcto/ incorrecto</u> : clasificar conceptos de lo que es estigma y lo que no es. Se puede usar láminas plastificadas, y con cinta adhesiva pegar en una pared junto con dos títulos que digan correcto e incorrecto	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas plastificadas (Correcto, Incorrecto) - Láminas plastificadas con conceptos - Cinta adhesiva. 	
15-20 minutos	<u>Crea un concepto</u> : dividir al grupo en dos para que creen un concepto en conjunto. Luego se compartirán los conceptos y se decidirá cuál es el más acertado.	<ul style="list-style-type: none"> - Marcadores - Pizarra. 	

Finalmente, la experimentación activa es la cuarta etapa del Ciclo de Kolb y también cuenta con tres posibles actividades.

Tabla 13. Experimentación activa dentro de Vive el Estigma

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
10-15 minutos	<u>Caso estigma</u> : relato de una persona que ha sufrido de estigma. Así se puede ver de una manera más concreta lo que es el estigma, y cómo se presenta. Puede ser algún caso de uno de los socios (sólo si quiere).	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja con caso impreso - Si se tiene un proyector, se puede proyectar. 	
15 - 20 minutos	<u>Carta a un nuevo yo</u> : en esta actividad, cada participante debe escribir una carta a una persona a la cual hayan juzgado, estigmatizado o criticado. Deben decir: <ul style="list-style-type: none"> · Cómo se sienten ahora · Cómo ha cambiado su percepción sobre el estigma · Qué van a cambiar de su actitud Si se quiere, se pueden compartir las cartas.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas - Esferos o lápices. 	

15-20 minutos	<u>Red de apoyo:</u> los participantes tienen dos minutos para pensar en una manera concreta para eliminar o reducir el estigma dentro de su comunidad, cualquiera que esta sea. Se colocan en círculo y uno de los participantes debe decir en voz alta cuál es su solución o la alternativa que propone. Luego debe lanzar un ovillo de lana a otro participante, sosteniendo uno de los extremos. Los participantes continúan así, explicando la idea que han tenido antes, y lanzando la ovilla de lana, siempre sosteniendo la lana antes de lanzar para crear una red de apoyo. Se puede crear la misma estrategia con otro objeto si no se dispone de un ovillo.	- Ovillo de lana o material similar (una pelota u otro objeto suave).	
---------------	---	---	--

La segunda propuesta de taller es “*Diversidad e Inclusión*”. Está dirigido hacia el personal de empresas enfocado hacia una perspectiva organizacional. Este taller tiene el objetivo de brindar conocimientos sobre inclusión laboral. Además, busca concientizar y sensibilizar al personal sobre el trato igualitario dentro de las empresas. Se brinda herramientas de comunicación e inclusión para crear ambientes laborales saludables para un mejor funcionamiento dentro de la empresa. Para iniciar, presentaremos posibles icebreakers adecuados para la edad y preferencias de la audiencia.

Tabla 14. Icebreakers para personal de empresas de 25 años en adelante

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
15- 20 minutos	<u>Line up:</u> los participantes deberán ponerse en una fila dependiendo de la condición que el responsable de la actividad les diga (edad, estatura, sexo, etc.). Por ejemplo, los participantes tendrán que hacer una fila en orden de estatura, pero el objetivo de esta actividad es que cualquier fila que deban cumplir, lo deben hacer sin decir una sola palabra. La persona que hable será descalificada.	- No es necesario	
15 - 20	<u>Busca tu grupo:</u> A cada participante se le	- Stickers de	

minutos	coloca un sticker de diferente color en la espalda, todos deben buscar a aquellos que crean que son de su grupo (el mismo color de sticker) pero la condición es que, ningún participante podrá saber qué color tiene en su espalda. Una vez que todos los participantes hayan formado distintos grupos se revelarán los colores. Se hace una reflexión en la que se explica a los participantes que no siempre saben a qué grupo pertenecen, sin embargo, deben tener la capacidad de buscar un grupo en el que se sientan cómodos o en el que puedan adaptarse de la mejor manera.	colores	
	<i>Iguales y diferentes:</i> Los participantes se paran formando un círculo, cada uno va a sacar una serie de papeles en los que habrá frases como “yo tengo un hijo” o “yo quiero conocer el mundo”. Los participantes deben escuchar las frases y cuando se sientan identificados darán un paso adelante, de lo contrario, se quedarán en su puesto. Se puede explicar que todos tenemos características que nos hacen iguales, pero que siempre existen algunas otras que nos diferencian de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> - Bowl o bolsa - Frases se encuentran en el <i>Anexo 3</i>. 	

A continuación, se presentan tres actividades por cada etapa del Ciclo de Kolb.

Tabla 15. Experiencia concreta dentro de Diversidad e Inclusión

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
15-20 minutos	<i>“Truth Recognition”</i> : dividir a la audiencia en parejas o en grupos iguales. Entregar dos anuncios - tipo noticia (estarán previamente impresos y plastificados para reutilizar). El uno con el caso de una persona que ha sido aislada de su ambiente laboral con consecuencias verdaderas y el otro con el caso de una persona que ha sido aislada del ambiente laboral con consecuencias falsas. El grupo debe elegir con el que más se identifique. Después discutirán sobre cuál es real y cuál es falso y ¿por qué? Deben presentar a sus compañeros su elección. Los siguientes minutos el responsable desmitifica las consecuencias del	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas impresas con la noticia (Reutilizables/P lastificadas) - Aquí podemos encontrar plantillas para llenar y redactar los anuncios: https://www.flipsnack.com/es/templates/newspapers 	

	aislamiento laboral y el rechazo dentro de las instituciones a nivel social, psicológico y cultural.		
25-35 minutos	<p>“<i>¿Lo he sentido?</i>”: los participantes deben buscar las palabras sobre discriminación laboral escritas en papeles pegados por el salón. Deben escribir en un papel con cada uno de los que se identifiquen o hayan identificado en algún momento de su vida. Después, deben elegir mínimo 5 y contar a los demás el porqué.</p> <p>Puede utilizarse junto con o en base a la actividad (<i>Soy una Etiqueta</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas plastificadas (Reutilizable) - Marcadores - Cinta adhesiva - Hojas recicladas - Esferos. 	
45-55 minutos	<p>“<i>Outdoor Training</i>”: visita guiada, ordenada y dónde todos los integrantes puedan participar y acceder a la información de forma clara. El grupo es guiado y en parejas o grupos iguales, junto con un socio voluntario por grupo, pueden encargarse de un oficio común que se hace diariamente en el espacio de trabajo principal (huerto). Se explica la importancia de la normalización dentro del ambiente laboral y conceptos de creatividad, autosuficiencia y autonomía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Megáfono - Guantes - Palas - Artículos de protección y uso diario. 	

Tabla 16. Observación reflexiva dentro de Diversidad e Inclusión

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
20 - 25 minutos	<p><i>Leo, reflexiono y pienso</i>: para esta actividad cada participante contará con una hoja de papel, en donde responderá las siguientes interrogantes, para luego compartir sus respuestas.</p> <p>¿Cuáles crees que son los objetivos de haberte enseñado estas noticias?</p> <p>¿Cómo crees que afectan las noticias falsas al momento de incluir a una persona en el mundo laboral?</p> <p>¿Qué entendiste de estas noticias?</p> <p>¿Alguna vez has sido víctima de noticias falsas?</p> <p>¿Ahora qué estrategia usarías para identificar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de papel - Esferos. 	

	una noticia falsa?		
30 minutos	<p><i>Interiorización:</i> el responsable de esta actividad tiene que explicar a detalle cada pregunta, de la misma manera el grupo se dividirá en parejas, cada pareja responderá las siguientes preguntas y luego se escogerá un representante para compartir sus respuestas.</p> <p>¿Cómo se sintieron al enfrentarse a estos efectos negativos?</p> <p>¿Cómo piensan que sería su vida si esta situación se hubiera mantenido?</p> <p>¿Ahora cómo crees que se sienten las personas que viven esto todos los días?</p> <p>¿Alguna persona que conoces sufre de estos efectos negativos?</p> <p>¿Ahora con este conocimiento, cómo cambiará tu estilo de vida?</p>	- Tags con el nombre de cada participante.	
20 minutos	<p><i>Mi realidad a prueba:</i> En esta actividad se planea destacar lo que los participantes pudieron observar en la visita guiada, qué fue lo que llamó su atención, qué fue lo que les disgustó y qué cambiarían para que la actividad sea mejor desarrollada.</p>	- Tags con el nombre de cada participante.	

Tabla 17. Conceptualización dentro de Diversidad e Inclusión

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
20- 25 minutos	<p><i>"I see, I choose"</i>: Mostrar un video donde se observen efectos de no incluir laboralmente a las personas con discapacidad psicosocial. Cada participante debe escoger un efecto y decir por qué está mal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector de video - Vídeos. 	
20- 25 minutos	<p><i>Mapas mentales:</i> En dos grupos realizar mapas mentales en los que los participantes organicen los efectos sociales, psicológicos y culturales de la no inclusión laboral. Luego explicar al grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pliegos de papel periódico - Marcadores - Cinta adhesiva. 	

20-25 minutos	<u>Post- think:</u> Escribir en post-its efectos negativos de la no inclusión laboral y clasificar en tres grupos, social, psicológico, cultural. Cada participante debe colocar al menos un efecto negativo.	<ul style="list-style-type: none"> - Tres títulos plastificados (social, psicológico, cultural) - Post-its - Esferos. 	
---------------	---	--	--

Tabla 18. Experimentación activa dentro de Diversidad e Inclusión

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
	<u>Elevator pitch:</u> en grupos escoger un representante que pueda dar un “elevator pitch”, es decir, que dé una explicación de lo que es la inclusión laboral, cómo funciona o funcionaría esto donde trabaja, etc., según lo que aprendieron en el taller. La explicación puede ser de 30 a 50 segundos máximo.	- No es necesario	
	<p><u>Momento eureka:</u> Hecho: Escribe algo que sabes ahora que no sabías antes. Pregunta: Una pregunta que haya surgido con esto. Ajá: Una o más ideas que tienes ahora o algo de lo que te hayas dado cuenta. Acción: Qué acciones vas a tomar como resultado de lo aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imprimir Anexo 4 - Esferos. 	
	<u>¿Cómo lo explicarías?:</u> en parejas o grupos de tres deben intentar explicar lo que aprendieron sobre la importancia de la inclusión laboral, haciendo como si lo estuviera explicando a su abuelo, tía, mamá, etc.	- No es necesario	

La tercera propuesta de taller es “Adaptándose en familia”. Está dirigido para padres y familias que conviven o cuidan de una persona cercana con problemas de salud mental. Este taller tiene como objetivo informar a la audiencia sobre enfermedades mentales y generar herramientas de apoyo para que puedan manejar la situación de

mejor manera en su respectivo ambiente. Primero, se presentan posibles icebreakers adecuados para la edad y preferencias de la audiencia para este taller.

Tabla 19. Icebreakers para padres y familiares de personas con problemas mentales, dirigidos a cualquier edad.

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
15 - 20 minutos	<u>Empezando una oración:</u> los participantes deberán sacar un pedazo de papel de una bolsa en la que se encontrará el inicio de una oración, como “si pudiera viajar a cualquier lado, iría a...” o “la decisión más importante en mi vida fue...” y deberán completar. pueden sacar una cada uno o pueden todos completar una sola oración por turnos.	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsa para papeles - Las posibles oraciones se encuentran en el <i>Anexo 5</i>. 	
15 - 20 minutos	<u>Reunión express:</u> los participantes tendrán entre 2 a 3 minutos para presentarse a los demás participantes, ubicados en dos filas, deberán conversar con la persona que se encuentra al frente suyo hasta que suene la alarma y deba rotar de participante.	<ul style="list-style-type: none"> - No es necesario 	
15 - 20 minutos	<u>Cinco cosas en común:</u> se divide a los participantes en dos grupos y se les pide que busquen entre ellos cinco cosas que tengan en común. Se pone la condición de que no pueden decir que tienen en común partes del cuerpo. Luego deberán comentar a todo el grupo las cosas en común que han encontrado.	<ul style="list-style-type: none"> - No es necesario 	

Tabla 20. Experiencia concreta dentro de Adaptándose en Familia

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
40-50 minutos	<u>“Cuando lo cuento, lo entiendo”:</u> los participantes deberán ser divididos en 2 grupos iguales. Cada grupo debe crear una historia de impacto, con emoción y significado sobre un personaje principal que protagonice las vivencia de una persona con enfermedad mental y sus cuidadores, al final que sea una historia de superación y logros obtenidos o deseados (Storytelling). El	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas recicladas - Esferos. 	

	personaje debe invitar a la audiencia a la acción, reflexión y reflejo de la situación presentada. Después de crear la historia, deben elegir un narrador y dramatizadores. Transmitir la historia y el mensaje a los demás. Cada grupo contará con 20 minutos.		
20-25 minutos	<i>“Tell Me and We Fight It”</i> : la audiencia puede trabajar individualmente o puede ser dividida en grupos. Cada participante o grupo podrá hacer una pregunta (como en una rueda de prensa) al jurado (un responsable voluntario) sobre herramientas adecuadas para el manejo de situaciones que han experimentado en sus hogares o durante el cuidado de una persona con enfermedad mental. Posteriormente los participantes deberán sintetizar esa información, reflexionar y ocupar esas ideas o herramientas en su hogar.	- No es necesario	
7-10 minutos	<i>“No Estás Solo, Aprendamos”</i> : mostrar a la audiencia datos estadísticos, “facts” sobre autonomía del paciente, intervenciones adecuadas, compromiso y redes de apoyo en el manejo de situaciones familiares o de cuidado de personas con enfermedades mentales. Puede ser proyectados o relatados por el responsable. Contar a la audiencia los datos con la frase <i>¿Sabían ustedes que...? / Lo que podemos hacer es...</i>	- Proyector - Se puede utilizar: https://family-intervention.com/blog/advice-staging-mental-health-intervention/ https://deconstructigstigma.org/facts https://deconstructingstigma.org/about-stigma o parecidos.	

Tabla 21. Observación reflexiva dentro de Adaptándose en Familia

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
30 minutos	<i>Una historia más allá</i> : Para esta tarea se usarán los mismos grupos de la actividad “cuando lo cuento, lo entiendo”, los grupos tendrán una serie de preguntas las cuales tendrán que responder para elegir un representante y compartir sus respuestas. ¿Cuáles fueron los objetivos del personaje	- Tags con el nombre de cada participante.	

	<p>principal de la historia?</p> <p>¿Cuáles fueron los retos que el personaje tuvo que pasar para cumplir sus objetivos?</p> <p>¿Alguna vez se han identificado con alguno de los personajes?</p> <p>¿Con qué situación de la historia se ven reflejados?</p> <p>¿Cuál es la lección de la historia?</p>		
20 - 25 minutos	<p><u>Foro de discusión:</u> En esta actividad se conceptualizan las ideas que se generaron en la rueda de prensa:</p> <p>¿Por qué se hace tanto énfasis en reconocer las capacidades de una persona con problemas de salud mental?</p> <p>¿Cuál es el impedimento para que las personas con enfermedades mentales puedan ser parte de la sociedad?</p> <p>¿Cómo entendieron la experiencia del voluntario?</p> <p>¿Con qué asocia la experiencia del voluntario?</p> <p>¿Qué mejorarían de la estrategia planteada por el voluntario?</p>	- Tags con el nombre de cada participante.	
20 - 25 minutos	<p><u>Fuera de mis zapatos:</u> esta actividad tiene como finalidad que cada persona pueda salir por un momento de su realidad y sienta lo que es estar en los zapatos de otra persona, se le plantean las siguientes preguntas y las mismas se responderán de manera oral.</p> <p>¿Cuál de estos hechos te sorprendieron más?</p> <p>¿Cómo piensas que este estigma afecta la vida de las personas?</p> <p>¿Alguna vez escuchaste alguno de estos</p>	- Tags con el nombre de cada participante.	

	datos? ¿Cómo piensan que se puede solucionar este problema?		
--	--	--	--

Tabla 22. Conceptualización dentro de Adaptándose en Familia

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
15-20 minutos	<u>Conceptos:</u> cada participante debe escribir un concepto sobre enfermedad mental en general o sobre una en específico y después se debe compartir al grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de papel - Esferos. 	
20-25 minutos	<u>Lluvia de ideas:</u> hacer una lluvia de ideas en conjunto. Cada participante escribe una palabra o una oración sobre lo que son las enfermedades mentales en un pliego de papel periódico. Al final construir una definición de las enfermedades mentales.	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta adhesiva - Pliego de papel periódico o reciclado - Marcadores. 	
10- 15 minutos	<u>Páreme la mano:</u> dividir a los participantes en grupos iguales, cada uno tendrá un papel y lápiz. Deberán escribir la mayor cantidad de herramientas para apoyar a los familiares de personas con enfermedades mentales en 10 minutos. Al finalizar el tiempo, cada grupo deberá exponer sus ideas.	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de papel (recicladas) - Esferos. 	

Tabla 23. Experimentación activa dentro de Adaptándose en Familia

Tiempo	Actividad	Material	Responsable
15-20 minutos	<u>Lo más valioso para mí:</u> Se les pide a los participantes que piensen en qué fue lo más valioso que aprendieron durante el taller. Después se asignan parejas aleatoriamente y comparten este pensamiento. Deben decir por qué fue lo más valioso, cómo les servirá en su futuro, cómo lo aplicarán en sus vidas, etc. Después comparten con el resto del grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - No es necesario 	
15-20 minutos	<u>Caja de consejos:</u> Cada participante debe escribir un mensaje con un consejo o	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de papel 	

	recomendación que haya aprendido para una persona que esté pasando por una situación similar. Se van poniendo en una caja y se mezclan. Después, cada persona puede sacar un papel para llevarse el consejo de alguien más. También se pueden ir acumulando en la misma caja para futuros talleres.	<ul style="list-style-type: none"> - Caja (de zapatos) - Esferos. 	
15-20 minutos	<i>Pregunta a un experto:</i> al comenzar se les debe pedir a los participantes que, en un pequeño pedazo de papel, post it, o como prefieran, escriban una pregunta que tiene sobre el tema. Ya que al final del taller todos deben ser expertos sobre el mismo, se deben mezclar los papeles entre los participantes y se escoge aleatoriamente un participante que responda, con ayuda del facilitador. Se repite la actividad con todas las preguntas que tengan.	<ul style="list-style-type: none"> - Post its - Hojas pequeñas - Lápices - Esferos. 	

Es importante recalcar que muchas de las actividades que se propusieron están basadas en los recursos de los enlaces del Anexo 6.

La propuesta final es la adaptación de la cooperativa a dictar cursos en línea. Los MOOCS son una inversión con resultados óptimos y funcionales que brindan una oportunidad de incrementar el ingreso económico. Dentro de la propuesta, se invita a los voluntarios o pasantes de Huertomanías a que impartan estos talleres junto con los socios. Además, se lo puede hacer en alianza con instituciones como la Universidad San Francisco de Quito. A continuación, se presentará el diseño del MOOC para Huertomanías.

“Destruyendo el estigma: inclusión laboral” es un ejemplo de MOOC que se puede añadir a los servicios con los que consta la organización. Está dirigido para personal de empresas, sin embargo, cualquier persona que necesite o tenga interés en aprender sobre el tema puede participar. Consta de tres módulos, discapacidad, estigma e inclusión laboral. Cada uno tiene el material necesario para la comprensión del tema.

Al final de cada módulo se ha implementado una prueba con el fin de evaluar el conocimiento adquirido de los participantes. Al finalizar el curso, la persona podrá obtener un certificado. En el *Anexo 7* se adjuntan capturas de pantalla para observar el diseño del demo del MOOC.

CONCLUSIONES

A partir de los estudios realizados sobre el modelo de desinstitucionalización, se concluye que existen varias oportunidades de brindar un trabajo digno y justo a las personas con enfermedades mentales. La primera organización en el Ecuador que sigue este modelo es Huertomanías. En esta cooperativa trabajan personas con esquizofrenia que se dedican a realizar distintos oficios para generar ingresos. Entre estas fuentes de ingreso se encuentra el servicio de talleres. Un taller es una metodología de trabajo donde se brinda información sobre algún tema específico y es impartido a través de distintos métodos de aprendizaje (Candelo, Ortiz y Unger, 2003). Sin embargo, en Huertomanías los talleres no cumplen con una estructura adecuada y no tienen variedad de temas. Debido a esto, el reto consistió en diseñar un paquete de talleres que tome en cuenta distintos públicos y edades como una iniciativa de auto-sustento para la cooperativa.

Luego de haber profundizado sobre los distintos métodos de aprendizaje que existen, se concluye que el modelo más adecuado para este caso es el aprendizaje experiencial. Este método permite que se aborden los temas de la mejor manera y que se puedan realizar diversas actividades que mejoren la comprensión de la información que ha sido brindada a las distintas audiencias. Debido a esto, la propuesta para resolver el reto es la creación de un paquete de talleres con mejor estructura y variedad de temáticas que cumpla con las etapas del ciclo de Kolb.

El paquete realizado consta de tres tipos de talleres enfocados a distintos públicos. Cada taller cuenta con distintas actividades que pueden ser combinadas de varias maneras, dependiendo del público y objetivo. Adicionalmente, se creó un demo de un curso masivo y abierto en línea (MOOC). El objetivo de esta modalidad es que la persona interesada en el tema pueda certificarse a cambio de un costo. La creación de un curso en línea para la cooperativa puede llegar a ser eficiente ya que está activo todo el

tiempo, lo que podría generar ingresos económicos con una menor inversión de tiempo y dinero por parte de la cooperativa.

Por lo tanto, se determinó que realizar talleres con una estructura adecuada, variedad de temas para distintas audiencias e intereses y contar con un curso en línea son las mejores alternativas de autosustento e incremento de ingresos económicos para la cooperativa Huertomanías.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abdi, A. (2014). The effect of inquiry-based Learning Method on Students' Academic Achievement in Science Course. *Universal Journal of Educational Research*, (1): 37-41. Recuperado el 30 de marzo de 2020, de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053967.pdf>
- AFS Intercultural Programs. (2014). Ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb. *AFS Intercultural Programs*. pp. 2. Recuperado el 2 de abril del 2020 de: https://s3.amazonaws.com/woca-s3/telligent.evolution.components.attachments/13/1637/00/00/00/00/65/12/Kolb%27s+Experiential+Learning+Cycle+for+AFS+%26+Friends_ESP.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJC2S635RRRB3EOPQ&Expires=1585874716&Signature=EgCRjKNFd%2fLXJKISRwKaIX4t4PU%3d
- Agudelo, L., Salinas, V., Mortera, F. (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. *Apertura*. 2(1), pp. 3-18. Recuperado el 30 de marzo del 2020 de: <https://www.redalyc.org/pdf/688/68820841007.pdf>
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC
- Araújo, U., & Sastre Vilarrasa, G. (2008). El aprendizaje basado en problemas. *Editorial Gedisa*.
- Arriaga López, F., Ávalos Cueva, D., & Martínez Orozco, E. (2017). Propuesta de estrategias de mejora basadas en análisis FODA en las pequeñas empresas de Arandas, Jalisco, México. *Ra Ximhai*, 417-424. <https://doi.org/10.35197/rx.13.03.2017.25.fa>
- Burch, G., Giambatista, R., Batchelor, J., Hoover, J., Burch, J., Heller, N., & Shaw, J. (2016). Do Experiential Learning Pedagogies Effect Student Learning? A Meta-Analysis of 40

Years of Research. *Academy Of Management Proceedings*, 2016(1), 16838.

<https://doi.org/10.5465/ambpp.2016.127>

- Bybee, R., Taylor, J., Gardner, A., Van Scotter, P., Carlson, J., Westbrook, A., Landes, N. (2006). The BSCS 5E Instructional Model: Origins and Effectiveness. *Office of Science Education National Institutes of Health*. Recuperado el 30 de marzo de 2020, de http://go.cengage.com/uploads/f5f2e1f839cc8154549259131f39392f_2_7287.pdf
- Candelo, C., Ortiz, G., Unger, B. (2003). Hacer talleres: una guía práctica para capacitadores. Cali: *Fondo Mundial para la Naturaleza*. Recuperado el 25 de marzo de 2020, de: http://awsassets.panda.org/downloads/hacer_talleres___guia_para_capacitadores_wwf.pdf
- Castillo- Vergara, M., Alvarez- Marin, A., Cabana- Villca, R. (2014). Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. *Ingeniería Industrial*, Vol. XXXV/No. 3. Recuperado el 1 de abril de 2020, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rii/v35n3/rii06314.pdf>
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. Recuperado el 6 de abril del 2020 de <https://go.aws/2S0I0Yj>
- Chiu, S.K. (2019). Innovative experiential learning experience: Pedagogical adopting Kolb's learning cycle at higher education in Hong Kong. *Cogent Education*, 6: 1644720. Recuperado el 6 de abril de 2020, de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2331186X.2019.1644720?needAccess=true#aHR0cHM6Ly93d3cudGFuZGZvbmxpbmUuY29tL2RvaS9wZGYvMTAuMTA4MC8yMzMxMTg2WC4yMDE5LjE2NDQ3MjA/bmVIZEFjY2Vzcz10cnVlQEBAMA==>
- Cuevas-Cancino, J., Moreno-Pérez, N. (2017). Psicoeducación: intervención de enfermería para el cuidado de la familia en su rol de cuidadora. *Enfermería Universitaria*. ;14(3). 208-

210. Recuperado el 25 de marzo de 2020, de

<http://www.scielo.org.mx/pdf/eu/v14n3/2395-8421-eu-14-03-00207.pdf>

Cybèle, A. (2019). *Creative Experiential Learning: Engaging People In (Micro) Cultures Of Sustainability. Doctoral Dissertation, University Of British Columbia.*

<https://doi.org/10.14288/1.0379342>

De Borja, F. (2008). Empleo con apoyo para personas con enfermedad mental. *Intervención Psicosocial*. 17 (3), pp. 299-305. Recuperado el 9 de marzo del 2020 de:

<http://scielo.isciii.es/pdf/inter/v17n3/v17n3a06.pdf>

Delisle, R. (1997). How to use problem-based learning in the classroom. *Alexandria, Va: Association for Supervision and Curriculum Development.*

Diéz, E., & Rodríguez, J. (2020). *Educación para el Bien Común Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente (1st ed.). Octaedro.*

Erausquin C., Denegri A. y Michele J. (2014). *Estrategias y modalidades de intervención psicoeducativa: historia y perspectivas en el análisis y construcción de prácticas y discursos*. Material Didáctico Sistematizado. Recuperado el 30 de marzo de 2020 de <https://www.aacademica.org/cristina.erausquin/195.pdf>

Fernández, D., Sánchez, J. (2016). Cap 18: La enseñanza aprendizaje de la comunicación digital a través del design thinking. *TIC actualizadas para una nueva docencia universitaria*. España: McGraw Hill.

García-Rincón, C. (2014). ¿Cómo secuenciar actividades de EpD siguiendo el método del Aprendizaje Experiencial o Ciclo de Kolb?. *Proyecto Epd - FISC*, pp.1-8. Recuperado el 2 de abril de 2020, de <https://epdccbb.files.wordpress.com/2014/04/secuenciar-actividades-con-ciclo-kolb-1.pdf>

- González, C., Collazos, C., & García, R. (2016). Desafío en el diseño de MOOCs: incorporación de aspectos para la colaboración y la gamificación. *Revista De Educación A Distancia (RED)*, (48). <https://doi.org/10.6018/red/48/7>
- Granados López, H., & García Zuluaga, C. (2016). El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *ÁNFORA*, 23(41), 37-54. <https://doi.org/10.30854/anf.v23.n41.2016.140>
- Hatzipanagos, S. (2015). What do MOOCs contribute to the debate on learning design of online courses?. *Elearning Papers*, 42(1). Recuperado el 16 de abril del 2020, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6362624>.
- Hoover, J. Duane and Carlton Whitehead (1975), "An Experiential-Cognitive Methodology in the First Course in Management: Some Preliminary Results," *Simulation Games and Experiential Learning in Action*, Richard H. Buskirk (ed.), 25-30.
- Legaz, I., Gutiérrez, L., Luna, A. (2017). Brainstorming como recurso docente para desarrollar competencia investigadora. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 74, núm. 1 [(2017/06/15). Recuperado el 2 de abril de 2020, de <https://rieoei.org/historico/documentos/8029.pdf>
- Leiva Suero, L., Cáceres Correa, S., Hernández Navarro, E., Quishpe Jara, G., Villacís Valencia, S., & Salgado, G. et al. (2018). Proceso formativo por competencias y enfoques complejos, sustentado en el Ciclo de Kolb, desde la enseñanza de la Fisiología Médica. *Mediciencias UTA*, 2(4), 26. <https://doi.org/10.31243/mdc.uta.v2i4.130.2018>
- López, J., De León, F., (2018). Design Thinking. *Be lean up*. Recuperado el 2 de abril de 2020, de <https://fundacionpersan.org/web/uploads/formacion/Creatividad.%20Design%20Thinking.pdf>

- López Verdugo, I., Menéndez Álvarez-Dardet, S., Lorence Lara, B., Jiménez García, L., Hidalgo García, V., & Sánchez Hidalgo, J. (2007). Evaluación del apoyo social mediante la escala ASSIS: descripción y resultados en una muestra de madres en situación de riesgo psicosocial. *Intervención Psicosocial*, 16(3), 413 - 426.
<https://doi.org/10.4321/s1132-05592007000300003>
- Marcillo, M., Veloz, E., Solís, M., Haro, A. (2019). Aprendizaje experiencial y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Editorial Grupo Compás, Guayaquil Ecuador, p. 31-35. Recuperado el 30 de marzo del 2020 de:
<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/312/1/Aprendizaje%20Experiencia%20y%20su%20Aplicaci%C3%B2n%20en%20el%20Proceso%20de%20Enseñanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11 - 21. Recuperado el 29 de marzo 2020, de
http://cetis58.net/media/nfiles/2014/05/user_2_20140520165027.pdf.
- Ministerio de Salud Pública del Ecuador, Organización Panamericana de la Salud, Organización Mundial de la Salud. (2015). Informe sobre el sistema de salud mental en el Ecuador. Recuperado el 4 de marzo de 2020, de
https://www.who.int/mental_health/evidence/ecuador_who_aims_report_sp.pdf?ua=1
- Morales, P., Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas, en *Theoria*, Vol.13. Págs. 145-157.
- Muñoz, J., et al. (2011). Rehabilitación psiquiátrica en un hospital de cuidados psiquiátricos prolongados. recuperado el 6 de marzo de 2020, de
<http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v31n4/02.pdf>

OMS. (2015). Campos de actuación del terapeuta ocupacional. Terapia ocupacional Murcia.

Recuperado el 20 de febrero del 2020 de:

<https://terapiaocupacionalmurcia.wordpress.com/2015/09/29/campos-de-actuacion-del-terapeuta-ocupacional/>

Organización Mundial de la Salud. (2004). Invertir en Salud Mental. Recuperado el 24 de

marzo de 2020, de https://www.who.int/mental_health/advocacy/en/spanish_final.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2018). La carga de los trastornos mentales en la región de

las Américas, 2018. Recuperado el 4 de marzo de 2020, de

https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/49578/9789275320280_spa.pdf?sequence=9&isAllowed=y

Organización Mundial de la Salud (2018). Salud mental: fortalecer nuestra respuesta.

Recuperado el 3 de marzo de 2020, de <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Organización Mundial de la Salud. (2020). Trastornos Mentales. Recuperado el 24 de marzo de

2020 de https://www.who.int/topics/mental_disorders/es/

Pedaste, M., Maeots, M., Siiman, L., De Jong, T., Van Riesen, S., Kamp, E., Manoli, C.,

Zacharia, Z., Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. *Educational Research Review*, 14 (2015) 47–6. Recuperado el 28 de marzo de 2020, de

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X15000068>

Pelta, R. (2018). Design Thinking. *Universidad Oberta de Catalunya*. Recuperado el 1 de abril de 2020, de

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/75946/4/Design%20Thinking.%20Tendencias%20en%20la%20teor%C3%ADa%20y%20la%20metodolog%C3%ADa%20del%20dise%C3%B1o_M%C3%B3dulo%204_Design%20thinking.pdf

- Peñaherrera, M., Chiluita, K., Ortiz, A. (2014). Inclusión del Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) como práctica pedagógica en el diseño de programas de postgrados en Ecuador. Elaboración de una propuesta. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, Vol. 5 (2). Recuperado el 30 de marzo de 2020, de <https://pdfs.semanticscholar.org/0018/4f9c7f0ace892314752d1cbd4b1683e1e254.pdf>
- Perry, S. (2015). Estudio comparativo de dos métodos de aprendizaje experiencial en organizaciones. *Postgrado Economía y Negocios Universidad de Chile*. pp. 13-16. Recuperado el 30 de marzo del 2020 de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136819/Estudio%20comparativo%20de%20dos%20métodos%20de%20aprendizaje%20exper.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Plattner, H. (2012). Mini Guía: Una introducción al design thinking. *Institute of design at Stanford*. Recuperado el 2 de abril, de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/14439/GUÍA%20DEL%20ROCESO%20CREATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prensky, M. 2001. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York. Recuperado el 30 de Marzo de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>
- Ramírez, J. (2016). Experiencia, base de la observación. *INED21*. Recuperado el 2 de abril del 2020 de: <https://ined21.com/ciclo-de-kolb-diseno-tareas/>
- Ramírez, J. (2017). *Procedimiento para la elaboración de un análisis FODA como una herramienta de planeación estratégica en las empresas*. 148.202.167.116. Recuperado el 18 de Marzo del 2020, from <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/1214>.

- Sánchez, L. (2016). Storytelling: la herramienta política del siglo XXI. *Eciencia Universidad Rey Juan Carlos*. pp.27-28. Recuperado el 14 de marzo del 2020 de:
https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11946/LUCAS%20SANCHEZ%20CORRAL_TFG_NOV-13.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Serrano González-Tejero, José Manuel, & Pons Parra, Rosa María. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1),1-27. Recuperado el 2 de abril de 2020 de
<https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>
- The World Bank. (2020). Mental Health. Recuperado el 2 de abril de 2020, de
<https://www.worldbank.org/en/topic/mental-health>
- Tisera, A., Leale, H., Lohihorry, J., Pekaren, A. & Joskowics, A. (2013). Salud mental y desinstitucionalización: resistencias y obstáculos en los procesos de externación en un hospital monovalente de la zona sur de la ciudad de Buenos Aires. *Acuario de investigaciones*. p.252. Recuperado el 9 de marzo del 2020 de:
<https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139949063.pdf>
- Tripodoro, V., De Simone, G. (2015). Nuevos paradigmas en la educación universitaria. Los estilos de aprendizaje de David Kolb. *Editorial Medicina*, 75 (2), pp.115-116.
Recuperado el 6 de abril del 2020 de: <http://medicinabuenosaires.com/revistas/vol75-15/n2/113-118-Med.6344-Tripodoro.pdf>
- Urrego, G. (2016). La mayéutica como estrategia para la formación de lectores críticos. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado el 8 de Abril del 2020, de
<http://upnplib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3221>.
- Yamba-Yugsi, M., & Luján-Mora, S. (2017). Cursos MOOC: factores que disminuyen el abandono en los participantes. *Enfoque UTE*, 8(1), 1-15.
<https://doi.org/10.29019/enfoqueute.v8n1.124>

Yeganehpour, P. (2016). The effect of using different kinds of ice-breakers on upper-intermediate language learners' speaking ability. *Inesjournal* 3 (6), p.21. Recuperado el 6 de abril del 2020 de:
https://www.researchgate.net/profile/Parisa_Yeganehpour/publication/301251393_THE_EFFECT_OF_USING_DIFFERENT_KINDS_OF_ICE-BREAKERS_ON_UPPER-INTERMEDIATE_LANGU/links/5724ea5008aef9c00b84676b.pdf

REFLEXIÓN

Saben, se siente extraño escribir esto y al mismo tiempo es algo gracioso. Quién diría que cuatro años de carrera pasaron tan deprisa y que todo ese tiempo se viera plasmado en un solo trabajo. Sin embargo, creo que este proyecto fue todo lo contrario a lo que hubiera pensado el Sebastián de diecisiete años. Tal vez se preguntaran ¿por qué? La respuesta es que siempre me vi investigando un tema sumamente específico al momento de graduarme, pero con esto no quiero decir que no me gustó el trabajo que he hecho. Todo lo contrario, creo que este trabajo me ha dado una breve percepción de en qué campo de la psicología me gustaría especializarme. Este proyecto me hizo pensar de una manera mucho más enfocada al campo del marketing que de la psicología. Tenía que hacerme preguntas tipo ¿A qué audiencia enfocar el proyecto? ¿Cómo tendría que comercializarlo? ¿Cuál es el valor agregado de mi trabajo? Inclusive, tuve que planificar y delimitar de una mejor manera mis objetivos. De cualquier manera, la psicología siempre estuvo involucrada, ya que nuestro contratista (por así decirlo) era una cooperativa que trabaja para erradicar el estigma que existe sobre las personas con un problema de salud mental.

Como les decía este proyecto me dio los primeros indicios sobre el campo de mi especialidad y hasta el momento he escogido el neuromarketing. El neuromarketing es una rama teóricamente nueva, que se encarga de estudiar el comportamiento del consumidor usando la neurociencia (Naranjo, 2015). Todo esto se mide en base a las emociones, tiempo de reacción y niveles de atención o memoria que una persona presenta al momento de ver un estímulo externo (publicidad). Llegué a la decisión de escoger este enfoque de la psicología porque desde siempre me interesó el comportamiento del consumidor y tratar de vender mis ideas o mi forma de pensar a las personas de mi alrededor.

Ahora, ¿Cuáles son los siguientes pasos en mi carrera profesional?

Primeramente quisiera seguir una segunda carrera y la carrera que hasta el momento he elegido es diseño gráfico comunicacional. Pienso que de esta manera aprenderé a materializar mis ideas de una mejor manera, siguiendo ciertos lineamientos y enfocándome más acertadamente. Otro de los factores que me lleva a seguir esta carrera es la creación de un portafolio, puesto que de esta manera puedo ofrecer de esta manera un catálogo físico de mi trabajo a futuros contratistas. De igual manera, ya cuento con conocimientos de fotografía y edición, pero en un sentido más artístico, así que quisiera aprender a enfocar todo esto a una manera más profesional.

En conclusión, culminar estos cuatro años de carrera solo fue la punta del iceberg, ya que me espera un largo camino de aprendizaje. Ahora siento que tengo un mundo de oportunidades totalmente abierto, en espera a ser explorado. Doy gracias por todo lo que este tiempo me ha dado, excelentes amigos, profesores y experiencias. Definitivamente no cambiaría haber estudiado psicología primero, debido a que esta carrera fue la que me dio las primeras bases de conocimientos para mi futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS REFLEXIÓN

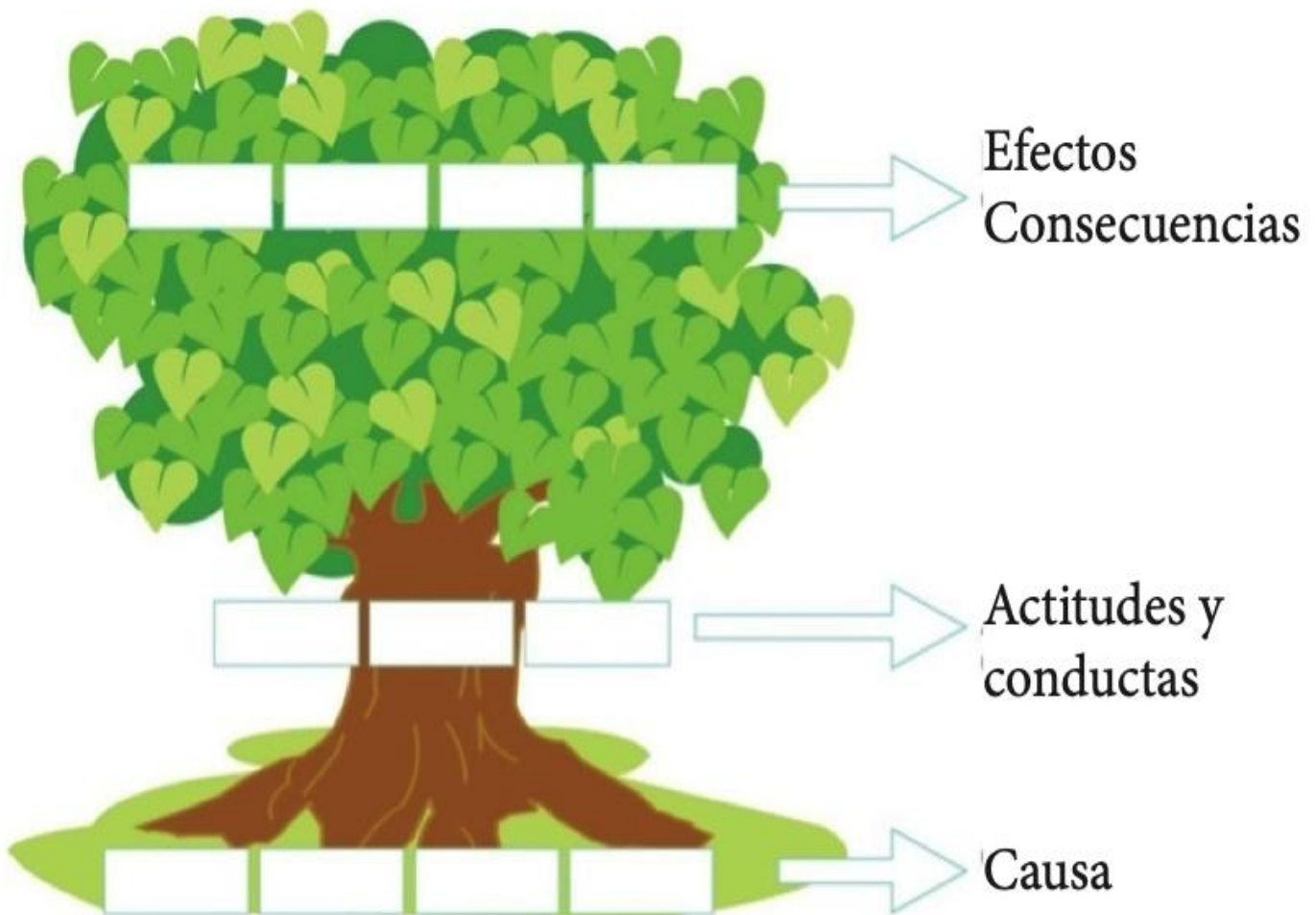
Naranjo, P. (2015). Introducción al Neuromarketing. *ACADEMO Revista De Investigación En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 2(2). Recuperado a partir de <https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/article/view/24>

ANEXOS

Anexo 1. *Icebreaker- Galleta de la fortuna.*

- Si pudieras ser uno de los 7 enanitos, ¿Cuál serías?
- Tu hada madrina te ha dado 3 deseos, ¿Cuáles serían?
- Todos tenemos un miedo irracional, ¿Cuál es el tuyo?
- Si pudieras tener una cena con un personaje famoso, ¿con quién sería?
- Cuéntanos cuál es la historia de tu nombre
- Un escritor famoso acaba de escribir un libro sobre tu vida ¿Cuál es el título?
- Cuéntanos sobre el día más feliz de tu vida hasta ahora
- ¿Cuál era tu juego favorito de niño?
- Cuéntanos un hábito que quisieras romper
- Si ganaras un millón de dólares, ¿Qué harías primero?
- ¿Cuál es el mejor plato que has cocinado?
- ¿Qué superpoder tendrías si pudieras elegir?
- ¿Cuál es el recuerdo más vergonzoso de tu infancia?
- ¿Cuál es tu película favorita y por qué?
- Cuando eras chiquito, ¿Qué querías ser de grande?
- Si fueras un animal, ¿Cuál serías?

Anexo 2. Ciclo de Kolb: experiencia concreta- Árbol de Consecuencias.



Anexo 3. Icebreaker- Iguales y diferentes.

- Todos tenemos hijo o hija
- Todos tenemos pelo largo
- Todos tenemos una mascota en casa
- Todos queremos conocer el mundo
- Todos queremos tener un amor
- Todos queremos llegar a ser exitosos
- Todos tenemos ganas de dormir
- Todos queremos tener hijos
- Todos tenemos ojos claros
- Todos amamos leer
- Todos somos buenos dibujando
- Todos hacemos ejercicio

Anexo 4. Ciclo de Kolb: experimentación activa- Momento Eureka.

HECHO

Escribe un hecho o un dato que no sabías antes

PREGUNTA

Escribe una pregunta que todavía tienes al respecto

¡AJÁ!

Escribe un momento ¡ajá! O ideas nuevas que tengas al respecto

ACCIÓN

Escribe qué acciones tomarás con la nueva información que tienes

Anexo 5. Icebreaker- Empezando una oración.

- Aunque la mayoría de la gente no lo hace, yo ...
- Soy muy...
- Nunca he...
- Me encanta cuando...
- Yo nunca iría...
- Mi idea de belleza es ...
- Lo mejor que hice por mi amigo/a es ...
- La mejor manera de relajarme es ...
- La mejor manera de ahorrar ...
- Lo más divertido que me ha pasado fue ...
- La decisión más importante que tomé en mi vida fue ...
- Lo más increíble ...

Anexo 6. Enlaces de actividades

- http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Republica_Dominicana/ccp/20120731051903/prepara.pdf
- <https://www.ndi.org/sites/default/files/HRC%20Facilitation%20and%20Icebreakers.pdf>
- https://www.paho.org/gut/index.php?option=com_docman&view=download&category_slug=publications&alias=600-manual-contra-el-estigma-y-discrimacion-1&Itemid=255
- <https://www.uvm.edu/sites/default/files/closing-ideas.pdf>

Anexo 7. Capturas de pantalla demo MOOC “Destruyendo el Estigma: Inclusión Laboral”.

Página de inicio del MOOC

Página de inicio del curso Syllabus y Contenidos Actividades Recursos Comunicación Evaluación Más



Noticias

Bienvenida

Publicado 19 de abril de 2020 17:22

Bienvenidos todos,

El curso que están por tomar les brindará nuevos conocimientos sobre la inclusión laboral de personas con discapacidad psicosocial y física. Tiene como objetivo demostrar la importancia de la inclusión laboral tanto para las personas con discapacidades como para los empleadores. Se brindarán los conocimientos necesarios para abordar las barreras que puede generar el estigma con respecto a la discapacidad. Los temas que se tratarán son:

Módulo 1:

Recursos para profesores

- ¿Necesitas ayuda?
- Tutoriales D2L en español
- D2L tutorials in English
- Tips
- Artículos
- Guías

Actualizaciones

Tabla de contenido

Temas de búsqueda

Syllabus

Marcadores

Cronograma del curso

Tabla de contenido 23

- Módulo 1: DISCAPACIDAD 4
- Módulo 2: ESTIGMA 6
- Módulo 3: INCLUSIÓN LABORAL 8
- MATERIAL EXTRA 5
- AUTOEVALUACIÓN

Tabla de contenido

Imprimir Configuración

Importar curso Edición en masa Más acciones Expandir todo Contraer todo

Módulo 1: DISCAPACIDAD

El primer módulo de este curso es sobre discapacidad. Los aplicantes del curso podrán entender todo lo que abarca este concepto, su definición, los tipos de la discapacidad que existen y las características de estas.

Para completar el módulo 1, se debe revisar el siguiente contenido:

- Informe Mundial sobre la discapacidad
- La discapacidad mental o psicosocial y la convención sobre los Derechos de las persona con discapacidad
- Presentación Power Point: Discapacidad

Finalmente, se debe realizar la prueba 1: ¿Qué sabes de la discapacidad?

Tiempo estimado de trabajo: 2 horas

Módulo 1: Discapacidad

Temas de búsqueda 🔍

- 📖 Syllabus
- 🔖 Marcadores
- 📅 Cronograma del curso
- Tabla de contenido 23
- ☰ Módulo 1: DISCAPACIDAD 4
- ☰ Módulo 2: ESTIGMA 6
- ☰ Módulo 3: INCLUSIÓN LABORAL 8
- ☰ MATERIAL EXTRA 5
- ☰ AUTOEVALUACIÓN

Módulo 1: DISCAPACIDAD ▾

🖨️ Imprimir ⚙️ Configuración

Agregar fechas y restricciones...

El primer módulo de este curso es sobre discapacidad. Los aplicantes del curso podrán entender todo lo que abarca este concepto, su definición, los tipos de la discapacidad que existen y las características de estas.

Para completar el módulo 1, se debe revisar el siguiente contenido:

- Informe Mundial sobre la discapacidad
- La discapacidad mental o psicosocial y la convención sobre los Derechos de las persona con discapacidad
- Presentación Power Point: Discapacidad

Finalmente, se debe realizar la prueba 1: ¿Qué sabes de la discapacidad?

Tiempo estimado de trabajo: 2 horas



'La discapacidad mental o psicosocial y la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad' - Documento PDF

Nuevo/a ▾

Agregar actividades existentes ▾

✎ Edición en masa

☰ Informe Mundial sobre la Discapacidad	▾	✓
📄 Documento PDF		
☰ Presentacion Powerpoint Módulo 1. Discapacidad1	▾	✓
📄 Presentación de PowerPoint		
☰ La discapacidad mental o psicosocial y la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad	▾	✓
📄 Documento PDF		
☰ Prueba 1: ¿Qué sabes de la discapacidad?	▾	✓
🔍 Prueba		
En esta prueba se evalúan los conocimientos adquiridos sobre discapacidad.		
Para esta prueba deberán leer los elementos indicados en el Modulo 1		
- Informe Mundial sobre la discapacidad		
- La discapacidad mental o psicosocial y la convención sobre los Derechos de las persona con discapacidad		

Módulo 3: Inclusión laboral

Temas de búsqueda

- Syllabus
- Marcadores
- Cronograma del curso
- Tabla de contenido 23
- Módulo 1: DISCAPACIDAD 4
 - Módulo 2: ESTIGMA 6
 - Módulo 3: INCLUSIÓN LABORAL 8
 - ¿Qué es la Inclusión Laboral? 2

Módulo 3: INCLUSIÓN LABORAL

Agregar fechas y restricciones...

En este módulo los aplicantes del curso podrán entender todo aquello que abarca la inclusión laboral de personas con las distintas discapacidades que han visto anteriormente. Se estudiará desde su concepto más básico, sus aplicaciones, cómo se debe hacer y sus beneficios. En este módulo contarán con distintos recursos como videos instructivos, imágenes con estadísticas, deberes e información muy útil la cual podrá ser descargable y una última prueba de diagnóstico.

Tiempo estimado de trabajo: 5 horas.

Muchos de los prejuicios en la sociedad se fundan en el desconocimiento acerca de aquello que las personas con discapacidad pueden realizar y

Imprimir

Configuración

Ejemplo de prueba

Prueba 1: ¿Qué sabes de la discapacidad? - Previsualizar

Longitud aprox.: 2:00:00

María Trocellier Sanchez: Intento 1

[Salir de vista previa](#)

Página 1:



Pregunta 1 (1 punto)

La discapacidad abarca...

- Las deficiencias
- Las limitaciones de la actividad
- Las restricciones de la actividad
- Todas las anteriores
- Ninguna de las anteriores

Pregunta 2 (1 punto)

La discapacidad física se define como "personas con diagnóstico de trastorno mental que han sufrido los efectos de factores sociales negativos, como el estigma, la discriminación y la exclusión"