

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICA, DIDÁCTICA ARTÍSTICA  
Y MUSICAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Rubio, Mayo de 2017

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICA, DIDÁCTICA Y  
ARTÍSTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

(Tesis de Grado presentada como requisito parcial para optar al título de Magíster en la  
enseñanza de la Orientación Educacional)

**Autora:** Lorien Uribe  
**Tutor:** Cesar Labrador.

Rubio, Mayo de 2017

## **ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

En mi carácter de Tutor(a) del Trabajo de Grado presentado por la profesora: Lorien Ibelitze Uribe, con C.I. 13.999.130, para optar al Grado de Magister en Orientación de la Educación, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la Ciudad de Rubio, a los \_\_\_\_\_ del mes de Mayo del 2017.

---

**Prof. Cesar Labrador. MSc**  
**V.- CI.**

INDICE	PP.
<b>Resumen</b>	5
<b>INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b>	
Planteamiento del Problema	8
Objetivos	10
Justificación	11
<b>CAPITULO II MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes	14
Estrategias	16
Sugestopedia	20
Tipos de sugestopedia en el aula	22
Sugestopedia psicológica	22
Sugestopedia didáctica	23
Sugestopedia artística	25
Sugestopedia Musical	26
Principios de la sugestopedia	28
Enseñanza y Aprendizaje	29
Principios del proceso de enseñanza y aprendizaje	30
Bases Legales	34
Operacionalización de las variables	37
<b>CAPITULO III. LA METODOLOGÍA</b>	
Naturaleza de la investigación	38
Diseño de la investigación	37
Población y muestra	39
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
Validez del instrumento	40
Confiabilidad	41
Técnica de análisis de datos	43
Referencias Bibliograficas	62

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICA, DIDÁCTICA Y  
ARTÍSTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

**Autor:** Lorien Uribe

**Fecha:** Mayode 2017

**RESUMEN**

La investigación buscó diagnosticar si los docentes conocen y aplican los tipos de sugestopedia psicológica, didáctica y artística en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira. Se ubica en una investigación de campo de naturaleza descriptiva, según su finalidad se corresponde con una investigación de proyecto factible, sustentada en el paradigma cuantitativo. Contando con una población de veinticuatro (24) docentes de Educación primaria, la muestra estuvo conformada por la misma población, a quienes se les aplicó como instrumento un cuestionario, el cual fue validado a través del juicio de expertos, y se utilizó el alfa de Cronbach. Los resultados fueron procesados mediante cálculos estadísticos descriptivos, lo que permitió el análisis e interpretación de los datos. Como conclusión se pudo diagnosticar en relación a estrategias didácticas un alto porcentaje 55,55% nunca abandera la diversión normalmente en su proceso de enseñanza, y tampoco ejecuta actividades considerando el proceso de aprendizaje de cada estudiante y algunas veces cree que nunca otorga herramientas adecuadas para que las pueda utilizar. Mientras un 58,33% casi nunca promueve estrategias artísticas como por ejemplo desarrollar actividades dinámicas reforzadas por recursos materiales como póster, dibujos, música, videos, para crear estímulos positivos así como casi nunca fomenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje la lectura rítmica y las infografías. En lo que respecta a las estrategias musicales el 94,44% nunca organiza actividades de enseñanza con sesiones de música instrumental, tampoco activa la imaginación y la motivación con el uso de la música barroca o pasiva. Esto permite concluir que no solo no aplican estrategias de sugestión en el proceso de enseñanza y aprendizaje, también desconocen que esto obedece a un tipo de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical.

**Descriptor:** Actividades orientadoras, lúdica, enseñanza y aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

Uno de los ejes más valorados en la educación, es la de enseñar con pasión, gusto y entrega a los estudiantes, que son el alma en las instituciones escolares y son los artífices del extraordinario trabajo como lo es la docencia. Estos protagonistas tienen características, necesidades, fortalezas y oportunidades diferentes, a su ritmo aprenden, autorregulan información y expresan lo que les parece placentero y satisfactorio. La actualidad, se caracteriza por sus vertiginosos cambios, por su constante evolución y dinamismo y parece que precisamente el plano escolar no está marchando al mismo ritmo. Los docentes deben estar al tanto de las innovaciones, de valorar el talento humano que tiene en sus manos para promover individuos altamente independientes, felices, con conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales sobre distintos temas disciplinares. Y para esto se requieren herramientas, estrategias o instrumentos que le sirvan para enfrentar por sí mismo nuevas situaciones de aprendizaje, con dominios útiles ante las más diversas situaciones. Hoy grandes investigaciones demuestran que los aprendizajes se adquieren bajo enfoques cognitivos constructivistas de manera estratégica, bajo situaciones didácticas. Según Díaz (2007):

Las estrategias en el acto pedagógico se enfocan en el campo del aprendizaje significativo, enfocando el hecho de que el docente emplea procedimientos flexibles, adaptativos a distintas circunstancias de enseñanza, centrando una serie de ayudas cognitivas y procedimentales. De tal manera que activen el nuevo conocimiento y las experiencias previas a través de estrategias según su tipo. (p. 70)

Por lo anterior descrito, las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que cumple el docente con el intento de proporcionar la formación y el aprendizaje. El docente es el puente para que el estudiante pase de un nivel rutinario a una mentalidad innovadora, creativa, pensante y muestre actitudes y aptitudes positivas para con el mismo y la sociedad en que se desarrolla. De allí que la sugestopedia, se considera fundamental en el carácter experiencial del aprendizaje escolar, pues involucra un conjunto de factores motivacionales que desempeñan un papel crucial en la construcción de aprendizajes y procesamiento de la información de los estudiantes. La sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical, evoca situaciones didácticas en donde los protagonistas docentes y estudiantes actúan simultáneamente y recíprocamente en un contexto creativo, y donde convergen a fin de

lograr propósitos y objetivos para la edificación conjunta del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es importante destacar lo que expresa Luzardo citado por Zerpa (2012):

La sugestopedia se vale de estímulos multisensoriales para despertar las potencialidades ocultas en el educando y propiciar así un aprendizaje significativo que permite dar rienda suelta a la creatividad, sin embargo es poco conocida por los docentes a pesar de ser una herramienta poderosa (p.1)

En correspondencia con lo expuesto, si los docentes aplicaran la sugestopedia, los estudiantes elevarían su nivel de disposición, sus capacidades, habilidades y destrezas. Y sería una estrategia que ayudaría a los estudiantes a vencer las dificultades que desarrollan por la ansiedad hacia ciertos contenidos, ayudando a la comprensión de la lectura, escritura y la expresión oral. Logrando ser un recurso para el aprendizaje efectivo, utilizando la música y la relajación, convirtiéndose en un canal para reducir de socialización en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del problema**

En la escuela contemporánea, el profesor debe ser un docto transformativo, examinador y reflexivo, que no solo debe implantar objetivos, sino debe realizarlos mediante procesos de dialogo y discusión entre los agentes participantes con actividades constructivas y de aprendizajes compartidos, reclamando al sistema educativo su modernización, y evolución en la estructura y ejercicio de la enseñanza y del aprendizaje. Es decir, demanda apoderarse de nuevas orientaciones en las planificaciones, contenidos y actividades, conforme con los cambios científicos y tecnológicos que se asumen a nivel global. La escuela venezolana debe reflexionar el análisis de sus necesidades y características de sus docentes, debe ser la fuente de información principal para precisar las intenciones curriculares.

Es por ello, que las estrategias que utiliza el docente deben ser meditadas como la forma de establecer una situación de enseñanza y aprendizaje, de manera que las técnicas, eventos y actividades, se interrelacionen perfectamente y es allí cuando la aplicación de la sugestopedia, va a exigir cambios significativos. Por ello, el estudio se trazó proponer estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en la escuela estatal “Mérida”, en el municipio Junín, estado Táchira, de manera que actúen como esencial en la acción pedagógica. Las prácticas educativas requieren nuevas miradas estratégicas, como complemento en el aula, que asistan las necesidades del entorno, y que desde el ámbito local, se proyecte la escuela venezolana como espacio promotor de aprendizajes, por lo que se requiere de una actitud efectiva, creativa, innovadora, con un esquema de comunicación real, positiva y asertiva, donde prevalezca la acción renovadora, entre otras desempeños ineludibles para llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje, que genere una transformación verdadera, permitiendo la integración de cada uno de los actores educativos en función del bienestar académico individual y social.

En la actualidad, la educación venezolana atraviesa un compromiso, debido a la problemática que expresa la incapacidad de los sistemas educativos, en cuanto a la falta de

conciencia respecto a la nueva actitud, comportamiento y maneras de ver el mundo por parte de los estudiantes, y como parte de esta, las estrategias juega un papel primordial. Es de considerar, que parte de la problemática nacional es que no se aplican nuevos y exitosos esquemas de trabajo pedagógico. Se hace necesario entonces, realizar cambios positivos, generadores de perspectivas a la luz de la transformación del crecimiento personal del estudiante, que se alimente de una gama de situaciones y circunstancias, donde pueda explorar, manipular, descubrir.

El docente ocupa una posición central en la institución educativa debido a su cuerpo único de valores, percepciones, destrezas y habilidades, que interactúan como ente en el sistema. Es necesario destacar, la problemática latente que presentan algunos docentes en la Escuela Estadal “Mérida” en el municipio Junín del estado Táchira, donde se observan ciertas deficiencias y desconocimiento, en cuanto al uso de la sugestopedia en el acto pedagógico, ejecutándose el mismo en algunos casos en un ambiente poco propicio al observarse ciertas tensiones en sus estudiantes, cuando en realidad lo que se desea en la praxis es que se genere una actividad pedagógica feliz, que el estudiante exprese con libertad sus ideas, sus sentimientos y al participar se relajen, olvidando temores. Por esta razón, se considera que la sugestopedia juega un papel importante que permite expresión de ideas y sentimientos, además del aprovechamiento de destrezas y habilidades, sirviendo de apoyo para el aprendizaje significativo.

De allí que, la selección del tema obedece a la necesidad de crear estrategias y de explorar nuevas técnicas, métodos de enseñanza, con la idea de fortalecer y reforzar el proceso educativo y que sirva como incentivo para mejorar la educación y la calidad de aprendizaje de los estudiantes. Por ello, es importante que, el docente haga uso de diversas estrategias en el momento que lo considere necesario como "recurso" para que los niños se formen como un espíritu alegre, crítico cariñoso, participativo y afectivo. La falta de estrategias para desarrollar actividades académicas, puede resultar frustrante para el docente, porque este se limita en muchos casos a impartir el conocimiento desde el punto de vista tradicional, puesto que consideran que algunas estrategias promueven el desorden y la desorganización.

Es decir, parte de la problemática que se observa en la unidad Educativa Estadal “Mérida” en el municipio Junín estado Táchira, es que el docente es un simple técnico

ejecutor de programas curriculares, ajenos a la transformación que se requiere y que reclama el mundo actual, con un planteamiento poco innovador, olvidando la forma en que se da el progreso educativo, limitándose a impartir sus prácticas de manera muy subjetivas, convirtiendo el acto pedagógico en un elemento perturbador en el proceso educativo, mostrando una práctica lineal de carácter endógeno a nivel conceptual y procedimental, dejando ciertos vacíos cognitivos y motivacionales en los estudiantes.

Al respecto, Tejada citado por Alves (2002:157), expresa: “El docente es el centro de donde nace y desde donde se programa la acción”. Por tanto, si no se reflexiona sobre su ejercicio como actor pedagógico y estimulador de los aprendizajes en los estudiantes, se continuará en un proceso donde se centra en la transmisión del conocimiento y no la estimulación del desarrollo personal del alumno. Hay que superar la idea, según la cual los docentes se preparan para enseñar una asignatura o un área y no para participar en la producción de algún conocimiento, de allí que la dinámica pedagógica ha de ser tan rica y diversa que haga de cada práctica una experiencia única, valorando así, el verdadero equilibrio entre la autonomía profesional y la necesidad de responder a un compromiso educativo.

En tal sentido, cabe preguntarse como horizonte de esta investigación: ¿Para qué se deben proponer estrategias de sugestopedia didáctica, psicológica, musical y artística en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

? ¿Cuál es la intención de diagnosticar si los docentes conocen y aplican la sugestopedia didáctica, psicológica, musical y artística en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira? ¿Por qué identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira? ¿De obtener resultados negativos urge la necesidad de elaborar con base al diagnóstico estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira? ¿Será necesario presentar conclusiones y recomendaciones del estudio?

## **OBJETIVOS DEL ESTUDIO**

### **Objetivo General**

Proponer estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el municipio Junín estado Táchira.

### **Objetivo Especifico**

Diagnosticar si los docentes conocen y aplican los tipos de sugestopedia psicológica, didáctica y artística en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Elaborar con base al diagnóstico estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica y artística en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Presentar conclusiones y recomendaciones en función a los resultados de la aplicación del instrumento de recolección de información en los docentes de la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

### **Justificación e Importancia del Estudio**

El proceso de enseñanza y aprendizaje, comprende un vínculo, este une al docente con el estudiante, a los padres con los hijos, y comprende el uso de la creatividad, la lógica, la acción, sentimientos y emociones, en aras de lograr experiencias significativas que inspiren conocimientos. Este proceso muchos lo consideran un arte, porque lo desarrollan con pasión, con compromiso y responsabilidad, para hacer posible la transformación positiva del individuo, en función de su autorrealización y servicio a la sociedad. Sin embargo el docente debe valerse de múltiples métodos para consolidar su acción, considerando la diversidad de pensamiento, contexto sociocultural, la psicología del niño, y su filosofía. De allí, que la presente investigación, se centra en proponer estrategias basadas en la sugestopedia como elemento clave del acto pedagógico, para desarrollar la creatividad, la

imaginación, representando la llave que abre las reservas de la mente y la aceleración del aprendizaje.

De esta manera, el estudio se justifica en razón que los docentes deben conocer los nuevos tratamientos pedagógicos, que permitan practicas más efectivas y placenteras, pretendiendo promover cambios en beneficio de los estudiantes como receptores de una enseñanza que promueva el uso de la memoria creativa para obtener resultados académicos óptimos e idóneos. Desde el punto de vista teórico, se indagan diversas fuentes relacionadas con estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica y artística en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Constituyendo a su vez, un soporte para docentes y otros investigadores sobre el tema, sirve de sustento pedagógico para llevarlo a la práctica, ya que se puede diversificar. La investigación, busca mediante la aplicación de las teorías y conceptos básicos, encontrar explicaciones a situaciones ligadas con métodos de enseñanza, que permitirá a la investigadora contrastar y asumir posiciones en una realidad como la que viven los docentes y estudiantes de la Escuela Estatal “Mérida”.

Desde el aspecto institucional, los beneficios que se esperan con el conocimiento derivado, es que se promueva en las instituciones educativas con más frecuencia, el conocimiento y la aplicación de la sugestopedia, para generar actitudes positivas, ineludibles para crear discernimientos acertados en el acto educativo de la Escuela Estatal “Mérida”, de modo que se logre no solo proponer estrategias de sugestopedia, sino que posteriormente se desarrollen.

Desde el marco metodológico, el estudio pretende convertirse en un aporte valioso enmarcada dentro de paradigmas científicamente avalados. Considerando que este estudio ofrece cuestionarios válidos y confiables para ser utilizado como modelo en otros estudios, aporta valiosa información que puede servir a futuras investigaciones. Por tanto, como se percibe, el estudio reviste de importancia y se justifica por emplear técnicas de investigación objetivas, que permitirán fortalecer el proceso metodológico que se empleen en investigaciones futuras.

En lo práctico, se busca atender las necesidades detectadas en el diagnóstico de la investigación, mediante la elaboración de estrategias de sugestopedia como una alternativa válida para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la institución educativa de estudio y en otras que se asemejen en su problemática.

El estudio toma importancia al considerar que, de no considerar la sugestopedia como método alternativo en el contexto, existirá un desfase entre la realidad, y una continuidad de enseñanzas obsoletas y añejas.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes del Estudio**

Esta investigación tiende a estrechar relación en cuanto a la sugestopedia en el ámbito pedagógico se refiere, puesto que está lejos de ser un elemento estético y decorativo para la autora, cumple un importante papel en el desarrollo integral del niño y la niña, el cual bien aplicado, estimula y motiva su proceso de aprendizaje permitiéndole así liberar emociones y condiciones estresantes dentro del aula, razón por la cual son incrementadas las situaciones de agresividad y melancólica dentro del recinto educativo y fuera de el ante actividades académicas. Una vez revisados diversos antecedentes relacionados con el presente estudio, se hizo consideración de los que a continuación se exponen, en función que ayudan de manera intencionada a mejorar el proceso de aprendizaje del niño y niña en edad escolar.

Desde el ámbito nacional Guerrero, M. (2012), " La sugestopedia como elemento de la planificación didáctica en el Desarrollo Integral del Niño", en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, núcleo "El Vigía" para optar al título de licenciada en la Carrera de Preescolar. Hace referencia que la sugestopedia puede ser usada como recurso práctico-didáctico que estimula el proceso de aprendizaje en el niño y niña, siendo esta área de vital importancia para su interacción con el medio que lo rodea, razón por la cual se considera fundamental para el desarrollo del lenguaje y contribuyente en el desarrollo psicomotor del niño. El estudio estuvo dirigido a ocho (8) docentes de educación preescolar, para la recolección de la información se utilizó el cuestionario, con opciones de respuesta siempre, algunas veces, nunca. Bajo el paradigma cuantitativo, aplicando el alfa de Cronbach con un resultado de 0.92 de confiabilidad. El estudio concluyó que los docentes como parte del proceso educativo y facilitador del aprendizaje en el niño desconocen la importancia de la sugestopedia en el proceso y por tanto no la aplican. Se recomendó la asistencia a talleres de sugestopedia para enriquecer el proceso formativo.

También desde el ámbito Nacional, Bohórquez, N. (2012), realizó un estudio denominado “Efecto de un programa de sugestopedia en la producción escrita de alumnos de educación primaria”. La investigación tuvo como propósito determinar el efecto de un programa de sugestopedia en la producción escrita de los alumnos de primaria. Los principios teóricos considerados están basados en Lozanov, citado por Belanger (1977), Luzardo (2004) quienes estudian la sugestopedia y Serrano y Peña (2002) en producción escrita. La misma es de tipo experimental, de nivel explicativo, de la modalidad de campo. La población a la que se le aplicó el programa constituye una totalidad de veintitrés (23) niños y niñas, entre 10 y 13 años de edad, pertenecientes al sexto grado de educación primaria de la escuela Nueva Venezuela Fe y Alegría. Para conocer su producción escrita antes y después de la aplicación del programa se diseñó una prueba de aprovechamiento y un instrumento dicotómico de 20 ítems validados por tres expertos, calculándose la confiabilidad por 0,73. Los análisis de datos fueron obtenidos con las medidas de tendencias central y la “t” de Student, los cuales arrojaron evidencias significativas en la mejoría de la producción escrita luego de aplicar el programa de sugestopedia.

Desde el ámbito regional, se consideró a Flórez A. (2013), para obtener el título de licenciado en educación en la Universidad “Los Andes”, identifica su trabajo de grado como “La música como estrategia de sugestopedia para el aprendizaje significativo del área de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa “Rafael Álvarez” en el municipio Cárdenas, estado Táchira. Su objetivo general se centró en proponer la música como estrategia de la sugestopedia para el Aprendizaje Significativo en el Área de Ciencias Sociales, dirigido a niños y niñas del 3er. Nivel de educación preescolar. Su metodología la estableció bajo el paradigma Investigación Acción Participativa, adoptando un enfoque cuantitativo. La autora concentra sus conclusiones señalando que es de gran utilidad la música como estrategia de enseñanza ya que contribuye a la participación activa de todos los involucrados en el proceso educativo haciéndole más enriquecedor en experiencia y vivencias que garantizan la práctica del postulado “aprender a aprender para la vida”. Asimismo dice que es importante potenciar el ambiente escolar, dando cierto grado de libertad y relajación, para crear un espacio favorable de relaciones positivas dentro del trabajo de equipo, creando un clima efectivo relacional, donde la labor del maestro y los

estudiantes, se combinan para replantarse conjuntamente aspectos de la práctica cotidiana, construyendo un clima de clase agradable para el aprendizaje.

## **BASES TEÓRICAS**

### **Estrategias**

En la actualidad la enseñanza puede ser vista como una creación intencional de condiciones del entorno de aprendizaje a fin de facilitar el logro de determinados objetivos o logros educativos. Desde este punto de vista, Arriola, (2004) señala que:

Los aprendizajes son cambios relativamente permanentes de la persona; logrando involucrar al participante en el proceso de enseñanza, es por ello, que observándolo desde el punto de vista didáctico, la enseñanza consiste en un conjunto de actividades, las cuales se articulan en determinadas estrategias para el logro de un objetivo determinado.

Según Páez, citado por Nérci (1980).

Las estrategias, como parte de la metodología de la enseñanza, se consideran como un conjunto de procedimientos didácticos, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de enseñanza y, en consecuencia los de la educación, con un mínimo de esfuerzo y un máximo de rendimiento. (p.32)

Analizando la cita anterior se puede establecer que las estrategias introducen funciones e interrelaciones organizadas al proceso de enseñanza, en donde los estudiantes internalizan los contenidos, mientras que las estrategias de enseñanza son todos aquellos métodos y técnicas que el docente selecciona y usa para presentar contenidos. En consecuencia, la actualidad de la educación debe identificarse por su dinamismo, siendo necesario encontrar nuevas estrategias didácticas para dar respuesta al logro de los objetivos, incluyendo en el proceso enseñanza y aprendizaje, la sugestopedia. En palabras de Lozanov (2003), "la sugestopedia, nació para orientar mejor las clases en función a las distintas formas de aprender de los participantes, como estrategia para mejorar el proceso educativo " (p. 34). Actualmente deben considerarse acciones educativas planificadas y encaminadas a dotar a los estudiantes de habilidades que les permitan aprender a aprender significativamente en cada curso escolar, a tener dominio conceptual, a desarrollar habilidades cognitivas y de

pensamiento, es decir un aprendizaje estratégico, con actividades de apoyo, con estrategias afectivas de repertorios autorregulados y habilidades instrumentales de redacción, expresión oral y escrita, búsqueda y análisis de información. En función de lo anterior se cita a Díaz (2007):

Las estrategias en el campo educativo apoyan los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza. Cubren funciones como: detección de la información principal, conceptualización de contenidos, delimitación de la organización, estructura e interrelación de contenidos y mantenimiento de la atención y motivación. (p.72)

Las estrategias, permiten en el docente formar una visión integradora del material, permitiéndole construir un proceso de enseñanza acorde a las necesidades del grupo de trabajo y a su vez lograr en el estudiante captar la atención. Algunas estrategias. Por lo tanto implica que el docente debe desempeñarse como un buen gerente, al ser innovador, sirviéndose del apoyo de estrategias dirigidas a activar los conocimientos de sus estudiantes e incluso generarlos cuando no existan. En tal sentido, Matos (2007) expresa:

Las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada. (p.54)

El docente utiliza diversas estrategias de enseñanza en su aula de clase, acudiendo de cierta forma a un metacurriculo, donde denota la necesidad de enseñar a sus estudiantes como aprender y procesar el conocimiento de forma más efectiva, estos docentes inducen el desarrollo de estrategias de aprendizaje efectivo, convirtiéndose en gerentes de calidad, ya que entraría al aula de clase con dos metas: la primera conseguir productos de aprendizaje, que se enfoca a lo que deben saber o ser capaces de hacer los estudiantes y las respectivas al proceso de aprendizaje, enfocadas en enseñar a los alumnos como aprender. En tal sentido, Díaz Barriga (2007):

Las estrategias de enseñanza deben lograr concientizar a los estudiantes de sus destrezas académicas, incrementar su interés y esfuerzo, hacer que ellos aprendan a autorregular la utilización de las estrategias, con el manejo consciente de cómo, cuándo y por qué de su empleo (p.84)

Es de resaltar, que el docente es el encargado de orientar el trabajo en el estudiante, tiene la responsabilidad de promover la comprensión, de vincularlos con aspectos motivacionales, sensibilizarlos en cuanto al valor y utilidad de cada conocimiento. En el subsistema de Educación Primaria de las escuelas venezolanas urge la aplicación de la sugestopedia como complemento de actividades curriculares en las diversas áreas del saber, puesto que se pone de manifiesto el empleo de técnicas de aprendizaje, y, en consecuencia una mejor motivación para el estudio, rompiendo con la tradición educativa.

Además, Díaz Barriga (2007:114) expone: “Una estrategia de aprendizaje es como un medio o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas”. Por tanto, a través de las estrategias de aprendizaje que emplee, es capaz de promover la exigencia de la tarea y responder consecuentemente, puede identificar aciertos y dificultades, incluso valorar los logros obtenidos y corregir errores. Las estrategias junto con los recursos, proveen el alcance de las metas trazadas por toda organización, y como organización la escuela, está constituida por numerosos participantes, esta investigación hace reseña a la sugestopedia, como estrategia que no suele aplicarse de forma arbitraria, sino por el contrario, orienta el desarrollo integral del estudiante, estimula actitudes creadoras, convirtiendo el acto educativo en una verdadera producción de conocimientos significativos.

Las funciones de las estrategias de enseñanza según Cooper citado por Díaz (2007) son:

(a) Actuar como elemento orientador de los procesos de atención y de aprendizaje, (b) servir como criterio para poder discriminar los aspectos relevantes de los contenidos curriculares, sobre los que hay que realizar un esfuerzo y procesamiento cognitivo (c) permitir generar expectativas apropiadas acerca de lo que se va a aprender, (d) permitir a los estudiantes formar un criterio sobre que se esperara de ellos al término de una clase, episodio o curso, (e) mejorar considerablemente el aprendizaje intencional, (f) proporcionar al aprendiz los elementos indispensables para orientar sus actividades de automonitoreo y autoevaluación.(p.76)

Con base a lo anterior, las estrategias de enseñanza y aprendizaje, deben enfocarse en una intervención pedagógica cuyo propósito es dotar a los estudiantes de un aprendizaje óptimo para el mejoramiento en áreas determinadas, y también permiten reflexionar y

regular en los docentes el acto pedagógico, empleando procesos adaptativos a distintas circunstancias de enseñanza. En palabras de Díaz (2007):

Las estrategias en el acto pedagógico se ubican incluso en el plano afectivo- motivacional, permitiendo al estudiante mantener un estado mental propicio para el aprendizaje, considerando que optimizan la concentración, reducen la ansiedad ante situaciones de aprendizajes y evaluación, dirigir la atención, organizar actividades y tiempo de estudio. (p.214)

Por lo que, las estrategias proporcionan habilidades al estudiante para recordar y emplear la información, incorporando nuevos esquemas de pensamiento, almacenamiento y utilización del conocimiento. Para Mayer (1994:13) “las estrategias de enseñanza son procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos”. El citado autor destaca, que en el proceso enseñanza y aprendizaje, se efectúan una serie de ayudas internalizadas en el educador, éste decide cuándo y por qué aplicarlas y constituyen estrategias de aprendizaje que el individuo posee y emplea para aprender, recordar y usar la información. Las estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje, se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares, en el primer caso el énfasis se pone en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía oral o escrita, en el segundo caso la responsabilidad recae en el aprendiz y permiten al estudiante reflexionar y regular su proceso de aprendizaje.

Es importante citar que, las estrategias son procedimientos flexibles y adoptivos a distintas circunstancias de enseñanza. Según Monereo, citado por Depablos (2015):

La estrategia de aprendizaje está formada por procesos de toma de decisiones conscientes e intencionales, por medio de las cuales el estudiante elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.(P.4)

Es decir, las estrategias como elemento significativo del proceso de aprendizaje conduce a el estudiante hacia la promoción de un aprendizaje efectivo, permiten secuenciar, ordenar y trabajar con exactitud los conocimientos para un mejor aprovechamiento, evitando inseguridades, favorecen la autoconfianza, fomentan el trabajo cooperativo,

dinamizan el proceso, favorecen la participación y socialización, evitan la memorización mecánica del material que facilita el docente, el estudiante deja de ser receptor, para ser el actor de sus propios aprendizajes y gestor de las experiencias que desea tener. En consecuencia, a la hora de establecer o diseñar las estrategias de enseñanza y aprendizaje, el docente siempre debe tener en cuenta, además otros factores importantes dentro de ellas, la sugestopedia.

## **Sugestopedia**

La Sugestopedia desarrolla el proceso de enseñanza de manera que no vaya dirigido solamente a la atención consciente del alumno, sino también a la inconsciente. Las percepciones periféricas como el entorno, la luz, el ambiente amable y lúdico, la actitud del profesor, el empleo de los diferentes tonos de voz, el humor, la sorpresa, los juegos, las canciones, la música, el arte, son parte integrante de dicho proceso. El aprendizaje se torna agradable, no alienante, a través del disfrute, tanto así, que el sentido del tiempo desaparece, por la armonía en todo el proceso, consiguiendo generar habilidades potenciales que raramente se estimulan en los procesos tradicionales de enseñanza, ya que éstos van dirigidos exclusivamente a la mente consciente. Obteniendo como resultado la memorización a largo plazo de gran cantidad de materia en muy poco tiempo (hipermnesia), sin fatiga, sin aburrimiento, sin tensión, sin miedo, aumentando la motivación por aprender y fomentando la creatividad, es decir, incidiendo positivamente en la salud mental, emocional y física del alumno.

La Sugestopedia es mucho más que un conjunto de técnicas. No es tanto qué se hace, sino cómo se hace, cuándo y con qué recursos y objetivos. La comunicación entre el profesor y el alumno es el eje central, pero es imprescindible la veracidad de esta comunicación, es decir, el profesor debe creer realmente en lo que hace y sentir un afecto real por ello, sin ser algo simulado, sin artificialidad. Todos los demás elementos armónicamente organizados que el profesor bien entrenado utiliza en Sugestopedia van dirigidos a lograr esa excelente comunicación. Cuando el alumno percibe todo esto, empieza a desnudar sus reservas mentales y aprende mucho más sintiéndose bien. Según Lozanov (2003):

La Sugestopedia es la ciencia de la sugestión. Se basa en la activación sistematizada de las capacidades de reserva-habilidades potenciales, del cerebro y mente para liberar a la persona de las frecuentes limitaciones impuestas por las diferentes normas sociales que pueden condicionar tanto su personalidad y conducta, como su capacidad de aprendizaje.

Es por ello, que la sugestopedia, ciencia de la sugestión, permite variar la enseñanza puesto que el participante utiliza la imaginación y las inteligencias múltiples, Gardner (1979) define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas", siendo indiscutible que cada estudiante no aprende de la misma manera y para desarrollar todas las áreas cognitivas, afectivas y kinestésicas del sistema nervioso, la inteligencia emocional, básica para controlar las emociones, conocerá los demás y mejorar la memoria, donde se propone la sugestopedia. En este sentido, Lozanov (1990) define tres barreras que actúan como filtros en la comunicación. La primera es de tipo socio-cultural, ella bloquea aquella comunicación que no es aceptada por el grupo en el cual se desempeña. La segunda, es de tipo lógico-racional, ella rechaza toda comunicación cuando se percibe sin razón ni lógica; especialmente si es de adulto a adulto o de profesor a estudiante. La tercera barrera es la emocional-intuitiva, ella rechaza la comunicación cuando hablan las emociones y sentimientos; esta barrera es muy importante en el aprendizaje.

Debido a estas barreras se hace oportuno incorporar la teoría del Dr. Lozanov, (1990) donde expresa que: "todos los seres humanos están expuestos en todo momento a una compleja red de sugerencias". Lo anterior lleva a establecer la importancia de cambiar el enfoque del proceso de enseñanza y de aprendizaje, aplicando el concepto de sugestopedia para así desarrollar estrategias didácticas que se consideren las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que tiene el individuo, aplicando el enriquecimiento del aula, combinando todos los elementos organizados orquestada y sistematizadamente, enfocando una comunicación a nivel de las capacidades de reserva del cerebro.

Por tanto, el propósito de esta investigación es utilizar la sugestopedia como estrategia de enseñanza, en forma de estímulos organizados dirigidos al inconsciente y que van a activar la memoria a largo plazo permitiendo que el objetivo aprendido no se olvide. A su vez, aprovechando una mayor cantidad de recursos de hemisferios cerebrales y de todo el cerebro en general, se estimulan las diferentes facetas de la personalidad, se destapan las

reservas mentales, acelerando e integrando el aprendizaje, sin tener que estudiar, absorbiendo de 3 a 5 veces más materia que en estrategias convencionales. En palabras de Lozanov citado por Alguacil (2013):

La sugestopedia es un elemento de la personalidad independiente de la inteligencia, en función del tipo de sugerencias recibidas se estimula o desestimula a un ser humano. Las sugerencias negativas son fuente de inhibiciones y disminuyen la capacidad real del individuo, pero ayudándole a que se libere de las limitaciones sugeridas por su entorno desde su infancia, se consiguen grandes mejoras en la personalidad y en la conducta y se elevan también significativamente los niveles de aprendizaje.(p.1)

### **Tipos de sugestopedia en el aula**

El conocimiento de estas premisas resulta esencial para que un docente pueda hacer uso eficaz de su praxis, considerando que el educando es un individuo activo, en busca de comprensión y de experiencias significativas, que brinden satisfacción a la curiosidad dando respuestas continuas. La sugestopedia provee un clima afectivo, a través de un método y formas de comunicación, aplicando la empatía y la motivación. Para Luzardo existen cuatro tipos de sugestopedia, la psicológica, didáctica, artística y musical, obedeciendo a un modelo de intervención pedagógica, cuyo propósito es dotar a los estudiantes de estrategias efectivas para el aprendizaje escolar, así como para el mejoramiento en área y dominios determinados. A continuación se exponen los tipos de sugestopedia.

#### **Sugestopedia psicológica**

La sugestopedia psicológica, es un conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Las estrategias psicológicas deben dirigirse a los estudiantes, tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Es decir, las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a su motivación por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirva de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea fluido. La tarea de enseñar puede hacerse de

una forma distinta a la tradicional, que sea menos estresante y que no se haga de la enseñanza algo obligatorio sino más bien un proceso consciente, agradable, motivador, tanto para quien recibe la enseñanza como para el que la imparte. Para Luzardo (2003) la sugestopedia psicológica:

La presenta el maestro desde el punto de vista psicoterapéutico, psico-profilactico y emocional. La comunicación que recibe de sus estudiantes no es analizada, ni criticada en forma directa. El corrige los errores de sus estudiantes sin señalar que se equivocó, ni con la palabra ni con el gesto. El profesor no es un mero informador de datos, con su actitud siempre invitante, nunca demandante, va a apoyar, a estimular, a proteger, a crear una atmósfera artística, alegre, relajada, amable, paciente y lúdica, conduciendo al grupo de manera que cada alumno se sienta seguro. (p.28)

Por tanto, el maestro sin duda ofrece la enseñanza y el niño se sensibiliza, pero el docente debe promover nuevos medios de expresión y comunicación, fortalecer el autoestima de sus estudiantes, conocer y desarrollar sus capacidades y habilidades, demostrar su nivel de inventiva, su compromiso y perseverancia en el alcance de metas educativas, debe motivar a sus estudiantes a superar dificultades y sobre todo el docente debe superar el método repetitivo, que fastidia y hace que los estudiantes busquen formas de distracción perjudicando el proceso enseñanza y aprendizaje. Por ello, el presente estudio pretende buscar alternativas por medio de la sugestopedia que permitan la aplicación de estrategias hacia una mayor integración en el aula y por ende mayor aprendizaje.

### **Sugestopedia didáctica**

La presenta el maestro bajo las diferentes formas deliberadas, que tiene para enseñar el material didáctico. Pretende a través de actividades diversas descondicionar, entendiéndose como el proceso de desugestión de las añejas normas establecidas, pues no sólo favorece la implicación de una parte mayor del cerebro, sino también las emociones. Las sugerencias positivas irán sacando las negativas y cuanto más materia se ofrezca, más se aprenderá, cuanto más motivación e ilusión, más fácil resultará el aprendizaje. La sugestopedia ha ido evolucionando en los últimos años hasta convertirse en lo que hoy se conoce como

Aprendizaje Acelerado. Este aprendizaje se ha visto enriquecido por aportes de mapas conceptuales, mapas mentales, lectura rápida. Para Santiago (2008):

El aprendizaje acelerado consiste en aprender a aprender, en saber cómo funciona el proceso de aprendizaje de cada persona y en darle las herramientas adecuadas para que las pueda utilizar de forma natural. Este método combina ritmos, frecuencias, tonos y lenguaje corporal permitiendo al cerebro hacer una síntesis entre los dos hemisferios. El aprendizaje está basado en representaciones, juegos y en el uso de determinadas melodías musicales, perfectamente seleccionadas. La sugestopedia entierra la idea de “esfuerzo, sudor y sangre” para dar paso a un método que abandera la diversión como proceso de aprendizaje. El tema de diversión = aprendizaje, es definitivamente la afirmación de la existencia de la tercera Ley de Bob Pike “El aprendizaje es directamente proporcional a la diversión que se tiene”.

De allí que, el papel del docente es fundamental, es quien anima a sus estudiantes a aprender, a aprender jugando, a creer en sí mismos por lo que los elementos verbales y no verbales, movimientos corporales y la orientación que otorga, deben desarrollarse en un ambiente de confianza y comunicación aunado a un conjunto de actividades dinámicas reforzadas por recursos materiales como póster, dibujos, música, videos y similares, para crear estímulos positivos y activar en los estudiantes el hemisferio derecho del cerebro, su lado creativo. También, Pérez citado por Santiago (2008). Sostiene que:

Quando una persona más se ríe y más se equivoca, más aprende. Esto explica la razón por la cual los niños nos asombran por la alta velocidad de aprendizaje, ya que lo hacen mientras juegan, representan experiencias vigorosas, alegres y reconfortantes. (p.6)

Es importante destacar que la sugestopedia didáctica incluye: juegos didácticos gramaticales, de vocabulario, para la fluidez, canciones didácticas, simulaciones, discusiones, narraciones sobre eventos, conversaciones libres y dramatizaciones. Estas últimas son consideradas de singular importancia dentro de la sugestopedia, puesto que, posiblemente al actuar, los participantes tienden a involucrarse emocionalmente, al punto de olvidar que se trata de una experiencia de aprendizaje. De esta forma, se persigue que se comuniquen usando el idioma de una manera natural y creativa. Los juegos, representan un recurso esencial en el trabajo sugestopédico, contribuyen a crear una atmósfera de

confianza y alegría, y generan en los estudiantes sentimientos de seguridad. Para Lozanov citado por Luzardo (2003):

El juego contribuye con la enseñanza, siempre y cuando el profesor centre su atención hacia el desarrollo adecuado del juego y trate de no realizar correcciones de tipo lingüístico que inhiban la participación de los estudiantes y les resten diversión. A su vez, los juegos deben estar organizados en función de reafirmar el sentimiento de logro de los estudiantes y no convertirse en una actividad exclusivamente recreativa. (p.34)

En el proceso de enseñanza y aprendizaje se debe promover una expectación positiva en los estudiantes. Es fundamental intentar que los estudiantes continúen en un estado de atención relajada, de humor y risas, elementos esenciales en la clase, pero sin desvirtuar el fin del proceso en sí.

### **Sugestopedia artística**

El maestro la presenta utilizando la imagen y el color en afiches u otros medios visuales para que el perceptor capte el aprendizaje, según las posibilidades tan atractivas que ofrecen los artistas y tan olvidadas en el aula. Su énfasis está en la incorporación de los múltiples elementos artísticos teniendo en cuenta que el arte es uno de los campos de mayor poder sugestivo, puesto que incluye sentimientos y emociones en el proceso de aprendizaje, atrayendo la curiosidad, la atención y la participación lúdica del alumno, con lo que se favorece la memorización y el desbloqueo psicológico ante viejas limitaciones. Según Lozanov citado por Luzardo (2003):

La sugestopedia artística se enfoca en presentar afiches didácticos, artísticos y psicológicos. Deben colocarse adecuadamente, preferiblemente para ser percibidos de forma periférica y el profesor ha de transmitir autenticidad y credibilidad y su actitud ha de ser afectuosa y positiva. A su vez, expone que un ambiente sugestopédico no se admiten expresiones negativas, sarcasmos o ironías, pues éstas pueden lastimar la autoimagen del estudiante, la cual debe ser protegida en todo momento. Al formular las preguntas orales en la clase, el profesor debe hacerlo con mucho tacto, a la vez de evitar la palabra “no” en sus correcciones o expresiones tanto verbales como gestuales que sugieran desagrado o rechazo. El profesor dará la respuesta correcta, sin hacer hincapié en la equivocación, ni llamar la atención hacia el estudiante que la cometió. La

actitud del profesor es el modelo para sus alumnos. En este sentido, su postura y sus gestos, al igual que el contacto visual con cada uno de sus estudiantes, son de suma importancia. (P.36)

Por tanto, se entiende que el aula es ese lugar especial, y como tal debe sugerir placer y tranquilidad, el profesor, no solo debe incorporar estrategias que incluyan: ilustraciones, lectura rítmica, visualización, mapas mentales, música, actividades que involucren la motivación, sino que debe poseer habilidades de comunicación respetuosa, altruista con el fin de crear un ambiente de confianza que genere en sus estudiantes la libertad y el compromiso. Uno de las estrategias para poder utilizar la sugestopedia es la música, una sesión de aprendizaje con música instrumental ayuda la concentración del estudiante. En súper aprendizaje existen tres tipos de selecciones de música: Música para el súper aprendizaje, Música para el aprendizaje activo, Música para revitalizar el cerebro Santiago (2008) expresa:

La música barroca logra estados y condiciones propicios para el aprendizaje, pues tiene un ritmo de sesenta golpes, que equivale a los latidos del corazón cuando estamos tranquilos y reposados. Por eso sincroniza su ritmo al de nuestros latidos de forma inmediata y el cerebro al registrarla manda una señal al cuerpo para mantenerlo tranquilo y alerta. La música sirve para revitalizar el cerebro, proporciona nueva energía y lo dispone para cualquier aprendizaje.

La música en la sugestopedia, se considera como el mejor ayudante que tiene el maestro para unir las dos mentes, la consciente y la subconsciente, para alcanzar cuerpo relajadamente alerta y crear condiciones favorables para que emerjan los talentos ocultos. La música barroca o pasiva es la apropiada para crear un cuerpo de relajación y por consiguiente favorece la memoria y hábitos, activa la imaginación y aumenta la motivación. En la música barroca se encuentra como exponente al Italiano Antonio Vivaldi, al Alemán Johann Sebastián Bach, como unos de los más influyentes de la época. Otro de los géneros que son importantes en el uso de la música como estrategia es la llamada música clásica, también llamada "seria", corresponde a la segunda parte del siglo XVIII. En esta época se muestra el desarrollo de la música, como la sinfonía, sonata y concierto. Este desarrollo se puede ver en la gran escuela clásica de Viena encabezado por Haydn, Mozart y Beethoven. La utilización de la música pasa de ser un complemento de uso cotidiano a

utilizarse como estrategia en el aprendizaje. La tarea de enseñar puede hacerse de una forma distinta a la tradicional, que sea menos estresante y que no se haga de la enseñanza algo obligatorio, sino un proceso consciente, agradable, motivador, tanto para quien recibe la enseñanza como para el que la imparte, Al respecto Reyes (2004) Señala:

Aunque el proceso de aprendizaje en los alumnos está condicionado por una serie de factores de cierta complejidad relacionada con su condición personal, ambiental, genética, de recursos, y de método, la dificultad para alcanzar el dominio cognoscitivo no está en la capacidad para aprender, sino en la forma de cómo se orienta el aprendizaje, La capacidad para aprender puede desarrollarse, pero la dirección para que el sujeto aprenda es cuestión de tecnicismo psicopedagógico.

En tal sentido, la música es de vital importancia en la educación, especialmente por su marcada influencia en la evolución de los niños. El aprendizaje con música de fondo parece crear nuevas vías en el cerebro, esto es significativo, pues en estos tiempos se está dando cierta importancia a la música como terapia, estudiosos consideran que la música naturalmente actúa como liberador de tensiones, acompañada de métodos de relajación y técnicas de respiración reducen considerablemente la ansiedad que comúnmente se registra en las aulas de clase. Es por ello, que el maestro debe tener conciencia que la música para el niño es parte de su desarrollo integral, el disfrutar, cantar, bailar, y tocar le permite relajarse sentirse bien y aprender con alegría. Con este recurso el conocimiento es asimilado con rapidez y efectividad. La repetición incluida en el método tradicional produce cansancio y genera estrés en los estudiantes probablemente no conduce hacia un aprendizaje efectivo y realmente significativo.

El aprendizaje con frecuencia se lleva a cabo mejor cuando los estudiantes tienen oportunidades para expresar ideas y obtener retroalimentación de sus compañeros y una forma de lograrlo es incluyendo la música como recurso útil, motivador y a la vez sugestivo. Lozanov citado por Luzardo (2003) expone que “ la sugestopedia musical es un método de educación holístico en donde el cuerpo y la mente operan en armonía, la mente puede aprender con más rapidez y facilidad si el cuerpo funciona a ritmo eficiente”. La música no es solo una simple combinación y sucesión de sonidos, es una fuerza misteriosa que ha ejercido una influencia poderosa en el individuo, Ha desempeñado un papel importante en el desarrollo de la humanidad y afecta positivamente al cuerpo y la mente.

## **Principios de la sugestopedia**

La sugestopedia como método pedagógico, se caracteriza por tener diversos principios, sin embargo para Luzardo (2003) los más útiles son:

### *1.-Unificación del consciente con el sub-consciente: para Lozanov (1978):*

Nuestro ser está integrado por la mente consciente y la subconsciente. A pesar de pares opuestos, buscan la unidad. La mente consciente corresponde al cerebro lógico o hemisferio izquierdo y la mente subconsciente al cerebro creativo, intuición o hemisferio derecho. A esta mente subconsciente se le conoce también como el genio interno o el yo escondido, considerado como sirviente generoso, en estado de relajación y tranquilidad produce respuestas positivas. (p.24)

El subconsciente trabaja con la imaginación y el pensamiento, su lenguaje es la imagen. Muchos estudiosos consideran el subconsciente como el portador de las imágenes creativas y la clave de los hombres exitosos.

### *2.- Paradoja cuerpo relajado-mente alerta*

La paradoja del aprendizaje acelerado: cuerpo relajado- mente alerta. Habla de la necesidad de enseñar al estudiante a relajar la mente para disminuir los niveles de angustia y de estrés. Un ambiente tranquilo, respiración abdominal, música, tono de voz son los ayudantes del maestro. Los tipos de lenguaje más comunes en la sugestopedia son el verbal y corporal. Según Luzardo (2003):

El tono sugestivo equivale a un susurro, el maestro baja la voz y la modula para llevarla al plano de despertar del subconsciente, con frases benéficas, mientras la sugestión corporal está representada por la postura física del cuerpo, los gestos, el contacto visual, representando una herramienta potente. (p. 25)

. Para Luzardo los padres tienen el don, o la desventura, de ser los sugestionadores más potentes con las palabras y los gestos. En la infancia, se programa la mente subconsciente en sentido positivo o negativo

### *3.- Potencial de reserva de la mente.*

La sugestión es un factor constante de la comunicación y al trabajar con la mente subconsciente, crea condiciones para traer al consciente las reservas funcionales de la mente. Lozanov (1978) define:

Las reservas funcionales, son talentos que esperan ser desarrollados, uno es la creatividad y otro la memoria. Uno de los ayudantes más poderosos en aflorar las reservas de la mente es la música barroca o contemporánea, cuyos compases lentos armonizan la mente con el cuerpo. (p.26)

## **Enseñanza y Aprendizaje**

El proceso de enseñanza y aprendizaje, son procesos de integración para lograr los objetivos y alcanzar las metas preestablecidas, en la forma más eficiente posible con la participación de todos los actores del acto pedagógico. Por tanto, el docente debe fortalecer ambientes adecuados para su realización, formar a los estudiantes para la cooperación e integración del grupo, adquisición de experiencias y conocimientos cónsonos a las necesidades individuales y sociales. De este modo, el proceso de enseñanza y aprendizaje que se convierte en una herramienta útil para la innovación y la creatividad, apoyados en iniciativas que conducen a configurar propuestas de trabajo pedagógico, fortaleciendo la práctica pedagógica. En palabras de Martínez (2009):

El proceso de aprender creativamente lleva consigo motivaciones humanas tan fuertes y estimulantes como: Implicación personal en algo significativo, aunado a la curiosidad y deseo de saber ante lo que sorprende, lo inacabado, la confusión, la complejidad. La creatividad en la escuela viene a fundar el deseo de aprender con la imaginación, es un proceso mental que genera resultados positivos de aprendizaje.(p. 4)

Para la autora de esta investigación en la actualidad la escuela está acompañada de cambios conceptuales, incluso procedimentales. Sin embargo la inventiva, la creatividad, está a un lado en muchas instituciones escolares, se considera en pocas oportunidades y pareciera por obligación. Y es allí, donde se reflexiona acerca de la creatividad y su rol en el proceso, y entonces se produce la idea de valorar la sugestopedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, hacia la búsqueda de estudiantes de consumo académico afectivo, donde se conjugue el ser, el conocer, el hacer y el convivir, puesto que la creatividad y el cambio son características fundamentales para la existencia humana. Por lo expuesto

anteriormente es necesario citar lo que expresa el Ministerio de educación citado por García (2001):

El proceso de enseñanza y aprendizaje tiene entre sus objetivos la optimización de las condiciones individuales y sociales, para facilitar el desarrollo del conocimiento que implica conocer y comprender el mundo de los otros y el funcionamiento de la sociedad, y en segundo término la construcción de las nociones tales como valores, normas, conocimiento, costumbres y cultura y por ende establecer el trabajo cooperativo entre todos los agentes del proceso, además de proveer experiencias que satisfacen su autorrealización personal. (p.8)

El rol del docente en el aula es asumir un modelo o forma de gestión que emane compromiso, relaciones interpersonales, responsabilidad, participación, compromiso, innovación y creatividad, que conduzca a la mejora y apreciación de un clima de concordia y complacencia por lo que desempeñan. A su vez, desarrollar habilidades que permitan un adecuado uso del recurso humano existente, subrayando los aspectos positivos con el fin de conseguir las metas planteadas

### **Principios del proceso de enseñanza y aprendizaje**

Los principios de aprendizaje son postulados primarios e iniciales que sirven para orientar el proceso hacia un final eficaz. No son fijos, ni tampoco taxativos e inmutables sino que se describen en la práctica cotidiana, y son susceptibles de revisión. Así los principios que orientaron la enseñanza tradicional fundada en el docente no son los mismos que los actuales. Entre algunos principios que guían el proceso de enseñanza y aprendizaje, según <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/principios-del-aprendizaje> se pueden citar:

a. **Principio de la preparación:** El maestro tiene que estar preparado en su personalidad total para enseñar: física, mental, emocional, social y espiritualmente. Tiene que conocer su tema minuciosamente y conocer bien a sus alumnos como individuos. Debe estar dispuesto a pasar el tiempo suficiente en la preparación para sentirse tranquilo a la hora de la clase, sabiendo que va a cumplir lo que ha determinado en llenar las necesidades de cada alumno.

b. **Principio de la relevancia:** El maestro debe estar al día para poder ajustar sus enseñanzas a las necesidades individuales de sus alumnos. Debe enseñar el contenido de tal manera que los alumnos sientan una necesidad para ese contenido, y hagan aplicación a sus propias vidas.

c. **Principio de la motivación:** El maestro tiene que crear el deseo de aprender, a ayudar a los alumnos a emocionarse sobre lo enseñado, y a incitarles a acción. El maestro debe pensar en maneras de llenar las necesidades y los intereses del alumno. Debe ser entusiasta y emocionado acerca de lo que está enseñando, y ansioso de compartir con sus alumnos para motivarlos.

d. **Principio de disposición:** Parece que hay un tiempo determinado en las vidas de los alumnos cuando están listos para aprender conceptos básicos y técnicas más rápidamente y más fácilmente. Las características y necesidades de los alumnos, su formación, intelecto y desarrollo espiritual, todos pueden tener una parte grande en la determinación de esta disposición. El maestro es responsable por la preparación de sus alumnos para que estén listos para nuevo contenido, conceptos y experiencias. Además, el maestro debe estar sensible a las necesidades del alumno para descubrir maneras de llenar esas necesidades cuando el alumno está listo para responder.

e. **Principio de participación:** el estudiante deber ser protagonista del proceso de aprendizaje, investigando, escuchando activamente, criticando y argumentando, innovando

f. **Principio de lo desconocido:** El principio de lo desconocido tiene que ver con el hecho de relacionar la verdad, el contenido y los hechos desconocidos con lo ya conocido. El maestro debe comenzar donde los alumnos están intelectual y espiritualmente y llevarlos paso por paso al conocimiento de nuevos hechos, nuevos conceptos y nuevas ideas cuando están listos.

g. **Principio de la comunicación:** El maestro debe asegurarse que sus alumnos están recibiendo y entendiendo el mismo mensaje que él les está tratando de enseñar. Tienen que ser enseñados a su nivel intelectual y espiritual. El vocabulario tiene que ser común tanto al maestro que al alumno si habrá comunicación eficaz. Preguntas por el maestro o por los alumnos son buenas para determinar si hay comunicación.

h. **Principio de involucramiento:** Los alumnos tienen que estar involucrados activamente en el proceso. El maestro debe planear cada sesión con una variedad de métodos y

materiales. Escoge esos métodos y materiales que provean oportunidad para participación tanto individual como de todo el grupo. La participación no es simplemente por participar, sino participación con propósito y significado. El énfasis debe ser en descubrir verdad, y el maestro guía a los alumnos en este descubrimiento en vez de darles todas las respuestas.

i. **Principio de planificación:** entendida como el un conjunto de planes funcionales, que tienen la finalidad de guiar el proceso, promete también la consecución de mayores logros bien sea empresariales, técnicos o educativos, persigue la consecución de objetivos mediante la realización de esfuerzos humanos. Al respecto, Yehskel citado por Becerra y otros (2008), señala que planificar: “Es el proceso de preparar un conjunto de decisiones para la acción futura, dirigidas al logro de objetivos por medios preferibles” (p.6). De tal forma que, planificar es aplicar la inteligencia para tratar los hechos y situaciones a través de una dirección que conduce a un cambio, apoyado en diversos medios y recursos. De acuerdo a Ander Egg citado por Becerra y otros (2008), existen elementos que caracterizan la planificación:

La Planificación vista como un proceso, ya que es una actividad continúa y unitaria que no termina en la formulación de un plan determinado, sino que implica un reajuste permanente. Preparatorio, debido a que existen un conjunto de decisiones que deben ser formuladas por los responsables de elaborar el plan. Vista como decisiones para la acción, por lo que es una actividad con una intencionalidad eminentemente práctica. Futura, esta expresado operativamente. Dirigida al logro de objetivo, Planificar es hacer algo, lo cual debe ser expresado en objetivos traducidos operacionalmente en metas de cara a obtener resultados previstos. Tiempo, Diversos factores pueden influir en la elección de la duración del curso o en la extensión de su contenido. Frecuentemente el factor determinante es el tiempo de que se disponga un semestre. (p.9)

Por consiguiente, la planificación está compuesta por una serie de elementos que deben formularse entre medios, actividades y fines, y, sobre todo, de cambios y procedimientos a través de los cuales se pretende iniciar sobre algunos aspectos de la realidad

j. **Principio de creatividad:** La creatividad o el pensamiento original, es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados con el fin de resolver problemas, cumplir deseos y satisfacer necesidades. Para <http://www.significados.com/> a la creatividad se le conoce también como:

Pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de

innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas. La creatividad es la producción de una idea o un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo. (p.s/f)

La persona creativa, modifica su entorno, lo adapta en su beneficio y en el de sus fines. Fruto de ese ejercicio en su mente nacen nuevas técnicas y materiales cuya versatilidad le permite apoyarse en diferentes plataformas, aplicaciones o prácticas. A nivel escolar, muchos consideran que la actitud innovadora y creativa es una virtud que todo docente debe poseer para conseguir unos resultados espectaculares en el aprendizaje de sus estudiantes. Sin embargo, solo basta con haber pasado por un centro educativo, ya sea como estudiante o como docente para darse cuenta de que en la mayoría de los casos no es así, ni todos los docentes son innovadores, ni todos son creativos, al menos no como se espera.

k. **Principio de Liderazgo:** El liderazgo permite motivar a los demás para que logren desempeños más allá de sus propias expectativas, lo que implica mejorar su nivel de necesidades. El liderazgo inspira compromiso, defiende las innovaciones, mejora la calidad, reduce los conflictos, aumenta el sentido de autonomía, da mayor fuerza a las relaciones interpersonales. Desde el carácter docente el liderazgo, es visto como un desempeño que implica inspirar, comunicar y motivar a los otros para que alcancen una meta. De manera que todos los docentes deben ser líderes educacionales con la finalidad de mejorar las experiencias de enseñanza y aprendizaje para ellos mismos y para sus estudiantes. Para Hook citado por Ortiz (2005:08) “Cualquiera que recuerda su propia experiencia educativa se acuerda de los profesores, no de los métodos y técnicas. El profesor es la persona clave de la situación educativa”. El líder pedagógico no nace, se hace; el liderazgo pedagógico es algo susceptible de ser aprendido, una condición que puede ser alcanzada por aquellos docentes que sienten la necesidad de hacer bien las cosas y tienen la disposición de consagrarse al trabajo pedagógico creador, como prueba de fidelidad a su profesión: la educación.

l. **Principio de diversidad de materiales de apoyo:** conocido también como material didáctico es aquel que reúne variados y múltiples medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar

la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Los materiales de apoyo son una serie de recursos que se ponen a disposición de los docentes y que pretenden facilitar la realización de actividades

### **Bases Legales**

El marco jurídico venezolano sirve de fundamento al presente estudio, a través de la normativa que regula el proceso educativo en el país. Al respecto la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela según Gaceta Oficial Número 39.457 expresa en el Artículo 102:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

El referido artículo de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, muestra la educación como una acertada necesidad individual y social, garantizada por el Estado, que promueve experiencias significativas como factor primordial para el continuo científico y humanístico, fundamentada en el progreso, a través de la participación activa de todos los actores en el campo educativo, con una configuración de raíz latinoamericana al auxilio mundial, para resguardar y perpetuar con lo estipulado en la constitución, leyes y demás reglamentos que rigen el marco educativo, para fortificar nuestra identidad bajo una alternativa que se enfoca en el ser, el conocer, el hacer y el convivir, enfatizando en la necesidad de suscitar cambios en el sistema a través de la aplicación de la sugestopedia para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además en el Artículo 103.

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo

Así como también, en su Artículo 104: La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica”. Es decir, los docentes y directivos deben cumplir en su profesión con el pilar fundamental de la educación, la moral de manera integral de modo que se abarquen las cualidades emocionales, intelectuales de las personas que comulgan con la institución y que comprenda, practique y se interese por los valores éticos fundamentales tales como el respeto, la justicia, la virtud cívica y la ciudadanía, y la responsabilidad por sí mismo y por su profesión y cumpla con su responsabilidad académica para servir sobre la base del conocimiento y la razón.

En cuanto a la ley Orgánica de educación Gaceta Oficial Número 5.929 Extraordinaria (2009) se expone el Artículo 4.

La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

Se considera entonces a la educación como prioridad para mejorar, desarrollar la cultura, transformándola con realidades que expresen el conocimiento a través de la innovación, lo cual es posible si se aplica como un deber y gran compromiso. En correspondencia con la investigación se busca que la educación cumpla a través de sus docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje con una gama de información que no solo se trasmita la herencia cultural sino para ser continuador de la misma. Mientras que el Artículo 15 cita la

educación, conforme a los principios y valores de la Constitución de la República y de la presente Ley, tiene como fines:

Desarrollar el potencial creativo de cada ser humano para el pleno ejercicio de su personalidad y ciudadanía, en una sociedad democrática basada en la valoración ética y social del trabajo liberador y en la participación activa, consciente, protagónica, responsable y solidaria, comprometida con los procesos de transformación social.

La presente investigación se trazó como objetivo general proponer estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en busca de potenciar la creatividad, el conocimiento, el trabajo en equipo, generando valores sociales e individuales al abordar las relaciones interpersonales como parte del proceso. El estimular diversas situaciones de aprendizaje fundamentados en los principios del proceso de enseñanza, hacen que los estudiantes sean cómplices de un proceso que evoluciona, moderniza e innova el quehacer docente a través de prácticas afectivas, que son acompañadas de la creatividad y el trabajo. De modo que se logre un aprendizaje significativo, donde se concibe la enseñanza como un proceso de negociación y establecimiento de contextos mentales compartidos.

Los diversos factores que involucran el Sistema Educativo deben hacer posible que las actividades oportunas y acertadas garanticen el cumplimiento de las políticas educativas dirigidas al logro de una educación integral y de calidad para las y los estudiantes en un ambiente armónico que brinde un clima de respeto, y oportunidades en las actividades planificadas.

**Cuadro 1 Operacionalización de variables**

**Objetivo General:** Proponer la sugestopedia psicológica, didáctica y artística en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela estatal “Mérida

Objetivos específicos	VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
Diagnosticar si los docentes conocen y aplican los tipos sugestopedia psicológica, didáctica y artística	Tipos de estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica y artística	Las estrategias de sugestopedia llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica, actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, incrementando las habilidades, destrezas y experiencias.	Tipos de sugestopedia	Psicológica Didáctica Artística	1,2 3,4,5 6,7,8,9,10,11
Identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes	Proceso de enseñanza y aprendizaje	Los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje, radican en aclarar el sentido y pertinencia de lo que se quiere enseñar y de los aprendizajes que se pretenden potenciar, siendo un instrumento para repensar la propia práctica educativa.	Principios del proceso de enseñanza y aprendizaje	De preparación De relevancia De motivación De disposición De participación De comunicación De involucramiento De planificación De creatividad	12 13 14 15 16,17 18 19 20 21

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLOGICO**

#### **Naturaleza de la Investigación**

El estudio está referido a proponer estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en la escuela “Mérida” del municipio Junín, estado Táchira; el mismo se ubica en una investigación de campo de naturaleza descriptiva, y sustentado en el paradigma cuantitativo.

En cuanto a la investigación de campo, Arias (2007:28) señala que es “la recolección de los datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurre los hechos (datos primarios) sin manipular o controlar variable alguna”. En este sentido se aplicará un instrumento a las docentes del subsistema de Primaria de la escuela antes mencionada a fin de diagnosticar si tienen conocimiento sobre las estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical y determinar si las ejecutan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De allí que, dependiendo de los resultados, se elaborará un plan de acción dirigido a los docentes de Educación Primaria para la promoción de la sugestopedia. Al respecto, la naturaleza del estudio es descriptiva, y según (ob.cit.) consiste en:

La caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p.24).

De acuerdo con el autor, se describen los tipos de sugestopedia como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Otro autor, que hace referencia a este tipo de estudios es, De la Torre (2007:47) para quien implica “la descripción de las características de los rasgos de los componentes en su interrelación que define en hecho situación o fenómeno”. Se describen y analizan la aplicación o no de las estrategias de sugestopedia en la práctica pedagógica.

#### **Diseño de la Investigación**

Es importante proponer un diseño que se adecue a los objetivos fijados y además permita la introducción de ciertos controles en la recolección de los datos. A tal fin, se ubica en un diseño no experimental, como lo señalan Hernández, Fernández y Baptista (2010:151), “la información se toma en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y analizar su incidencia en un momento dado”; es decir, no se manipulan de manera intencional las variables.

## **Población y Muestra**

### ***Población***

La definición de población es explicada por Hurtado (2007:56) “Como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado”. De allí que, cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población del estudio. A tal fin, la población objeto de estudio estuvo determinada por veinticuatro (24) docentes de educación que laboran en la escuela “Mérida” del municipio Junín, estado Táchira. A continuación se expone el cuadro de población:

***Cuadro 2. Población de docentes de la Escuela Estatal “Mérida” en el municipio Junín.***

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>Subsistema</b>	<b>Nº DOCENTES</b>
Escuela Estatal “Mérida” en el municipio Junín.	Educación Primaria	24
<b>TOTAL:</b>		<b>24</b>

**Fuente:** Estadística Docentes de educación primaria Año Escolar 2015-2016.

### ***Muestra***

La presente investigación realiza una extracción donde hay que tomar la muestra representativa de las docentes, por ello, para calcularla se procedió al muestreo no probabilístico intencional sugerido por Tamayo y Tamayo (2008:181), quien señala que, “el muestreo intencional es un procedimiento que permite seleccionar casos característicos de la población limitando la muestra. Por lo que se utiliza en situaciones en que la población

es variable y consecuente la muestra es pequeña”. Según lo precitado por el autor, y para efectos del presente estudio, la autora asumió como muestra a los veintiún (24) docentes de educación primaria de la escuela “Mérida” del municipio Junín, estado Táchira.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

Para obtener la información necesaria se diseñó un instrumento de recolección de datos, específicamente un cuestionario, tipo escala de estimación, contentivo de ítems. Por otra parte, la técnica utilizada será la encuesta, que para Arias (2007:70) “... la técnica es la que pretende obtener la información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema particular”.

Igualmente, el cuestionario para autores como Cervo y Bervian (2010) es: “...un medio para obtener respuestas a preguntas mediante un formulario de proposiciones”. A tal fin, se dirigió a los sujetos de estudio algunas acciones que deben responder mediante el instrumento para la recolección de información, donde se brindaran tres (3) alternativas de elección de respuestas a saber: Siempre (S), Algunas Veces (AV), Nunca (N). La escogencia del instrumento, se sustentó en que el mismo permite recoger información en un mayor número de sujetos en menor tiempo. (Ver anexo A).

### **Validez y Confiabilidad del Instrumento**

#### ***Validez***

Un instrumento debe cumplir con dos requisitos esenciales, la validez y confiabilidad. La validez para Hernández, Fernández y Baptista (2010:243); “se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir”. En el presente estudio, se realizó la validez de contenido para lo cual se utilizó el procedimiento de “juicio de expertos”. Dicho procedimiento consistió en seleccionar a tres especialistas, los cuales realizaron las respectivas observaciones y sugerencias al instrumento presentado y posteriormente emitieron las constancias de validación del mismo. (Ver anexo B).

#### ***Confiabilidad***

La confiabilidad del cuestionario se determinó mediante una prueba piloto, que se aplicó a un grupo de personas con características similares a la población objeto de estudio. La confiabilidad, según Ruiz (2008:44), permite determinar el “grado de homogeneidad de los ítems del instrumento en relación a la característica que pretende medir”. De tal manera, la confiabilidad se logró mediante el procedimiento Estadístico Alfa de Crombach y el cálculo se efectuó mediante la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{N}{N - 1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right]$$

Dónde:

N=número de ítems del instrumento o tamaño de la muestra

$\sum s_i^2$  = sumatoria de las varianzas de los ítems

$S_t^2$  = sumatoria de los puntajes totales

En atención a los resultados, en el instrumento aplicado, se determinó una confiabilidad de 0,96 considerada por Ruiz (2000) con una magnitud “alta”, a través del siguiente cuadro:

**Cuadro 3**  
**Rango y Magnitud**

Rango	Magnitud
0,81 – 1,00	Muy Alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Moderada
0,21 – 0,40	Baja
0,01 – 0,20	Muy baja

Fuente: Ruiz Bolívar, Carlos (2000).

El valor que se obtuvo, se comparó con los criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento, presentados por Ruíz (2008), lo que permitió determinar el grado de confiabilidad del instrumento utilizado para este estudio.

### **Técnica de Análisis de datos**

La finalidad del análisis de datos para Ander-Egg, (1990) radica, en “resumir y comparar los datos materializando los resultados de la investigación para ofrecer respuestas o explicar los problemas planteados”. Con base a lo anterior, el análisis representa el conjunto de datos existentes, cuyas interpretaciones y conclusiones son, complementarias del estudio teórico realizado. Se puede acotar, que es un proceso de transformar datos con el objetivo de resaltar información útil, lo que sugiere conclusiones, y apoyo a la toma de decisiones o reflexiones finales.

El análisis de datos con un esquema de análisis descriptivo ayudó a observar el comportamiento de la muestra en estudio, a través de tablas, gráficos, con datos de interés científico, que guardan relación con el problema de conocimiento que se trata de esclarecer. Una vez recopilados los datos por el instrumento diseñado para este fin, fue necesario procesarlo matemáticamente, pues la cuantificación y su tratamiento estadístico permitieron llegar a conclusiones en relación con los objetivos planteados. Es así que, se procedió a tabular la información de manera manual y se realizaron los siguientes procedimientos:

1. La tabulación, en la cual se obtuvo la información numérica obtenida por ítem en cada una de las alternativas de repuestas. Estos datos fueron procesados en sus frecuencias absolutas y relativas (estadística descriptiva) y se desglosaron por dimensión con sus respectivos indicadores, para representarlos en tablas de distribución de frecuencias resaltándose la frecuencia porcentual para cada alternativa.
2. Posteriormente, se registraron los datos en cuadros estadísticos con los promedios totales para cada alternativa de respuesta, de los sujetos de la investigación.
3. Una vez concluida la fase de recopilación se presentaron los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario a las docentes y se procedió al análisis descriptivo por indicador e ítem.

4. Finalmente, se realizó un criterio de análisis propio para cada indicador, relacionándolo con la dimensión y variable, para luego realizar una confrontación entre el ser y el debe ser, de acuerdo con lo planteado en las bases teóricas.

Es importante citar que la claridad de dicha presentación es de vital importancia para la comprensión de los resultados y la interpretación de los mismos.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

En la siguiente sección de trabajo se presentan los resultados obtenidos de la investigación llevada a cabo con la cual tuvo como finalidad: Diagnosticar si los docentes conocen y aplican los tipos de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira. Identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira. Elaborar con base al diagnóstico estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica y artística en la Escuela Básica Estadal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Para ello, se organizó los datos recolectados en dos (2) cuadros descriptivos en donde se agruparon los indicadores y las alternativas de respuesta que midieron las dimensiones: con sus respectivos indicadores. Asimismo, el análisis e interpretación de los resultados se realizó bajo la técnica porcentual, tomándose en cuenta la opción más frecuente para establecer la tendencia de los sujetos hacia un comportamiento determinado, a fin de establecer coincidencias o contradicciones.

### Cuadro 3

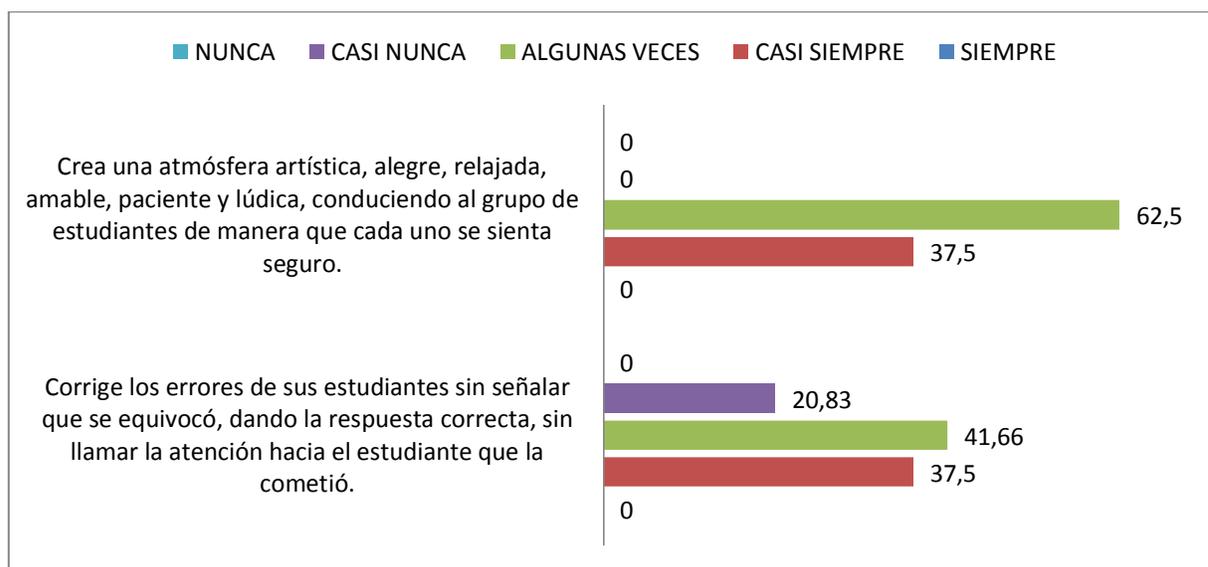
**Distribución de frecuencias de los indicadores que miden la dimensión:** Tipos de sugestopedia

INDICADOR	ITEM	F	S%	F	CS%	F	AV%	F	CN%	F	N%
Psicológica	1	0	0	9	37,5	10	41,66	5	20,83	0	0
	2	0	0	9	37,5	15	62,5	0	0	0	0
<b>Promedio</b>					<b>37,5</b>		<b>52,08</b>		<b>10,41</b>		
Didáctica	3	0	0	0	0	0	0	0	0	24	100
	4	0	0	0	0	8	33,33	9	37,5	7	29,16
	5	0	0	0	0	5	20,83	10	41,66	9	37,5

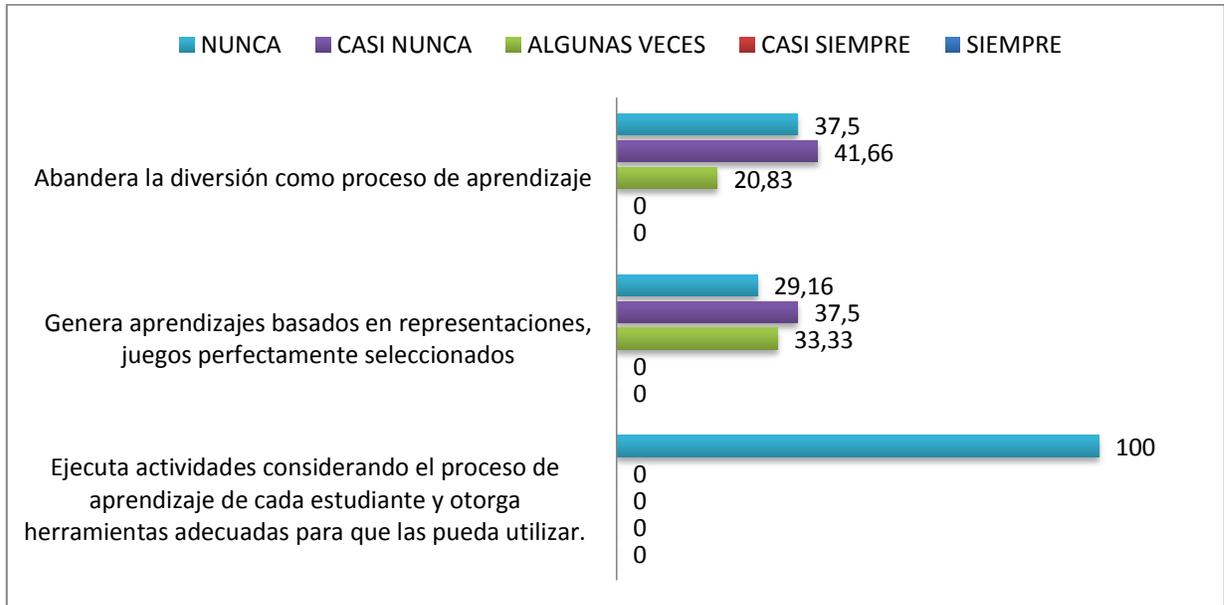
<b>Promedio</b>							<b>18,05</b>		<b>26,38</b>		<b>55,55</b>
<b>Artística</b>	6	0	0	0	0	8	33,33	16	66,66	0	0
	7	0	0	0	0	0	0	14	58,33	10	41,66
	8	2	8,33	0	0	8	33,33	14	58,33	0	0
<b>Promedio</b>			<b>2,77</b>				<b>22,22</b>		<b>61,10</b>		<b>13,88</b>
<b>Musical</b>	9	0	0	0	0	0	0	0	0	24	100
	10	0	0	0	0	0	0	4	16,66	20	83,33
	11	0	0	0	0	0	0	0	0	24	100
<b>Promedio</b>									<b>5,53</b>		<b>94,44</b>
<b>Porcentaje total</b>			<b>0,69</b>		<b>9,37</b>		<b>23,08</b>		<b>25,85</b>		<b>40,96</b>

Fuente: Uribe, L. (2017)

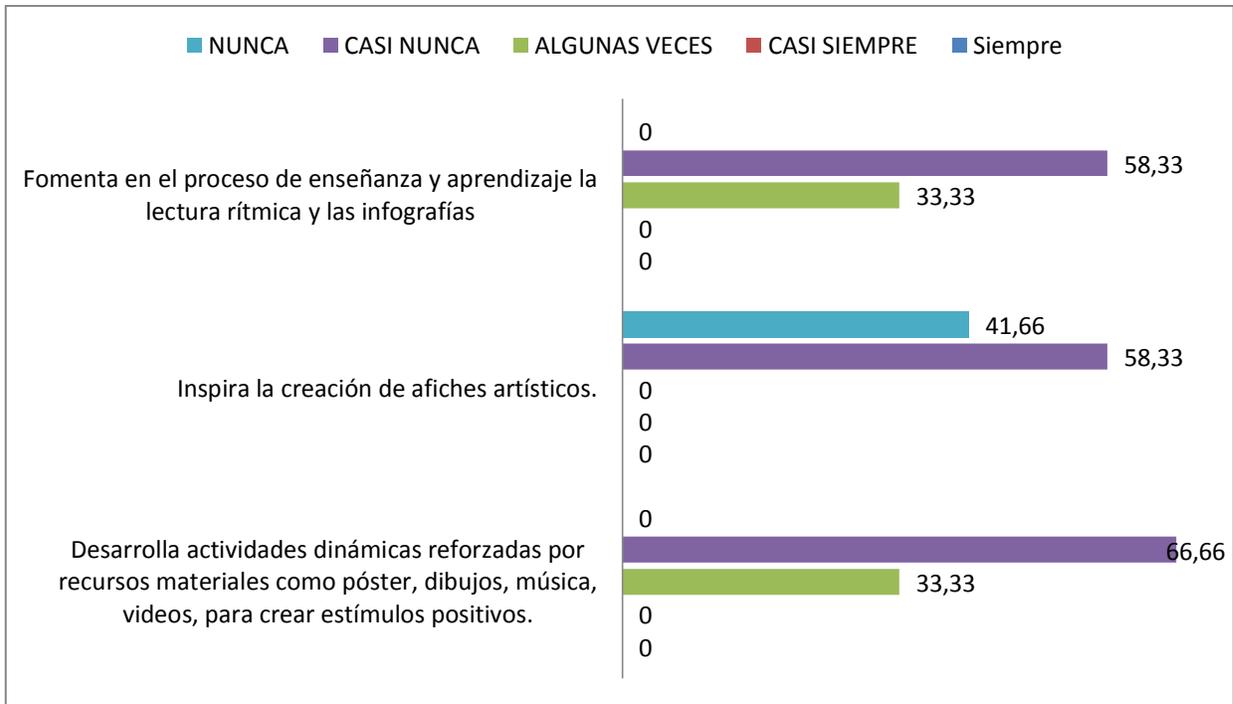
**Gráfico 1. Sugestopedia psicológica**



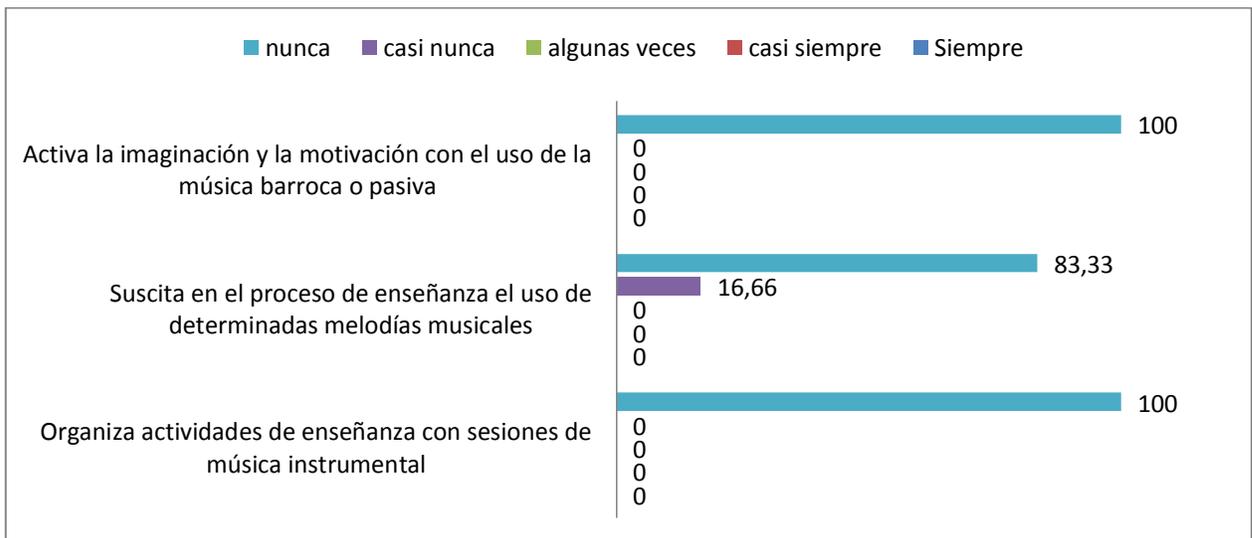
**Gráfico 2. Sugestopedia didáctica**



**Gráfico 3. Sugestopedia Artística**



**Gráfico 5. Sugestopedia Musical**



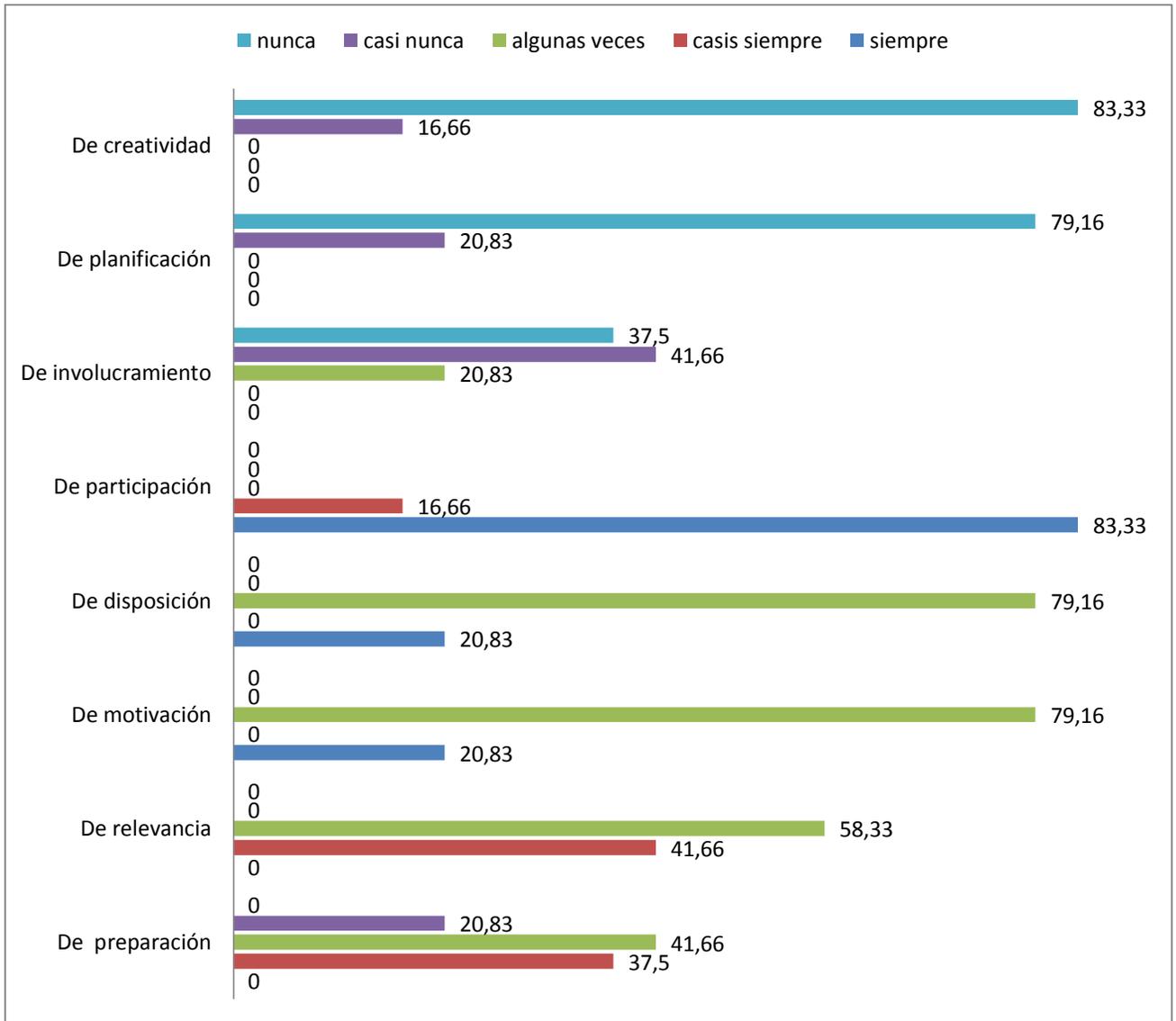
**Cuadro**

**Distribución de frecuencias de los indicadores que miden la dimensión:** Principios del proceso de enseñanza y aprendizaje

INDICADOR	ITEM	F	S%	F	CS%	F	AV%	F	CN%	F	N%
<b>De preparación</b>	12	0	0	9	37,5	10	41,66	5	20,83	0	0
<b>De relevancia</b>	13	0	0	10	41,66	14	58,33	0	0	0	0
<b>De motivación</b>	14	5	20,83	19	79,16	0	0	0	0	0	0
<b>De disposición</b>	15	5	20,83	0	0	19	79,16	0	0	0	0
<b>De participación</b>	16	20	83,33	4	16,66	0	0	0	0	0	0
	17	0	0	9	37,5	15	62,5	0	0	0	0
<b>Promedio</b>			<b>41,66</b>		<b>27,08</b>		<b>31,25</b>				
<b>De comunicación</b>	18	10	41,66	14	58,33	0	0	0	0	0	0
<b>De involucramiento</b>	19	0	0	0	0	5	20,83	10	41,66	9	37,5
<b>De planificación</b>	20	0	0	0	0	0	0	5	20,83	19	79,16
<b>De creatividad</b>	21	0	0	0	0	0	0	4	16,66	20	83,33
<b>Promedio</b>			<b>16,20</b>		<b>24,76</b>		<b>25,69</b>		<b>8,79</b>		<b>22,22</b>

Fuente: Uribe, L. (2017)

**Gráfico 5. Principios de la enseñanza y aprendizaje.**



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN**

#### **Conclusiones**

Se logró diagnosticar que los docentes algunas veces crean una atmósfera artística, alegre, relajada, amable, paciente y lúdica, conduciendo al grupo de estudiantes de manera que cada uno se sienta seguro. En relación a estrategias didácticas un alto porcentaje 55,55% nunca abandera la diversión normalmente en su proceso de enseñanza, y tampoco ejecuta actividades considerando el proceso de aprendizaje de cada estudiante y algunas veces cree que nunca otorga herramientas adecuadas para que las pueda utilizar. Mientras un 58,33% casi nunca promueve estrategias artísticas como por ejemplo desarrollar actividades dinámicas reforzadas por recursos materiales como póster, dibujos, música, videos, para crear estímulos positivos así como casi nunca fomenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje la lectura rítmica y las infografías.

En lo que respecta a las estrategias musicales el 94,44% nunca organiza actividades de enseñanza con sesiones de música instrumental, tampoco activa la imaginación y la motivación con el uso de la música barroca o pasiva. Esto permite concluir que no solo no aplican estrategias de sugestión en el proceso de enseñanza y aprendizaje, también desconocen que esto obedece a un tipo de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical.

A su vez, también el instrumento aplicado permitió identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, el 79,16% manifestó que algunas veces se considera responsable de la preparación de sus estudiantes y muestra disposición para despejar dudas de cada uno de para que estén listos para el nuevo contenido y experiencias. En el ítem de relevancia el 58,33% algunas veces

enseña de tal manera que los estudiantes sienten interés por los contenidos, y hacen aplicación a sus propias vidas.

El 58,33% asumió que algunas veces se asegura que sus estudiantes están recibiendo y entendiendo el mensaje que les está tratando de enseñar. El 41,66% casi nunca escoge métodos y materiales que proveen oportunidades de participación tanto individual como grupal con propósito y significado. Y el 79,16% nunca organiza un conjunto de planes realmente funcionales, que tengan la finalidad de guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para finalizar respecto al principio de creatividad el 83,33% nunca desarrolla un proceso de enseñanza con actividades innovadoras y creativas. Esto permite considerar que el docente tiene que estar preparado para enseñar: física, mental, emocional, social y espiritualmente, disponer y conocer las temáticas de contenido e impartirlas de forma creativa e innovadora, además de conocer bien a sus estudiantes; es decir, sus individualidades, prepararse y estar dispuesto a cumplir y satisfacer con las demandas y necesidades de sus discípulos.

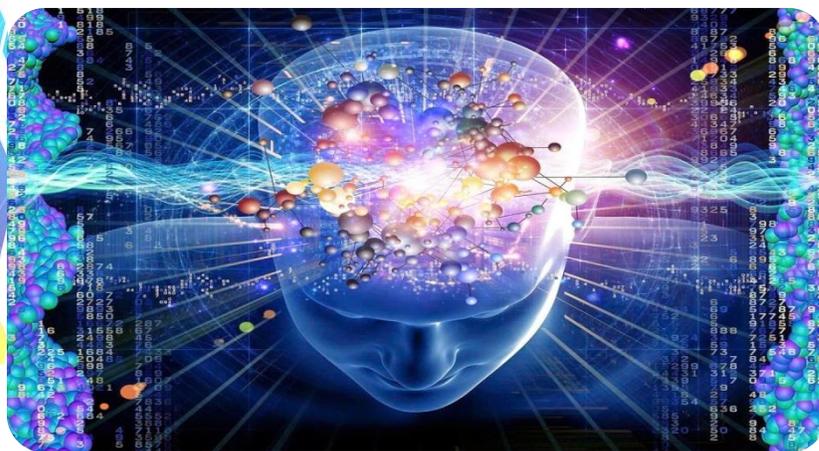
### **Recomendación**

- Fortalecer ambientes adecuados para desarrollar contenidos.
- Formar a los estudiantes para la cooperación e integración del grupo, adquisición de experiencias y conocimientos cónsonos a las necesidades individuales y sociales desde la creatividad
- Animar a los estudiantes a aprender, a aprender jugando.
- Permitir generar expectativas apropiadas acerca de lo que se va a aprender.
- Involucrarse emocionalmente, al punto de olvidar que se trata de una experiencia de aprendizaje.
- Generar un ambiente tranquilo, con respiración abdominal, música barroca, clásica o instrumental, tono de voz apropiados.
- Motivar a sus estudiantes a superar dificultades y sobre todo el docente debe superar el método repetitivo, que fastidia y hace que los estudiantes busquen formas de distracción perjudicando el proceso enseñanza y aprendizaje.

- La música en la sugestopedia, se considera como el mejor ayudante que tiene el maestro para unir las dos mentes, la consciente y la subconsciente, para alcanzar cuerpo relajado-mente alerta y crear condiciones favorables.
- El maestro debe tener conciencia que la música para el niño es parte de su desarrollo integral, el disfrutar, cantar, bailar, y tocar le permite relajarse sentirse bien y aprender con alegría. Con este recurso el conocimiento es asimilado con rapidez y efectividad.
- El rol del docente en el aula es asumir un modelo o forma de gestión que emane compromiso, relaciones interpersonales, responsabilidad, participación, compromiso, innovación y creatividad.
- El docente tiene que crear el deseo de aprender, a ayudar a los alumnos a emocionarse sobre lo enseñado, y a incitarles a acción, debe pensar en maneras de llenar las necesidades y los intereses del alumno. Ser entusiasta y emocionado acerca de lo que está enseñando, y ansioso de compartir con sus alumnos para motivarlos.

## CAPÍTULO VI

### **Estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica y artística en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el municipio Junín estado Táchira.**



#### **Presentación**

A través de los resultados arrojados, se pudo determinar la necesidad de elaborar estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, musical para el desarrollo del acto pedagógico como una alternativa para superar carencias significativas de acciones con conocimientos prácticos que conlleven a la reflexión y transformación de la praxis de los profesionales de la docencia.

#### **Justificación**

Las estrategias de sugestopedia buscan fomentar y fortalecer la praxis pedagógica, y tienen su base en los resultados obtenidos por el instrumento aplicado a los docentes de la escuela estatal “Merida”, puesto que se evidenciaron debilidades en el uso de la sugestopedia que bien desemboca en recursos y acciones planificadas en función de desarrollar en los estudiantes habilidades, destrezas y capacidades, en un contexto que no solo brinde beneficios, sino tranquilidad, alegría y placer por adquirir conocimientos y experiencias oportunas, ricas y variadas.

En este orden de ideas, a juicio de la autora de esta investigación, las estrategias de sugestopedia aportan alternativas de solución a la problemática descrita previamente. A nivel institucional, en relación con la falta de uso de la sugestopedia como recurso al alcance de los profesionales de la docencia, se proponen actividades que contribuyan a concienciar a los profesionales para desarrollar experiencias que satisfagan las competencias de los estudiantes y enmendar el proceso de enseñanza con creatividad, partiendo desde el manejo operativo de contenidos y recursos, que permita planificar acciones tendientes a promover la creación, y a desarrollar la comprensión de hechos, desde un contexto que cumple con aspectos de carácter personal y asienta la fortalezas y oportunidades de aprender a hacer, a ser y conocer

A nivel científico, se convierte en un material de información, con una filología restaurada que puede utilizarse de sugerencia para los profesionales interesados en la temática de la sugestión, permitiendo enriquecer experiencias y contribuyendo al conocimiento de nuevas acciones pedagógicas. Constituye también un meritorio aporte, puesto que servirá de apoyo teórico y procedimental a otros investigadores, de manera que las estrategias de sugestopedia pueda tener una mayor proyección educativa y social, porque no solo beneficiará a los profesionales de la docencia, sino que favorecerá a estudiantes, padre sy representantes.

Desde el punto de vista práctico consiste en promover en los docentes el uso de la sugestopedia didáctica, musical, psicológica, de modo que pueda ofrecer variedad de opciones para el desarrollo de clases productivas, ricas y variadas

La relevancia de la aplicación de estas estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, reside en la asistencia a las diferentes áreas de aprendizaje por su grado de particularidad, puesto que la sugestopedia trabaja con las áreas del cerebro brindando un vínculo creativo, lógico, activo que propone enseñar y aprender. Las estrategias facilitan la atención a contenidos curriculares más efectivos y con mejor adaptación por parte de los estudiantes partiendo de conceptos, habilidades, capacidades creativas, observaciones críticas, bajo esquemas de concepción y acción. Los medios de enseñanzas de las clases tradicionales se caracterizan porque en la mayoría de los casos responden a exigencias curriculares pero no a las necesidades reales del contexto y del estudiante a quien va dirigido el contenido.

## **Objetivos de la Guía didáctica**

### **Objetivo general**

Promover la sugestopedia en la praxis pedagógica.

### **Objetivos específicos**

1. Fomentar el uso la sugestopedia didáctica, psicológica, artística y musical.
3. Propiciar aprendizajes significativos y profundos.
4. Atender aspectos cognitivos, afectivos, intelectuales.
5. Generar estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo, placentero duradero.

### **Disposición de las estrategias.**

- ✓ Estrategia (s) didáctica (s)
- ✓ Objetivo general.
- ✓ Tipo de sugestión
- ✓ Contenido conceptual
- ✓ Ejercicio procedimental
- ✓ Aspecto actitudinal.
- ✓ Aprendizaje Fundamental
- ✓ Recursos
- ✓ Tiempo

<b>Estrategia didáctica.</b>	Los reporteros estudiantiles
<b>Área de aprendizaje</b>	Lenguaje , Comunicación Y Cultura
<b>Finalidad.</b>	Que los niños y las niñas desarrollen habilidades cognitivas para expresarse a través de la exposición de ideas organizadas, claras y oportunas, adecuando su lenguaje a los interlocutores, escuchando con atención y espíritu crítico para comprender los mensajes diversos en conversaciones, debates, exposiciones, entrevistas emitiendo juicios críticos y valorativos; leer, comprender, analizar y discernir textos de diversos tipos, valorándolos como fuente de disfrute, conocimiento e información; así como lograr la aplicación de modos reflexivos de elementos textuales y lingüísticos, a partir de experiencias y ejecución de actividades de aprendizaje relacionadas con los saberes académicos, populares y las manifestaciones culturales y artísticas.
<b>Tipo de sugestión</b>	Psicológica, didáctica, musical y artística.
<b>Contenido conceptual</b>	Análisis del desarrollo de la comunicación: medios de comunicación social: la radio, televisión.
<b>Ejercicio procedimental</b> estudiantes junto a los representantes abordaran la temática asignada, realizando una investigación acción para conocer detalladamente la problemática existente, o el trabajo que realizan las personas, o sobre organismos de carácter social y cultural que ayudan	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente asignará por equipos de trabajo un tema de carácter social-comunitario en correspondencia con el PEIC institucional.</li> <li>✓ Los a la comunidad.</li> <li>✓ Posteriormente presentaran el video en una exposición de información en el auditorium o sala de eventos múltiples.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Motivación, creatividad, lógica, atención, concentración, relajación
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir, aprender a ser.
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferios derecho e izquierdo
<b>Recursos</b>	Hojas, grabadora, filmadora, redes sociales, cd.
<b>Talento Humano</b>	Docentes, padres y representantes, estudiantes, comunidad en general

<b>Estrategia didáctica.</b>	<b>Museo del cuerpo</b>
<b>Área de aprendizaje</b>	Matemática, Ciencias naturales y sociedad.
<b>Finalidad.</b>	Desarrollar conocimientos y aprendizajes más complejos provenientes de la matemática y las ciencias naturales que promuevan la participación activa y consciente de los niños y las niñas en la construcción de nuevos conocimientos, a partir de una actitud reflexiva, de análisis crítico y con capacidad de aplicación en la realidad.
<b>Tipo de sugestión</b>	Psicológica, didáctica, artística.
<b>Contenido conceptual</b>	Cuerpo humano: establecimiento de relaciones entre el funcionamiento de los órganos de los sentidos y la locomoción con el sistema nervioso central.
<b>Ejercicio procedimental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente seleccionará equipo de trabajo y asignará un sistema por equipo. Sistema circulatorio, sistema respiratorio, sistema digestivo, sistema nervioso, sistema endocrino, sistema inmunológico, sistema linfático, sistema muscular, sistema óseo, sistema reproductor, sistema urinario,</li> <li>✓ Posteriormente cada equipo debe elaborar infografías, poster y exponer tipo museo en el auditorium o sala de usos múltiples.</li> <li>✓ Debe invitar a padres y representantes, directivos y otros estudiantes de la institución a disfrutar del museo del cuerpo.</li> <li>✓ Para complementar la actividad se escuchará música barroca.</li> <li>✓ Se tomarán fotos para hacer una galería de imágenes que se exhibirán en las diversas redes sociales.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Motivación, lógica, creatividad.
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir.
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferio izquierdo y hemisferio derecho
<b>Recursos</b>	Mural, imágenes de autores musicales, imágenes de instrumentos musicales
<b>Talento Humano</b>	Docentes, estudiantes, representantes

<b>Estrategia didáctica.</b>	<b>Mural de los artistas</b>
<b>Área de aprendizaje</b>	Lenguaje comunicación y cultura
<b>Finalidad</b>	Que los niños y las niñas desarrollen habilidades cognitivas para expresarse a través de la exposición de ideas organizadas, claras y oportunas, adecuando su lenguaje a los interlocutores, escuchando con atención y espíritu crítico para comprender los mensajes diversos en conversaciones, debates, exposiciones, entrevistas emitiendo juicios críticos y valorativos; leer, comprender, analizar y discernir textos de diversos tipos, valorándolos como fuente de disfrute, conocimiento e información; así como lograr la aplicación de modos reflexivos de elementos textuales y lingüísticos, a partir de experiencias y ejecución de actividades de aprendizaje relacionadas con los saberes académicos, populares y las manifestaciones culturales y artísticas
<b>Tipo de sugestión</b>	Didáctica, artística, psicológica y musical
<b>Contenido conceptual</b>	Estudio de la vida y obra de autores de composiciones musicales folklóricas venezolana.
<b>Ejercicio procedimental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente proyectará un video con los principales autores de composiciones musicales folklóricas venezolana para promover el conocimiento y la importancia de estos ilustres maestros.</li> <li>✓ Posteriormente la docente conformará equipos de trabajo y asignará un artista.</li> <li>✓ Cada equipo debe investigar sobre la biografía del artista y recopilar información e imágenes para posteriormente hacer un mural con la información recopilada.</li> <li>✓ Un representante por equipo expondrá el mural y la vida y obra del artista asignado, acompañado de un fondo musical que identifique al artista.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Motivación, lógica.
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a conocer, aprender a hacer.
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferio derecho e izquierdo
<b>Recursos</b>	Cartelera, imágenes de artistas musicales venezolanos, imágenes de instrumentos musicales.
<b>Talento humano</b>	Docentes, estudiantes y representantes

<b>Estrategia didáctica.</b>	<b>El relato de los talentos</b>
<b>Área de aprendizaje</b>	Lenguaje comunicación y cultura
<b>Finalidad</b>	Que los niños y las niñas desarrollen habilidades cognitivas para expresarse a través de la exposición de ideas organizadas, claras y oportunas, adecuando su lenguaje a los interlocutores, escuchando con atención y espíritu crítico para comprender los mensajes diversos en conversaciones, debates, exposiciones, entrevistas emitiendo juicios críticos y valorativos; leer, comprender, analizar y discernir textos de diversos tipos, valorándolos como fuente de disfrute, conocimiento e información; así como lograr la aplicación de modos reflexivos de elementos textuales y lingüísticos, a partir de experiencias y ejecución de actividades de aprendizaje relacionadas con los saberes académicos, populares y las manifestaciones culturales y artísticas
<b>Tipo de sugestión</b>	Psicológica, didáctica y musical, artística
<b>Contenido conceptual</b>	Comparación y relación de las formas artísticas.
<b>Ejercicio procedimental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada estudiante debe identificarse con un talento o profesión.</li> <li>✓ La docente asignará los días que corresponde al estudiante demostrar su talento o profesión que desea asumir.</li> <li>✓ El estudiante asistirá con su representante para hacer su demostración y exposición de los principios de la profesión o talento escogido.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Creatividad, motivación.
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer, aprender a convivir.
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferios derecho e izquierdo
<b>Recursos</b>	salón de clases, otros
<b>Talento humano</b>	Estudiantes, representantes y docente.

<b>Estrategia didáctica.</b>	<b>Bingo del conocimiento</b>
<b>Área de aprendizaje</b>	Ciencia Sociales, ciudadanía e identidad
<b>Finalidad.</b>	Desarrollar en el niño y la niña la conciencia histórica, crítica y reflexiva que le permita participar de manera protagónica, democrática y corresponsable en los procesos de transformación de su realidad socio cultural local, regional y nacional, fortaleciendo los valores de hermandad, cooperación, solidaridad, bien común e integración social
<b>Tipo de sugestión</b>	Didáctica y psicológica
<b>Contenido conceptual</b>	Aplicación de manifestaciones culturales: afrodescendientes, europeas e indígenas.
<b>Ejercicio procedimental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente repartirá los cartones de bingo a cada estudiante y los granos de maíz o caraota.</li> <li>✓ Posteriormente el docente extrae al azar la ficha informativa de la raza, costumbres, tradiciones, comidas, de las culturas afrodescendientes, europeas o indígenas y el estudiante debe relacionarla con la imagen que este en su cartón.</li> <li>✓ Gana el estudiante que haga cartón lleno.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Motivación, lógica, habilidad.
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a conocer.
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferio izquierdo y hemisferios derecho
<b>Recursos</b>	Cartones de Bingo, granos de maíz o caraota.
<b>Talento Humano</b>	Docentes, estudiantes.

<b>Estrategia didáctica.</b>	<b>Ludo de las matemáticas</b>
<b>Área de aprendizaje</b>	Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad
<b>Finalidad</b>	Desarrollar conocimientos y aprendizajes más complejos provenientes de la matemática que promuevan la participación activa y consciente de los niños y las niñas en la construcción de nuevos conocimientos, a partir de una actitud reflexiva, de análisis crítico.
<b>Tipo de sugestión</b>	Didáctica y psicológica
<b>Contenido conceptual</b>	Operaciones matemáticas: Adiciones, sustracciones y multiplicaciones
<b>Ejercicio procedimental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente seleccionará equipos de 4 estudiantes y los ubicará por mesa donde se encuentran los ludos para ejercitar sus conocimientos.</li> <li>✓ Cada estudiante por equipo elegirá una casilla y lanzará los dados según el orden de salida.</li> <li>✓ A medida que avancen en las casillas se encontraran con casillas de color verde, rojo, amarillo.</li> <li>✓ Las casillas verdes tendrán ejercicios de adición.</li> <li>✓ Las casillas rojo tendrán ejercicios de sustracción.</li> <li>✓ Las casillas amarillas tendrán ejercicios de multiplicación.</li> <li>✓ El participante que no responda correctamente debe devolverse tres casillas y si responde adecuadamente avanza 3.</li> <li>✓ El participante que llegue a la casa central primero debe responder una multiplicación, si lo hace ganará el juego.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Motivación, Lógica.
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a hacer, aprender a conocer, aprender a convivir
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferios derecho e izquierdo
<b>Recursos</b>	Ludo modificado, fichas, mesa.
<b>Talento Humano</b>	Estudiantes, docentes y representantes

<b>Estrategia didáctica.</b>	El arma palabras
<b>Área de aprendizaje</b>	Lenguaje, comunicación y Cultura.
<b>Finalidad.</b>	Que los niños y las niñas desarrollen habilidades cognitivas para expresarse a través de la exposición de ideas organizadas, claras y oportunas, adecuando su lenguaje a los interlocutores, escuchando con atención y espíritu crítico para comprender los mensajes diversos en conversaciones, debates, exposiciones, entrevistas emitiendo juicios críticos y valorativos; leer, comprender, analizar y discernir textos de diversos tipos, valorándolos como fuente de disfrute, conocimiento e información; así como lograr la aplicación de modos reflexivos de elementos textuales y lingüísticos, a partir de experiencias y ejecución de actividades de aprendizaje relacionadas con los saberes académicos, populares y las manifestaciones culturales y artísticas.
<b>Tipo de sugestión</b>	Didáctica y Psicológica
<b>Contenido conceptual</b>	Relaciones estructurales de las palabras.
<b>Ejercicio procedimental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente agrupará equipos conformados por tres estudiantes.</li> <li>✓ Luego explica el procedimiento a seguir, el cual consiste en:</li> <li>✓ Mostrar a los estudiantes las tarjetas que tiene graficado una sílaba, rápidamente un estudiante de cualquier equipo toca un pito y debe responder para acumular puntos para su equipo.</li> <li>✓ El equipo que más puntos acumule será expuesto en la cartelera de estudiantes ágiles de la semana.</li> </ul>
<b>Aspecto actitudinal.</b>	Motivación, creatividad, habilidad, lógica
<b>Aprendizaje Fundamental</b>	Aprender a hacer
<b>Relación cerebral</b>	Hemisferios derecho e izquierdo
<b>Recursos</b>	Tarjetas de sílabas
<b>Talento Humano</b>	Estudiantes y docentes

## Referencias bibliográficas

- Alves, E. (2002). *La Evaluación Cualitativa. Reflexión para la transformación de la realidad Educativa.*
- Becerra. (2008). *La planificación educativa.* Upel. Rubio. Venezuela
- Arias, F. (2007). *El Proyecto de Investigación. Guía Práctica para su Elaboración.* Episteme. Bogotá.
- Alguacil, Gloria. (2013). *Sugestopedia. Pedagogía Desusgestiva. Nuevos Proyectos Pedagógicos.* Madrid España.
- Borda, K., (2007). *El Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.* Editorial Paulinas. Bogotá, Colombia.
- Díaz Barriga, F. y Hernández G. (2007). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo.* Una Interpretación Constructivista. México: Mc Graw Hill. 2ª Edición.
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P., (2003). *Metodología de la Investigación.* Caracas. Mc Graw Hill.
- García, H. (2010). *Organización escolar.* Editorial Magisterio. España
- González, V. (2008). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje.* Cándidos. Caracas Venezuela.
- Santiago. (2008). *La sugestopedia. Nueva estrategia para la enseñanza educativa.* Indoamericano. Perú.
- Luzardo, L. (2003). *El Arte de enseñar con CLASE. Tiempo para Guille.* Editorial ZIAP. Caracas. Venezuela.
- Mayer, R. (1994). *Psicología de la Educación.* USA Harper Collins.
- Paruta, M. (1994). *La Música Como Estrategia Didáctica Para Estimular el Aprendizaje.* Tesis de Grado. Caracas – Venezuela.
- Ley Orgánica de Educación. (2009). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela.* 2635. Agosto, 13/2009. ), Venezuela.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente. (2007). *Gaceta Oficial N° 5859.* Venezuela.

López, A. (2006). Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica]. Revista Aula de Innovación Educativa 150

Lozanov, G. (1978). Sugestología y esquemas de sugestopedia. Estados Unidos. New York.

Martínez, E (2009). El aprendizaje de la creatividad. Editorial Educar.

Namakforoosh, N. (2007). *Metodología de la Investigación*. Editorial Limusa. México.

Stant, H. (2009). *La Educación de los Niños*. Editorial Paidós. Barcelona.

Rojas. (2009). *Métodos Lúdicos Pedagógicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Trabajo de Grado no Publicado. Universidad Valle del Momboy. Valera.

Ruiz (2003). El Paradigma cuantitativo de la investigación. Caracas. Venezuela.

Ruiz, C. (2008). *Instrumento de Investigación Educativa. "Procedimientos para su Diseño y Validación"*. Editorial Cideg. Barquisimeto.

Sabino, C., (2003). *Metodología de la investigación*. (2ª Ed.). Panapo. Venezuela.

Sampier (2003). *Metodología de la Investigación*. Trillas. México.

Sánchez, (2007). *El Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*. Editorial Paulinas. Bogotá, Colombia.

Tamayo y Tamayo, (2001). *Metodología de la Investigación*. Madrid. España. Ediciones McGraw-Hill.

Tamayo Y Tamayo, M (2008). *El Proceso de la Investigación Científica*. Ediciones Limusa: México.

Torres, M. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.[Documento en línea].Disponible:[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006). *Manual de Tesis de Grado*. Vicerrectorado de Docencia Educación Básica. Material Instruccional Caracas, Venezuela.

<http://www.urosario.edu.co/cea/Profesores/Principios/#.Vp1cMJUzyW8>

<http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/principios-del-aprendizaje>

## **ANEXOS**

**Informe de validación de instrumentos de medición**

**Información del Validador:**

Nombres y apellidos:	
Número de cédula de Identidad	Organización donde labora:
Título universitario:	
Estudios de postgrado:	
1.- _____	
2.- _____	
3.- _____	
Núcleo de investigación adscrito (a):	

Firma: \_\_\_\_\_

Fecha:

**REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”  
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**

**PRESENTACIÓN**

El presente cuestionario, persigue recabar o recopilar la información que pueda otorgar como Docente en referencia a: “ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICA, DIDÁCTICA, ARTÍSTICA Y MUSICAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ESCUELA ESTADAL “MÉRIDA”; del Municipio Junín, Estado Táchira. Se agradece su valiosa colaboración, su franqueza y sinceridad con respecto a las preguntas del cuestionario, ya que los datos que aporte, serán fundamentales e imprescindibles para los resultados sobre los objetivos propuestos en la investigación. A su vez se manifiesta el grado de confidencialidad pues no debe colocar sus datos personales.

**INSTRUCCIONES**

A continuación, se le presentan un conjunto de interrogantes que ameritan de respuestas con varias alternativas, de las cuales sólo debe seleccionar una sola de las cinco que se le ofrecen, marcando con una “X”, la respuesta que usted considere válida, según la escala de Lickert.

**INSTRUCCIONES:**

Lea cuidadosamente cada pregunta.

De su opinión marcando con una **X** sólo la respuesta seleccionada.

Seleccione una sola alternativa:

**OBJETIVOS DEL ESTUDIO**

**Objetivo General**

Proponer estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el municipio Junín estado Táchira.

### **Objetivo Especifico**

Diagnosticar si los docentes conocen y aplican los tipos de sugestopedia psicológica, didáctica Y artística en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Elaborar con base al diagnóstico estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica Y artística en la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira.

Presentar conclusiones y recomendaciones en función a los resultados de la aplicación del instrumento de recolección de información en los docentes de la Escuela Básica Estatal “Mérida”, ubicada en el Municipio Junín del Estado Táchira

**Cuadro 1 Operacionalización de variables**

**Objetivo General:** Proponer estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela estatal “Mérida”

Objetivos específicos	VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
Diagnosticar si los docentes conocen y aplican los tipos sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical	Tipos de estrategias de sugestopedia psicológica, didáctica, artística y musical	Las estrategias de sugestopedia llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica, actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, incrementando las habilidades, destrezas y experiencias.	Tipos de sugestopedia	Psicológica	1,2
Didáctica				3,4,5	
Identificar los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje que aplican los docentes	Proceso de enseñanza y aprendizaje	Los principios del proceso de enseñanza y aprendizaje, radican en aclarar el sentido y pertinencia de lo que se quiere enseñar y de los aprendizajes que se pretenden potenciar, siendo un instrumento para repensar la propia práctica educativa.	Principios del proceso de enseñanza y aprendizaje	Artística	6,7,8
				Musical	9,10,11
				De preparación	12
				De relevancia	13
				De motivación	14
				De disposición	15
				De participación	16
				De lo desconocido	17
				De comunicación	18
				De involucramiento	19
De planificación	20				
De creatividad	21				

**Fuente:** Uribe, L. (2017)

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO**

**INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN  
(CUESTIONARIO)**

Rubio, Septiembre de 2016

N°	ITEMS	S	CS	AV	CN	N
	<b>Usted:</b>					
01	Corrige los errores de sus estudiantes sin señalar que se equivocó, dando la respuesta correcta, sin llamar la atención hacia el estudiante que la cometió?					
02	Considera que su acto pedagógico es alegre y presenta actividades lúdicas ricas y variadas?					
03	Realiza recesos dirigidos a sus estudiantes?					
04	Genera aprendizajes basados en representaciones, juegos perfectamente seleccionados?					
05	Abandera la diversión como proceso de aprendizaje?					
06	Desarrolla actividades dinámicas reforzadas por recursos materiales como póster, música, videos, periódicos murales para crear estímulos positivos?					
07	Inspira la creación de murales artísticos en la institución.					
08	Fomenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje la lectura rítmica y las infografías?					
09	Organiza actividades de enseñanza con sesiones de música instrumental?					
10	Suscita en el proceso de enseñanza el uso de determinadas melodías musicales?					
11	Activa la imaginación y la motivación con el uso de la música barroca o pasiva?					
12	Prepara los contenidos temáticos y los imparte de acuerdo a los conocimientos previos de sus estudiantes?					
13	Enseña con diversos recursos lúdicos de tal manera que los contenidos presentan relevancia para sus estudiantes?					
14	Crea el deseo de aprender y ayuda a los estudiantes a emocionarse sobre lo enseñado?					
15	Se considera responsable de la preparación de sus estudiantes y muestra disposición para despejar dudas de cada uno de para que estén listos para el nuevo contenido y experiencias?					
16	Genera en el estudiante que deber ser protagonista del proceso de aprendizaje, investigando, escuchando activamente, criticando, argumentando e innovando. ¿					
17	Inicia los contenidos considerando que los estudiantes estén intelectual y emocionalmente aptos?					
18	Se asegura que sus estudiantes están recibiendo y entendiendo el mensaje que les está tratando de enseñar?					
19	Escoge métodos y materiales de clase con oportunidades de participación de sus estudiantes?					
20	Organiza un conjunto de planes funcionales para sus estudiantes considerando la visita a museos, corales de canto, parques,					

	zoológicos?					
<b>21</b>	Desarrolla bazares culturales, competencias de conocimientos con sus estudiantes?					

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**[Anexo A-2]**

**[Validación del Instrumento de Investigación]**

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR**

## INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

Fecha, Septiembre de 2016

Profesor (a):

---

Presente.-

Por medio de la presente me dirijo a usted muy respetuosamente, con la finalidad de hacerle llegar un cordial saludo y a la vez solicitarle su valiosa colaboración en cuanto a validar el presente instrumento de investigación, que tiene por objetivo: **ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICA, DIDÁCTICA Y ARTÍSTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ESCUELA ESTADAL “MÉRIDA”**; del Municipio Junín, Estado Táchira. Por su trayectoria profesional, me será de gran ayuda su opinión para el éxito del estudio y sus observaciones serán tomadas en cuenta para la estructuración final del instrumento a emplear.

De antemano gracias por su atención y excelente colaboración.

*Lorien Uribe*  
*Investigadora*

**Instrucción básica:**

Marque con una “X” en el cuadro que represente la puntuación que usted, como evaluador del instrumento, le asignaría a cada uno de los planteamientos que a continuación se hacen.

**Aspectos Generales del Instrumento:**

	NA	1	2	3	4	5
1. Identificación de la organización que respalda la investigación						
2. Declara el objetivo del instrumento						
3. Se identifica claramente las preguntas con los objetivos señalados						
4. Plantea claramente las instrucciones para el llenado del instrumento						
5. Declara la confidencialidad de la información a recolectar						
6. Plantea, en términos generales, una buena diagramación						
7. Los Ítems se pueden leer con claridad (impresión del texto)						
8. Existe una buena distribución de la información (impresión del texto)						
9. Es legible el texto del instrumento						

**Escala:** Puntuación mínima = 1; Puntuación máxima = 5; NA = No aplica

**Observaciones**

---



---



---



---

[Anexo A-3]

[Validez de Contenido]

**Concepto básico:**

“Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que mide” (Hernández y otros, 1998, p. 236). “La validez de contenido determina hasta donde los ítems de un instrumento son representativos del dominio o universo de contenido de la propiedad que se desea medir” (Ruiz, 2002, p. 75)

**Instrucción básica:**

Marque con una “X” en el cuadro que represente la puntuación que usted, como evaluador el instrumento, le asignaría a cada uno de los ítems que consiente el instrumento, en cada uno de los aspectos que dimensionan a la validez de contenido.

**De la validez de contenido del instrumento:**

Ítems	Relevancia		Claridad		Sesgo		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							

12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							



TIMBRE  
FISCAL



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SECRETARÍA

**A C T A**

Reunidos el día lunes, veinte del mes de noviembre de dos mil diecisiete, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **CESAR LABRADOR (TUTOR), SUSANA RIASCOS Y MILAGROS LEÓN**, Cédulas de Identidad Nros. V.-10.243.323, V.-21.299.100 y V.-5.740.422, respectivamente, Jurados designados de conformidad con el Artículo 125 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **"ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICAS, DIDÁCTICA ARTÍSTICA Y MUSICAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE"**, presentado por la participante **URIBE LORIEN IBEITZE**, Cédula de Identidad N° V.-13.999.130, como requisito parcial para optar al título de **Magíster en Orientación Educativa**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 132 y 133 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO, POR REPRESENTAR UN APORTE SIGNIFICATIVO EN MATERIA DE ESTRATEGIAS DE SUGESTOPEDIA PSICOLÓGICA, DIDÁCTICA ARTÍSTICA Y MUSICAL PARA EL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**, en fe de lo cual firmamos.

MSC. CESAR LABRADOR  
C.I. N°V.- 10.243.323  
TUTOR

MSC. SUSANA RIASCOS  
C.I. N°V.- 21.299.100

DRA. MILAGROS LEÓN  
C.I. N°V.- 5.740.422

