



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“SUGESTOPEDIA PARA MEJORAR LOS AMBIENTES DE
APRENDIZAJE EN EL SEXTO AÑO DE EGB “A” DE LA UNIDAD
EDUCATIVACATÓLICA "LA VICTORIA" AÑO LECTIVO 2022 - 2023”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la
Educación Básica**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

AUTOR: Kenny Roger Barrionuevo Haro

DIRECTOR: MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

Ibarra -2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	172610166-8	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Barrionuevo Haro Kenny Roger	
DIRECCIÓN:		Ibarra – La Floresta	
EMAIL:		krbarrionuevoh@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:	(06)2658445	TELF. MOVIL	0995938262

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Sugestopedia para mejorar los ambientes de aprendizaje en el Sexto año de EGB “A” de la Unidad Educativa Católica "La Victoria" año lectivo 2022 - 2023
AUTOR (ES):	Kenny Roger Barrionuevo Haro
FECHA: AAAAMMDD	2023/07/21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

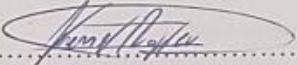
DECLARACIÓN DEL DIRECTOR

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 21 días, del mes de julio de 2023

EL AUTOR:

(f).....

Barrionuevo Haro Kenny Roger

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

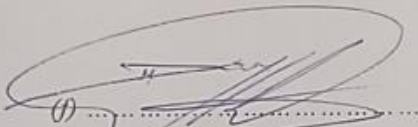
Ibarra, 21 de julio de 2023

MSc. Darwin Mafla Tobar

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

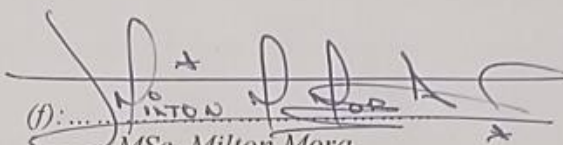


MSc. Darwin Mafla Tobar

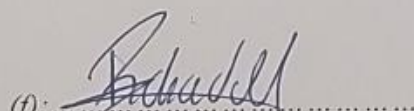
C.C.: 0901306840

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "Sugestopedia para mejorar los ambientes de aprendizaje en el Sexto año de EGB "A" de la Unidad Educativa Católica "La Victoria" año lectivo 2022 - 2023." elaborado por Barrionuevo Haro Kenny Roger, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:


(f):.....
MSc. Milton Mora
Presidente del Tribunal
C.C.: 100.258.915.3.....


MSc. Darwin Mafla
Director
C.C.: 0401306340


(f):.....
PhD. Paul Andrade
Asesor
C.C.: 100140844-9

DEDICATORIA

*A mis adorados padres Juan y Pilar;
quienes incondicionalmente me han brindado su apoyo
y han guiado sabiamente mis pasos desde la niñez
colmándome con su amor inconmensurable en cada etapa.*

*A ustedes, que me enseñaron a conducirme por la vida
con perseverancia y disciplina férreas, y que me regalaron
una palabra de aliento cuando más lo necesitaba,
les dedico, con mucho cariño, este trabajo.*

Kenny Roger Barrionuevo Haro

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más profundo agradecimiento A la Universidad Técnica del Norte
Por formarme con espíritu crítico, humanidad y vocación de servicio para atender
Con eficacia y solvencia las principales necesidades educativas en el norte del país.

A la Unidad Educativa Católica “La Victoria”
Por contribuir con mi desarrollo profesional a través del proceso de prácticas y
También, por constituir el espacio donde tuvo lugar la presente investigación.

A mi asesor de tesis, PhD. Paúl Andrade por arrojar luz sobre puntos importantes
En el desarrollo de la investigación, siempre con gran actitud y profesionalismo en la
realización de juicios y sugerencias en mejora del producto académico final.

A mis adorados padres, por motivarme y velar por mi bienestar permanentemente,
Alentándome en cada momento a ser mejor y a superarme a mí mismo,
Sin ustedes, nada de esto tendría sentido ni fuera posible.

Kenny Roger Barrionuevo Haro

RESUMEN

La escuela actual necesita una actualización constante tanto en estrategias como en métodos para una enseñanza eficaz, donde los estudiantes, como protagonistas, aprendan significativamente y cumplan los objetivos curriculares, sintiéndose a la vez conscientes de su aprendizaje e interesados por él. La presente investigación busca sustentar teórica y metodológicamente la sugestopedia como una estrategia de refuerzo para mejorar los ambientes de aprendizaje, implementando ejercicios de respiración y movimiento acompañados de música instrumental barroca en estudiantes del sexto año de educación general básica en la Unidad Educativa “La Victoria”, Ibarra-Ecuador. Para ello, se siguió una ruta de investigación mixta, es decir de tipo cuantitativa y cualitativa, con alcance descriptivo. La muestra estudiada la conformaron 16 estudiantes de entre 9 – 11 años a quienes se aplicaron dos encuestas cerradas, de opción múltiple y una sola respuesta por pregunta y la docente, a quién se aplicó una entrevista estructurada. La primera encuesta buscó sondear qué elementos del ambiente de aprendizaje identifican los estudiantes, y se realizó antes de utilizar la estrategia musical; posteriormente se aplica la segunda encuesta que busca identificar qué impresiones produjo en los estudiantes la sugestopedia. Los hallazgos obtenidos a través de los datos recogidos en la investigación revelaron que la música instrumental barroca no había sido utilizada antes para acompañar las actividades académicas y en lugar de ello se usaban otras estrategias menos innovadoras. Finalmente, los estudiantes manifestaron que desean se utilice la sugestopedia más a menudo porque los relaja y favorece sus actividades de aprendizaje en el aula.

Palabras clave. Música Instrumental, Música Barroca, Ambientes de aprendizaje, Educación Básica, Aprendizaje.

ABSTRACT

The current school system needs constant updating both in strategies and in methods for effective teaching, where students, as protagonists, can learn significantly and meet the curricular objectives, being aware of their learning and interested in it. This research aimed to theoretically and methodologically substantiate suggestopedia as a reinforcement strategy that will improve learning environments, implementing breathing and movement exercises accompanied by baroque instrumental music in 6th-grade students of basic general education at "La Victoria" Educational Unit, Ibarra-Ecuador. This study followed a mixed research type, that is, quantitative and qualitative, with a descriptive scope. 9-11-year-old 16 students were part of the sample, to whom two closed surveys were applied, multiple choice and a single answer per question, and a teacher, to whom a structured interview was applied. The first survey sought to find out what elements of the learning environment students identify, and it was carried out before using the musical strategy. Subsequently, the second survey was applied, which aimed to identify what impressions the suggestopedia produced in the students. The data collected in the research revealed that baroque instrumental music had not been used to accompany academic activities before, but other less innovative strategies were used instead. Finally, the students stated that they wanted Suggestopedia to be used more because it relaxes them and favors their learning activities in the classroom.

Keywords: instrumental music, baroque music, learning environments, Basic Education, learning.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	13
Planteamiento del Problema	13
Justificación.....	14
Antecedentes	16
Objetivos	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos	17
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	18
1.1.- Aprendizaje Acelerado (Sugestopedia)	18
1.1.1.- Definición	18
1.1.2.- Antecedentes.....	18
1.1.3.- Características	19
1.1.4.- Tipos de Técnicas	20
1.2.- La Sugestopedia	22
1.2.1.- Referentes Teóricos	22
1.2.2.- Ondas Alfa	23
1.2.3.- La Relajación en la Sugestopedia.....	25
1.2.4.- Música Instrumental en la Sugestopedia	27
1.2.5.- Sugestopedia Como Estrategia Didáctica.....	28
1.2.6.- Sugestopedia Aplicada en el Aula de Clases	30
1.3.- Ambientes de Aprendizaje	33
1.3.1.- Definición y Elementos	33
1.3.2.- Importancia.....	34
1.3.3.- Sugerencias para la Adecuación de Ambientes de Aprendizaje en las Asignaturas Básicas	35
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA O MATERIALES Y MÉTODOS	40

2.1.- Tipo de Investigación	40
2.2.- Métodos, Técnicas e Instrumentos.....	40
2.2.1.- Métodos	40
2.2.2.- Técnicas	41
2.2.3.- Instrumentos	42
2.3.- Preguntas de Investigación	42
2.4.- Matriz de Operacionalización de Variables	43
2.5.- Participantes	43
2.6.- Plan de Análisis de Datos.....	43
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
3.1.- Análisis de la Entrevista	44
3.2.- Análisis de las Encuestas	47
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	58
4.1.- Tema de la Propuesta	58
4.2.- Nombre de la Propuesta	58
4.3.- Introducción	58
4.4.- Objetivos	59
4.5.- Diseño Final de la Guía de Actividades	59
CONCLUSIONES.....	71
RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS.....	72
ANEXOS	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Ondas cerebrales</i>	24
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Esquematación Gráfica de las ondas registradas en el EEG</i>	25
Figura 2 <i>Actividades que más les gustan a los estudiantes</i>	47
Figura 3 <i>Actividades que menos les gustan a los estudiantes</i>	47
Figura 4 <i>Aburrimiento de los estudiantes en clase</i>	48
Figura 5 <i>Alguna vez un/a maestro/a colocó música durante las clases</i>	49
Figura 6 <i>Preferencia de los estudiantes sobre la utilización de música en clase</i>	50
Figura 7 <i>Creencia sobre la asignatura en la que favorecería el uso de música</i>	51
Figura 8 <i>Creencias sobre actividades durante las cuales la música sería beneficiosa</i>	52
Figura 9 <i>Preferencia musical de los estudiantes</i>	52
Figura 10 <i>Fin con el que los estudiantes escuchan música</i>	53
Figura 11 <i>Cómo perciben los estudiantes su ambiente de aprendizaje</i>	54
Figura 12 <i>Cómo se sintieron los estudiantes al escuchar música instrumental clásica durante las clases</i>	54
Figura 13 <i>Cómo perciben los estudiantes las actividades en clase sin música instrumental clásica</i>	55
Figura 14 <i>Experiencia que ha dejado la música en los estudiantes</i>	55
Figura 15 <i>Percepción del comportamiento de los estudiantes durante el uso de la música</i>	56
Figura 16 <i>Opinión sobre la futura implementación de música instrumental clásica en clases</i>	57

INTRODUCCIÓN

El pedagogo y psicólogo búlgaro Georgi Lozanov descubrió aspectos fascinantes del aprendizaje y planteó que este proceso puede mejorarse considerablemente si se incorporan ciertos elementos al ambiente y a la metodología de enseñanza, uno de ellos la música, pues esta activa procesos cognitivos como la memoria, que constituye el eje fundamental de un método relacionado con el aprendizaje acelerado. Más tarde esto pasaría a denominarse Sugestopedia y constituiría un aporte novedoso a la manera como se enseña cualquier cosa, con un abanico variado de técnicas y estrategias que permitirían aprovechar mejor los contenidos de aprendizaje y apropiarse de ellos empleando menos tiempo y esfuerzo (Delphin Project, 2002; Ostrander y Schroeder, 1996, como se citó en Silva, 2010).

La música apareció junto con el hombre, y lo ha acompañado desde tiempo inmemorial como una de las primeras manifestaciones de su cultura, y quizá, como la más importante de todas hasta hoy en día. La música es una expresión artística, inherente a toda agrupación humana, y está cargada de valores y simbolismo (Pérez, 2014). A partir de la música se pueden analizar varios elementos de la identidad de tribus, colectivos, pueblos y sociedades enteras como las costumbres, tradiciones, rituales y cosmovisión

Planteamiento del Problema

Actualmente, dentro de las sociedades civilizadas la música se produce y consume como un entretenimiento, pero tiene, además, un enorme potencial para ser utilizada dentro de la educación como un medio para generar aprendizajes en estudiantes; sin embargo, no toda la música es apta para ser utilizada con este fin. Estudios diversos sugieren que las ondas acústicas particulares de la música clásica estimulan ciertas áreas del cerebro que intervienen en el aprendizaje. Según Sarmiento-Carrión (2018) la música ejerce influencia en el ser humano a nivel psíquico, orgánico y social, lo que se cree, propiciaría un desarrollo integral si se la utiliza controladamente desde la infancia.

Por otra parte, el ambiente de aprendizaje constituye un factor determinante para llevar a cabo procesos educativos, pues de acuerdo con Ávalos & Correa (2019) representa el espacio físico o la escena donde se producen experiencias de aprendizaje, por tanto, el cuidar de los elementos que lo integran y su armonía es tarea primordial de los educadores y las instituciones educativas.

El saber utilizar música como un elemento más de la planificación puede hacer la diferencia a la hora de generar ambientes propicios para la generación de aprendizajes dado

que podría involucrar más al estudiante y motivarlo, favoreciendo procesos afectivos al mismo tiempo que estimulando procesos cognoscitivos y conductuales.

El retorno progresivo a clases presenciales después del confinamiento reveló que la educación virtual dio origen a un preocupante desequilibrio en el aprendizaje de los estudiantes, si es que no existía ya con anterioridad, pues existe afectación y poco compromiso en el aprendizaje. Lo que se tradujo en niños con dificultades para concentrarse, prestar atención, conceder importancia al aprendizaje, a esto se sumaron señales de mal comportamiento como: levantarse sin permiso, molestar, hablar fuerte, hacer actividades ajenas al objetivo de la clase, distraer a sus compañeros, entre otras (Guadalupe & Villalva, 2022).

No es descartable el riesgo de que esto pueda derivar en muchas complicaciones que conducirán al estancamiento, al bajo rendimiento académico y, en consecuencia, a un eventual fracaso escolar. Es aquí donde se pretende mitigar el problema haciendo uso de una nueva estrategia didáctica: la música, donde el objetivo es que a través de la investigación se consiga incorporarla al repertorio didáctico de los educadores en la unidad educativa objeto de estudio como un medio para estimular el proceso de aprendizaje en niños, modificando el ambiente de aprendizaje (Páez & Quintero, 2018).

Justificación

No son pocas las investigaciones (Hernández, 2014; Leganés & Pérez, 2012; Mendía, 2022; Ochoa y Oropeza, 2004; Quezada *et al.*, 2016; Sambrano, 2001) que defienden la utilización de la sugestopedia como un recurso poderoso para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA), y este hecho constituye la justificación del presente trabajo. Entre los hallazgos sobre el beneficio de la música en el aprendizaje, se obtuvo que favorece ciertos factores que intervienen directamente con este proceso como son: mejora de la atención, motivación para aprender, cambio ambiental positivo (que relaja al individuo y lo predispone a la captación, recepción y asimilación de conocimientos), entre más beneficios (Sarmiento-Carrión, 2018; Perfecto, 2010; Pérez-Rodríguez, 2014; Mendía, 2022; Leganés & Pérez, 2012; Chao & Chao, 2015; Hernández, 2014). Es una realidad que la música clásica favorece aspectos cognitivos, afectivos y ambientales al momento de desarrollar aprendizajes en los educandos. Así, se plantea que el uso de la música debería convertirse en un componente importante dentro la programación didáctica de los educadores.

La presente investigación tuvo como beneficiarios directos a los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” de entre 9-

11 años, y como beneficiarios indirectos a los representantes de los alumnos y la docente titular del curso; todos ellos agentes educativos. Se favorecerá a los estudiantes para que construyan mejores aprendizajes desde la motivación intrínseca y los procesos intelectuales, lo que les permitirá mejorar sus destrezas y rendimiento académico. A la docente, por otro lado, le aportará una nueva herramienta que potenciará el PEA y que optimizará los ambientes de aprendizaje a la luz de la demostración y respaldo científico.

Los resultados de la investigación y sus hallazgos pueden ser generalizados y servir para fundamentar nuevas estrategias docentes basadas en el uso de la música, y convertirse de esta manera en un apoyo no solo a nivel de la institución donde tiene lugar la investigación, sino también a nivel local y de la provincia. El trabajo, de igual manera, contribuirá a generar valiosa teoría y sentará las bases metodológicas para emprender investigaciones complementarias sobre este tema y a mayor nivel de profundidad.

El tema de esta investigación goza de gran actualidad. La música en general se consideraba en otrora como un factor de distracción en los estudiantes, creencia que hoy por hoy se derrumba, pues ahora se sabe que esta aseveración es relativa y que depende de varios aspectos de la propia música como el género, la composición, el ritmo, la vibración, entre otros (Quintero & Páez, 2018; Vidal-Varela, 2010; Perfecto, 2010). En el marco de las investigaciones realizadas dentro de la Unidad Educativa objeto de estudio, el proyecto constituye una propuesta innovadora, pues no existen trabajos previos que se hayan planteado por objetivo establecer un vínculo entre el uso de la música y el aprendizaje, además el estudio se circunscribe en el año lectivo 2022-2023.

La factibilidad de implementación del proyecto es uno más de sus puntos favorables, pues, visto desde una perspectiva económica, material y humana es totalmente viable, a razón de que los recursos a utilizar se limitan a un dispositivo que soporte la reproducción de música, como puede ser: una grabadora, un teléfono inteligente o un reproductor de música de bolsillo y el archivo o archivos de audio de música clásica y por supuesto, el docente como agente facilitador y orientador del proceso didáctico. (La música constituirá el elemento de fondo ambiental en el entorno de aprendizaje). Toda unidad educativa cuenta con grabadora o reproductor de audio (computadora, proyector, parlante, etc.), y en el caso de que no, los docentes pueden utilizar su móvil para reproducir la música y servirse de esta gran herramienta para facilitar su labor.

Sarmiento-Carrión (2018) afirma que las investigaciones acerca de los beneficios de la música clásica en los procesos cognitivos del aprendizaje partieron del fenómeno denominado “Efecto Mozart” en donde los hallazgos revelaron que la baja frecuencia de las

ondas acústicas produce un efecto relajante en el cerebro que estimula destrezas intelectuales y activa las áreas del cerebro que se encargan del aspecto motor, la visión, y ciertos procesos cognitivos de orden superior como la inteligencia espacial.

Antecedentes

Los siguientes son trabajos que preceden y orientan teórica y metodológicamente la presente investigación:

Esta primera investigación, correspondiente a Quintero & Páez (2018), en Ocaña, Colombia, tuvo lugar en la Institución Educativa (I.E) General La Salle, Sede José Antonio Galán. Se plantea como una alternativa el uso estratégico de música clásica para mejorar el ambiente de aprendizaje; esto se lleva a cabo durante momentos puntales de la clase, enfocándose en la modificación del entorno de aprendizaje en pos de conseguir resultados mejores en el proceso formativo de los estudiantes al favorecer estados de relajación, concentración y predisposición para el aprendizaje.

El siguiente estudio fue realizado por Quispe (2019) en Puno – Perú, en la Institución Educativa Primaria N° 70024 Laykakota. El trabajo propone la música clásica como un medio para mejorar significativamente el aumento de las potencialidades en el aprendizaje en estudiantes de cuarto grado. Tiene un diseño experimental, trabajó con un grupo de control (14 estudiantes) y con un grupo experimental (17 estudiantes), usa estadística descriptiva con tablas de frecuencias para la gestión de datos y la prueba “t” de student de medias independientes para el momento de demostrar hipótesis.

Los resultados del estudio demuestran que la música clásica afecta positivamente los siguientes aspectos relacionados con el aprendizaje: el desarrollo reflexivo, el desarrollo comunicativo, el desarrollo didáctico y la dimensión motora.

Así mismo, Zúñiga-Tovar (2021) en su investigación llevada a cabo en la I.E Hans Christian Andersen bajo la tutoría de la Escuela Profesional de Educación Primaria, en Lima, Perú, pretende determinar cuán cierto es que la música clásica mejora los procesos atencionales en estudiantes de 3er grado. El trabajo tiene un diseño experimental, por lo que su enfoque es cuantitativo. La muestra la constituyeron 23 alumnos y se utilizó una guía de observación para la recogida de datos.

Objetivos

Objetivo General

Proponer la Sugestopedia como estrategia didáctica para mejorar los ambientes de aprendizaje en el 6to año de EGB “A” de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” durante el año lectivo 2022-2023.

Objetivos Específicos

Analizar los fundamentos teóricos y principios de la sugestopedia como estrategia didáctica para mejorar los ambientes de aprendizaje, con el fin de comprender su aplicabilidad y potenciar en el contexto del sexto año de EGB “A” de la Unidad Educativa Católica “La Victoria”

Diagnosticar qué percepciones tienen los estudiantes y la docente tutora del 6to año de EGB “A” de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” sobre el ambiente de aprendizaje, así como la importancia que se concede a la sugestopedia (música instrumental y técnicas de relajación) en el mismo.

Diseñar una propuesta de actividades didácticas que oriente a los educadores sobre la utilización de la sugestopedia como una estrategia de refuerzo desde la planificación, que mejore el ambiente de aprendizaje durante las clases, mediante la aplicación de técnicas como la respiración y el uso de música en la creación ambientes relajados.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1.- Aprendizaje Acelerado (Sugestopedia)

1.1.1.- Definición

El aprendizaje acelerado se define, de acuerdo con Ochoa y Oropeza (2004), como un conjunto de procesos que posibilitan aprender con un ritmo acelerado, enfatizando en la retención a largo plazo, de un modo agradable y con buenos resultados. Esta técnica engloba creatividad, expresión emocional y física, además de intuición; en ella los sentidos y la mente juegan un papel fundamental y se procura de esa forma alcanzar un aprendizaje significativo (Vergara *et al.*, 2019).

Otros autores suelen referirse al aprendizaje acelerado como superaprendizaje, tal es el caso de Sambrano (2009, como se citó en Araujo, 2018), quien lo define como un modo de aprender más acelerado, en donde la relajación permite que el cuerpo y la mente alcancen simultáneamente un estado propicio para lograr aprendizajes efectivos mediante el uso de técnicas como la música, la ambientación, la respiración y las ideas positivas en los educadores y los alumnos.

Dicho de otra forma, el aprendizaje acelerado o superaprendizaje es un tipo de aprendizaje que busca aprovechar de manera óptima las propias capacidades personales para reducir el tiempo en el que se produce el aprendizaje, esto con la ayuda de recursos de fácil acceso para estudiantes o personas que buscan aumentar sus conocimientos y bagaje académico.

En suma, el aprendizaje acelerado requiere de realizar ciertas modificaciones externas e internas respecto al estudiante, que al cabo determinarán la efectividad de su aplicación, generando una complementariedad de elementos que armonizan para generar un escenario estimulante para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.1.2.- Antecedentes

La creación de este método se le adjudica a Georgi Lozanov, educador, doctor y psicoterapeuta de origen búlgaro, quien en su tesis doctoral “Sugestología”, publicada en 1966 propuso un método para el aprendizaje de idiomas que prometía resultados muy superiores a los convencionales hasta entonces, a través de un nuevo tipo de estimulación de la capacidad mental que daría lugar a un proceso de enseñanza-aprendizaje mejor aprovechado (Suh, 2018, como se citó en Vergara *et al.*, 2019).

Lozanov observó la eficacia de este método al probarlo por primera vez con estudiantes de primaria, con quienes obtuvo buenos resultados. Fue el primero que sistematizó

el aprendizaje acelerado y generó conocimiento mediante la investigación (Leganés & Pérez, 2012). La ruta del aprendizaje acelerado seguía la línea de muchas investigaciones que, en los albores del siglo pasado buscaban dar con el método definitivo para lograr mejores aprendizajes en los estudiantes, en este marco se destacaron investigadores como Luis Machado, Carlos Bandouin, Alfonso Caicedo o Emil Coué.

Lozanov, finalmente, se convirtió en la personalidad más relevante en ese ámbito. Mediante el aprendizaje acelerado él pudo descubrir que “la relación entre el ritmo respiratorio, y la supermemoria y las ondas de tipo alfa, que se producen en el cerebro, (...) se asocian con la adquisición acelerada de conocimiento” (Sambrano, 2001, p.22). Es así como Lozanov tuvo mayor impacto en este campo del saber, por la naturaleza tan interesante del método que había ideado para conseguirlo, puesto que como su nombre da a entender, se basa en la sugestión del individuo y se apoya en sus estados mentales, por una parte, y por otra, en la información o estímulos que recibe del exterior.

Es posible asegurar que la efectividad del aprendizaje acelerado de Georgi Lozanov radica en que busca conducir los conocimientos preparando un terreno apropiado en el estado anímico de quienes aprenden, para que, de esa manera, la adquisición de conocimientos no se torne en una actividad agobiante que aturda a los aprendices con técnicas y métodos tradicionales que no resulten de su agrado.

1.1.3.- Características

El aprendizaje acelerado parte del hecho de que el cerebro posee gran plasticidad, es decir, se adapta, cambia, mejora en virtud de ciertos factores, como el encontrarse inmerso en un ambiente positivo, que resulte apacible y estimulante; y otro, el tipo de actividad de aprendizaje; esta debe tener la peculiaridad de que implique el uso del mayor número de sentidos posibles (Tavizón-Gómez, 2021).

El cerebro humano recibe señales del exterior que condicionan su funcionamiento y lo potencian, casi tanto como su propia estructura orgánica y los factores genéticos. Las experiencias que induzcan estados de tranquilidad y relajación, así como las actividades que estimulen deliberadamente el cerebro son tan importantes como la biología misma de dicho órgano cuando lo que se pretende es mejorar una de sus mayores funciones, el aprendizaje.

Las características del aprendizaje acelerado son determinadas por varios puntos importantes, que derivan del conjunto de técnicas y métodos que tienen presencia cuando se busca implementar esta forma de aprendizaje. De acuerdo con LeHecka (2003, como se citó en Almanza, 2006) dichos puntos son los siguientes:

- El aprendizaje acelerado está dirigido a explotar la capacidad sin límites del ser humano.
- En el aprendizaje acelerado la persona es el centro del proceso, está involucrada en él.
- La relación estudiante-profesor en el aprendizaje tiene un papel importante.
- La relación que se establece entre lo afectivo, lo cognitivo y lo físico en el proceso de aprendizaje.
- Utilizar todo el potencial individual involucra la explotación y participación de los recursos subconscientes.
- El aprendizaje es un proceso cíclico que enfatiza en los elementos didácticos, psicológicos, artísticos y multisensoriales, multimodales, y multiniveles en función de hacer este más efectivo. (p.164)

1.1.4.- Tipos de Técnicas

Entre algunas de las técnicas de aprendizaje acelerado figuran: la relajación y la atención, los mapas mentales, la visualización, la gimnasia cerebral y la utilización de música, esta última denominada por Lozanov como sugestopedia (Silva, 2010). La gran mayoría de estas técnicas son utilizadas ampliamente en educación, a la luz de su validez científica y su efectividad demostrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La gimnasia cerebral, la visualización y las técnicas de relajación y atención ocupan un lugar importante en las dinámicas de motivación en clase, y los mapas mentales son muy útiles para afianzar información en un esquema sintetizador que permite recordar y aprender mejor cualquier tipo de contenido.

A continuación, se brindará una explicación breve pero detallada de las distintas técnicas recogidas por la autora:

1.1.4.1.- Relajación y atención. Consultando al diccionario de la Real Academia de Lengua Española (RAE), se lee que las dos primeras definiciones de relajación, respectivamente, son: “Aflojar, laxar o ablandar” y “Esparcir o distraer el ánimo con algún descanso” (RAE, 2014).

La relajación es en el contexto que se precisa para la investigación, un estado de dispersión del individuo, donde se libera de las tensiones a través de una actividad reconfortante o reparadora. Se puede decir que al relajarse el individuo restaura su estado anímico para la realización de una actividad, y evidentemente al recobrar esta capacidad puede mejorar su desempeño en el aprendizaje u otro tipo de actividad.

Por otra parte, la atención refiere un proceso cognitivo esencial para el aprendizaje, esta es la capacidad del cerebro para focalizarse en estímulos específicos, descartando

información no relevante captada sensorialmente (Burgos y Polanco, 2019). La atención es necesaria para quien aprende, porque le permite centrarse en aquella información que resulta de importancia y filtra todo tipo de estímulos o informaciones no relacionadas con aquello que busca retener en su memoria. Atender resulta relativamente sencillo si existe de antemano una buena motivación para aprender, aquí el docente desempeña un rol imprescindible, ya que debe servirse de estrategias y métodos para captar la atención de los estudiantes, en caso de que el contenido, en sí mismo, no resulte del todo atractivo.

1.1.4.2.- Mapas mentales. Son un tipo de organizador gráfico ideado por Tony Buzan que dispone ramajes que emulan las dendritas en el proceso de sinapsis neuronal, de manera igual en el trazo como en las subdivisiones. El mapa mental incorpora elementos lingüísticos y no lingüísticos; además activa ambos hemisferios cerebrales, a diferencia de otras técnicas que trabajan con uno solo (Núñez *et al*, 2019).

El mapa mental es una herramienta primordial para la síntesis de contenidos, su uso tanto en estudiantes de secundaria como universitarios permite interiorizar aprendizajes de manera muy efectiva, pues su estructura de nodos permite enlazar ideas libremente partiendo de un tópico central, además suele incluir dibujos o imágenes para apoyar con la mayor información posible. El mapa mental puede realizarse a mano o servirse de herramientas TIC para su creación en digital, una de ellas Goconqr.

1.1.4.3.- Visualización. Se hace referencia a una técnica de programación neurolingüística (PNL). La premisa de la llamada visualización orientada al éxito consiste en inducir a los estudiantes a adoptar una actitud basada en el logro ya conseguido de lo que ellos aspiran. Es decir, actuar como si ya lo hubieran logrado y utilizar ese énfasis optimista como un vehículo para conducir sus esfuerzos hacia la materialización de lo que ellos quieren o se les insta, en este caso la adquisición de un aprendizaje específico o el logro de un objetivo de la planificación curricular (Colin & Malcolm, 1997, como se citó en Silva, 2010).

Sin duda el pensamiento positivo y el enfoque hacia el logro constituyen en la actualidad un elemento imprescindible, sobre todo en el ámbito de los negocios y asuntos empresariales porque contribuye a mejorar la parte actitudinal de las personas que se proponen alcanzar una meta, dotándolos de herramientas mentales para sobreponerse a cualquier dificultad a través de la autosugestión. Esta forma de pensamiento también es útil para trabajar en educación y conseguir un buen desenvolvimiento tanto en aprovechamiento como disciplina, mediante la modificación de la variable actitudinal de los alumnos.

1.1.4.4.- Gimnasia cerebral. Según Zerpa Sandoval (2021) posterior a varias investigaciones sobre neurociencias y kinestésica, fue el Dr. Paúl Denison quién acuñó a esta

técnica con dicho nombre, en 1969. Este investigador realizó una interrelación entre el lenguaje, los movimientos del cuerpo y el rendimiento escolar de los estudiantes, observando interesantes hallazgos.

La gimnasia cerebral es definida como un conjunto de ejercicios corporales cuya función es estimular el cerebro a través de movimientos que generan redes nerviosas, las cuales pueden reactivarse, en un proceso de asociación mente-cuerpo, dando como resultado un aprendizaje más rápido y que no se limita únicamente a la aprehensión de conocimientos, sino al desarrollo integral de capacidades y talentos (Ibarra, 2001).

La gimnasia cerebral trae grandes beneficios sin duda, como la flexibilidad mental, la estimulación de la creatividad y más habilidades que pueden surgir de hacer trabajar partes del cerebro que habitualmente no están implicadas en el proceso enseñanza-aprendizaje tradicionales. Esto la convierte en un conjunto de técnicas de observación obligatoria para los educadores, quienes tienen que encontrar la forma de ponerla al servicio de que lo que desean que sus estudiantes aprendan y desarrollen.

1.1.4.5.- Utilización de música o sugestopedia. El ansioso estado de relajación que se busca alcanzar puede lograrse mediante la música. Cuando la música es instrumental, y aquí es necesario privilegiar a la música del barroco, pues contribuye a la generación de ondas alfa en el cerebro para favorecer la relajación. La música que mayor efecto tiene es aquella cuya frecuencia oscila entre cuatro y sesenta pulsaciones por minuto. En este marco, la música debe ser elegida cuidadosamente, donde la música del barroco se considera la predilecta, pero también la música clásica es muy recomendable (Sambrano, 2001).

Utilizar música en clase es una alternativa interesante, pues al crear una atmósfera agradable aquellos que estudian se sienten más prestos y receptivos con lo que aprenden. Además, la música constituye el principal elemento de la estrategia cumbre de Lozanov en el marco del aprendizaje acelerado, la Sugestopedia, sobre la que orbitan ciertas técnicas que permitirán que el estudiante se relaje y consiga estudiar, sin sentir sobre sí ningún tipo de presión. Generando como un resultado obvio, mejores calificaciones producto de un verdadero interés por aprender y mejorar.

1.2.- La Sugestopedia

1.2.1.- Referentes Teóricos

La palabra sugestopedia está compuesta por dos vocablos de raíz latina: *suggestum* cuyo significado es sugerir, o pasar por lo bajo; y *paedia*, término vinculado con la pedagogía o correspondiente a ella (Lozanov, 1978, como se citó en Almanza, 2006; Sánchez, 1997 como

se citó en Zohra, 2013; Delphin Project, 2002, como se citó en Silva, 2010). Al combinar estas partículas se obtiene como significado: pedagogía de la sugestión o, instrucción basada en la sugestión. En este caso la sugestión juega un papel importante al momento de formar a los aprendices, pues pretende captar su interés de manera intrínseca por el proceso de aprendizaje, y más que eso, busca hacerlos participes genuinamente de este.

Como ya se ha mencionado anteriormente, fue en 1959 cuando el profesor y psicólogo Georgi Lozanov, nacido en Bulgaria, ideó, aplicó y comprobó los resultados de un método al que llamó “Sugestopedia” el cual constituye una propuesta de su tesis doctoral “Sugestología”; este método se sustenta en la sugestión, y cuenta con un conjunto de estrategias y técnicas para aprender significativamente desde la relajación y la predisposición tanto física como mental (Chao & Chao, 2015; Leganés & Pérez, 2012; Rodríguez & Alicia, 2014).

Según Quezada *et al.* (2016) la sugestión considera estímulos diversos que configuran la interacción entre los estudiantes y el proceso enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, cuando se habla, no solo el mensaje es importante, sino el cómo se da y el cómo es percibido con base en las experiencias periféricas. Los estímulos de estas experiencias suelen ser los gestos, movimientos y habilidades de comunicación, pero también los elementos ambientales, como el estatus del orador, la salud psicológica y biológica del o los interlocutores. La combinación efectiva de estos factores da como resultado, al penetrar en la conciencia, el convencimiento o la sugestión.

Dentro de la sugestopedia, no puede dejar de hablarse de la música, pues esta constituye el componente base de esta estrategia de apoyo. Sin embargo, el uso de la música para potenciar procesos de aprendizaje no es algo relativamente nuevo. Los antiguos cultos religiosos de Asia acostumbraban a acompañar con cantos tibetanos la fijación de pasajes religiosos en la memoria de los monjes novicios. Además, históricamente la música instrumental se ha utilizado en campañas bélicas, con trompetas, cuernos, tambores y otros instrumentos de aire y percusión para producir melodías que generen estados psicológicos de alerta y predisposición a la violencia en los guerreros de diferentes culturas (Ochoa y Oropeza, 2004).

1.2.2.- Ondas Alfa

El cerebro presenta una actividad eléctrica continua e ininterrumpida generada bioquímicamente por las neuronas, que intercambian señales entre sí, produciendo lo que se denomina sinapsis. Las señales sinápticas envían estímulos a todas partes para posibilitar

funciones como la ejecución de tareas, la transición entre estados anímicos, la producción reacciones internas, y otras como el movimiento, la gesticulación, la facultad del habla, el pensamiento y el razonamiento (Gómez y Espinoza, 2022). Esto quiere decir que el cuerpo humano responde a estímulos eléctricos provenientes de células cerebrales, mismas que son fundamentales para llevar a cabo innumerables procesos indispensables para la autoconservación y la realización de actividades cotidianas.

La actividad cerebral varía en función de factores que van desde el estado anímico, la tarea que se está realizando al momento, o incluso, la hora del día; y se mide en microvoltios (μV) para presentarse posteriormente como ondas, a través de un encefalograma (EEG) (Nipiril y Scioto, S.f.). Estas ondas captadas mediante el EEG se han clasificado tradicionalmente por sus atributos de potencia y frecuencia, siendo las de interés para este estudio las que corresponden al segundo atributo, las cuales son: ondas Delta, ondas Teta, Ondas Alfa, ondas Beta y en muchos casos, ondas Gama, como se indica en la Tabla 1.

Tabla 1
Ondas cerebrales

Actividad cerebral	Estado físico	Emociones y sentimientos	Tendencia de conducta
Ondas Beta (12-24 Hz.)	Activo/hiperactivo	Miedo, culpa, tristeza, tensión	Tensa, autoritaria, egocéntrica, sin concentración.
Ondas Alfa (8-12 Hz.)	Relajado	Tranquilidad, identificación, confianza	Democrática, aprendiendo efectivamente, cooperativa, concentrada.
Ondas Teta (4-8 Hz.)	Profundamente relajado	Unidad con el ambiente	Capacidad de imaginación, lluvias de ideas, solución de problemas.
Ondas Delta (0.5-4 Hz.)	Sumamente relajado	No definido	Dormir, soñar

Nota. Las ondas cerebrales y sus características tanto físicas como psíquicas. Fuente. *Roeders (2006).*

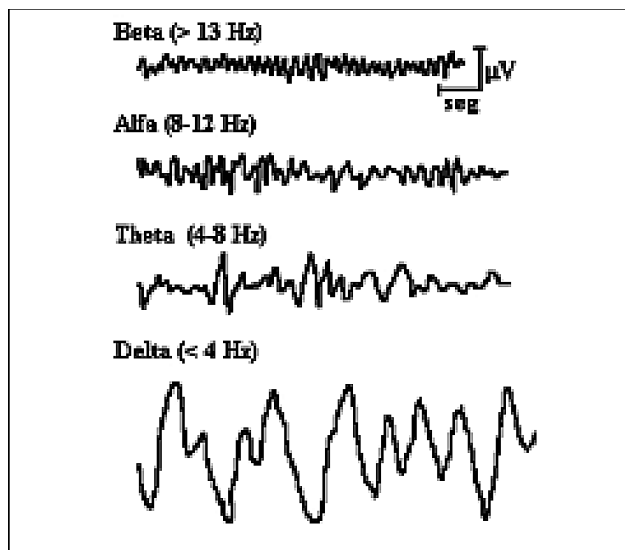
Para clasificar las ondas cerebrales y conocer sus características se mide su frecuencia y su potencia. De acuerdo con Nipiril y Sciotto (S.f.):

Se llama frecuencia al número de ondas que se registran en un segundo. La frecuencia se mide en ciclos por segundos o Hertzios. La potencia se refiere a la altura que adquiere cada onda en el registro. La potencia se mide en microvoltios. (Párr. 5)

Las ondas estudiadas, que por su frecuencia han sido bautizadas con letras del alfabeto griego, descubren, entonces, que la actividad eléctrica del cerebro tiene muchas variaciones y cada una de ellas proporciona importante información acerca de los estados emocional y físico de las personas, finalmente estos estados terminan incidiendo en la conducta que se adopta para cada circunstancia. La Figura 1 indica un esquema con las ondas cerebrales que se registran en el electroencefalograma (EEG).

Figura 1

Esquematización Gráfica de las ondas leídas por el Electroencefalograma



Nota. El gráfico representa los cuatro tipos de onda en orden descendente de acuerdo con su respectiva frecuencia (actividad cerebral). Tomado de “Restauración cerebral: una función del sueño”. (p.275), por E. Acosta-Peña y F. García-García, 2009, *Rev Mex Neuroci*, 10(04).

1.2.3.- La Relajación en la Sugestopedia

Es un hecho que la relajación y el estado de tranquilidad juegan un papel fundamental en el ser humano, no solo porque el estado psíquico produce una sensación agradable en las dimensiones física y emocional, sino porque en la dimensión mental propicia las condiciones necesarias para favorecer procesos cognitivos, esenciales para el acto voluntario de aprender, generar y crear.

Las ondas cerebrales que inciden en el aprendizaje escolar deberían ser las que generan un estado emocional de relajación y calma en el individuo que aprende, agregado a esto también un estado mental activo, concentrado y atento, alejando al individuo de experiencias afectivas de tedio, aburrimiento, somnolencia y otros estados que bloquean la receptividad mental. En ese sentido, las ondas beta (12 – 30 Hz.) están relacionadas con el estado de alerta, vigilia, así como con la actividad cognitiva y motora (Tejeiro, 2008; Olmos *et al.*, 2015;

Maureira, 2017). De esta manera, es posible pensar que los procesos de aprendizaje son provechosos si la actividad mental presenta frecuencia beta.

Sin embargo, y contrastando con lo anterior, en la Tabla 1 se presenta información que indica que a nivel de emoción y comportamiento durante la actividad cerebral con ondas beta se registra tensión y ausencia de concentración, aunque se manifiesta un estado físico de actividad e hiperactividad. Esto quiere decir que algunas cualidades emocionales y mentales se oponen, en determinados casos, al estado físico idóneo para aprender. Por otra parte, las ondas teta (4-8 Hz.) que están presentes en estados de meditación, armonía espiritual o plenitud, también están manifiestas en circunstancias de trabajo intelectual vinculado al aprendizaje escolar (Nipiril y Sciotto, s.f.). De lo anterior se infiere que las ondas beta, en mayor medida caracterizan los estados mentales activos, donde la predisposición y la receptividad constituyen la tónica de la actividad cerebral, así mismo las ondas teta cobran cierta importancia en estos procesos, aunque en menor medida.

Roeders (2006) manifiesta que en el marco de la actividad cerebral cuando la frecuencia de las ondas fluctúa en Alfa (8 – 13 Hz.) es cuando el individuo experimenta estados de relajación y confianza, donde puede concentrarse y reflexionar, y, por ende, aprender de manera efectiva. A partir de esto se puede comprender que un aprendizaje adecuado se produce cuando prevalece la actividad Alfa en el cerebro por sobre otro tipo de frecuencias como la Beta o la Teta.

Es posible reducir la actividad cerebral de manera que disminuyan los intervalos entre frecuencias Alfa, y una forma es mediante factores externos como la realización de ciertos ejercicios físicos acompañados posteriormente de ritmos presentes en la música barroca, estos ritmos deben caracterizarse por tener 60 compases por minuto, es decir que tengan un compás cada seis segundos (Roeders, 2006).

El autor afirma, además, que esto se debe hacer de dicha forma porque “la respiración y el pulso, y luego también nuestras ondas cerebrales se sincronizan de esta manera a un ritmo del tipo alfa” (Roeders, 2006, p.26). Esto recuerda al método de la Sugestopedia que sigue idéntico principio, como se detalló en el primer subapartado del presente capítulo. Se afirma entonces que la relajación y la tranquilidad ejercen una influencia beneficiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas prácticas no son muy frecuentes en las aulas donde por lo general el ambiente se torna tenso porque hay roles muy marcados entre docente y alumno, generando situaciones de estrés y ansiedad que impiden lograr el estado emocional y físico para que el estudiante

perciba favorablemente el aprendizaje y no se limite a tener que obedecer y hacer actividades por presión externa, donde no se toma en cuenta su interés y predisposición psicológica.

1.2.4.- Música Instrumental en la Sugestopedia

La música clásica goza de gran prestigio social y cultural y se considera un arte sin parangón en la actualidad. Medios como la televisión, la literatura, el cine y la propia música moderna rescatan obras maestras de dicho arte a través de referencias o “guiños” a sus representantes o a sus piezas más célebres. Nombres como Mozart, Beethoven o Vivaldi forman parte del bagaje de la cultura popular, y no es para menos, pues el invaluable legado que dejaron se ha insertado en el núcleo de la cultura musical y su devenir histórico. A través de tonos apacibles, alegres y bellamente complejos, estos artistas evocan sentimientos inefables y trasladan al oyente a épocas y a escenarios altamente valorados por personas con exquisita cultura y erudición. Aunque, este arte no solo puede ser objeto de disfrute por un tipo específico de público, sino por cualquier persona que ame las melodías y las composiciones más finas y delicadas dentro de la expresión musical.

El Barroco, cuya música constituye objeto de interés particular de este estudio, fue un movimiento que se caracterizó por el florecimiento de las ornamentaciones en el arte posterior al siglo de las luces (siglo XVIII) y se desarrolla en una época de convulsión religiosa, su nombre significa “joya fraudulenta” denotando desprecio por parte de quienes seguían ligados al modo de pensar de la ilustración, que así lo bautizaron. Su pleno apogeo ocurrió en Italia, en 1630 significando para la cultura, un movimiento cargado de novedad (Perfecto, 2010).

Perfecto (2010) afirma, por otra parte, que en el Barroco la forma instrumental y vocal alcanza un nuevo estadio de desarrollo; nace la ópera, prima el violín en las representaciones con un lirismo y armonía nunca vistos hasta entonces, figuras como Antonio Vivaldi y Albinoni se posicionan como exponentes. Asimismo, la autora señala que dentro de las formas instrumentales se puede encontrar:

El concierto grosso. predomina el concertino en oposición a la orquesta. Vivaldi destaca en este género, cuya forma la constituían los movimientos allegro-adagio-allegro.

La Suite. danzas contrapuestas, pero de igual tonalidad. Haendel y Bach consiguieron cuatro principales danzas: allemande, courante, sarabande y gigue a esto lo antecedía una introducción (preludio u obertura).

La Sonata. Se ejecutaba en tres o 4 movimientos con uno o dos instrumentos. Se clasificó en sonata sacra y sonata de cámara.

La Toccata. piezas tocadas con piano o clavecín, su tónica eran pasajes de lucimiento.

Hoy en día la música es consumida principalmente como un producto de la industria del entretenimiento, sin embargo, sus aportes y beneficios van mucho más allá, teniendo un alto valor educativo por su potencialidad para el desarrollo de habilidades de acuerdo con la exhaustiva investigación realizada en el área. De hecho, “el cerebro funciona y capta más información con la música, ya que, la propia música puede mejorar el sueño y la memoria. Esto es un gran beneficio para el aprendizaje en estudiantes” (Mendía, 2022, p. 84).

1.2.5.- Sugestopedia Como Estrategia Didáctica

La didáctica, como ciencia de la educación, ocupa un lugar central en la formación profesional del docente, pues dota de dirección y sentido al acto de enseñar y de aprender. No tiene caso hablar de estrategias para la enseñanza si estas no siguen uno o varios principios didácticos, los cuales están orientados a la transferencia de información atendiendo a un propósito educativo.

A juicio de Medina-Rivilla & Salvador-Mata (2009) “La Didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos” (p.7). Lo que quiere decir que la didáctica cumple dos funciones: formar a los estudiantes y sustentar el modo en que se les enseña algo. Los autores, además, mencionan que, etimológicamente hablando el término didáctica proviene de una doble raíz: *docere*, que quiere decir “enseñar” y *dicere*, que, por su parte, significa “aprender”.

Como proceso, la didáctica es definida por Standaert & Troch (2011) como “rama de la pedagogía que se dedica a la preparación, la implementación y la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje” (p.14). Como se aprecia, el autor destaca en esta definición que la didáctica es un cuerpo de conocimientos que se desprende de la pedagogía, es decir, esta última está encargada de fundamentar los supuestos sobre los que se ejecutará el acto de enseñanza-aprendizaje a través de la didáctica, siguiendo una secuencia lógica de pasos.

Establecer los componentes o elementos del proceso didáctico no es una labor sencilla, pues existen infinidad de concepciones como autores al respecto, sin embargo, hay 6 que merecen ser tomados en cuenta, pues sin ellos no cabría hablar de enseñanza-aprendizaje, y estos son: objetivos, contenidos, métodos, medios, secuenciación y evaluación. No obstante, el proceso didáctico tendría sentido, aún, reduciendo los componentes únicamente a 4: objetivos, contenidos, experiencia y evaluación (Zubiría, 1995 y 2015; Tyler, 1973; Taba, 1974 como se citaron en Guerra-Reyes, 2019). Respectivamente, los componentes deben responder a las siguientes preguntas: ¿para qué enseñar?, ¿qué enseñar?, ¿cómo y con qué

enseñar? y ¿en qué medida se logró el objetivo? De esta manera es como se procede a estructurar Procesos de Enseñanza-Aprendizaje (PEA).

En el contexto de la didáctica conviene hablar también de las estrategias que utiliza el docente. Montero (2012, como se citó en Cock-Martínez, 2022) define una estrategia didáctica como la suma de actividades orientadas a satisfacer un determinado objetivo de aprendizaje. De acuerdo con el autor estas estrategias deben permitir la apropiación y aprehensión de nociones que se pretende transmitir a los estudiantes. El papel del docente es posibilitar mediante la estrategia el aprendizaje de los estudiantes a diferentes niveles, teniendo en cuenta los aspectos cognitivos, afectivos y procedimentales que se encuentran entrelazados en la labor de enseñanza y de aprendizaje.

En este orden de ideas, la sugestopedia, por su naturaleza y carácter se perfila como una estrategia didáctica, específicamente una estrategia didáctica enfocada a la enseñanza de idiomas, que, junto con la lúdica, permite el logro de aprendizajes mayormente significativos, poniendo énfasis en la relajación, la música y el vínculo docente-estudiante. Como resultado se tiene que permite la aprehensión de un segundo idioma de manera tan natural y sencilla como si se tratara de la propia lengua (Cock-Martínez, 2022).

Así mismo, Silva-Caldas *et al.* (2016) manifiesta que la sugestopedia constituye un método de enseñanza y aprendizaje que combina a la vez aspectos cognitivos, psicológicos, didácticos, y artísticos que el docente puede incluir como parte de su planificación de clase para lograr gran cantidad de aprendizajes de manera efectiva en sus estudiantes. Consiguiendo esto mediante la liberación de reservas en la mente, que de otro modo permanecen inhibidas y no permiten el despliegue de la capacidad total de aprendizaje en los alumnos.

Por último, es posible afirmar que la sugestopedia se relaciona con la didáctica en tanto que constituye dentro de sus componentes, un método de enseñanza-aprendizaje y a la vez un medio, pues al implicar aspectos como la relación docente-estudiante y la utilización de música. Hace uso de recursos tangibles e intangibles (música, relaciones humanas y habilidades comunicativas) siempre orientados al logro de un objetivo de aprendizaje y es allí donde reside su valor didáctico y pedagógico, pues la motivación, la activación de procesos de atención, la amplificación de la capacidad de almacenar información, siempre serán aliados, en general de la educación escolar y, en particular, del aprendizaje intencional, pudiendo aplicarse para enseñar no solamente idiomas, sino prácticamente cualquier cosa.

1.2.6.- Sugestopedia Aplicada en el Aula de Clases

El papel del docente. Es de suma importancia dentro del aula ya que es el encargado de seleccionar cuidadosamente los medios y apoyos didácticos que utilizará para desarrollar su clase, sobre la base de una planificación didáctica que recoge objetivos, contenidos, destrezas a trabajar, métodos y modos de evaluar lo aprendido. En este marco, la sugestopedia tiene cabida como una estrategia de refuerzo del proceso de enseñanza-aprendizaje y es así como se la referirá en lo posterior de la investigación.

El docente debe establecer un vínculo positivo con el estudiante y debe creer en él tanto como cree en su profesión y los objetivos de esta; no existe estrategia de sugestión más genuina que depositar la confianza en alguien sugiriendo que es completamente capaz de realizar algo, y luego, instarlo a que realice esto que se le encomienda. Según Quezada *et al.* (2016):

La actitud positiva o negativa que posea el profesor en torno al aprendizaje del alumno y sus habilidades serán determinantes en el desarrollo de las capacidades de este alumno, a través de muchas investigaciones se ha demostrado que el efecto de las expectativas positivas, así las expectativas de los maestros benefician a los alumnos en todos los niveles. Cuando se logra un buen resultado, este pudo ser debido a las buenas expectativas que tuvo el profesor frente al curso, las cuales fueron transmitidas de forma eficaz y libremente. (p. 51)

Las autoras afirman que, si un docente actúa de esta manera, puede esperar con seguridad buenos resultados, pues ha obrado de forma crítica y profesional, retroalimentando a sus estudiantes y permitiéndoles participar para contribuir a la clase o despejar dudas, o explicando con claridad y concisión los medios a utilizar para el desenvolvimiento de la actividad planteada, además es importante una instrucción bien formulada a los estudiantes, para evitar confusión o ambigüedades.

La motivación. La motivación es imprescindible dentro del aula de clase ya que proporciona un por qué a los estudiantes y a los docentes, es el motor que arranca el despliegue de actividades de enseñanza-aprendizaje, apelando la parte afectiva de ambos actores, pero más específicamente, de los estudiantes.

La motivación puede clasificarse en dos tipos: intrínseca y extrínseca. La primera surge del propio estudiante que se interesa por el contenido de la clase y la segunda viene del exterior, es decir depende de factores ajenos al propio estudiante, tales como: la relación docente-alumno, la energía del maestro, el tema que se está revisando, los medios que se utilizan para despertar el interés, entre otros (Selvi, 2010 como se citó en Beltrán *et al.*, 2020).

En la actualidad un modo de generar motivación en los estudiantes es el aprendizaje activo, con este tipo de aprendizaje se involucra a los estudiantes con lo que aprenden, y se los hace partícipes de la clase impartida. Según Beltrán *et al.* (2020) es necesario dirigir la atención hacia los estudiantes, volviéndolos protagonistas de su propio aprendizaje fomentando la iniciativa propia de investigar y aprender acudiendo a su sentido crítico y capacidad de reflexión y análisis para lograr el objetivo de desarrollar en ellos el pensamiento y el intelecto.

Existe hoy en día una gran cantidad de estrategias para motivar a los estudiantes, las más comunes son las dinámicas y los juegos, pero también se pueden utilizar videos u otros recursos digitales que nos ofrecen las TIC que son un aliado muy poderoso de los educadores del siglo XXI. El docente debe conocer los intereses y gustos particulares de sus estudiantes para escoger adecuadamente la estrategia a emplear para despertar la motivación, un docente que siempre está atento y es observador encontrará el modo de interesar a sus estudiantes por algún tema o recuperar su atención cuando estos ya se sientan agotados mentalmente.

El clima de clase. Definir el concepto *clima de clase* no es tarea sencilla, puesto que se trata de un constructo multidimensional donde confluyen componentes materiales (infraestructura e inmobiliario) e inmateriales (personas e interrelaciones tanto entre docente-alumno como entre alumno-alumno). La dinámica que surge de este intercambio o diálogo entre lo material e inmaterial se entiende como clima de clase. Ahora bien, un clima de clase para ser considerado bueno o malo debe observar criterios inevitablemente subjetivos, es decir, dependerá de quién y cómo lo perciba (Arón y Milicic, 2004 como se citaron en Ríos *et al.*, 2010).

Por otro lado “el clima de aula puede vincularse al clima social educacional, que es entendido como aquel escenario y condiciones ambientales donde se desarrollan las actividades habituales de enseñanza y aprendizaje, incluyendo la percepción que tengan los individuos de este ambiente” (Ríos *et al.*, 2010, pp. 109-110). El clima de clase, por tanto, también incorpora el componente social de los actores involucrados en el proceso enseñanza-aprendizaje, la convivencia de los individuos y la calidad de esta puede servir para esbozar un criterio que califique como bueno o malo el clima de clase, más allá de las actividades que tienen lugar dentro del aula y los elementos físicos.

El uso de música. El superaprendizaje se fundamenta en la premisa de que la relajación constituye la clave para lograr mejores aprendizajes. A partir de ello ha sugerido varias estrategias para conseguir el anhelado estado de calma en el sujeto que aprende, es así como la música ocupa un lugar característico en el método sugestopédico.

El uso de la música barroca es uno de los pilares del Superaprendizaje, pues contribuye a la actividad de ondas alfa y fomenta la relajación. La música debe ser selecta y algunos autores recomendados son Johann Sebastian Bach, Jorge Federico Handel, Antonio Vivaldi o Wolfgang Amadeus Mozart (Araujo, 2018). Según Ibarra (2001) “Es importante combinar la música barroca de 60 tiempos, (...), con la de 80 tiempos (...), y usarla al inicio de la clase, al comenzar una actividad, un examen y mantenerla como música de fondo durante el estudio” (p.26).

La producción musical barroca es profusa, razón por la cual se vuelve indispensable generar una lista de obras musicales que puedan servir al propósito educativo, contando con las características apropiadas. El criterio sobre qué piezas utilizar mana del propio Lozanov y sus investigaciones donde, de acuerdo con Schustter y Gritton (1993, como se citó en Hernández, 2014, p.9) y también con Ibarra (2001, p.26) las siguientes son secciones de música barroca sugerida para el aprendizaje acelerado o superaprendizaje:

- Vivaldi
 - Largo del "Invierno" de Las cuatro estaciones
 - Largo del Concierto en re mayor para guitarra y cuerdas
 - Largo del Concierto en do mayor para mandolina y clavicordio
- Telemann
 - Largo de la Doble fantasía en sol mayor para clavicordio
- Bach
 - Largo del Concierto para clavicordio en fa menor Opus 1056
 - Aire para la cuerda de sol
 - Largo para el Concierto de clavicordio en do mayor Opus 975
- Corelli
 - Largo del Concierto número 10 en fa mayor
- Albinioni
 - Adagio en sol para cuerdas
- Caudioso
 - Largo del Concierto para mandolina y cuerdas
- Pachelbel
 - Canon en re

1.3.- Ambientes de Aprendizaje

1.3.1.- Definición y Elementos

El ambiente de aprendizaje es el espacio físico o el escenario donde tiene lugar el aprendizaje, es decir, el aula de clase que, sin ser necesariamente el único espacio que puede considerarse como “ambiente de aprendizaje”, si es el principal y el más representativo cultural e históricamente hablando. Un ambiente de aprendizaje engloba una serie de componentes y características para considerarse tal y para analizarlo resulta más factible estudiarlo por las partes que lo integran en lugar de por el todo.

A continuación, se presentan algunas definiciones de ambientes de aprendizaje, escogidas cuidadosamente de la bibliografía especializada, haciendo énfasis en establecer una relación con lo que son las aulas de clase:

En el Ecuador, el Ministerio de Educación denomina ambientes de aprendizaje a los espacios escolares en el nivel inicial. “Es la organización del lugar físico vinculado con el ambiente social que se desarrolla en la comunidad educativa en un periodo establecido” (MinEduc., 2016), para dar lugar al fenómeno educativo, produciendo en los estudiantes experiencias de aprendizaje deliberadas, que previamente han sido planificadas y organizadas

En un ambiente positivo, el educador favorece una comunicación eficaz con cada estudiante, y esto ayuda a atenderlos de manera personal y productiva, cuando se logra obtener un buen manejo del ambiente, entre los estudiantes y docentes, pueden conducir sus empeños al logro de aprendizajes. De acuerdo con Bravo *et al*, (2018), “Un ambiente educativo es un medio físico y teórico estructurado y diseñado específicamente para adaptarse a las necesidades de aprendizaje y a las características diversas de los estudiantes” (p. 4).

El ambiente de aprendizaje, además, implica cambiar el modo de operación de los protagonistas, el espacio, los materiales y recursos con que se trabajan, también se debe recalcar que se debe exigir también reformulación de los proyectos educacionales que tienen lugar la escuela y en el aula, para convertirlos en sistemas abiertos, dinámicos y flexibles que simplifiquen la integración de los actores educativos con los procesos educativos.

Se puede dar cierre a las definiciones diciendo que el ambiente de aprendizaje “Es el escenario físico y social donde se desarrollan intercambios humanos direccionados al aprendizaje de nuevos conocimientos, destrezas y habilidades con competencias cognitivas, socio- afectivas, comunicativas, etc.” (Echavarría, 2003, pág. 3).

Por último y retomando los elementos más importantes de las definiciones proporcionadas, se puede considerar que los componentes imprescindibles de un ambiente de

aprendizaje son los actores educativos, la infraestructura, los medios y recursos didácticos, las iniciativas pedagógicas que dirigen el proceso de enseñanza-aprendizaje, y también el resultado de las interacciones de todos estos componentes, especialmente las dinámicas que se producen a nivel social.

1.3.2.- Importancia

Los ambientes de aprendizaje son muy importantes en el proceso educativo debido a que al ser escenarios donde es posible desarrollar conocimientos, se diseñan para compaginar con los principales objetivos educativos, generando un espacio apropiado y equipado para el desarrollo de procesos de formación. Autores importantes han afirmado lo siguiente:

Una de las principales características del ambiente escolar, desde el modelo constructivista, es que el docente centra su atención en la actividad cognitiva de los estudiantes, y debe propiciar condiciones para que ellos construyan sus propios significados, comenzando con las creencias, los conocimientos y las prácticas culturales que traen al salón de clases para poder lograr el aprendizaje significativo. (Romualdo, 2022, p. 30)

Los ambientes de aprendizaje deben estar adaptados a las necesidades de los estudiantes y a la vez al desempeño de los docentes, con el fin de mantener una atmósfera educativa propicia para mejorar la calidad de las actividades académicas, pedagógicas y sociales.

Un factor de importancia de los ambientes de aprendizaje son los beneficios que conlleva en cuanto a la comunicación de los actores educativos, ya que, al mantener un espacio adecuado de trabajo y desarrollo, los docentes y estudiantes pueden mejorar su interacción, mejorando la elaboración de conocimientos y el diseño de experiencias de aprendizaje, pues cuentan con los recursos y el medio para ello. Así mismo, se puede mantener una comunicación general abierta, flexible y dinámica entre docentes, estudiantes, autoridades y padres de familia. Guaña (2022) menciona que “Los docentes de los dos establecimientos se reunieron para dialogar sobre las necesidades y compartir conocimientos basados en sus experiencias” (p. 8). Esto indica que, al tener en cuenta cuales son las necesidades y las posibles amenazas de la educación, se puede determinar las posibles soluciones y desarrollar trabajos colaborativos que den respuesta a las dificultades que aquejan al sistema educativo.

Por otra parte, entre los principales ambientes de aprendizaje están el aula y las áreas exteriores (canchas, jardines, laboratorios, etc.). Estos configuran el espacio escolar, siendo los lugares más ocupados en la socialización de los párvulos de educación inicial, básica y

bachillerato. “Intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueve el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear” (MinEduc., 2014, pág. 50). Una premisa es que los espacios escolares respondan adecuadamente a las necesidades y características particulares de los estudiantes proporcionando un espacio seguro para el desenvolvimiento del proceso de enseñanza aprendizaje y haciendo énfasis en la atención a la diversidad.

Además, también se brinda el crédito a los ambientes de aprendizaje al permitir que los estudiantes y docentes puedan desempeñarse de forma única y emocional, seguramente para muchas personas, se considera que los espacios físicos para el aprendizaje no influyen en el área emocional. Las experiencias emocionales también ameritan ser consideradas, tanto en procesos investigativos como en diseños para el desarrollo emocional. Como menciona Tao *et al.*, (2019) “La relación emociones y prácticas educativas indica la centralidad de los actores educativos y sus relaciones, sin descuidar factores de contexto, escenarios de aula y los ambientes institucionales que también afectan los procesos educativos dentro y fuera del aula” (p. 220). Puede decirse que el docente, en última instancia, también figura como un agente regulador del ambiente de aprendizaje, por lo cual depende de su ingenio y creatividad el procurar a sus estudiantes un espacio físico acoplado a sus intereses y a los del currículo.

1.3.3.- Sugerencias para la Adecuación de Ambientes de Aprendizaje en las Asignaturas Básicas

1.3.3.1.- Matemática. Según Domínguez-Morales *et al.* (2022) la interacción y socialización figuran como los elementos para cambiar la estructura tradicional del aprendizaje, proporcionando a los estudiantes un nuevo clima de clase, mucho más estimulante, comunicativo y fértil para la adquisición de competencias matemáticas.

Es necesario cambiar el enfoque didáctico creando ambientes lúdicos dentro y fuera del aula, esto permitirá establecer un vínculo entre los contenidos curriculares y el entorno social inmediato (Domínguez-Morales *et al.*, 2022). Volver la mirada a los juegos tradicionales como un recurso para desarrollar autónomamente el pensamiento lógico-matemático de los estudiantes, recordar al docente su rol de mediador y ya no de porta luz del conocimiento, identificar situaciones reales con problemas matemáticos e involucrar a los estudiantes en su resolución son algunas alternativas que servirían como punto de arranque para la transformación de los ambientes de aprendizaje.

Siendo tan importante el juego y la lúdica en la involucración de los estudiantes con su proceso de aprendizaje, siempre es recomendable crear juegos en clase que ayuden a desarrollar el potencial creativo de los alumnos, especialmente para la matemática resultan enormemente efectivos juegos como el avión, rayuela, parchís, lotería, dominó y muchos más (Domínguez-Morales *et al.*, 2022). Sobre la base de estos juegos se pueden crear otros diferentes con algún elemento original, o a su vez ensayar variaciones de estos con alguna temática específica del currículo.

Por su parte el uso de música (sugestopedia) también constituye una herramienta importante junto con la lúdica y el clima de aula favorable, pues se ha demostrado que el uso de diferentes tipos de música entre las que se incluyen la barroca, gregoriana e instrumental de otro tipo favorece enormemente el aprendizaje de las matemáticas, incluso en la realización de operaciones complejas (Hernández *et al.*, 2007).

Entre las ventajas que la sugestopedia tiene para la asignatura de matemáticas, se encuentran: que favorece la relajación de los estudiantes, facilitando la realización de tareas que implican el uso de múltiples técnicas de cálculo matemático; la generación de un ambiente que permite la superación del estudiante y por último, la estimulación del factor de la concentración, lo que permite que los estudiantes realicen la actividad solicitada evitando bloqueos y en un tiempo menor al previsto (Hernández *et al.*, 2007).

En la clase de matemática, al igual que en otras debe reinar un clima afectivo positivo, donde las relaciones se encuentren enmarcadas en una dinámica de respeto, seguridad, armonía y confianza, esto ayudará a que el ambiente contribuya a la acción comunicativa de los estudiantes generando facilidades para resolver problemas y enfrentarse con soltura y respaldo a todo tipo de desafío que implique operaciones de este tipo (Gutiérrez & Ahumada, 2017).

1.3.3.2.- Lengua y literatura. Cada vez más la lúdica y el uso de estrategias basadas en juegos se vuelven un aliado imprescindible de la educación, puesto que constituyen una forma confiable de generar atracción en los estudiantes. En el caso de Lengua y Literatura no es diferente pues que el uso de metodologías activas se posiciona como el más efectivo para añadir un plus tanto a la asignatura como al ambiente donde se desenvuelve el aprendizaje. No existe límite para el uso de recursos de la propia aula como escritorio, pupitres, pizarrón, entre otros.

Carangui (2022) hace una propuesta interesante para propiciar un ambiente de aprendizaje activo en la clase de Lengua en donde se utilizará el mobiliario del aula para delimitar secciones de trabajo. Existirá un cartel hecho sobre madera que se podrá movilizar

a diferentes lugares. Consistirá en realizar una división de áreas de trabajo donde una de ellas estará destinada a para el bloque curricular de lectura (izquierda), otro para el bloque de escritura (derecha), el siguiente para la comunicación oral (centro) y una más para el cartel (fondo).

Para los entornos virtuales una buena alternativa es el uso variado de aplicaciones y herramientas TIC que permitan que se genere un entorno lúdico a través de la gamificación, existen innumerables herramientas y juegos que pueden servir para diseñar ambientes de aprendizaje agradables en clases virtuales, como Powtoon, Kahoot, Quizzis, Educaplay, Wordwall y muchos más para el diseño de evaluaciones, actividades en clase grupales o individuales, foros, incluso situaciones que requieran de comunicación en tiempo real entre estudiantes de un equipo previamente formado.

1.3.3.3.- Ciencias Sociales.

Con la intervención de las nuevas tecnologías en el diario vivir de las personas vinieron cambios trascendentales en todos los ámbitos, y la educación no se queda atrás. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han abierto paso por este terreno y han terminado instalándose en la vida de estudiantes y docentes, esto ha conllevado su integración obligatoria en los procesos formativos escolares. El empleo de TIC en la escuela está respaldado por el currículo nacional, por su enorme potencial para enseñar mediante aplicaciones, herramientas y recursos multimedia que ofrece, además de innumerables fuentes de información.

“Los ambientes de aprendizaje del área de Ciencias Sociales mediante las TIC han revolucionado la forma de enseñar y aprender. Debido a que, la tecnología se enfrenta constantemente a los métodos de enseñanza convencionales” (Villón & Farez, 2019, p. 92). Esto es así porque cada vez más la tecnología se impone y reemplaza muchas veces los dispositivos analógicos utilizados en el día a día de antaño. El desarrollo de métodos y estrategias basados en las TIC preparan a la juventud para insertarse a una sociedad interconectada.

Existen una gran variedad de recursos alternativos apegados al uso de la tecnología que permitirán aprendan de mejor manera asignaturas como Historia, Geografía, Cartografía, etc., más allá de los mapas y fotografías impresos en textos. Como sugiere Maldonado (2014, como se citó en Villón & Farez, 2019) herramientas Google Earth pueden dar un giro absoluto a la manera como se aprende geografía, además si esto se acompaña con el uso de diapositivas, textos y recursos multimedia (videos, películas, documentales) generaran un ambiente de aprendizaje rico para fomentar el interés por el aprendizaje de los estudiantes, ya que los

procesos de abstracción de los estudiantes se complementarán con material visual y auditivo que les ayudará a comprender mejor y afianzar sus conocimientos de forma duradera y significativa.

Por otro parte el uso de estrategias derivadas de la sugestopedia también aporta positivamente a mejorar el clima de clase en ciencias sociales, aunque esto no sea factor que incida directamente en el aprovechamiento de los estudiantes, como lo indica Rodríguez-Frías (2002) en una investigación cuasi experimental sobre la sugestopedia y el rendimiento académico en ciencias sociales.

El autor concluye con respecto a la sugestopedia aplicada en la clase de ciencias sociales que:

Se observó que ejercía un efecto positivo sobre los estudiantes, pues los calmaba de tal manera que la clase transcurría de manera ágil y tranquila. De aquí que sea aconsejable utilizar esta música clásica de tipo barroco con la intención de crear un ambiente relajado que favorezca la realización de las actividades escolares. (Rodríguez-Frías, 2002, p.233)

1.3.3.4.- Ciencias Naturales.

Las Ciencias Naturales como las Ciencias Sociales son asignaturas caracterizadas por una presencia importante del elemento visual, por la propia naturaleza de las disciplinas y su método de aproximación a la realidad. La observación juega un papel fundamental en el hacer ciencias, pero también en el enseñarlas y aprenderlas. Pues de esta manera se recoge información empírica que permite el sustento y los avances en ciencias naturales, a diferencia de las disciplinas abstractas y formales como la matemática y la lógica, que se limitan al realizar demostraciones racionalmente verdaderas, pero que no terminan de aterrizar realmente en la explicación y entendimiento de los fenómenos que acontecen en la realidad material.

La enseñanza de las Ciencias Naturales exige pues, estructurar los aprendizajes que llevarán a cabo los estudiantes a través de ensayo-error, descubrimiento, experimentación, formulación de hipótesis y otros pasos que configuran el método científico. Para lograr este propósito el educador, como facilitador en el proceso deberá acudir a métodos adecuados y estrategias innovadoras para que sus estudiantes estén bien encaminados hacia la adquisición de conocimientos, asumiendo un carácter crítico y reflexivo durante el aprendizaje (Ávalos & Correa, 2019, p.13).

A la vanguardia de la sociedad tecnológica y con interés en relacionar las ciencias naturales con el acelerado mundo interconectado, Díaz (2016) propone el uso de las TIC en

el aula de clase, sumándose a autores diversos, afirmando que estas tecnologías ponen al alcance del alumnado formas de aprender que el tradicionalismo jamás hubiera esperado contemplar. Desde simuladores 3D hasta portales con información y actividades didácticas que digitalizan el aprendizaje y permiten ampliar el grado de conocimiento que se adquiere en el aprendizaje de disciplinas como la química y la biología. Sin duda que las posibilidades que ofrecen las TIC son enormes y solo la creatividad del educador constituye un límite para su utilización, tanto en entornos virtuales como presenciales.

Otro medio poderoso para apoyar las estrategias que utiliza el educador es, sin duda, la música (sugestopedia) y esta cobra gran relevancia sobre todo en asignaturas como ciencias naturales, pues la materia que se imparte exige muchos procesos cognitivos a los estudiantes, aunando a esto cantidades ingentes de información que los estudiantes necesitan captar y asimilar.

En el área de ciencias naturales, la utilización de música, trae grandes beneficios a diferentes niveles, uno de ellos el ambiental, en estos casos la música relajante como el Blues o el Jazz genera un escenario adecuado y armonioso que suscita sentimientos de plenitud en los alumnos; existe además una función reflexiva en el uso de la música, pues esta evoca procesos de introspección y análisis al sensibilizar las funciones cognitivas de los alumnos; además el factor imaginativo es otro que se encuentra favorecido por el uso de la música porque los estudiantes pueden liberar su capacidad creativa, algo muy importante en ciencias naturales donde las imágenes constituyen el 50% del proceso enseñanza-aprendizaje (Bernabeu & Goldstein, 2009, como se citó en Cunalata-Ramón & Aldás-Rovayo, 2019).

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA O MATERIALES Y MÉTODOS

2.1.- Tipo de Investigación

El presente trabajo siguió una ruta de investigación mixta, lo que quiere decir que combinó los enfoques cuantitativo y cualitativo en el modo de obtener y tratar la información, esto implica el uso de determinadas técnicas e instrumentos acorde al caso.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2018) en la ruta cuantitativa “Los datos se encuentran en forma de números (...) y su recolección se fundamenta en la medición. Esta recolección se lleva a cabo utilizando procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica” (p. 6).

Entonces, se establece que la investigación, por una parte, fue cuantitativa porque su cometido era probar el resultado de implementar una estrategia. Para los fines del presente estudio se sustenta, posterior a una implementación de prueba, cómo la música propicia un ambiente mejorado de aprendizaje en los estudiantes.

La investigación siguió, también una ruta de investigación de carácter cualitativo. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2018) en la ruta cualitativa “el investigador se introduce y recopila información sobre las percepciones, emociones, prioridades, vivencias, significados y cualidades de los participantes, y construye el conocimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno analizado.” (p. 9).

Así, la investigación fue de tipo cualitativa porque se encargó de describir propiedades, características y cualidades del fenómeno estudiado, además de realizar interpretaciones globales del mismo. En el caso correspondiente a este estudio se apreció, mediante una entrevista, el parecer y las concepciones que tiene la docente sobre los ambientes de aprendizaje y el uso de música (sugestopedia) en los mismos.

2.2.- Métodos, Técnicas e Instrumentos

2.2.1.- Métodos

En la presente investigación se utilizaron algunos métodos de investigación como estrategias, procesos y técnicas que permitieron la óptima recolección y análisis de datos de las evidencias presentadas por los actores educativos, con el fin de recabar información real, acorde al contexto y por la resolución de problemas y necesidades educativas.

a) Analítico.

Este método fue utilizado en el Marco Teórico, el contenido científico sobre la Sugestopedia como un medio para mejorar los ambientes de aprendizaje a partir de la música, que permitió analizar de forma directa los beneficios a nivel cognitivo, afectivo y ambiental

el uso de melodías instrumentales barrocas también permitió determinar cuál es el uso adecuado de esta herramienta para la generación de estrategias apropiadas para aprovechar sus bondades.

b) Bibliográfico.

Mediante este método se obtuvo información relacionada al tema en fuentes de libros, revistas, artículos científicos, registros y demás que permitieron fundamentar con base teórica y científica el cuerpo de la investigación. Además, se encontró, seleccionó, organizó, analizó e interpretó información sobre el objeto de estudio mediante información verídica.

2.2.2.- Técnicas

a) Entrevista.

Se aplicó una entrevista a la docente titular de los estudiantes de 6to año de EGB de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” de la ciudad de Ibarra.

b) Encuesta.

Se recogió información de los estudiantes a cerca de aspectos relacionados al ambiente de aprendizaje y al uso de música en clases. Los estudiantes respondieron dos cuestionarios, uno para diagnosticar los elementos del ambiente de aprendizaje con los que tienen mayor afinidad, así como los aspectos que menos les gustan y la percepción acerca del uso de la música en su proceso de aprendizaje; posterior a ello, se implementó música instrumental para modificar el ambiente de al menos 3 clases (Lectura/Oración; Matemática y Lengua y Literatura) durante el desarrollo de actividades específicas: lectura, realización de ejercicios matemáticos y escritura. La sección musical empleada, por nombre de autor y título de la obra siguió, ordenadamente, de la siguiente manera: Antonio Vivaldi – Largo del “Invierno” de Las cuatro estaciones; Sebastian Bach – Aria para la cuerda de Sol, y Johann Pachelbel – Canon en Re mayor. Para finalizar, por último, se aplicó otra encuesta para reunir información sobre la experiencia de los estudiantes con el componente musical añadido a la clase. De manera secuencial las fases de aplicación se pueden expresar de la siguiente manera: Encuesta “A” – Implementación de Música – Encuesta “B”.

c) Revisión documental.

Esta investigación se sustentó teórica y metodológicamente en fuentes documentales científicas (digitales en su mayoría). Donde figuraron artículos de revistas y bases de datos como Scielo, Redalyc, Dialnet, DCEspace, entre otras. A través de la biblioteca virtual de la UTN se posibilitó el acceso a dichas fuentes, además se recurre a la revisión de libros, desde

la base de datos de E-libro, y mediante el uso del buscador especializado Google Académico también se obtuvieron libros y artículos científicos.

2.2.3.- Instrumentos

Los instrumentos que fueron utilizados en esta investigación están basados en los que proponen Quintero-Barbosa y Páez Rincón (2018) y tienen como propósito recopilar información sobre elementos del ambiente de aprendizaje y, también los efectos del método de la Sugestopedia en los estudiantes del Sexto Grado de la Unidad Educativa Católica “La Victoria”, periodo académico 2022-2023

a) Guía de entrevista.

De acuerdo con Feria-Ávila *et al* (2020), “la guía de entrevista constituye el instrumento metodológico que permite la aplicación del método en la práctica” (p.69). Esta guía estuvo conformada por una serie de preguntas orientadas hacia un objetivo específico y permitió al entrevistador apoyarse en los puntos importantes a investigar, sin perder la continuidad narrativa ni descentrarse del objetivo perseguido por la investigación. La entrevista utilizada fue semiestructura y constó de 11 preguntas que el docente respondió desde su experiencia y nivel de conocimiento profesional.

b) Cuestionario.

Fue el soporte de la versión escrita de la encuesta, y puede variar en sus formatos: físico o digital. Contiene las preguntas a responderse (Arias, 2012). En este caso el formato elegido fue el físico. La guía fue el medio para obtener la información antes y después de implementada la estrategia musical. El instrumento constó de preguntas cerradas, para evitar la dispersión y facilitar el procesamiento y análisis de los datos proporcionados. El primer cuestionario constó de nueve preguntas mientras que el segundo con seis. Ambos cuestionarios están conformados con preguntas de opción múltiple, donde los estudiantes tuvieron que seleccionar un ítem por respuesta en cada pregunta, de acuerdo con su realidad.

2.3.- Preguntas de Investigación

1. ¿Qué elementos están presentes en el ambiente de aprendizaje de los estudiantes de 6to año de EGB “A”?
2. ¿Qué hacer durante el desenvolvimiento de la clase?
3. ¿Cómo valorar en los estudiantes el resultado de haber implementado la estrategia durante la clase?

2.4.- Matriz de Operacionalización de Variables

Variable	Dimensión	Indicador
Sugestopedia	-Referentes Teóricos -Aprendizaje acelerado -Actividad cerebral -Música barroca y aprendizaje	-Breve biografía de Georgi Lozanov y Daniel J. Levitin. -Concepto aprendizaje acelerado -Contexto histórico, artistas y beneficios.
Ambientes de aprendizaje	-Definición -Importancia -Tipología	-Definición de ambiente de aprendizaje -Por qué son relevantes los ambientes de aprendizaje -Tipología de los ambientes de aprendizaje

2.5.- Participantes

Se trabajó con los estudiantes de 6to año de EGB paralelo “A” como con la docente titular. Son 16 los estudiantes que conforman el grado.

2.6.- Plan de Análisis de Datos

Se solicitó, mediante carta, a la Institución Educativa la aceptación a para que se realice la investigación a los estudiantes del sexto de año de EGB “A” y a su docente tutora dentro de la propia aula y durante la jornada de clases. La solicitud en físico fue que posteriormente validada, mediante una firma de consentimiento para la aplicación de los instrumentos. Una vez aplicada la entrevista y las encuestas se procedió a realizar el análisis y tabulación de datos.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1.- Análisis de la Entrevista

El formato de entrevista seleccionada para esta investigación fue la semiestructurada. Dicha entrevista se aplicó el miércoles 25 de enero de 2023 en un aula de la Unidad Educativa donde tuvo lugar la investigación. La persona entrevistada fue la Lic. Andrea Bohórquez, docente tutora y maestra de Lengua y Literatura del 6to año de EGB paralelo “A”.

La entrevista constó de 11 preguntas, las cuales fueron contestadas por la docente procurando la mayor precisión, veracidad y brevedad en las respuestas. Seguido a esto, se presenta el análisis de esta entrevista (la única realizada) por pregunta individual, en donde se revisa la información proporcionada por la docente y se compara y valida con la teoría existente sobre cada apartado relevante que indaga el cuerpo de la guía de entrevista.

Pregunta 1. ¿Cuántos Niños y Niñas estudian en el 6to Año de EGB “A”?

La docente indicó que son 14 estudiantes los que integran el 6to “A”

Pregunta 2. ¿En qué Edades se Encuentran Comprendidos los y las Estudiantes?

Los estudiantes se encuentran comprendidos en edades que van de los 10 a 11 años.

Pregunta 3. ¿Con qué Actividades en Clase se Sienten más a Gusto los Estudiantes?

Las actividades grupales, así como las actividades prácticas tienen un efecto favorable. Todo aquello relacionado con la competencia, como los concursos son de gran utilidad para captar la atención de los estudiantes e interesarlos en lo que hacen. La competencia en el aula tiene detractores como partidarios, esto tomando en cuenta el enfoque que puede tener el acto de competir en el aula.

De acuerdo con Cantador (2015) la competencia constituye una mecánica de gamificación, cuya ventaja más notoria es sugestionar a los estudiantes a dar lo máximo de ellos, aunque por otra parte las desventajas que puede traer consigo son incrementar los niveles de estrés y enfocarse solo en el producto y no en el proceso del aprendizaje.

Pregunta 4. ¿Con qué Actividades en Clase se Sienten Menos a gusto los Estudiantes?

La actividad que menos les gusta es la escritura. El transcribir textos les cansa mucho y no les agrada, aunque la mayoría de las veces sea necesario trabajar de esta forma para desarrollar sus habilidades de escritura y lectura.

Esto resulta muy similar a lo que obtuvieron Quintero y Páez (2018) en una investigación en donde del 100% de las actividades señaladas por los estudiantes como sus menos preferidas, la primera mitad eligió la lectura y la segunda mitad la escritura. Desde un punto de vista personal estas habilidades son esenciales para el desarrollo del aprendizaje y la

articulación de contenidos, por lo que es preocupante que sean precisamente estas, aquellas por las que los estudiantes tengan menos preferencia.

Pregunta 5. ¿Piensa Usted que los Estudiantes dan Indicios de Aburrimiento y Desinterés en Ciertas Actividades? ¿Cuáles y Por Qué?

Sí; esto depende de ciertos factores como la carga horaria y la duración de las clases. Cuando tienen 2 horas seguidas, es decir dos periodos de 40 minutos, se nota el tedio en los estudiantes con el avance de las clases. En las horas finales es cuando más se puede notar el aburrimiento, ya que se sienten cansados y no es lo mismo que cuando tienen clases en la mañana y están activos, por decir, a las 7:00 am.

Una forma en que puede combatirse el aburrimiento es mejorando la calidad de la comunicación o las técnicas utilizadas para su propósito, o así lo considera el MinEduc. (2016) donde considera que la comunicación debe ser efectiva para que la interacción sea satisfactoria, esto quiere decir que se debe hablar con la mayor claridad y mediante los códigos y canales más apropiados para llegar al estudiante. Cuidando además el lenguaje no verbal y los elementos paralingüísticos.

Pregunta 6. ¿De qué Estrategias se Sirve Usted para Mantener un Ambiente Agradable y Propicio para los Aprendizajes de los Estudiantes?

La presencialidad, luego de la pandemia, ha exigido una readaptación de nosotros los docentes a las necesidades de los estudiantes. Es difícil para ellos mantenerse atentos y activos todo el tiempo cuando toca dos horas. Para mantener la motivación se proponen al inicio, al medio y al final de la clase actividades como dinámicas o música, especialmente música que es lo que mejores resultados da con ellos para conseguir que se activen y reconecten.

Tanto la música como las dinámicas han sido estrategias clásicas para mantener centrados a los estudiantes y facilitarles un buen ambiente para el aprendizaje, especialmente cuando es al aire libre. De acuerdo con el MinEduc. (2014) los exteriores pueden representar un medio educativo poderoso, ya que a través del juego y la experimentación se fomenta el aprender activamente.

Pregunta 7. ¿Conoce Usted o a Escuchado Hablar de la Sugestopedia?

No estoy familiarizada con el término, pero por el sufijo pedía considero que está relacionada con el conocimiento o el aprendizaje.

La Sugestopedia es un método desarrollado por Georgi Lozanov, cuyo base es la sugestión para propiciar estados de ánimo que beneficien el aprendizaje de los estudiantes. Su fundamento es la relajación y la tranquilidad como estados mentales en que el aprendizaje tiene lugar de mejor manera (Leganés & Pérez, 2012).

Pregunta 8. ¿Qué Piensa de la Música como Estrategia Innovadora para Mejorar los Ambientes de Aprendizaje?

Estupendo, porque la música relaja a la mayoría y los estudiantes no son una excepción. Incluso resulta interesante comprobar los beneficios que podría reportar.

Pregunta 9. ¿Ha Probado Alguna Vez acompañar sus clases con música de fondo? Si su respuesta es afirmativa ¿Qué música fue elegida? Y ¿Qué cambios pudo observar?

Se ha realizado esto en algunas ocasiones, creo que es positivo. Tal parece que activa ciertas áreas del cerebro que benefician el conocimiento de los chicos, aportándoles más productividad. He probado música instrumental a bajo volumen como parte de una serie de estrategias planteadas en la planificación institucional anual.

De acuerdo con Ochoa y Oropeza (2004), Lozanov consideraba que ciertas funciones fisiológicas y mentales tienden a sincronizarse con la música dando como resultado un estado general de calma que permite almacenar contenido con mayor precisión en la memoria.

Pregunta 10. ¿Durante Qué Clase Consideraría Usted Apropiado Hacer Uso de la Música como Estrategia Metodológica para Mejorar el Ambiente de Aprendizaje?

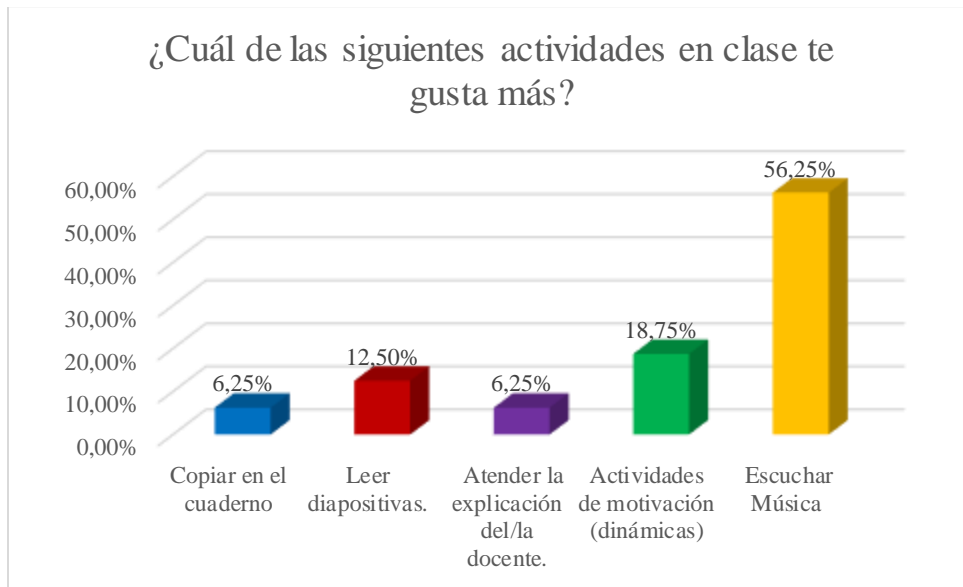
Yo lo recomendaría con todas las asignaturas, no veo el problema. Sin embargo, puede que sea más efectivo en la asignatura de matemática, porque en ciertos casos les preocupa y les asusta la asignatura dado que les cuesta trabajo.

Con respecto a lo afirmado por la docente, es necesario reconocer que la matemática desde siempre ha implicado un gran esfuerzo cognitivo por parte de los estudiantes y para ello el uso de un método relajante como el musical sería el idóneo. Tavizón-Gómez (2021) afirma que el cerebro aprende mejor en un ambiente rodeado de estímulos positivos, los mismos que deben orientarse a la evocación de sensaciones como la calma y la tranquilidad, esto favorece enormemente el aprendizaje ya que se lo asocia de esta manera con una experiencia agradable.

3.2.- Análisis de las Encuestas

Figura 2

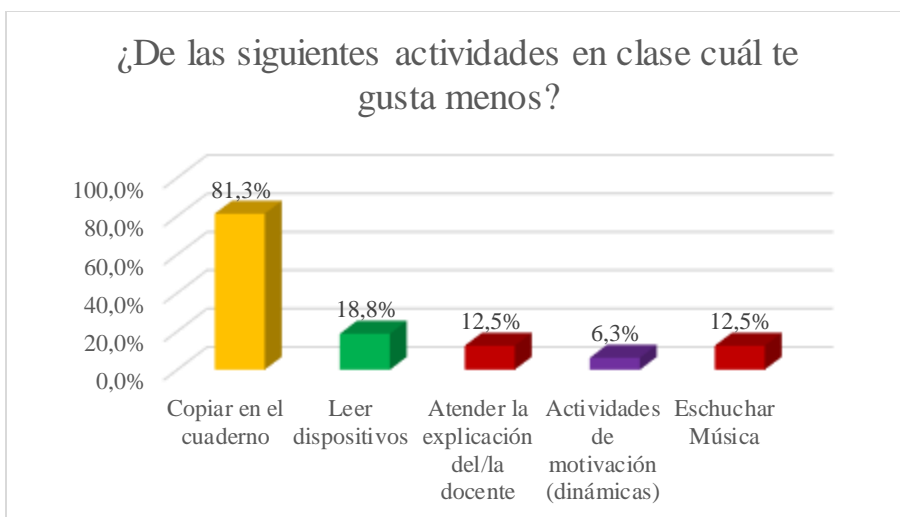
Actividades que más les gustan a los estudiantes



En la Figura 2 se puede evidenciar que los estudiantes se inclinaron por las actividades de recreación, señalándolas como sus favoritas. De estas, la preferida era escuchar música (56,25%), la cual puede ser utilizada en un contexto recreativo o de aprendizaje. El escuchar música superó por mucho a otras actividades de motivación, como las dinámicas, que solo alcanza el 18,75% del total, ocupando el segundo lugar. La música relaja y es uno de los principales intereses no solo de los estudiantes de básica sino también de bachillerato o universidad, por lo que no resulta sorprendente la obtención de tales resultados. Según Vidal-Varela (2010) la música genera la activación del sistema límbico o de recompensa del cerebro, lo cual genera placer. El placer, según el autor, reside en las variaciones impredecibles que tiene para el cerebro la música, pues lo predecible no le atrae y genera aburrimiento. Esto justificaría los resultados que se obtuvieron en esta pregunta.

Figura 3

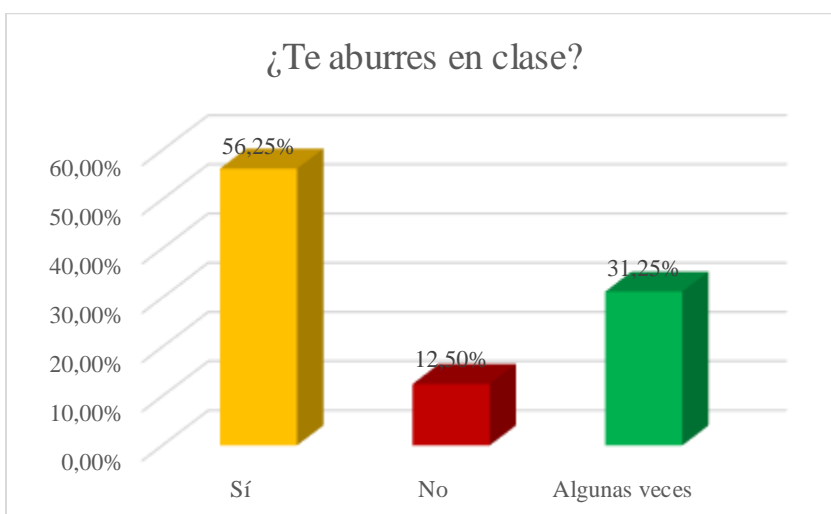
Actividades que menos les gustan a los estudiantes



Como se puede apreciar en la Figura 3, de las actividades de aprendizaje generadas en clase los estudiantes mencionaron que sienten menor agrado por transcribir en sus cuadernos, esto fue un 81,3% de los encuestados. Es frecuente observar malestar en los estudiantes cuando se les encomienda escribir demasiado texto, la transcripción prolongada genera cansancio y dolor en la muñeca, constituyendo esto motivo suficiente para preferir otras actividades de aprendizaje en su lugar. En una investigación similar a la presente Quintero y Páez (2018) obtuvieron resultados casi paralelos, los datos de las investigadoras revelaron que el 50% de los estudiantes detestan escribir y el otro 50% de ellos, leer. Es preocupante que las actividades de lectoescritura, que ocupan el lugar central en el proceso de aprendizaje de tipo escolarizado, sean a su vez las menos preferidas por los estudiantes. A manera de juicio personal, el motivo de estos resultados radicaría en que no se establece muy bien un vínculo entre el contenido que se ofrece a los estudiantes y sus intereses personales.

Figura 4

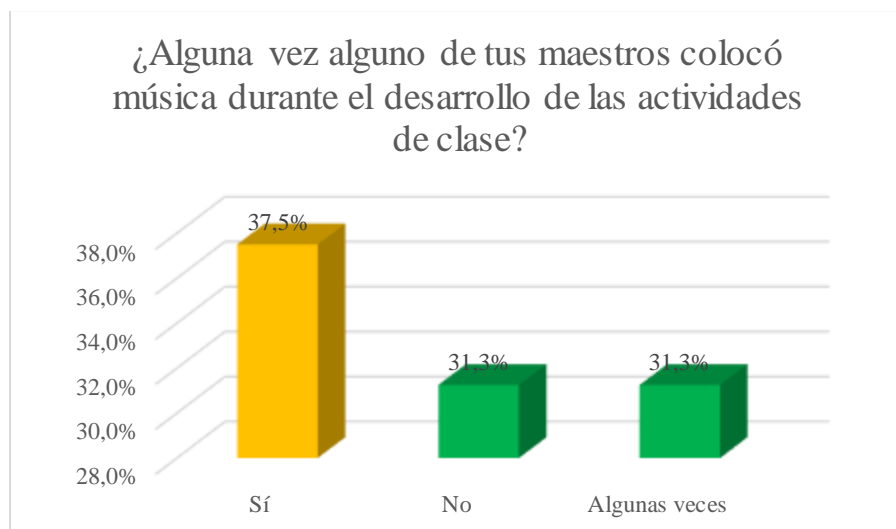
Aburrimiento de los estudiantes en clase



La mayoría de los estudiantes encuestados (68.75%) aseguraron aburrirse durante las clases, siempre o de vez en cuando, como se aprecia en la Figura 4. Esto se evidenció además en el comportamiento que muestran al realizar actividades, manifestando señales inequívocas de desinterés, como el levantarse de su pupitre, interrumpir a la docente, distraer a los compañeros, hablar fuerte, entre otros indicadores de aburrimiento. Estos comportamientos sugirieron que no existe un manejo totalmente eficaz del ambiente de aprendizaje, porque el estudiante se desentiende de los contenidos y las estrategias docentes ya no generan buenos resultados. Según MinEduc. (2016), es la comunicación efectiva el principal componente para interacción adecuada. Se concluye que una mala comunicación entre docente y estudiante puede generar estos conflictos y la solución sería ofrecer una enseñanza individual, para atender las necesidades y que los estudiantes sigan el ritmo de la clase sin atrasarse.

Figura 5

Alguna vez un/a maestro/a colocó música durante las clases

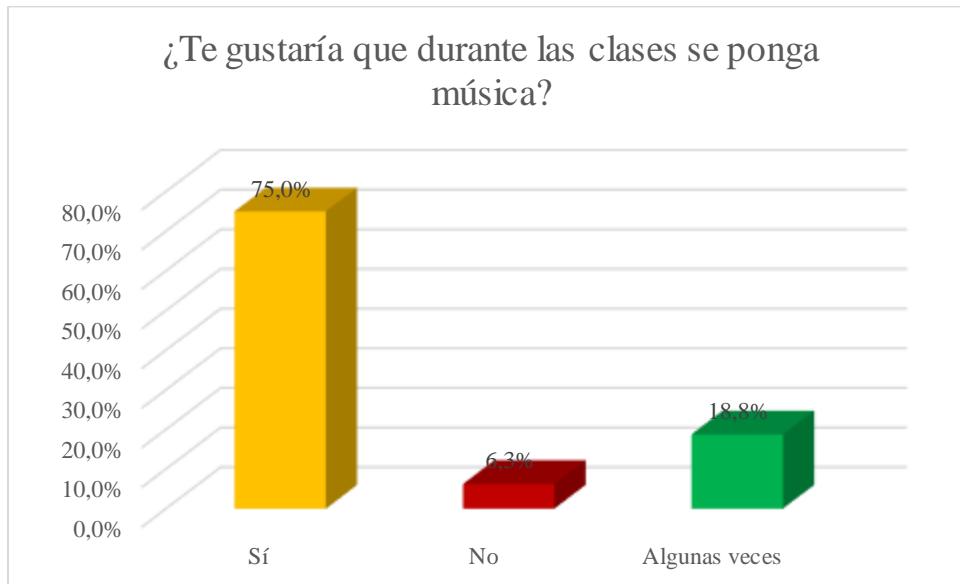


Según es posible apreciar en la Figura 5, el 37,5% de los encuestados, es decir la mayoría de los estudiantes aseguraron que los docentes han utilizado estrategias musicales equiparables a la que constituye objeto de estudio de la presente investigación durante el desenvolvimiento de sus clases. Estos resultados concuerdan con lo expresado por la docente tutora en la entrevista realizada con anterioridad. Según lo mencionado por la licenciada, previamente se ha trabajado con la música clásica para mejorar la atención de los estudiantes durante las clases, esto como parte de un proyecto de prácticas innovadoras, enmarcado en la anterior planificación curricular anual de la institución educativa (A. Bohórquez, comunicación personal, 21 de enero de 2023). Afirmó además la investigada que los resultados favorables que se producían eran innegables, sin embargo, se dejó de emplear esta

estrategia por motivos de cambio y renovación del plan curricular anual, incorporando ahora otras estrategias.

Figura 6

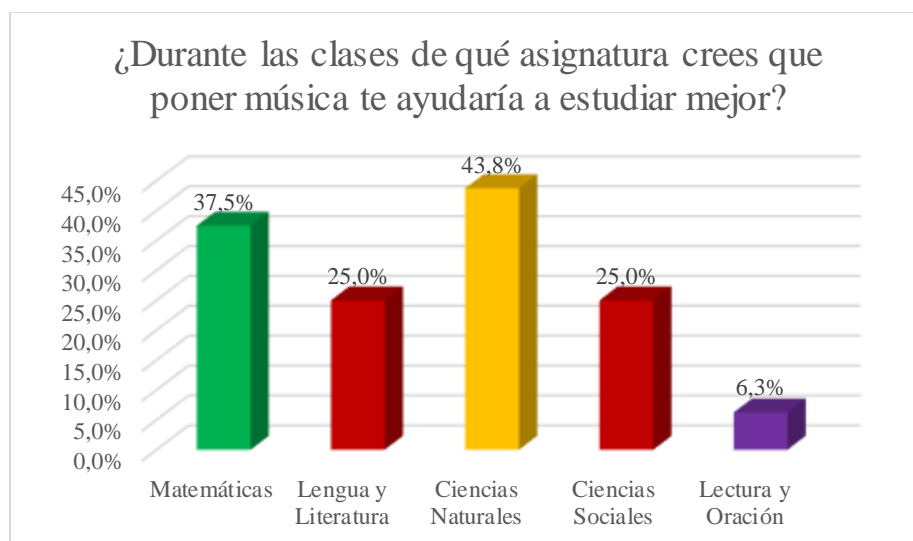
Preferencia de los estudiantes sobre la utilización de música en clase



En la Figura 6 se evidencia que la gran mayoría de estudiantes, representada por el 75,0% afirmó que sí le gustaría que se reproduzca música de fondo durante las clases. A resultados casi equivalentes llegaron Quintero-Barbosa y Páez-Rincón (2018) en una investigación similar, donde su muestra, constituida por 30 estudiantes con una media de edad de 9 años. Aquí el 83% de los estudiantes consideraron que sí les gustaría que se coloque música de fondo durante las clases. A juicio personal y sobre la base de la investigación presente, el poner música de fondo, especialmente música clásica activa procesos de concentración y relajación en los estudiantes, lo que les permite rendir mejor en el desarrollo de actividades y gustar, a la vez, de lo que hacen.

Figura 7

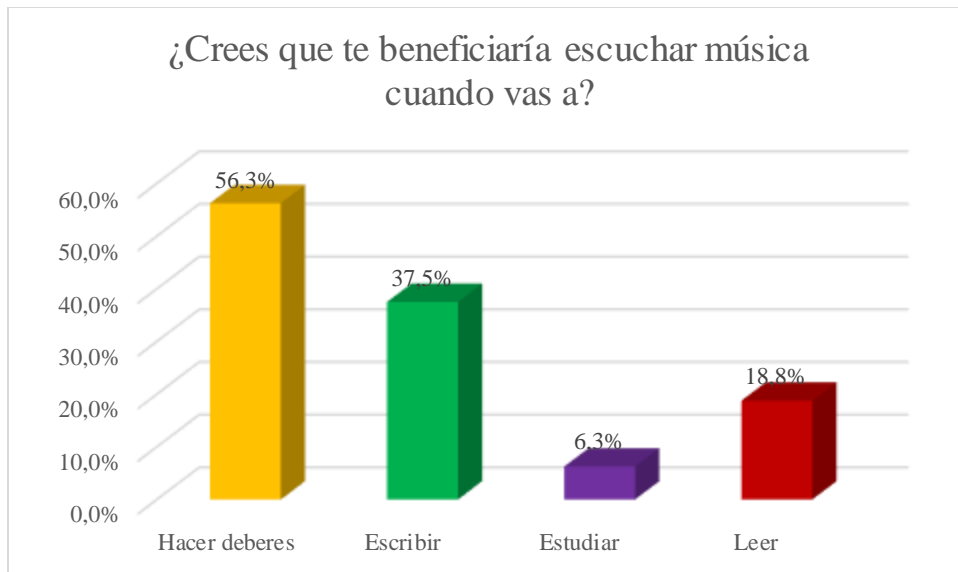
Creencia sobre la asignatura en la que favorecería el uso de música



En la Figura 7 llama mucho la atención el hecho de la mayoría de los estudiantes (43,8%) hayan optado por Ciencias Naturales como la asignatura donde debería utilizarse música de fondo para aprender mejor. En segundo lugar, se obtuvo que un 37,5% de estudiantes consideraban que en la clase de matemática es en donde se debería estudiar con música. La matemática tiene amplia reputación de ser la asignatura menos preferida de los estudiantes, pues para muchos su aprendizaje implica grandes dificultades y problemas. Hernández *et al* (2007) realizaron un estudio donde la utilización de música trajo beneficios para estudiantes de ingeniería que tenían complicaciones para resolver procesos matemáticos de alta complejidad, entre los resultados se obtuvo que “el 54.54% consideró que la música clásica les permitió tener una mayor concentración (...); el 36.36% opinó que la música que seleccionaron ellos mismos les ayudó a concentrarse” (párr. 10). Esto demuestra el valioso efecto que tiene la música clásica en el aprendizaje de contenidos cognitivamente más demandantes.

Figura 8

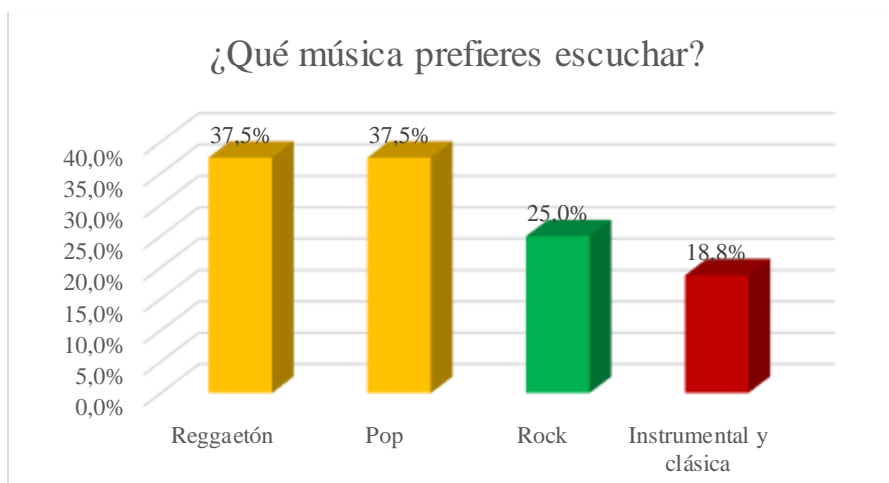
Creencias sobre actividades durante las cuales la música sería beneficiosa



La Figura 8 revela que el 56,3%, es decir, más de la mitad de los estudiantes preferían escuchar música cuando la actividad académica asignada consiste en hacer deberes, o lo que es lo mismo, realizar tareas enviadas para la casa. En función de esta información, es posible afirmar que los estudiantes experimentan un estado mental de relajación cuando escuchan música mientras realizan sus tareas. Sin embargo, es necesario cuidar del género y tipo de música que se consume mientras se realizan actividades cognitivas, ya que la música fuerte y con letra puede afectar la concentración de los estudiantes e inclinarlos a corear la canción, al tiempo que descuidan la calidad de la tarea que se encuentran realizando. En su lugar, es recomendable emplear música relajante e instrumental, sirviéndose del buscador de plataformas como YouTube o Spotify; esta música resultará estimulante para la actividad que demande de procesos mentales.

Figura 9

Preferencia musical de los estudiantes



De la música preferida por los estudiantes, la Figura 9 permite identificar que tanto el Reggaetón como el Pop lideran el gusto musical, empatando con un 37,5% cada categoría y sumando entre ambas un 75% de las opciones que fueron seleccionadas para esta pregunta. Quintero-Barbosa y Páez-Rincón (2018) obtuvieron hallazgos paralelos del grupo de estudiantes que investigaron, donde la mayoría de los estudiantes, con el 65% se decantaron por el reggaetón como su música preferida. El reggaetón es un género musical de origen latinoamericano que cada vez gana mayor terreno entre la juventud, con sus melodías pegajosas y su ritmo particular y con representantes tan polémicos como apreciados, tal es el caso del puertorriqueño Bad Bunny.

Figura 10

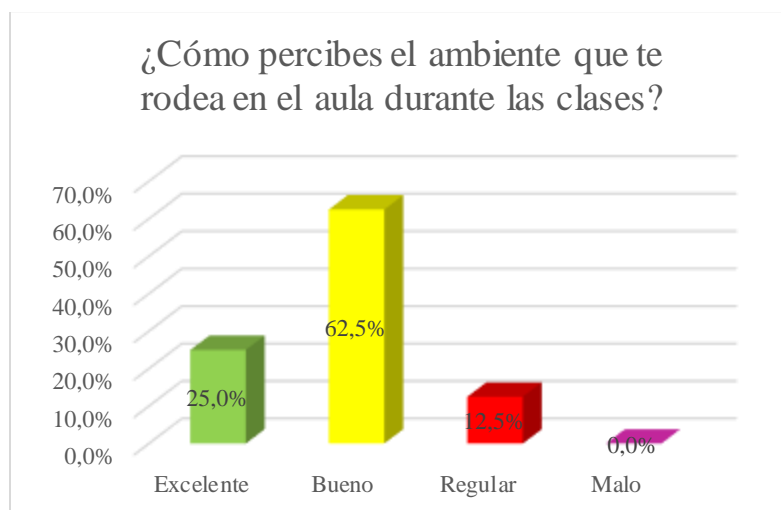
Fin con el que los estudiantes escuchan música



Es interesante evidenciar en la Figura 10 que, en suma, el 50.1% de los estudiantes manifestaron que escuchan música con el fin de acompañar actividades académicas como estudiar para pruebas y lecciones, o hacer tareas. En este sentido, es acertado afirmar que la música facilita la generación de un ambiente apropiado para el estudio, o adecúa el ambiente ya existente, favoreciendo la motivación de los estudiantes para realizar este tipo de actividades. Díaz *et al.* (2003, como se citó en Bolívar-Chávez *et al.*, 2019) manifiesta que cuando se escucha música, “los beneficios son variados; permiten cambios fisiológicos en el ritmo cerebral, circulación, respiración, digestión, metabolismo, tono muscular, sistema inmunológico o actividad neuronal. Además, permite desarrollar un fuerte vínculo afectivo que estimula la inteligencia emocional (...)” (p.244).

Figura 11

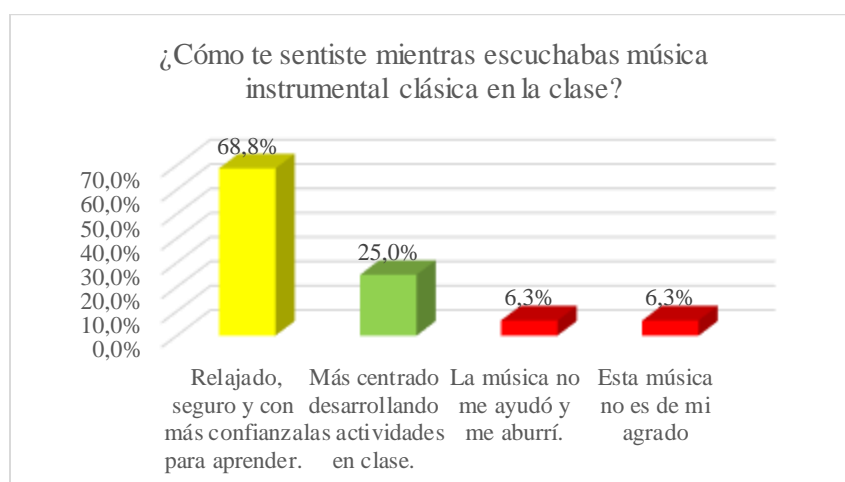
Cómo perciben los estudiantes su ambiente de aprendizaje



Los datos representados en la Figura 11 indican que el ambiente de aprendizaje fue percibido como bueno por el 62,5% de los estudiantes y como excelente por el 25,0% de ellos. La claridad de los datos permite comprender que no hay más información relevante que destacar de la Figura 11. Echavarría (2003) define los ambientes de aprendizaje como escenarios donde concurren numerosos intercambios, sean estos de carácter social, afectivo o cognoscitivo. Dicho intercambio responderá al aprendizaje de habilidades, destrezas y actitudes varias. Los estudiantes necesitan un espacio enriquecido que permita la generación de aprendizajes y es tarea del educador procurarles el ambiente y los elementos que faculten a los estudiantes el logro de experiencias comunes de aprendizaje donde prime la comunicación como eje central del proceso, la existencia de este factor de intercambio diferenciará esencialmente un ambiente de aprendizaje bueno de uno malo.

Figura 12

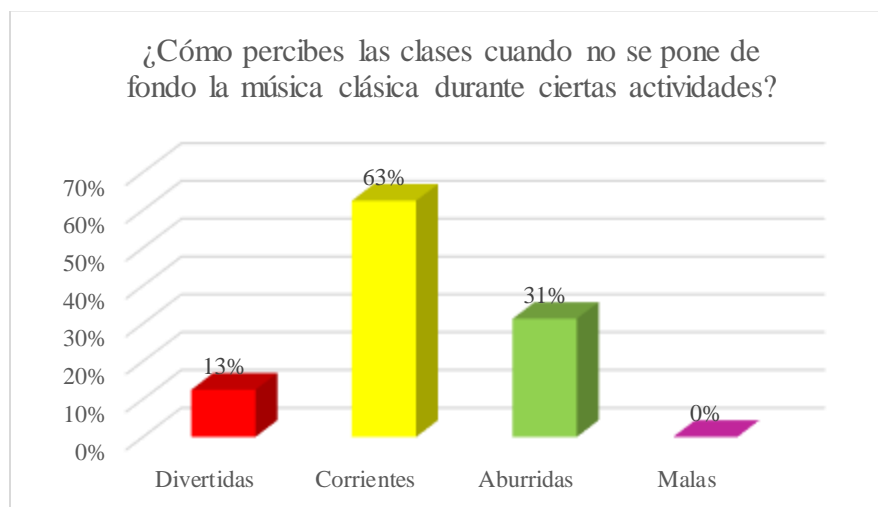
Cómo se sintieron los estudiantes al escuchar música instrumental clásica durante las clases



En la Figura 12 se puede apreciar que después de escuchar música barroca durante el desarrollo de las actividades el sentir de la mayoría de los estudiantes (68,8%) se identificó con estados de relajados, seguridad y con confianza para aprender. Así mismo, el 25% de estudiantes sintió que puede centrarse más en el desarrollo de actividades en clase. Esto puede explicarse porque según Albornoz (2008) la música estimula la actividad cognitiva haciendo que esta medre, traduciéndose en el aumento de habilidades para observar, percibir, sentir, retener. Todas ellas fundamentales en el proceso de aprendizaje.

Figura 13

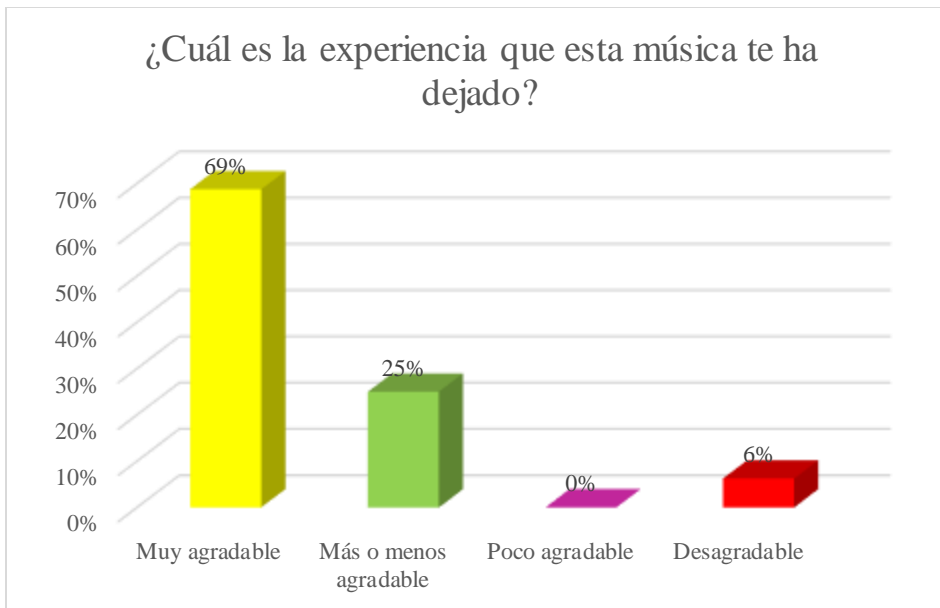
Cómo perciben los estudiantes las actividades en clase sin música instrumental clásica



El 63% de los estudiantes encuestados dijeron percibir las clases como corrientes como se indica en la Figura 13 cuando no se coloca de fondo la música clásica, y un 31% de los estudiantes aseguraron que las clases le resultan aburridas sin este componente. Cabe señalar nuevamente que, como en anteriores análisis, la música aporta muchos beneficios ya que es una aliada de las sesiones de estudio, pues cumple una doble función: relajar y estimular factores cognitivos. Uno de los principios que persigue la Sugestopedia es favorecer estados de relajación porque de ellos sigue una receptividad propicia para el aprendizaje en los estudiantes. La música constituye en este contexto el elemento sugestivo por excelencia, como creía Georgi Lozanov (Chao y Chao, 2015).

Figura 14

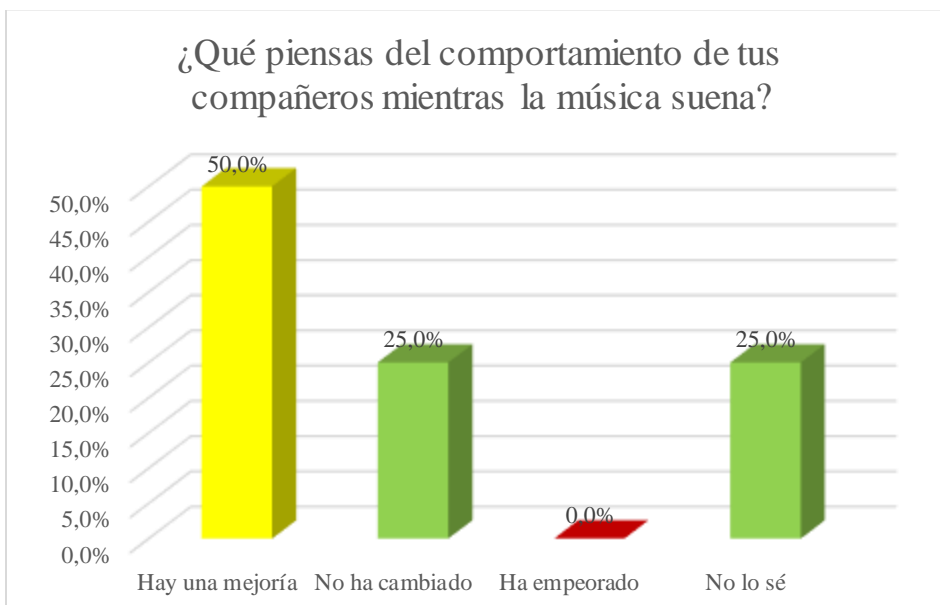
Experiencia que ha dejado la música en los estudiantes



De acuerdo con los datos que se presentan en la Figura 14, se obtuvo que el 69, 0% de los estudiantes de 6to año “A” consideraron como muy agradable la experiencia dejada por el uso de la música barroca durante sus diferentes actividades en clase. Esta mayoría llevó a la conclusión que la música representó un componente tanto útil como llamativo y del agrado de los estudiantes. De acuerdo con Araujo (2008) la relajación es un estado mental que se caracteriza por la actividad eléctrica de tipo Alfa en el cerebro, desde el punto de vista del superaprendizaje o aprendizaje acelerado. Son artistas recomendados contribuir a generar estados de relajación Bach, Vivaldi, Mozart, entre otros.

Figura 15

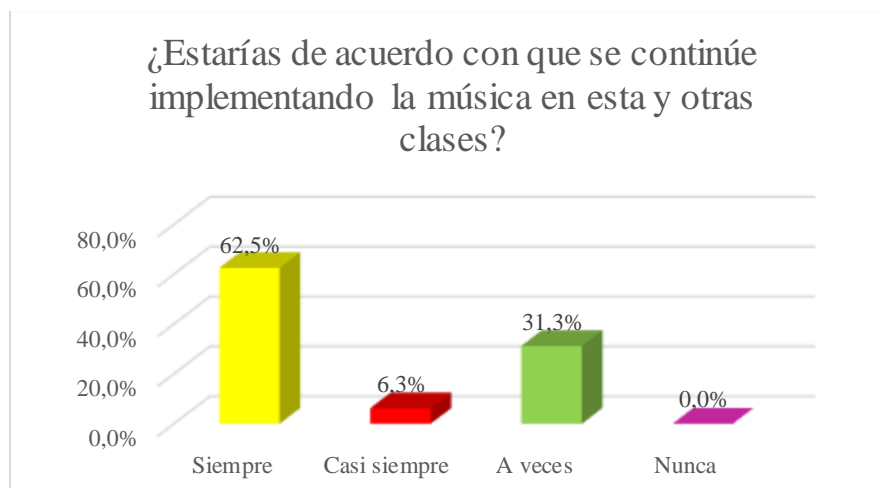
Percepción del comportamiento de los estudiantes durante el uso de la música



Los resultados obtenidos en esta pregunta y representados en la Figura 7, revelaron que la música barroca no solo reporta beneficios a nivel cognitivo-intelectual, sino que también a nivel conductual. Pues el 50% de los estudiantes dijo que observó una mejoría en el comportamiento de sus compañeros de grado. Esto es importante, porque se puede contrastar con la Figura 2 en donde la mayoría de los estudiantes afirmaron aburrirse en clase (87,5%), es necesario agregar que la percepción del aburrimiento es anterior a la implementación de la estrategia. Se concluye entonces que el mal comportamiento, al ser motivado muchas veces por el aburrimiento, se redujo considerablemente como resultado de la utilización de la estrategia musical. Para Aguirre-Quintero (2020) “El aburrimiento implica no hallar qué hacer porque las facultades y los intereses se encuentran en reposo, razón por la cual se opta por escapes o salidas efímeras; así, buscar incansablemente la diversión” (p.25).

Figura 16

Opinión sobre la futura implementación de música instrumental clásica en clases



Como se puede observar en la Figura 16 la mayoría de los estudiantes investigados, con el 62,5%, estuvieron de acuerdo con que siempre se implemente la música utilizada para sus actividades en las clases sugeridas, y, además, que esta se implemente en todas las demás asignaturas al momento de realizar actividades en clase como dictado, talleres y evaluaciones. Esto llevó a la consideración de que en término general la valoración que hicieron los estudiantes de la estrategia implementada es positiva, pues el sentirse relajados, motivados para aprender y desarrollar simpatía por el recurso utilizado permite concluir que esta herramienta constituye una buena estrategia a considerar en la programación didáctica. Callar-Gutiérrez (2014) afirma que, aparte de la utilización de música barroca, “la percepción periférica, la actitud del profesor, el empleo de diferentes tonos de voz, la relajación, la sorpresa, los elementos lúdicos, el movimiento, el humor, el lenguaje corporal, y aún más, forman parte del aprendizaje acelerado” (p.57).

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1.- Tema de la Propuesta

Guía de actividades didácticas con la implementación de la sugestopedia como estrategia de refuerzo para mejorar el ambiente de aprendizaje en estudiantes de 6to año de Educación General Básica.

4.2.- Nombre de la Propuesta

“Escucho música, me relajo y aprendo mejor”.

4.3.- Introducción

La relajación del individuo constituye la base de la sugestopedia, condición física y mental necesaria para el aprendizaje, tanto formal (dentro de un aula) como informal (fuera de ella). Cuando un estudiante se encuentra en proceso de adquirir una nueva habilidad o conocimiento, su mente deliberadamente dirige su atención y concentración al objeto de su aprendizaje o, al menos, así debería ser.

El estado de relajación es el estado propicio para que ocurra verdaderamente el fenómeno del aprendizaje escolar, pues la tranquilidad que se manifiesta en este estado da lugar a una mayor receptividad para el aprendizaje de los estudiantes. Es así, que un estudiante puede aprender más y de mejor manera, ya que se encuentra predispuesto a hacerlo y asocia su proceso de formación con una experiencia agradable y gratificante, libre de tensiones o pensamientos intrusivos que podrían desenfocarlo de su actividad (Tejeiro, 2008; Olmos *et al.*, 2015).

La estrategia de la sugestopedia fue pensada por Georgi Lozanov a mediados del siglo XX, para estimular la motivación de los estudiantes y atenuar las tensiones que suelen asociar al proceso de aprendizaje. Consiste en el uso de música instrumental y rítmica acompañada o antecedida con ejercicios de respiración para contribuir en la generación estados de relajación en los estudiantes. El cerebro de una persona relajada presenta actividad eléctrica de tipo Alfa, clave para un aprendizaje acelerado y de mayor significancia para el estudiante, pues logra adquirir conocimientos de forma más fácil y con menor esfuerzo de su parte (Maureira, 2017; Caller-Gutiérrez, 2014).

Esta estrategia, por su naturaleza, es de tipo ambiental, es decir que modifica el entorno donde los estudiantes desarrollan sus actividades de aprendizaje. Está situada en la dimensión afectiva del ambiente de aprendizaje, por lo tanto, no implica componentes físicos como la dimensión material del ambiente de aprendizaje (Ríos *et al.*, 2010). Su función es generar una atmósfera psicológica que permita lograr estados de relajación y a partir de ellos

fomentar la receptividad de quienes aprenden. De esta manera es correcto afirmar que el ambiente de aprendizaje, sus dimensiones y componentes son un aspecto importante que tener en cuenta en la educación de los estudiantes.

Lo previamente expuesto constituye una justificación necesaria para la elaboración de una guía didáctica que sirva de apoyo en la orientación docente para el empleo de la sugestopedia como una estrategia de refuerzo para el estudiante y para la mejora de los ambientes de aprendizaje, combinando ejercicios de respiración relajantes con música instrumental barroca en momentos específicos de la clase, lo que permitirá al final de la jornada apreciar buenos resultados, producto de la implementación de una estrategia no muy conocida pero sí bastante efectiva.

4.4.- Objetivos

4.4.1.- Objetivo General

Establecer una guía de planificaciones de clase con actividades que incluyen ideas de estrategias que mejoren los ambientes de aprendizaje mediante el uso de técnicas sugestopédicas para favorecer estados de la relajación de los estudiantes de 6to año de Educación General Básica.

4.4.2.- Objetivos Específicos

- Presentar ejemplos planificaciones de clase que comprendan en su metodología estrategias de la sugestopedia como parte de la programación didáctica docente.
- Señalar algunas alternativas de ejercicios de respiración para realizar junto con los estudiantes en momentos iniciales e intermedios de una hora de clase, en cada una de las asignaturas básicas, como un medio para motivar y contribuir estados de tranquilidad y relajación en los estudiantes.
- Privilegiar el uso de la música instrumental barroca de fondo para realizar de actividades de índole cognitiva como leer, escribir, resolver ejercicios, realizar talleres, etc.
- Fomentar el interés en los estudiantes por la música clásica del barroco, así como por los compositores más insignes y las obras más apreciadas.

4.5.- Diseño Final de la Guía de Actividades

"ME RELAJO Y APRENDO
MEJOR"

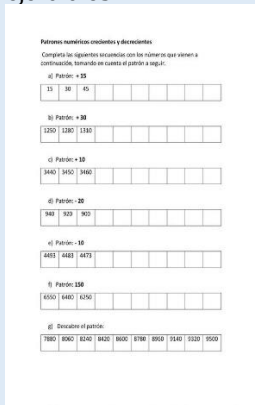
ACTIVIDADES
DIDÁCTICAS:
GUÍA DOCENTE

POR: KENNY BARRIONUEVO


LA SUGESTOPEDIA COMO UNA ESTRATEGIA
DE REFUERZO EN CLASES



PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Institución:	Unidad Educativa “La Victoria”		Área:	Matemática	
Fecha:		Inicia:	08:45h	Termina:	09:30h
Tema:	Sucesiones con sumas y restas de 4 cifras				
Objetivo de clase:	Utilizar la generación de sucesiones con sumas y restas como estrategias para solucionar problemas del entorno, justificar resultados, comprender modelos matemáticos y desarrollar el pensamiento lógico-matemático (Ref. O.M.3.1.)				
Eje Transversal:	Cuidado ambiental, sana convivencia y respeto				
Criterio de Evaluación:	Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición y sustracción en la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados (Ref. CE.M.3.1.).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS/TÉCNICAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Técnica	Instrumento	
<p>Generar sucesiones con sumas y restas, con números naturales, a partir de ejercicios numéricos o problemas sencillos (Ref. M.3.1.1.).</p>	<p><u>Actividades de Motivación Previas</u> <u>TÉCNICA DE RELAJACIÓN INICIAL (RESPIRACIÓN)</u> -Faltando 10 minutos para iniciar la clase se pide a los estudiantes salir ordenadamente a un área verde cercana, para realizar ejercicios de respiración. Estos ejercicios consistirán en varias inhalaciones y exhalaciones profundas, por espacio de 3 minutos. La respiración y el ambiente abierto permitirá que incrementemente el flujo de oxígeno en el cerebro, produciendo además actividad de tipo alfa (Resnisky, 2018, párr.10).</p> <p style="text-align: center;">EXPERIENCIA</p> <p>1. Se escribe en el pizarrón tres series numéricas y se pregunta a los niños qué piensan sobre los siguientes grupos numéricos.</p> <p style="text-align: center;">(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800...)</p> <p style="text-align: center;">(5000, 4500, 4000, 3500, 3000, 2500...)</p> <p style="text-align: center;">(1025, 1075, 1050, 1100, 1075, 1125...)</p> <p>2. Se genera una lluvia de ideas partiendo de la pregunta ¿cuál es el nombre que reciben estas secuencias de números?</p>	<p>-Internet -Computadora -Proyector -Pizarrón -Plataforma YouTube</p>	<p>Copia y resolución de ejercicios.</p> 	<p>Cuaderno de trabajo</p>	

	<p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p><i>Preguntar a los estudiantes:</i> ¿los números están puestos al azar o siguen un orden establecido? - ¿Qué podemos ver en el primer grupo de números? (Que va aumentando) - ¿Y en el segundo grupo qué ocurre? (Que va disminuyendo) - ¿Quién me dice que pasa con el tercer grupo? (aumenta y disminuye)</p> <p>*Se da una breve definición de sucesión*</p> <p>“Una sucesión es un conjunto de números, uno detrás de otro, en cierto orden”</p>			
	<p style="text-align: center;">CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>1. Proyección de video explicativo: Sucesiones con suma y resta.</p> <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=NrLPqnBjtAc</p> <p>¿Cómo se denomina la sucesión cuando se suma? CRECIENTE ¿Cómo se denomina la sucesión cuando se resta? DECRECIENTE ¿Cómo se denomina la sucesión cuando se suma y se resta? COMBINADA</p> <p>*Se plantean de ejemplo de cada una, con un espacio de completado para hacer participar a los estudiantes*</p> <p>Se añade otra explicación sobre qué hacer para determinar el patrón, cuando no se ha explicitado en patrones ascendentes y descendentes -<i>Se resta el menor del mayor</i></p> <p>1678, 1703, 1728, 1753, 1778 (+25)</p> <p>6190, 6152, 6114, 6076, 6038 (-38)</p>			
	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> <p>-Copiar los ejercicios propuestos en el cuaderno y resolver (actividad de evaluación).</p> <p>MÚSICA INSTRUMENTAL DE FONDO -Mientras los estudiantes copian en su cuaderno lo solicitado, se coloca de fondo el Largo del “Invierno” de las Cuatro Estaciones, del compositor Vivaldi.</p>	<p>-Cuadernos de la asignatura. -Esferos, lápices, lápices de colores. -Pizarrón -Marcador de pizarra -Borrador</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • Enlace Youtube: http://bitly.ws/K71C • Imagen:  <p>La música sonará a volumen medio y su salida de audio será el proyector, también es opcional la proyección del video (con la imagen del compositor) en el pizarrón, para que los estudiantes se vayan familiarizando con el compositor, relacionándolo con la música.</p>			
Observaciones	En el caso de no disponer de un proyector o computadora en el aula, se puede optar por reproducir la música en el teléfono celular, descargándola con anterioridad si es necesario.			



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE




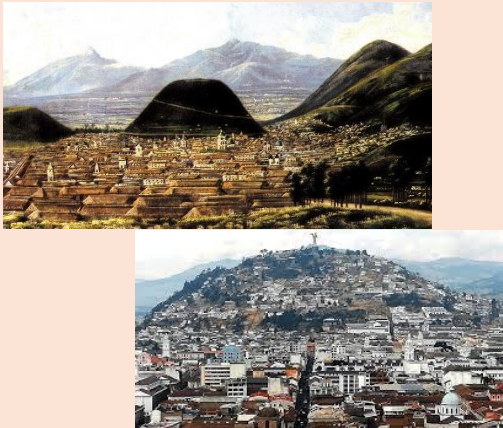
Vive
sueña
construye


Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología – FECYT

Carrera de Educación Básica


PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Institución:	Unidad Educativa Católica “La Victoria”	Área:	Ciencias Sociales		
Fecha:		Inicia:	10h00	Termina:	11h20
Tema:	El Campo al inicio de la República				
Objetivo de clase:	Interpretar en forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde sus raíces aborígenes hasta el presente, subrayando los procesos económicos, políticos, sociales, étnicos y culturales. (Ref. O.CS.3.2.)				
Eje Transversal:	Cuidado ambiental, sana convivencia y respeto.				
Criterio de Evaluación:	Analiza y relaciona las nacientes condiciones de la República del Ecuador: su territorio, sociedad (rural), regionalización oligárquica, educación, cultura, pobreza y falta de unidad (Ref. CE.CS.3.4).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	PROCESO DE LA CLASE	ESTRATEGIAS/TÉCNICAS METODOLÓGICAS	EVALUACIÓN		
			Técnica	Instrumento	

<p>CS.3.1.27. Relacionar la vida de las ciudades y los actores urbanos fundamentales con el comercio del país.</p>	<p>EXPERIENCIA</p>	<p><u>1.- Actividades de Motivación Previas TÉCNICA DE RELAJACIÓN INICIAL (RESPIRACIÓN).</u> Faltando 10 o 5 minutos antes de iniciar la clase, realizarán 5 repeticiones de respiración profunda y exhalación. El ejercicio consistirá en inhalar por espacio de 5 segundos todo el aire que puedan para luego expulsarlo y repetir (Pueden realizarlo de pie o sentados en sus pupitres).</p> <p>2.- Identificar objetos específicos en la imagen proyectada - Desarrollo de habilidades de búsqueda rápida.</p> <p>ENCUENTRA</p>  <p>Preguntas Generadoras: ¿Cómo sería la vida de tus abuelos cuando eran niños? ¿Vivían en el campo o la ciudad? ¿Sería mejor o peor de lo que es hoy?</p>	<p>Preguntas de y conocimiento.</p>	<p>N/A</p>
	<p>REFLEXIÓN</p>	<p>Observa la siguiente imagen de la ciudad de Quito de mediados del s. XIX y una de la actualidad.</p>  <p>Responde: ¿Qué cambios son los que más te llaman la atención?</p>	<p>-Observación. -Pregunta de análisis.</p>	<p>N/A</p>
	<p>CONCEPTUALIZACIÓN</p>	<p>Se proyecta la siguiente diapositiva a los estudiantes y se inicia con la lección prevista para la clase: http://bitly.ws/xlvF</p>	<p>-Observación</p>	<p>Recurso audiovisual.</p>

	<p>APLICACIÓN</p>	<p><u>MÚSICA INSTRUMENTAL DE FONDO:</u> -En esta ocasión se colocará de fondo la pieza musical: Aria para la cuerda de sol – Johann Sebastian Bach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enlace Youtube: http://bitly.ws/K7GG • Imagen:  <p>La música sonará a volumen medio y su salida de audio será el proyector, también es opcional la proyección del video (con la imagen del compositor) en el pizarrón, para que los estudiantes se vayan familiarizando con el compositor, relacionándolo con la música.</p> <p>Los estudiantes copian el contenido relevante de la presentación en sus cuadernos de materia.</p>	<p>-Toma de apuntes.</p>	<p>Cuaderno de Trabajo.</p>
<p>Adaptaciones:</p>	<p>En caso de existir de necesidades educativas en el aula, se hará las adaptaciones curriculares correspondientes de forma inmediata.</p>			

PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Institución:	Unidad Educativa “La Victoria”	Área:	Ciencias Naturales		
Fecha:		Inicia:	12:00h	Termina:	12:40h
Tema:	Animales vertebrados e invertebrados				
Objetivo de clase:	Describir a los animales invertebrados enfatizando en sus semejanzas y diferencias.				
Eje Transversal:	Cuidado ambiental, sana convivencia y respeto				
Criterio de Evaluación:	Explica la importancia de los invertebrados, reconociendo las amenazas a las que están sujetos y proponiendo medidas para su protección en las regiones naturales del Ecuador, a partir de la observación e indagación guiada y en función de la comprensión de sus características, clasificación y diversidad (Ref. CE.CN.3.1.)				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS/TÉCNICAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Técnica	Instrumento	
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlos y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias	<p><u>1.- Actividades de Motivación Previas</u></p> <p><u>TÉCNICA DE RELAJACIÓN INICIAL (RESPIRACIÓN).</u> El Siseo de la Serpiente</p> <p>-Faltando 10 o 5 minutos antes de iniciar la clase, los estudiantes tomarán asiento en sus pupitres con la espalda recta y posteriormente colocará sus manos en el abdomen e la siguiente manera:</p>  <p>-El niño tomará aire de manera profunda con su nariz durante 4 segundos, para después soltar el aire contenido simulando el siseo de una serpiente (Sss...) el mismo que debe durar todo el tiempo que se pueda.</p> <p>EXPERIENCIA Mostrar imágenes de dos tipos de animales a los estudiantes y pedirles su opinión sobre lo que ven.</p>	<p>-Internet -Computadora -Proyector -Pizarrón -Plataforma YouTube</p>	Observación directa.	Libro de texto con actividades propuestas	



REFLEXIÓN

Preguntar a los estudiantes.

- ¿Qué hace diferentes a estos animales?
- ¿Qué tiene en común la rana con la serpiente y la mariposa con el caracol?
- ¿Cuál es la estructura interna de los unos y los otros?

CONCEPTUALIZACIÓN

Proyección video: Animales invertebrados (Características, clasificación y ejemplos)

<https://www.youtube.com/watch?v=SPvC4XbKcIc>
 ¿Qué animales o grupos recuerdas del video?

APLICACIÓN

MÚSICA INSTRUMENTAL DE FONDO:

-Para acompañar la realización de actividades se colocará de fondo la pieza musical: Arcangelo Corelli – Largo del Concierto 10 en fa mayor.

- Enlace Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=e8YdvYzqwNE>
- Imagen:



La música sonará a volumen medio y su salida de audio será el proyector, también es opcional la proyección del video (con la imagen del compositor) en el pizarrón, para que los

- Cuadernos de la asignatura.
- Libros de texto.
- Esferos, lápices, lápices de colores.
- Pizarrón
- Marcador de pizarra
- Borrador

	<p>estudiantes se vayan familiarizando con el compositor, relacionándolo con la música.</p> <p>-Copiar del texto escolar aspectos relevantes sobre los animales invertebrados (pp.18-21) -Realizar actividades del libro (esta actividad puede ser enviada como tarea)</p>			
Adaptaciones:	En caso de existir de necesidades educativas especiales, estas serán atendidas de manera puntual e inmediata.			



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



Vive
sueña
construye


Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología – FECYT

Carrera de Educación Básica

PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Institución:	Unidad Educativa “La Victoria”		Área:	Lengua y Literatura	
Fecha:		Inicia:	07:20h	Termina:	08:40h
Tema:	La Fábula: Estructura y Elementos.				
Objetivo de clase:	Conocer la fábula como subgénero narrativo analizando su estructura e identificando sus elementos.				
Eje Transversal:	Cuidado ambiental, sana convivencia y respeto				
Criterio de Evaluación:	CE.LL.2.11. Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS/TÉCNICAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Técnica	Instrumento	
LL.2.5.4. Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos,	<p><u>1.- Actividades de Motivación Previas</u></p> <p><u>TÉCNICA DE RELAJACIÓN INICIAL (RESPIRACIÓN).</u></p> <p>EL Elefante</p> <p>-Faltando 10 o 5 minutos antes de iniciar la clase se pedirá a los niños que se pongan de pie separando un poco las piernas.</p> <p>Se dirá a los niños que van a jugar a ser elefantes y que respirarán como este animal. Para ello se les pedirá que respiren por la nariz y levantando simultáneamente los brazos, simulando la trompa de este animal, de la siguiente forma:</p>	<p>Didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Diapositivas - Videos -Cuaderno de trabajo - Marcadores - Colores - Lápiz - Esferos <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docente 	Dibujo y Reflexión.	Diario/Cuaderno de clase	

<p>populares y de autor).</p>	<div data-bbox="443 197 705 506" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="295 510 858 607">Al momento de exhalar el aire lo harán por la boca y bajarán a su vez los brazos, haciendo sonidos de elefante:</p> <div data-bbox="435 607 710 958" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="295 963 703 994">Se repetirá el ejercicio varias veces.</p> <p data-bbox="491 1025 660 1055">EXPERIENCIA</p> <ul data-bbox="295 1059 858 1245" style="list-style-type: none"> - Dinámica "Había una vez" - Pregunta para indagar conocimientos previos ¿Qué es una fábula? - ¿Conocen alguna fábula? <p data-bbox="507 1339 644 1368">REFLEXIÓN</p> <p data-bbox="295 1373 708 1402">Preguntas generadoras de reflexión:</p> <ul data-bbox="295 1406 836 1554" style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las características de las fábulas? - ¿Sabemos reconocer la estructura y sus elementos de las fábulas? - ¿Qué personajes podemos encontrar en las fábulas? <p data-bbox="443 1686 708 1715">CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul data-bbox="295 1749 836 1868" style="list-style-type: none"> - Explicación de la estructura de la Fábula - Explicación y ejercicios de reconocimiento de cada uno de los elementos de la fábula <p data-bbox="499 1966 652 1995">APLICACIÓN</p> <p data-bbox="295 2000 730 2029">MÚSICA INSTRUMENTAL DE FONDO:</p>	<p data-bbox="882 197 1035 226">- Estudiantes</p> <p data-bbox="882 1966 1134 2029">-Cuadernos de la asignatura.</p>		
-------------------------------	--	--	--	--

	<p>-Durante las actividades de lectura que los estudiantes realizarán de una fábula, se pondrá de fondo la melodía (esta también continuará mientras realicen la siguiente actividad que corresponde al dibujo): Telemann -Largo de la Doble fantasía en sol mayor para clavicordio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enlace Youtube: http://bitly.ws/KbNF • Imagen:  <p>La música sonará a volumen medio y su salida de audio será el proyector, también es opcional la proyección del video (con la imagen del compositor) en el pizarrón, para que los estudiantes se vayan familiarizando con el compositor, relacionándolo con la música.</p> <p>Trabajo individual: Realizar un dibujo de alguna de las fábulas vistas y leídas en clase y reflexionar sobre su moraleja y la enseñanza que le dejó al estudiante.</p>	<p>-Libros de texto. -Esferos, lápices, lápices de colores. -Pizarrón -Marcador de pizarra -Borrador</p>		
<p>Adaptaciones:</p>	<p>En caso de existir de necesidades educativas especiales, estas serán atendidas de manera puntual e inmediata.</p>			

Referencias:

Ministerio de Educación de Ecuador. (2020). Currículo Priorizado. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>

Bibliografía:

Secretaría de Salud de México. (2020). Ejercicios de respiración en niñas y niños. <http://bitly.ws/KbRv>



Docente

CONCLUSIONES

El diagnóstico realizado a los estudiantes permitió concluir que el ambiente de aprendizaje en 6to año de EGB “A” carece de elementos y estímulos relacionados con la sugestopedia que motiven a los estudiantes. Se desconoce la importancia de la música instrumental para activar la motivación de los estudiantes y su concentración, por lo que no ha sido utilizada hasta ahora.

En síntesis, de la literatura especializada se infiere que la sugestopedia es una estrategia que permite la transmisión de información con la ayuda de la sugestión y esto le concede un enorme valor pedagógico y didáctico, ya que permite que los estudiantes, a través de un estado de relajación y receptividad alcancen mejores aprendizajes y estos sean más duraderos en el tiempo.

La guía de actividades diseñada permite comprender mediante ejemplos de planificaciones, la manera y los momentos específicos de la clase en donde se puede aprovechar las técnicas sugestopédicas, para incrementar considerablemente la productividad de los estudiantes y conseguir que dirijan su atención al trabajo en clase, sintiéndose muy a gusto y con actitud proactiva y colaborativa.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes investigadores aplicar la propuesta del presente trabajo de investigación, esto permitirá que se pueda teorizar nuevamente a partir de la práctica en diversos contextos para ampliar el conocimiento sobre sugestopedia aplicada, de esta manera se considerarán nuevas implicaciones, dificultades o posibilidades que traiga consigo la estrategia de la sugestopedia aplicada a la educación.

Se recomienda a los educadores de toda área de especialización y nivel examinar cuidadosamente los motivos que bloquean a sus estudiantes en el progreso de sus aprendizajes, resulta importante descartar que el factor que impide el avance en los estudios se relacione con la falta de interés relacionada por la materia de aprendizaje derivado el estado de intranquilidad o tensión que genere la propia asignatura, así como el ambiente de aprendizaje donde se desarrolla.

En futuras investigaciones acerca del tema, se insta a los responsables que utilicen en su estudio diferentes tipos de música, una alternativa puede ser la denominada música *new age* que comparte características con la música barroca, que combina, además, ritmos de 60 compases por minuto con ritmos más rápidos (cada seis segundos un compás).

REFERENCIAS

- Aguirre-Quintero, C. (2020). Las fallas de la escuela tradicional: el aburrimiento escolar desde la mirada de las estudiantes del Colegio el Carmen Teresiano. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL. <http://bitly.ws/KtES>
- Almanza, G. (2006). Aprendizaje Acelerado: Propuesta de una Alternativa Metodológica para el perfeccionamiento de la Expresión Oral de la Lengua Inglesa. [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional UG. <http://bitly.ws/wjgD>
- Araujo, M. (2018). PNL y Superaprendizaje en el Desarrollo Cognitivo: una experiencia en el PPD. *Investigación Arbitrada*, 22(71), 153-161. <http://bitly.ws/zfmW>
- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. *Episteme*. 6ta Edición
- Ávalos, A. & Correa, B. (2019). Ambientes de aprendizaje como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en 5º año de EGB de la Unidad Educativa “La Inmaculada”. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional UNAE. <http://bitly.ws/Iw5E>
- Beltrán, G., Amaiquema, F. & López, F. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Conrado*, 16(75), 316-321. <http://bitly.ws/Kms5>
- Bolívar-Chávez, O., Fernández-Ferrin, C., Palma-García, Y., & Mendieta-Torres, Y. (2019). La música como estrategia pedagógica. *Polo del Conocimiento*, 4(8), 242-249. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v4i8.1059>
- Burgos, A. & Polanco, A. (2019). Procesos atencionales como predictores cognitivos de la comprensión lectora. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 12 (2), 93 - 104. <http://bitly.ws/J5E6>
- Caller-Gutiérrez, H. (2014). *La sugestopedia: Método potente de enseñanza y aprendizaje*. LibrosEnRed. <http://bitly.ws/KtMh>
- Cantador, I. (2015). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. *Departamento de Ingeniería informática Escuela Politécnica Superior*. Universidad Autónoma de Madrid. <http://bitly.ws/D6IC>
- Carangui, A. (2022). Propuesta de un ambiente de aprendizaje basado en metodologías activas que ayude al desarrollo de las destrezas imprescindibles en el área de lengua y literatura en estudiantes de décimo de la unidad educativa “Ignacio Escandón”. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional UNAE. <http://bitly.ws/HELZ>

- Chao, A. & Chao, R. (2015). Eficacia de la música en el comportamiento y rendimiento de estudiantes con conductas disruptivas. En AIDIPE (eds.). *Investigar con y para la sociedad*, 2(1), pp. 657-667. <http://bitly.ws/Ajye>
- Cock Martínez, J. (2022). Estrategias didácticas que utilizan los docentes de inglés para el uso y disfrute del aprendizaje en el inglés. *Revista Palobra “palabra que obra”*, 22(1), 42-60. <https://doi.org/10.32997/2346-2884vol.22-num.1-2022-4094>
- Cunalata-Ramón, S. & Aldás-Rovayo, V. (2019). La música infantil para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales. *Ciencia Digital*, 3(26), 87-103. <http://bitly.ws/KUM3>
- Díaz, L. (2016). TIC y diseño de ambientes de aprendizaje para las Ciencias Naturales-Química. *REPETIC*, 1(1), 1-11. <http://bitly.ws/Iwfk>
- Domínguez-Morales, S., Pérez-Hernández, M., & Pérez-Sánchez, E. (2022). Ambientes de aprendizaje para favorecer competencias matemáticas en educación básica. *Revista RedCA*, 5(13), 144-162. doi:10.36677/redca.v5i13.18790
- Echavarría, C. V., (2003). La escuela un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1(2), 1-27. <http://bitly.ws/J5GG>
- Feria-Ávila, H., Matilla-González, M., & Mantecón-Licea, S. (2020). La Entrevista y la Encuesta: ¿Métodos o Técnicas de Indagación Empírica? *Didáctica Y Educación*. 11(3), 62–79. <http://bitly.ws/Fhsa>
- Gómez, D. y Espinoza, D. (2022). Diseño de Electroencefalógrafo para la Identificación de Ondas Cerebrales y Detección de Puntos de Cambios. *Revista Eje*, (1)1, 10-21. <http://bitly.ws/J5Iu>
- Guadalupe, J. & Villalba, M. (2022). Análisis de las causas que influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Particular Adventista Ciudad de Quito durante la pandemia del covid-19 en el periodo académico 2020-2021. [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. Repositorio Institucional UPS. <http://bitly.ws/Ksb7>
- Guaña, M. M. (2022). Importancia del espacio escolar y los recursos didácticos en el desarrollo socioemocional en la educación infantil. [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador]. Repositorio institucional UPS. <http://bitly.ws/J5IL>
- Guerra-Reyes, F. (2019). *Enseñar-aprender comprensivamente*. Universidad Técnica del Norte.

- Gutiérrez, F. & Ahumada, L. (2017). Los ambientes de aprendizaje en la clase: dispositivo fundamental para favorecer las competencias matemáticas en niños de educación primaria. *Educando para Educar*, 1(33), 29-40. <http://bitly.ws/HBSt>
- Hernández, C. (2014). El Ritmo de la Música y su efecto favorable al Aprendizaje. *Universidad Autónoma de México*. <http://bitly.ws/zfqD>
- Hernández, I., Tafoya, N. & Rivera, J. (2007). La música como una alternativa innovadora en el mejoramiento del ambiente de aprendizaje en estudiantes de ingeniería. *Escuela Superior de Ingeniería Química e Industrias Extractivas -IPN*. <http://bitly.ws/Ajyk>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la Investigación: Las rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. McGraw-Hill
- Ibarra, L.M. (2001). *Aprende mejor con Gimnasia Cerebral*. 11° Edición. Garnik Ediciones. <http://bitly.ws/zfnk>
- Leganés, E. & Pérez, S. (2012). La Música como herramienta interdisciplinar: un análisis cuantitativo en el aula de Lengua Extranjera de Primaria. *Revista de Investigación en Educación*, 10(1), 127-143. <http://bitly.ws/Ajyt>
- Maureira, F. (2017). ¿Qué es la inteligencia? Bubok. <http://bitly.ws/zc9y>
- Medina-Rivilla, A. & Salvador-Mata, F. (2009). *Didáctica General*. Pearson Educación. 2da Edición.
- Mendía, K. (2022). La música como instrumento de aprendizaje. *Universidad Politécnica Salesiana Ecuador*, 1(11), pp. 83-85. <http://bitly.ws/J5Nf>
- MinEduc. (2014). Currículo de Educación Inicial. Obtenido de Currículo de Educación Inicial. <http://bitly.ws/J5NB>
- MinEduc. (2016). Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial. Obtenido de Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial. <http://bitly.ws/Ajyw>
- Nipril, B. y Sciotto, A. (S.f.). Ondas cerebrales, conciencia y cognición. *Organización para la prevención y promoción de la salud en la Educación (OPPROSE)*. <http://bitly.ws/za9n>
- Núñez Lira, L. A., Novoa Castillo, P. F., Majo Marrufo, H. R., y Salvatierra Melgar, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propósitos Y Representaciones*, 7(1), 59–82. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>
- Ochoa, J. Oropeza, R. (2004). *Aprendizaje acelerado, la revolución educativa del siglo 21*. Panorama Editorial. <http://bitly.ws/AjyC>

- Olmos, O., Avilés, E., Hernández, M.A. y Cervantes, G. (2015). Bio-Respuesta del aprendizaje. *Novus Tecnológico de Monterrey*. <http://bitly.ws/J5Qw>
- Pérez-Rodríguez, O. (2014). La música receptiva como estrategia. *La Gaveta*, 1(10), 23-31. <http://bitly.ws/wjnp>
- Perfecto, C. (2010). La Música Barroca; Promotora del Desarrollo Humano en el Preescolar de Bajos Recursos Económicos. [Tesis de Maestría, Universidad Veracruzana]. Repositorio digital UV. <http://bitly.ws/zfhi>
- Quezada, A., Valenzuela, C. y Zelada, P. (2016). La sugestopedia como estrategia metodológica de enseñanza del idioma inglés. [Tesis de Grado, Universidad del Bio-Bio]. Repositorio institucional UBB. <http://bitly.ws/FN4z>
- Quintero, M. & Páez, M. (2018). La Música Clásica Instrumental Como Estrategia Para Mejorar Los Ambientes De Aprendizaje Del Aula De Clase Del Grado Tercero 1, Institución Educativa General La Salle, Sede José Antonio Galán. [Tesis de Grado, Institución Educativa Escuela Normal Superior]. Repositorio Institucional ENSO. <http://bitly.ws/AjyD>
- Quispe, L. (2019). Influencia de la música clásica en el proceso de aprendizaje en el cuarto grado de la Institución Educativa Primaria N.º 70024 Laykakota. [Tesis de Grado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. <http://bitly.ws/Kspp>
- Ríos M., D., Bozzo B., N., Marchant M., J., & Fernández S., P. (2010). Factores que inciden en el clima de aula universitario. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), XL (3-4), 105-126. <http://bitly.ws/FSe2>
- Rodríguez-Frías, S. (2002). La relación entre la sugestopedia, como estrategia didáctica, y el aprovechamiento escolar de los estudiantes del segundo turno de la Preparatoria No. 2 en la asignatura de ciencias sociales II. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio Institucional UANL. <http://bitly.ws/KUKt>
- Roeders, P. (2006). *Aprendiendo juntos. Un diseño del aprendizaje activo*. Alfaomega Grupo Editor.
- Romualdo, B. (2022). Los ambientes de aprendizaje en dos aulas preescolares y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas. 1-30. <http://bitly.ws/J5ZQ>
- Sambrano, J. (2001). Superaprendizaje: El Placer de Aprender a Aprender. Alfadil. <http://bitly.ws/EqQF>
- Sarmiento-Carrión, J.C. (2018). La Música Clásica En El Desarrollo Intelectual De Los Niños Del Segundo Grado De Básica De La Unidad Educativa San Miguel De Los Bancos,

- Periodo Lectivo 2017-2018. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH. <http://bitly.ws/J62s>
- Silva, M. (2010). Propuesta Metodológica para la Aplicación de Técnicas de Aprendizaje Acelerado en el Aula en el Nivel Superior. [Tesis de Maestría, Instituto Politécnico Nacional]. Repositorio Institucional IPN. <http://bitly.ws/yx6Z>
- Silva-Caldas, L., Riverón-Castro, Y., Amat-Lanzano, B., Velásquez-Hernández, D. & Escalona-Feria, M. (2016). La sugestopedia como estrategia metodológica de enseñanza. *Hipnosis*. <http://bitly.ws/KQt2>
- Standaert, R. & Troch, F. (2011). *Aprender a enseñar: una introducción a la didáctica general*. Asociación Flamenca De Cooperación Al Desarrollo Y Asistencia Técnica, Vvob – Ecuador.
- Tao, H. B., Rodríguez, L. J. P., & Bonnet, R. C. (2019). Emociones y procesos educativos en el aula: una revisión narrativa. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (58), 202-222. <http://bitly.ws/J62Z>
- Tavizón-Gómez, M. (2021). El aprendizaje acelerado, una posibilidad para potenciar el cerebro humano. En Alejandro Díaz-Cabrales (Ed.), *Educación, Innovación y Nueva Normalidad* (pp. 68-77). Asociación Normalista de Docentes Investigadores. <http://bitly.ws/yx6u>
- Tejeiro, J. (2008). *Electroencefalografía Clínica Básica*. Viguera.
- Vergara, C., Hernández, E. & Barak, J.C. (2019). Aprendizaje acelerado [Ensayo]. Método Didáctico. <http://bitly.ws/Eqeo>
- Vidal-Varela, A., (2010). Reseña de "Tu cerebro y la música. El Estudio Científico de una Obsesión Humana" de Daniel J. Levitin. Trans. *Revista Transcultural de Música*, (14), 1-5. <http://bitly.ws/AjyG>
- Villón, A. & Farez, B. (2019). TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje en la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Analysis*, 1(22), 91-94. <http://bitly.ws/leBx>
- Zerpa Sandoval, S.H. (2021). Gimnasia cerebral para la comprensión lectora de los estudiantes de III Ciclo en la Institución Educativa N° 10007 Chongoyape. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <http://bitly.ws/EIaf>
- Zohra, F. (2013). *La sugestopedia: teoría y casos de aplicación*. Universidad de Orán. <http://bitly.ws/EKg8>

Zúñiga-Tovar, B. (2021). La música para mejorar la atención en los niños del tercer grado de la Institución Educativa Particular “Hans Christian Andersen”. [Tesis de Grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <http://bitly.ws/KsrW>

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de Problemas



Nota. El gráfico representa las causas y efectos del tema de investigación Sugestopedia para mejorar los ambientes de aprendizaje en estudiantes de 6to año de EGB

Anexo 2: Formato Guía de entrevista a la Docente



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE TUTORA DEL 6TO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA CATÓLICA "LA VICTORIA"

Objetivo: Recopilar información acerca de los ambientes de aprendizaje en el 6to año de EGB "A" de la Unidad Educativa Católica "La Victoria" año lectivo 2022-2023

Instrucciones:

Tome en cuenta las siguientes indicaciones:

- La entrevista será grabada, razón por la cual se solicitará el respectivo consentimiento.
- La información recopilada será estrictamente confidencial y se usará exclusivamente con fines investigativos.

1. DATOS INFORMATIVOS GUÍA DE ENTREVISTA:

Nombre del entrevistado: ANDREA BOMBARDEZ
Nombre del entrevistador: 25/01/23
Fecha de la entrevista: _____
Hora de inicio: _____
Hora de finalización: _____
Edad: 36

2. GUÍA DE PREGUNTAS

1. ¿Cuántos niños y cuántas niñas estudian en el 6to año de EGB "A"?
2. ¿En qué edades se encuentran comprendidos los y las estudiantes?
3. ¿Con que tipo de actividades desarrolladas en clase se sienten más cómodos o más a gusto los estudiantes?
4. ¿Con qué tipo de actividades desarrolladas en clase se sienten menos cómodos o menos a gusto los estudiantes?
5. ¿Piensa usted que los estudiantes dan indicios de aburrimiento y desinterés en ciertas actividades?
¿Cuáles y por qué?
6. ¿De qué estrategias se sirve usted para mantener un ambiente agradable y propicio para los aprendizajes de los estudiantes?
8. ¿Conoce usted o ha escuchado hablar de la sugestopedia?
8. ¿Qué piensa de la música como una estrategia innovadora para mejorar los ambientes de aprendizaje?
9. ¿Ha probado alguna vez acompañar sus clases con música de fondo? Si su respuesta es afirmativa ¿Qué música fue elegida? y ¿qué cambios pudo observar?

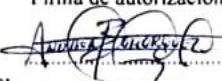
10. ¿Implementaría música durante el desenvolvimiento de su clase? ¿Por cuál optaría?
11. ¿Durante qué clase consideraría usted apropiado hacer uso de música como estrategia metodológica para mejorar el ambiente de aprendizaje?

3. CONSENTIMIENTO DEL USO DE INFORMACIÓN

Autorizo el consentimiento para la grabación y uso de la información con fines académicos propios de la investigación.

Sí () No ()

Firma de autorización


CI: 0028666925

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Anexo 3: Formato Primera encuesta aplicada a los estudiantes



Educación
Básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR



ENCUESTA “A” DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL 6TO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA CATÓLICA “LA
VICTORIA”

Objetivo: Diagnosticar qué elementos identifican los estudiantes con relación los ambientes de aprendizaje en el 6to año de EGB “A” de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” año lectivo 2022-2023

Instrucciones: La presente encuesta es anónima, esto significa que no se revela el nombre del investigado.

1.-DATOS INFORMATIVOS

Coloque una “x” en el paréntesis según corresponda a su caso.

Género

() Masculino

() Femenino

() Otro

Edad

() 8

() 9

() 10

() 11

() 12

Lea con atención cada una de las siguientes preguntas, y seleccione la opción que usted considere adecuada a su realidad.

2.- ESTRATEGIAS DOCENTES

1) **¿Cuál de las siguientes actividades en clase te gusta más?**

- Copiar en el cuaderno
- Leer diapositivas.
- Atender la explicación del/la docente.
- Actividades de motivación (dinámicas)
- Escuchar Música

2) **¿De las siguientes actividades en clase cuál te gusta menos?**

- Copiar en el cuaderno
- Leer diapositivas.
- Atender la explicación del/la docente.
- Actividades de motivación (dinámicas)
- Escuchar Música

3.- AMBIENTES APRENDIZAJE

3) **¿Te aburres en clase?**

- Sí
- No
- Algunas veces

4) **¿Alguna vez alguno de tus maestros colocó música durante el desarrollo de las actividades de clase?**

- Sí
- No
- Algunas veces

5) **¿Te gustaría que durante las clases se ponga música?**

- Si
- No
- Algunas veces

6) **¿Durante las clases de qué asignatura crees que poner música te ayudaría a estudiar mejor?**

- Matemática
- Lengua y Literatura
- Ciencias Naturales
- Ciencias Sociales
- Lectura y oración

7) **¿Crees que te beneficiaría escuchar música cuando vas a?**

- Hacer deberes
- Escribir
- Estudiar
- Leer

4.- GUSTO MUSICAL

8) **¿Qué música prefieres escuchar?**

- Reggaetón
- Pop
- Rock
- Instrumental y clásica

9) **¿Con que fin escuchas música?**

- Para relajarme
- Para estudiar
- Para hacer tareas
- Para concentrarme
- No escucho música

¡Gracias por dedicarnos tu valioso tiempo para responder!

Anexo 4: Formato Segunda encuesta aplicada a los estudiantes



Educación
Básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**ENCUESTA “B” DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL 6TO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA CATÓLICA “LA
VICTORIA”**

Objetivo: Valorar los efectos de la implementación de la Sugestopedia durante 3 de las clases en el Sexto año de EGB “A” de la Unidad Educativa Católica “La Victoria”

Instrucciones: La presente encuesta es anónima, esto significa que no se revela el nombre del investigado.

1.-DATOS INFORMATIVOS

Coloque una “x” en el paréntesis según corresponda a su caso.

Género

() Masculino

() Femenino



Edad

8 9 10 11 12

Lea con atención cada una de las siguientes preguntas, y seleccione la opción que usted considere adecuada a su realidad.

1) ¿Cómo ves el ambiente que te rodea en el aula durante las clases?

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Malo

2) ¿Qué tal te sentiste mientras escuchabas música instrumental clásica en la clase?

- Relajado, seguro y con más confianza para aprender.
- Más centrado desarrollando las actividades en clase.
- La música no me ayudó y me aburrí.
- Esta música no es de mi agrado

3) ¿Cómo percibes las clases cuando no se pone de fondo la música clásica durante ciertas actividades?

- Divertidas
- Corrientes
- Aburridas
- Malas

4) ¿Cuál es la experiencia que esta música te ha dejado?

- Muy Agradable
- Más o menos agradable
- Poco agradable
- Desagradable

5) ¿Qué piensas del comportamiento de tus compañeros mientras la música sonaba?

- Hay una mejoría
- No ha cambiado
- Ha empeorado
- No lo sé

6) ¿Estarías de acuerdo con que se continúe implementando la música en esta y otras clases?

- Siempre

- Casi siempre
- A veces
- Nunca

¡Gracias por dedicarnos tu valioso tiempo para responder!