

## **PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA Y EL APRENDIZAJE MEDIADO**

**Miryam Flores**

*Universidad Nacional Abierta*

### **Resumen**

El presente artículo tiene por objetivo analizar algunos planteamientos de la Programación Neurolingüística (PNL) y su aplicación en el campo de la educación. La PNL, entendida como la habilidad práctica de comprender y organizar el éxito de cada persona, originalmente fue concebida para ser usada en los procesos terapéuticos, pero los resultados que se sucedieron en forma extraordinaria lograron que su utilización trascendiera esa frontera. En la actualidad los educadores, profesionales de distintas áreas y empresas de gran envergadura aplican actualmente la PNL, tanto para el desarrollo individual como para la optimización de los grupos de trabajo.

Este artículo se inicia con el análisis del origen de la PNL en la década del '70 en la Universidad de California, por Richard Bandler (matemático, psicólogo gestáltico y experto en informática) y John Grinder (lingüista). Luego se revisa el modelo neuro – lingüístico referidos a los procesos biológicos que están involucrados y los aspectos lingüísticos que se usan para comunicarse con los demás. Finalmente, se discute la aplicación de este Meta-Modelo en los estudios a distancia, como es el caso de la Universidad Nacional Abierta, en momentos en que la comunicación se ha ubicado en el centro de la preocupación global y la PNL ocupa rápidamente un lugar estratégico entre las disciplinas que permitirán a los individuos optimizar los recursos que poseen.

**Palabras Claves:** Neurolingüística, Percepción, Comunicación, Sistemas de Representación, Aprendizaje, Estilos de Aprendizaje, Instrucción, Multimedia.

### **Abstract**

The main objective of the abstract paper is to analyze some statements of the Neurolinguistic Programming (NLP) and its implementation in the field of education. NLP, considered as the practical ability to understand and organize the success of any person, was originally conceived to be used in therapeutic processes, but the extraordinary results made the use of NLP went beyond that frontier. Nowadays, educators and specialists in different areas and big corporations use NLP for both, the individual development and the optimization of working groups.

This paper begins analyzing the origin of PNL during the 70's at the University of California, by Richard Bandler (Mathematician, Gestalt psychologist and specialist on Informatics) and John Grinder (Linguist). Later, the neurolinguistic model is reviewed. This model refers to the biological processes involved, and the linguistic aspects used to communicate with the others. Finally, the paper states the implementation of this "metamodel" in distance studies – like at Universidad Nacional Abierta - in times when communication has been considered the main global concern, and PNL has a strategic place among the disciplines that will allow the individuals to optimize the resources they have.

**Key words:** Neurolinguistic, Perception, Communication, Systems of Representation, Learning, Styles of Learning, Instruction, Multimedia.

## **Introducción**

La Programación Neurolingüística, Bandler y Grinder (1988) tiene sus orígenes en la década del 70 en la Universidad de California, en Santa Cruz, EEUU, donde Richard Bandler (matemático, psicólogo gestáltico y experto en informática) y John Grinder (lingüista) estudiaron los patrones de conducta de los seres humanos para desarrollar modelos y técnicas que pudieran explicar la magia y la ilusión del comportamiento y la comunicación humana.

El origen de la investigación fue su curiosidad por entender cómo a través de la comunicación y del lenguaje se producían cambios en el comportamiento de las personas. Fueron objeto de sus observaciones la exitosa terapeuta familiar Virginia Satir, el padre de la hipología médica moderna Milton Erickson y el creador de la gestalt Fritz Perls; además de la influencia teórica de Gregory Bateson. Bandler y Grinder habían llegado a la conclusión de que estos maestros del cambio tenían en común ciertos modelos de interacción que aplicaban la mayoría de las veces de manera inconsciente. Estos autores querían identificar los patrones que estos tres psiquiatras utilizaban siendo tan diferentes. Los patrones fueron identificados y depurados para elaborar un modelo de comunicación efectiva con el cual lograr cambios personales y aprendizajes mediados que permitieran disfrutar la vida.

A este meta modelo se le asignó el nombre de Programación Neurolingüística porque se basa en la habilidad para descubrir los programas, entendidos como modelos o mapas; sobre la base biológica que corresponde al «neuro» que permite procesar su experiencia, estudiar el cómo la recibimos y cómo la integramos y, la base «lingüística» por el uso del lenguaje verbal y no verbal para codificar y ordenar nuestras experiencias, es decir, conformar el modelo o mapa. Se considera un Meta-Modelo porque trasciende lo teórico y va más allá de los modelos establecidos.

## PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA

La Programación Neurolingüística, (PNL), postula que los seres humanos perciben parte de la realidad por cada uno de los sentidos y puede variar la percepción en uno de los sentidos, con aspectos contextuales. Por la acción del sistema nervioso quien determina cómo un órgano puede ser más estimulado que otro, sistemáticamente se distorsiona y borra trozos enteros de esta percepción del mundo; de esta manera se establece un primer conjunto de filtros, el de las limitaciones neurológicas, para distinguir al ambiente. Cada individuo le da utilidad práctica a la información almacenada, de acuerdo con su tradición lingüística y sus condiciones personales, definiéndose así el segundo tipo de filtros, el de las limitaciones individuales; y, por último, el filtro de las limitaciones sociales correspondiente a las conveniencias que se establecen entre los grupos familiares, de la escuela o del trabajo, lo que le da al sujeto un campo de elaboración de representaciones muy divergente.

El comportamiento de las personas según la PNL, es diferente de acuerdo con la forma de percibir el mundo o la forma de tomar contacto con el ambiente y desde los sistemas de representación visual, auditivo y kinestésicos (VAK) cada persona posee un canal líder, según el espacio donde se desenvuelven.

Las personas cuyo canal líder es el visual son estimuladas por todo lo que se pueda ver del mundo que le rodea; utilizan en su vocabulario expresiones como "mira...», "mostrar...", "ver...", "pintar" " imagen..", sus conversaciones son de ritmo rápido, con tono de voz nasal; sus pensamientos están cargados de imágenes. Pueden iniciar varios temas y dejarlos sin concluir porque tienen varias ideas y les faltan las palabras para cerrar una frase y por ese motivo se les considera superficiales.

Las personas cuyo canal predominante es el auditivo abordan la percepción del mundo a través del sonido, tienen un ritmo lento, pausado, necesitan un «aha...», «mmm...», es decir, una comprobación auditiva que les dé la pauta de que se les presta atención. Utilizan en su vocabulario palabras tales como «óyeme», «escúchame» «me hizo clic...», «me suena...». Tienen a ser metódicas; piensan en forma secuencial, hasta que no terminan una idea no inician otra; los sujetos auditivos son más profundos y analíticos y por lo regular no son ni tan rápidos como los visuales, ni tan lentos como los kinestésicos.

Las personas cuyo canal predominante es el kinestésico captan todas las sensaciones del mundo que las rodea; además, necesitan ser acariciados, estimulados para expresar sus sentimientos. Por este motivo requieren de tocar a las personas con las que comparten ideas como " dar una palmada en el hombro", «agarrar las manos», preguntar con frecuencia «¿cómo estás?. Son los que se van a sentir atendidos cuando alguna persona se les acerca, se emociona o interesa por sus sentimientos o sensaciones. Usan palabras como «me siento de tal manera...», «me puso la piel de gallina tal cosa...» o «me huele mal este proyecto...». Todo lo expresan a través de sensaciones. Tienen mucha capacidad de concentración, para hacer las cosas y su trabajo es lento, pero se sienten satisfechos con el disfrute de sus sensaciones.

Las personas nacen con los tres sistemas de representaciones para acceder a la información y a lo largo de la vida se van desarrollando unos más que otros dependiendo las cargas genéticas y de diferentes agentes del contexto como, los efectos que tienen las personas que se tienen alrededor, la influencia de los grupos de aprendizaje, de la familia y la escuela, inclusive hasta de la experiencia laboral que le toque vivir.

De acuerdo con lo planteado por Carpio e Isturiz (1997), existen personas que realizan los cambios con facilidad pero otros los viven como etapas de sufrimiento; la diferencia está

en la diversidad de modelos de representación que tiene cada individuo de la realidad. Lo relevante de la PNL consiste en proveer a las personas de estrategias para cambiar sus modelos de representación del mundo con la finalidad de que puedan percibir una amplia gama de opciones que le permitan enfrentar una situación particular.

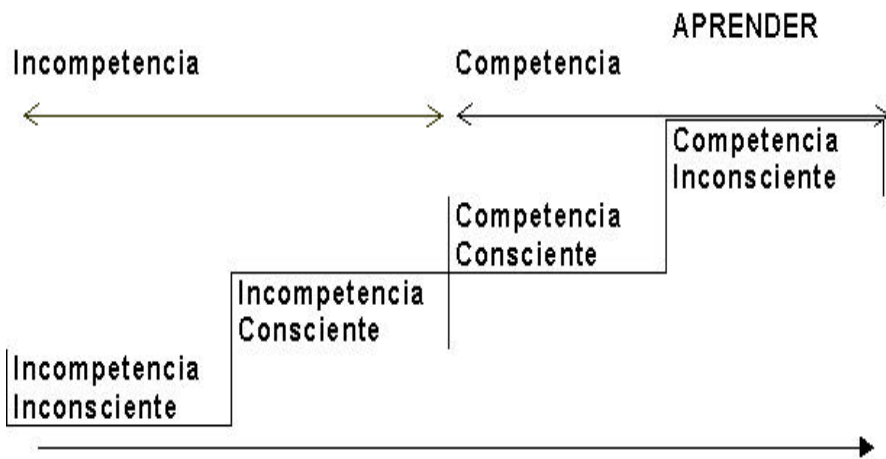
La Programación Neurolingüística es una escuela de pensamiento pragmática -una «epistemología» - que provee herramientas y habilidades para el desarrollo de estados de excelencia en comunicación y cambio aplicable a los diferentes niveles en los que actúa el ser humano. Promueve la flexibilidad del comportamiento, el pensamiento estratégico y una comprensión de los procesos mentales porque describe la dinámica fundamental entre mente (neuro) y lenguaje (lingüística) y el cómo su interacción afecta al cuerpo y la conducta (programación).

De acuerdo con Carpio e Isturiz (1997), el lenguaje es un valioso recurso de información sobre la manera como la persona representa su experiencia y como puede establecer un canal de comunicación con su interlocutor a través de tres dominios autónomos que son: el corporal, el emocional y el lenguaje. Las manifestaciones entre cada uno de estos dominios son coherentes entre sí por lo que su recuerdo también es coherente, por ejemplo ante una situación de miedo o de felicidad extrema, la persona no puede emitir palabra, ya que el individuo primero experimenta sentimientos y emociones y luego los expresa mediante el lenguaje.

### **Meta-Modelo de Aprendizaje**

El modelo de aprendizaje que ha estado presente en la educación concreta un conjunto de experiencias que tiene por finalidad lograr la adquisición de conocimientos, de habilidades y destrezas, cuyos objetivos están previstos en el curriculum y

en los lineamientos de instrucción. El modelo de aprendizaje tenía la noción de consciente e inconsciente, y su concepción de aprendizaje se basaba en partir de una incompetencia inconsciente y luego de transitar por la incompetencia consciente y la competencia consciente se llega a la competencia inconsciente. La dimensión consciente de las funciones del cerebro trabaja bajo un marco de lógica lineal y ajustada al tiempo, mientras que la inconsciente funciona desde una perspectiva intuitiva, emocional, sin relacionarse con el tiempo ni la lógica.



**Gráfico 1: Modelo de Aprendizaje**  
**Fuente: Flores, M.(2000)**

Este modelo se puede explicar con un ejemplo de la vida:  
"Aprender a manejar un carro"

1. No sabe hacer nada, además de no saber que no sabe hacerlo. Esto corresponde a la primera fase: Incompetencia Inconsciente.
2. Requiere de toda atención para dominar todos los detalles del acto que implica manejar: conocer todos los instrumentos, saber donde están ubicados y como funciona. Así mismo se requiere de una coordinación muscular objeto y entorno. Se asocia con la segunda

- fase, incompetencia consciente.
3. Adquiere cierta habilidad y conocimiento de la tarea, aunque no domina la acción de conducir todavía, corresponde a la tercera fase competencia consciente
  4. Todas las conductas que aprendió de forma armonizada se automatizan pasando a ser inconscientes. Y se posesiona de la cuarta fase, competencia inconsciente.

En este sentido, O'Neil (1981) sostiene que los docentes, comunicadores y psicólogos conciben la relación como un intercambio de información que pueda producir cambios, facilitando: a) Identificación del estado o condición presente; b) Evaluación de los recursos disponibles por la persona para cambiar; c) Identificación del estado final o meta, pero no tomaban en cuenta la calidad de las competencias adquiridas ni el proceso de automatización.

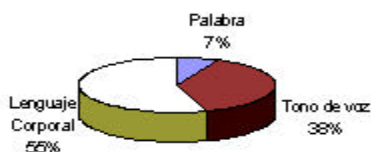
Las personas se enfrentaban de diferentes formas a las situaciones de la vida que impliquen aprendizaje, de allí que el éxito consistía en pasar de un estado inicial o insatisfecho a otro estado final o de satisfacción utilizando los recursos que tiene disponibles, disminuyendo las limitaciones que tiene para lograr las metas. Este modelo asume que el aprendizaje se planifica con el cruce de prácticas diferentes; con una configuración preestablecida para llegar al producto. Esta práctica en su momento dio beneficios pero ha agotado su capacidad de dar respuestas útiles a los requerimientos actuales. Mientras que el Meta-Modelo propuesto por la PNL, describe que existen cuatro componentes que facilitan su aplicación, especialmente, para el aprendizaje, estos son: omisiones, distorsiones, generalizaciones y sistemas de representaciones y dos estrategias anclaje y reencuadre.

## Componentes

**Las omisiones** son todas aquellas definiciones de conceptos que se tienen que entender acerca de lo que se está tratando y que por parecer obvio no se clarifican. **Las distorsiones** corresponden a aquellas expresiones que otro dice y que se repiten como frases de la persona que escuchó, cambiando el significado y la intención. **Las generalizaciones** se dan cuando se entiende que las conductas, las pautas claves esenciales y la secuencia de lo que se hace son semejantes a la de otros y se asume que todos lo hacen igual. **Los sistemas de representación** consisten en el modo como cada persona se da cuenta o percibe el mundo externo y el interno, generando imágenes visuales o teniendo sensaciones kinestésicas o hablándose a sí misma o escuchándose a sí misma.

La Programación Neurolingüística, en este sentido, establece que se almacene la experiencia en los mismos sistemas de representación en los que fueron percibidos los estímulos. En las experiencias de contacto con el medio se usan todos los sentidos y puede ser que en algunos ambientes se utilice un sentido más que otro; por ejemplo, en una sala de arte se usa la vista más que otros sentido, un nadador podrá tener desarrollado su sistema kinestésico, mientras que un miembro de una orquesta se presume que tiene agudizado el sistema auditivo.

Sería importante conocer los sistemas de representación favoritos de las personas porque permite establecer comunicaciones efectivas entre los docentes y los estudiantes. El reconocimiento de los sistemas permite que las explicaciones y la transmisión de los pensamientos de los profesores sean fácilmente entendibles, en sintonía con una atmósfera de credibilidad, confianza y participación.



## Gráfico N° 2 Formas de Comunicación

Fuente: O'Connor y Seymour (1993)

Este gráfico N° 2, propuesto por O'Connor y Seymour (1993), explica que las personas se comunican mediante palabras, pero éstas están influidas por el tono de voz y por el lenguaje del cuerpo, y en tanta proporción que muchas veces se interpreta mal algún mensaje por las posturas del cuerpo o por la cantidad de voz con que se diga la información. El lenguaje es un indicador de los sistemas representativos porque se utiliza el lenguaje para expresar pensamientos, de allí que sea importante saber determinar cuál es el sistema representativo del interlocutor. La determinación del sistema de representación puede hacerse mediante la identificación de las palabras que más repite en el lenguaje común.

Bandler y Grinder (1988) sostienen que las señales de acceso son las vías mediante las cuales los programadores identifican los sistemas de representación favoritos de sus interlocutores. En la comunicación, el lenguaje está asociado a la emoción por lo que es necesario analizar el lenguaje desde el sonido, tono y tiempo, si el mensaje es rico en expresiones y palabras, mayor será la riqueza de la representación lingüística y por ende corresponderá a una de las estructuras profundas en las que se basa el Meta-Modelo; mientras que si se corresponde con un mensaje poco elaborado y con pocas expresiones verbales, se trata de una estructura superficial, para la cual se deberá determinar a qué estructura profunda corresponde para lograr algún proceso de cambio.

Entre las herramientas que presenta el Meta-Modelo se encuentran dos: el anclaje y el reencuadre, con estas herramientas las personas pueden identificar los sistemas de representación y pueden analizar las estructuras profundas y determinar qué se debe cambiar y qué se debe mejorar, y cómo eliminar o reestructurar las estructuras profundas.

## **Estrategias**

El anclaje es una de las estrategias del Meta-Modelo y constituye el proceso que permite asociar a un estado emocional deseado con un estímulo específico. Este proceso es un condicionamiento emocional que ocurre con frecuencia en la vida en condiciones, unas veces negativas y otras positivas, en forma asistemática. El Meta-Modelo lo utiliza de manera sistémica para evocar sentimientos y conductas deseadas en lugar de conductas no deseadas. Esto puede evidenciarse, por ejemplo, cuando una persona oye una canción en una situación especial, en la cual disfruta mucho o vive emociones fuertes; cuando vuelva a oír esta canción puede experimentar las mismas sensaciones que vivió la primera vez.

La Programación Neurolingüística utiliza con frecuencia un estímulo con una respuesta específica asociándola a otra representación incompatible, buscando neutralizar la situación que le es incómoda y lograr desactivar el anclaje.

Los docentes pueden usar el mismo procedimiento en situaciones en la que los estudiantes presentan miedo escénico cuando tienen que exponer algún tema. Para poder identificar las situaciones desagradables, el facilitador debe observar de forma detenida aspectos como cambio de postura, rubor, palidez, cambio de respiración, y de esta forma calibrar la situación. De igual forma, puede asociar alguna situación satisfactoria recordada por el mismo individuo en la que haya hecho una aparición en público que fuese agradable y, en ese momento, el docente incluye un estímulo de forma deliberada como sonido,

postura, expresión facial, un movimiento, relacionándolo con una instrucción precisa para que se asocie a la experiencia nueva y podrá ser usado cada vez que esta acción se repita, de tal forma que tenga los mismos sentimientos y sensaciones que en la situación agradable recordada. La meta de la PNL es remover las situaciones ancladas que son desagradables y sustituirlas por otras agradables.

El reencuadre es la otra estrategia del meta modelo, que permite colocar una conducta inadecuada en un nuevo contexto que la transforme en útil o valiosa, tomando los recursos que posee la persona, por que la idea no es quitar nada sino construir sobre la base de lo existente. El reencuadre facilita la identificación de la conducta indeseada y deseada, así como diferenciar el contexto adecuado y el inadecuado. El reencuadre le da un significado diferente porque busca diferenciar la intención de la propia conducta. Por ejemplo, cuando un estudiante se pone muy nervioso en una situación de prueba y olvida los contenidos estudiados, el reencuadre podría ayudar a precisar en qué circunstancias se pone nervioso y por qué es inadecuado, y podría anclarse una situación adecuada.

La tarea del facilitador es lograr que se diferencie la intención de la conducta desadaptativa y lograr los cambios. Estos elementos de análisis permiten establecer la empatía y la comprensión entre los interlocutores. En este caso los docentes pueden utilizar otros procesos especiales para lograr que el estudiante cambie sus conductas, es decir aprenda, desaprenda y reaprenda utilizando las herramientas de anclaje y reencuadre.

## **APRENDIZAJE MEDIADO**

La Programación Neurolingüística produjo el modelo de comunicación efectiva que puede ser aplicado a múltiples situaciones, en especial las educativas. Este consta de elementos estructurales denominados sistemas de representación, los cuales

pueden organizarse de acuerdo con unos patrones preestablecidos que conforman la conducta. El Meta-Modelo puede ser usado en el plano personal porque facilita la identificación de las experiencias del sujeto, la forma cómo representa el mundo y como establece sus mapas, así como puede variarlos si no son los más ajustado. En el plano educativo pueden utilizarse los mismo principios, ya que una vez identificado el proceso y su estructura cualquier contenido puede ser aprendido.

La PNL presume que el cerebro tiene dos hemisferios que funcionan de manera diferente, con el hemisferio derecho se es sintético, analógico, metafórico y creativo, mientras con el hemisferio izquierdo se es analítico, digital, verbal y lógico, ambas funciones ayudan a los procesos intelectuales tanto verbales como analíticos a que sean más flexibles. La acción conjunta de ambos permite tener una interpretación personal del mundo de acuerdo con los filtros propios de cada persona determinados por el lenguaje, las creencias, los valores o intereses y una comprensión de las experiencias de aprendizaje que realiza el individuo en el ámbito personal, educativo, familiar, laboral y social.

La Programación Neurolingüística ofrece una nueva posibilidad de programarse para funcionar con bienestar, cumplir con los objetivos que estimulan la autoestima, confianza y seguridad. Consiste en desprogramar el cerebro de esquemas preestablecidos como el ser malos, torpes, brutos, desmemoriados y programar mensajes de esquemas contrarios como ser bueno, hábiles, lúcidos, de excelente memoria, desde los espacios del aprender, desaprender y reaprender.

En el aprendizaje mediado se requiere que el proceso de orientación en el aprendizaje se utilicen las estrategias que estimulen a ambos hemisferios para que funcionen. El hemisferio izquierdo es lineal y secuencial, por lo que estará asociado al sistema de representación auditivo; procesa la propia

información y se podría decir que tiene un lenguaje propio. Mientras que el hemisferio derecho reúne partes para conformar un todo, trabaja con síntesis, se asocia a los sistemas de representación visual y kinestésico porque maneja los procesos visual y espacial; son fuente de la percepción creativa porque se encarga de relaciones no lineales como la fantasía y la manipulación de imágenes. Carpio e Isturiz (1997) señalan que el lenguaje presupone un enfoque lógico, lineal y reflexivo, propio del hemisferio izquierdo y relacionado con el lenguaje científico e interpretativo, por su parte el hemisferio derecho atiende al lenguaje imaginativo, metafórico, fantasioso, emocional y simbólico.

Estas formas de lenguaje se asocian también con los estilos de aprendizaje. Alonso, Gallego y Honey (1994) señalan que las personas que tienen un estilo de aprendizaje activo se corresponden generalmente con los sujetos visuales porque pueden intentar varias cosas a la vez, resuelven problemas, son arriesgados para enfrentar los retos y situaciones adversas. Los individuos con un estilo de aprendizaje reflexivo se asocian a sujetos con sistemas de representación auditivos, se detienen en la comprensión y revisan el discurso, los analíticos se relacionan con personas con sistemas de representación visuales porque observan mucho, pueden terminar una idea para seguir con otra. Los sujetos con estilo de aprendizaje pragmático se asocian con personas con sistemas de representaciones kinestésicas porque aprenden de una experiencia práctica, requieren de realimentación rápida que involucren acciones físicas para con ellos, como son caricias, abrazos y disfrute de sensaciones agradables. Las personas que tienen preferencia por un estilo de aprendizaje teórico se asocian con individuos con sistemas de representación combinado, porque por un lado, requieren sentirse en situaciones estructuradas como los auditivos; por otro, pueden abordar varias situaciones con ideas variadas y compleja como los visuales; y pueden detenerse en el análisis con una capacidad de concentración propia de los kinestésicos, viviendo su experiencia y disfrutándola.

Alonso y asociados (1994) señalan que las investigaciones sobre las evaluaciones de estudiantes a sus profesores evidencian que hay una preferencia por los estilos de aprendizaje; cuando el estilo de aprendizaje se corresponde con el sistema de representación del profesor las evaluaciones son positivas, si son contrarias las evaluaciones tienden a ser negativas. Esto indica cierta relación con los sistemas de representación de los profesores y de los estudiantes y su influencia en el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje puede ser literal o significativo de acuerdo con el planteamiento de Ausubel, Novak y Hanesian (1991); la comprensión permite dar significado a la información grabada por el aprendiz, la comprensión implica darle sentido a lo que se aprende, describir lo esencial del fenómeno, identificar el orden interno y saber qué factores intervienen.

Los modelos o mapas mentales considerados estrategias de aprendizaje utilizan los sistemas de representación ya que cuando las personas almacenan una actividad o un contenido en la memoria lo hacen en el mismo sistema en el que ha vivido la experiencia por lo que estos sistemas influyen en las preferencias de las personas para seleccionar el estilo de aprendizaje. O'Connor y McDermott (1998) plantean que el pensamiento sistémico explica cómo los modelos o mapas mentales facilitan el reconocimiento de las relaciones que existen entre los sucesos y las interpretaciones que se le dan a los hechos. Este fácil reconocimiento de los patrones proporciona un método para enfrentar los problemas, permite el razonamiento claro por lo que se torna un instrumento eficaz.

Armendariz (1999) señala que la PNL ofrece una comprensión conceptual que tiene como base la información y la observación de la conducta humana, por tal motivo al estudiar el proceso de aprendizaje se hace desde el cómo y no desde el por qué, como se trabaja con el cómo se puede modificar cualquier experiencia para el logro de objetivos o metas, que en

este caso son académicos. Así mismo, este enfoque supone que las personas al optimizar sus percepciones, pensamientos y sentimientos logran un nivel de independencia y grado de control de su propia vida que los hace más efectivos y tienen más satisfacciones. Según Armendáriz (1999) el Meta-Modelo define los pasos que debe seguir una persona para realizar cualquier actividad de manera exitosa, estos pasos le ayudan a:

- a) Tener contacto con las áreas personales que obstaculizan el logro de metas.
- b) Modificar emociones, comportamientos y creencias para un desarrollo permanente.
- c) Optimizar las habilidades para un mejor rendimiento en áreas como salud, aprendizaje, trabajo.
- d) Emplear formas de comunicación efectiva con nosotros y con otras personas.

Para Ríos (1999) el hombre tiene posibilidades de aprender significativamente porque es un ser curioso y por ende busca cosas nuevas e inventa con una capacidad reflexiva tal que lo lleva a modificar constantemente el entorno; la creatividad es una manifestación de esta capacidad que se manifiesta mediante conductas espontáneas para abordar una actividad imprimiéndole alegría y sencillez. El proceso de aprendizaje significativo conlleva a la indagación de los sistemas de representación que posee el sujeto que aprende y del docente facilitador para buscar la sincronización. Después, definir los estilos de aprendizaje y de enseñanza que tienen estudiante y profesor. Con estos dos elementos se puede construir el aprendizaje significativo estableciendo la interacción entre la información nueva y la estructura específica del conocimiento previo, denominado concepto integrador.

El hombre ha desarrollado nuevas tecnologías produciendo

mayor información en menor tiempo, por lo que la educación debe orientarse a lograr que las personas posean un panorama normal que lo ubique en el contexto global. Esto se hace cada vez más significativo, porque a partir de los años 90 emerge un nuevo modelo educativo que hace convergente la educación tradicional y la educación a distancia, mediante el uso de la comunicación en dos vías o interactiva, facilitando el aprendizaje y dándole una connotación de estudio independiente, debido que el estudiante goza de una cierta independencia para proponer sus metas de aprendizaje y disfrutar de un número de recursos de aprendizaje presentados a través de los recursos tecnológicos, de forma sincrónica, cuando la información se transmite en el mismo tiempo, como son las teleconferencias, audioconferencias, conferencias audiográficas y vídeo conferencias, entre otras; o de forma asincrónica cuando la transmisión del mensaje se hace con diferimiento de tiempo, como el fax, correo electrónico, conferencias por chateo, entre otros.

La preparación de este tipo de aprendizaje en los sistemas de estudio a distancia requieren de la producción de materiales instruccionales que, de acuerdo con la opinión de Ortiz (1998), deben contar con diseños integrados en los cuales se deben tener en cuenta los sistemas de representación y los estilos de aprendizaje para orientar la producción multimedia hacia la satisfacción de las necesidades de la mayoría de los estudiantes, con un sistema de redes telemáticas donde la asesoría presencial sea sustituida por la asesoría vía correo electrónico y asistencia mediante chats.

El modelo para la elaboración del material instruccional basado en el modelo de procesamiento de información y centrado en la enseñanza debe ser sustituido por un modelo sustentado en la construcción del conocimiento sobre la base de la experiencia, donde el participante pueda conformar el conocimiento en función de sus necesidades e intereses; por tanto el sujeto es libre de construir su propia interpretación del mundo donde los componentes del lenguaje, entre ellos, los

sistemas de representación le permitan llegar al conocimiento a partir de la negociación constante con las otras personas, porque el conocer su sistema y el de los demás, facilitará el establecimiento de una comunicación directa y clara.

Para el Aprendizaje Mediado el mayor aporte de la Programación Neurolingüística consiste en que los sujetos puedan desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje, utilicen el lenguaje como un recurso para establecer comunicaciones interpersonales valiosas a partir del conocimiento de los componentes del lenguaje, como omisiones, distorsiones, generalizaciones y los sistemas de representación de sí mismo y de las otras personas, y puedan buscar las estrategias que enriquezcan la percepción que tiene del mundo y de sí mismo. Por ende, el proceso de aprendizaje estará igualmente enriquecido en cuanto el sujeto que aprende buscará sus propios entornos significativos en la medida que utilice ambos hemisferios, desarrolle estrategias para mejorar sus sistemas de representación y de lenguaje; use el anclaje y reencuadre para superar las situaciones de conflicto que se presenten en el proceso y finalmente, pueda proponer sus propios objetivos y metas de aprendizaje. Todas estas condiciones son especialmente tomadas en cuenta por la educación a distancia porque aprender supone haber actuado frente a la realidad presente para lo que el adulto que aprende requiere autonomía e independencia que significa responsabilizarse del ritmo de aprendizaje y las circunstancias en que lo hará.

Otro aporte de la PNL corresponde a las orientaciones que da al diseño de instrucción para buscar la combinación de materiales y actividades de aprendizaje que logren que el participante aprenda a valorar sus propias habilidades a partir de las interpretaciones de la realidad, por lo que la instrucción no debe estar tan centrada en los contenidos como en el proceso de desarrollo de las estrategias de aprendizaje. En apoyo de la educación a distancia, la PNL a través de este Meta-Modelo permite que el diseño de instrucción ofrezca las representaciones

fidedignas de hechos y leyes adaptados a los diferentes contextos, ritmos, estilos y capacidades de aprendizaje para que se pueda dar un aprendizaje mediado coherente, eficaz con facilidad de transferencia y aplicabilidad.

## CONSIDERACIONES FINALES

El análisis de los conceptos presentados permite proponer algunas ideas de cierre:

*Primero:* reconocer que los seres humanos tienen los tres sistemas de representación, visual, auditivo y kinestésico (VAK) y que a lo largo de la vida se desarrolla uno más que otro y que la PNL puede desarrollar destrezas en las personas para mejorar sus sistemas de representación y de comunicación para construir el conocimiento a partir de la experiencia de aprendizaje adaptados a los recursos y necesidades en pro de la excelencia;

*Segundo:* utilizar el meta modelo en el análisis de la experiencia humana en función de desprogramar del cerebro aquellos esquemas que no dan resultados y programar aquellos que reporten la excelencia en las actividades realizadas;

*Tercero:* identificar mediante la PNL los sistemas de representaciones y los estilos de aprendizaje tanto del sujeto que aprende como del que facilita, porque son necesarios para planificar el aprendizaje ya sea presencial o a distancia con el uso de los medios telemáticos;

*Cuarto:* proponer elementos novedosos en la planificación de la instrucción porque se vislumbra a corto plazo la adopción del sistema de redes que facilitaría el diseño instruccional orientado a tres logros principales: el desarrollo de una cultura globalizante, formación especializada y restringida a ciertas áreas del conocimiento, y capacidad de aprendizaje para toda la vida, dentro de un enfoque de educación continua;

*Quinto:* usar herramientas tecnológicas que provean de flexibilidad y diversidad al curriculum lo cual podría permitir su actualización permanente y las modificaciones del diseño de instrucción con la producción de materiales en multimedia e hipertexto mediante el uso de las tecnologías interactivas atendiendo a los sistemas de representación, estilos de aprendizaje y mapas conceptuales, fortaleciendo la autonomía y por ende el autoaprendizaje propio de los sistemas a distancia.

## REFERENCIAS

Alonso, C., Gallego, D., y Honey, P., (1994) *Estilos de aprendizaje*. Bilbao: Ediciones Mensajero

Armendáriz, R. (1999) *PNL sanando heridas emocionales*. Editorial PAX México.

Ausubel, N., Hanesian, H., (1991) *Psicología Educativa Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas, Cap 2.

Bandler, R., y Grinder, J., (1988) *La estructura de la magia I*. Santiago de Chile: Editorial Cuatro vientos.

Bandler, R., y Grinder, J., (1989) *De sapos a príncipes*. Santiago de Chile: Editorial Cuatro vientos.

Carpio, M., y Isturiz, L., (1997) *¡Mira! ¡Escucha! Y ¡Conectate! con la P.N.L.* Caracas: Ediciones Gerardo A Toro del IPC.

O»Neill (1981) *Programación Neurolingüística para asesores psicológicos*. En *The personnel and guidance journal*

Le Poncin, M., (1992) *Gimnasia Cerebral*. Bogotá: Ediciones Temas de hoy.

Losada, J., (1990) *Programación Neurolingüística como recurso terapéutico*. En *Psicología Psicoanalítica* Vol. IV

Novak, J., y Gowin, D., (1988) *Aprediendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.

O'Connor, J., y Seymour, J. (1993) *Introducción a la Programación Neurolingüística (PNL)*. Barcelona: Ediciones Urano.

Ortiz, J., (1998) *La educación a distancia en el umbral del nuevo Paradigma Telemático*. En Informe de Investigación Educativa Vol. XII N° 1 y 2. Caracas: Ediciones UNA.

Ríos, P., (1999) *La aventura de aprender*. Caracas: Cognitus, C.A.