



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**LA CAZA DEL TESORO COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MÚSICA EN LA EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

Tutor: Dra. Marina Polo

Autores:

Colmenares García, Jaivik Alexander

C.I.V – 14.667.114

Quintero Pernia, Tonny Jesús

C.I.V15.394.764

Caracas, Septiembre 2013



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA**



**FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA COOPERATIVO DE FORMACIÓN DOCENTE**

**LA CAZA DEL TESORO COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MÚSICA EN LA EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

***Trabajo de grado presentado ante la Universidad  
Central de Venezuela para optar a la Licenciatura  
en Educación, Mención Artes***

Caracas, Septiembre 2013



### VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1505 de fecha 17-07-2013 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por **QUINTERO PERINA, TONNY JESUS (15.394.764)**, Y **COLMENARES GARCIA, JAIVIK A. (14.667.114)** bajo el Título: **LA CAZA DEL TESORO COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MUSICA EN LA EDUCACION PRIMARIA**, para optar el Título de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN**, dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 26-09-2013 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, acordamos calificarlo como:

APLAZADO  APROBADO  otorgándole la mención:  
 SUFICIENTE  DISTINGUIDO  SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: El valor evolutivo que tiene el trabajo desde el punto de vista curricular (teórico-práctico) así como desde lo innovador y creativo para la enseñanza musical de la escuela primaria. Por otra parte el valor pedagógico de la herramienta tecnológica utilizada que permite desarrollar competencias indagatorias en los estudiantes. Y de pactos para que la escuela de educación desarrolle trabajos similares.

Grecia Almeida  
 Profa. Grecia Almeida

Lenny Zapirano  
 Profa. Lenny Zapirano

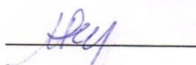
Marina Polo  
 Tutora Marina Polo



#### APROBACION DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Marina Polo, de la Universidad Central de Venezuela, adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutora del Trabajo de Grado titulado **LA CAZA DEL TESORO COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MÚSICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**, realizado por los ciudadanos Jaivik Alexander Colmenares García C. I. 14.667.114, y Tonny Jesús Quintero Pernía C. I. 15.394.764, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la discusión del mismo.

En Caracas a los 26 días del mes de Septiembre de 2013



Prof. Marina Polo

C.I.: 3.144.452

## **Dedicatoria y agradecimiento**

*A Dios primeramente por permitirnos culminar esta etapa abriendo todas las puertas al éxito.*

*A nuestros padres y nuestras hermanas por su apoyo incondicional y su infinito amor.*

*A mi esposa Patricia Rizo de Colmenares, por ser mi ayuda idónea, incentivándome a seguir a pesar de todas las circunstancias. Te amo.*

*Al profesor Pedro Celestino Rodríguez por todas las orientaciones y ayudas que nos brindó durante la elaboración del Trabajo de Grado.*

*A la Dra. Marina Polo, por ser nuestra guía en este proceso y que con su mística profesional nos llevó con ahínco a la meta.*

*A Omar Pinto por su invalorable ayuda técnica en la elaboración de la Caza del Tesoro.*

*Gracias a todos y a todas.*

Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Educación  
Programa Cooperativo de Formación Docente

## **LA CAZA DEL TESORO COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA MÚSICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Tutora: Dra. Marina Polo

Autores: Colmenares García, Jaivik Alexander  
Quintero Pernía, Tonny Jesús

### **RESUMEN**

El trabajo especial de grado titulado La Caza del Tesoro como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música en la Educación Primaria, consistió en determinar el efecto de la aplicación de la herramienta Caza del Tesoro en la aprehensión de los conocimientos respecto a los géneros musicales venezolanos, aplicada a discentes de sexto grado de la segunda etapa de Educación Primaria. Los objetivos específicos de este proyecto estuvieron centrados en: 1) Determinar las estrategias para la enseñanza de la música en los discentes. 2) Identificar las herramientas tecnológicas existentes en las Web adecuadas para educar en música. 3) Diseñar y aplicar la Caza del Tesoro sobre los géneros musicales venezolanos en los discentes de sexto grado de Educación Primaria. 4) Determinar los efectos del uso de la estrategia caza del tesoro en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la música en dichos discentes. 5) Describir los resultados obtenidos al aplicar la Caza del Tesoro en los alumnos. El tema en cuestión está relacionado con la didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje en la música, temas – que no está de más acotar- han sido estudiados, pero tienen muchos vacíos por resolver sobre todo desde el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la enseñanza en general. Particularmente, se utilizó la Caza del Tesoro para enseñar los géneros musicales venezolanos y ver los efectos que produce esta herramienta en los alumnos en la aprehensión de los conocimientos musicales. Se pudo observar por medio de los resultados arrojados que es posible captar el interés real de los alumnos respecto a las clases de música en las escuelas básicas, así como también, erradicar la excusa por parte del alumnado de que las clases de música son para zafarse de las obligaciones de estar en el aula de clases en materias de otra índole igualmente importantes para su desarrollo académico.

**Descriptor:** Caza del tesoro, Música, Estrategias, enseñanza

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTY AND EDUCATION HUMAN  
SCHOOL OF EDUCATIONS

**THE HUNT FOR THE EXCHEQUER LIKE TOOL IN THE PROCESS OF  
EDUCATION - LEARNING OF THE MUSIC IN THE PRIMARY EDUCACIÓN**

Tutora: Dra. Marina Polo

Authors: Colmenares García, Jaivik Alexander  
Quintero Pernía, Tonny Jesús

**ABSTRACT**

The special work of titled degree The Hunt for the Exchequer as tool in the process of education - learning of the music in the Primary Education, it consisted of determining the effect of the application of the tool He hunts of the Exchequer in the apprehension of the knowledge with regard to the musical Venezuelan kinds, applied to discentes of sixth degree of the second stage of Primary Education. The specific aims of this project were centred in: 1) To determine the strategies for the education of the music in the discentes. 2) To identify the technological existing tools in the Web adapted to educate in music. 3) To design and to apply the Hunt for the Exchequer on the musical Venezuelan kinds in the discentes of sixth degree of Primary Education. 4) To determine the effects of the use of the strategy hunts of the exchequer in the process of education and learning of the music in sayings discentes. 5) To describe the results obtained on having applied the Hunt for the Exchequer in the pupils. The topic in question is related to the didactics and the process education - learning in the music, topics - that it is not of more annotating - have been studied, but they have many emptinesses for resolving especially from the use of the Technologies of the Information and the Communication (TIC) for the education in general. Particularly, the Hunt for the Exchequer was in use for teaching the musical Venezuelan kinds and for seeing the effects that this tool produces in the pupils in the apprehension of the musical knowledge. It was possible to observe by means of the brave results that it is possible to catch the royal interest of the pupils with regard to the classes of music in the basic schools, as well as also, eradicate the excuse on the part of the student body of which the classes of music are to get away from the obligations to be in the classroom of classes in equally important matters of another nature for his academic development.

Describers: Hunt for the exchequer, Music, Strategies, education

## INDICE

Dedicatoria y agradecimiento.....	I
Introducción.....	1
CAPÍTULO I.....	4
El Problema de Investigación.....	4
Planteamiento del problema.....	4
Preguntas de la Investigación.....	5
Pregunta General.....	5
Preguntas Específicas.....	5
Justificación e importancia.....	6
Objetivos de la Investigación.....	10
General.....	10
Específicos.....	10
Antecedentes de la Investigación.....	11
CAPITULO II.....	18
Marco Teórico.....	18
Bases Teóricas.....	18
Conductismo.....	18
Cognitivismo.....	18
Constructivismo.....	19
Aprendizaje significativo.....	20
Humanismo.....	21
El computador en la educación.....	21
Las TIC.....	25
Páginas Web.....	26
La Web 2.0.....	27
Simuladores.....	29
Wesquest.....	31
La Caza del Tesoro como herramienta en el proceso de enseñanza- aprendizaje.....	32
CAPÍTULO III.....	34



Metodología.....	34
Proceso de investigación.....	35
CAPITULO IV.....	37
Análisis de Resultados.....	37
1. Cuestionario de Información Inicial.....	38
• Tabla 1.- Resultado del cuestionario de información inicial.....	38
2. Cuestionario sobre los conocimientos e intereses musicales por parte de los discentes.....	39
3. Cuestionario de habilidades de búsqueda y selección de la información (pre prueba).....	40
• Referente al uso de las TIC y los métodos de búsqueda tradicional.....	41
• Cuadro # 1.- Referente al uso de las TIC y los métodos de búsqueda tradicional.....	42
• Referente a la forma y orden de investigación del discente.....	42
• Cuadro # 2.- Referente a la forma y orden de investigación del discente.....	43
• Referente a la calidad y exactitud de la información encontrada por el discente.....	44
• Cuadro # 3.- Referente a la calidad y exactitud de la información encontrada por el discente.....	45
• Referente a la selección, síntesis y presentación final de la investigación.....	45
• Cuadro # 4.- Referente a la selección, síntesis y presentación final de la investigación.....	46

4. Desarrollo, planificación y ejecución de la Caza del Tesoro.....	47
5. Registro de los participantes durante la aplicación de la Caza de del Tesoro de los Géneros Musicales Venezolanos.....	48
6. Registro sobre el resultado final de la investigación realizada a través de la Caza del Tesoro de los Géneros Musicales Venezolanos.....	49
• Criterios de evaluación de la Caza del Tesoro.....	49
• Resultados de la evaluación de los trabajos finales de la Caza del Tesoro.....	50
• Descripción de actividades en la Caza del Tesoro.....	51
CAPITULO V.....	56
Conclusiones .....	56
Recomendaciones.....	62
Referencias.....	64
Anexos	
1. Cuestionario de información inicial.....	69
2. Cuestionario sobre los conocimientos e interés musical por parte de los discentes.....	70
3. Cuestionario de habilidades de búsqueda y selección de información (Pre prueba).....	71
• Referente al uso de las TIC y los métodos de búsqueda tradicional.....	71

- Referente a la forma y orden de investigación del discente.....71
- Referente a la calidad y exactitud de la información encontrada por el discente.....72
- Referente a la selección, síntesis y presentación final de la investigación.....73

4. Criterios de Evaluación de la Caza del Tesoro.....74

## INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son unas de las herramientas más preponderantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; pues, amplían el abanico de posibilidades didácticas y pedagógicas fuera y dentro del aula de clases, despertando y potenciando a su vez el interés por el estudio en el discente. Esto se debe a dos factores primordiales, tales como: fácil accesibilidad a la información y sencillez que procede del formato en cómo se presenta la información adquirida. Estas dos características, hacen que las (TIC), sean un aliado que complemente la aprehensión de conocimientos académicos en los niños.

Una de las herramientas más versátiles y usadas actualmente por los niños desde una edad muy temprana, es el internet. Este medio es utilizado por los estudiantes desde antes de la edad escolar, y se hace más evidente su uso durante los primeros años de la Educación Primaria, para el uso investigativo y lúdico.

En este sentido, se puede encontrar que en el uso del internet hay herramientas que ayudan a plantear nuevas estrategias de enseñanza, combinando la forma tradicional y la investigación online, rescatando el interés de los discentes en el estudio de diferentes áreas necesarias para su desarrollo integral.

La *Caza del Tesoro* es una de esas herramientas que contribuye al desarrollo de las investigaciones escolares por parte del alumnado de una manera sencilla, rápida y divertida. Además, le da al docente una metodología de trabajo adaptada a la vanguardia de este tiempo.

Es por esto, que este trabajo titulado *La Caza del Tesoro como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música en la Educación Primaria*, estuvo enfocado en determinar la estrategia Caza del Tesoro en la aprehensión y rescate del interés del discente por los conocimientos musicales, en este caso, los géneros musicales venezolanos.

Los objetivos de la investigación: 1) Se centraran en las habilidades de los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria respecto al uso del internet y búsqueda de información en las investigaciones escolares a través de dicho medio.

2) Describir las diferentes estrategias para búsqueda de información online con fines educativo.

3) Describir la estrategia Caza del tesoro como un medio ideal para el desarrollo de búsqueda de información e investigación por parte del estudiante.

4) Diseñar y aplicar la Caza del Tesoro en los discentes del sexto grado de Educación Primaria centrado en el desarrollo de competencias de investigación digital realizadas por los mismos estudiantes.

5) Describir los resultados arrojados en la aplicación de la Caza del Tesoro en las discentes para el desarrollo de las competencias de investigación digital realizadas por los alumnos.

La metodología usada para esta investigación fue de tipo documental y de campo, utilizando los factores cualitativos y cuantitativos, tomando en cuenta a veintitrés (23) alumnos de 6to grado de Educación Primaria de la U.E.N. "Padre Sojo", ubicada en la ciudad de Caracas, Venezuela.

Dicha investigación se realizó en varias fases:

1) Recopilación de información bibliográfica y online que permitieron el avance y desarrollo de la justificación teórica del trabajo en cuestión.

2) Elaboración de la Caza del Tesoro de los Géneros Musicales Venezolanos.

3) Aplicación de encuesta sobre conocimientos previos de los alumnos e inquietudes, antes de la puesta en práctica de la Caza del Tesoro.

4) Aplicación de la Caza del Tesoro, y revisión de las impresiones de los alumnos después de dicha aplicación.

En el capítulo I. Se trata del problema de investigación, donde se comenta sobre la realidad venezolana respecto a la educación del niño y su desarrollo

en este proceso. Se formulan las preguntas y los objetivos de investigación, se justifica y se dan a conocer los antecedentes significativos para el progreso de la investigación. En el capítulo II. Se presentan las bases teóricas que apoyan la investigación; las principales teorías del conocimiento y las tecnologías de la información y comunicación, enfocadas a la educación del discente.

En el capítulo III. Se describe la metodología, las técnicas e instrumentos de recolección de información y el proceso de la investigación mostrando las fases desarrolladas, el diseño de la Caza del Tesoro y los procedimientos e instrumentos utilizados. El capítulo IV presenta el análisis de los datos obtenidos, así como la correspondiente interpretación cualitativa y cuantitativa de los cuestionarios de información inicial, habilidades de búsqueda y selección de información; registro de los participantes y tabla de registro de resultados finales de este estudio. Y por último en el capítulo V se presentan las conclusiones y recomendaciones propias del trabajo en cuestión, que sirven como apoyo para investigaciones posteriores.

## CAPITULO I

### El Problema de Investigación

#### ***Planteamiento del problema***

El Sistema Educativo debe estar encaminado hacia la excelencia, incremento y total desarrollo del niño, y a su vez en la inclusión de su contexto como parte del engranaje que transforma y da vida al educando en la medida que este se apropia de su medio ambiente. A su vez, la educación en Venezuela debe promover junto con las políticas de Estado el conocimiento y uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en las instituciones educativas como herramientas que faciliten la comprensión y aprehensión de los conocimientos que el discente va adquiriendo.

Es preocupante que los alumnos de educación primaria, no tomen en serio o les aburra las clases de música, considerando a ésta como una excusa, sólo para escapar de las obligaciones del aula de clases. Pareciera que, las especialidades artísticas son el escape perfecto para huir de las otras asignaturas o son vistas como materias de poco interés.

Ante esto, es necesario indagar sobre nuevos métodos para atraer la atención y buscar nuevas estrategias didácticas en estas especialidades. Es posible que usando las tecnologías de la información y la comunicación se pueda lograr un cambio de actitud.

Por otra parte, actualmente, hay un porcentaje considerable de niños que usan el Internet y las computadoras con un dominio envidiable; esto les apasiona y atrae al mundo virtual, lo cual puede ser útil en educación si se utiliza el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) adecuadamente; y muy especialmente, herramientas como la *Caza del tesoro*, que se presenta como una alternativa agradable y pedagógica para los niños.

Dicha herramienta puede ser una estrategia muy apropiada para reforzar el interés por aprender no sólo la música, sino todas las áreas de aprendizaje que requiere el discente, por lo interactiva, amena, dinámica y divertida.

Estos progresos tecnológicos nos llevan a pensar que la educación en Venezuela debe cambiar las estrategias y medios didácticos adaptándose a los nuevos tiempos, al incorporar nuevas estrategias apoyadas en las TIC, se

logren aulas de niños llenos de dinamismo y curiosidad, abiertos a nuevas e innovadoras formas de educar y no estudiantes desmotivados y fastidiados en cualquier tipo de actividad.

## **Preguntas de la investigación**

Esta preocupación nos permite hacernos las siguientes preguntas para dar solución a la investigación:

### **Pregunta General**

¿Cuáles son los efectos que produce la aplicación de la herramienta Caza del Tesoro para la comprensión de la música en los discentes de sexto grado de Educación Primaria?

### **Preguntas Específicas**

¿Qué estrategias de enseñanza serán las más apropiadas para la enseñanza de la música en alumnos que estudian sexto grado de educación primaria?

¿Cuáles son las herramientas y estrategias más usadas por los alumnos para resolver las asignaciones?

¿Qué herramientas tecnológicas existen para la enseñanza de la música?



## ***Justificación e Importancia de la Investigación***

Las nuevas tecnologías forman parte importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El e-learning es un tipo de enseñanza que se caracteriza por la ausencia física entre el profesor y el discente, y que usa el internet como medio de distribución del conocimiento y comunicación.

Entre los beneficios más claros que los medios de comunicación aportan a la sociedad se encuentran el acceso a la cultura y a la educación, donde los avances tecnológicos y los beneficios que comporta la era de la comunicación lanzan un balance y unas previsiones extraordinariamente positivas. Algunos expertos han incidido en que debe existir una relación entre la información que se suministra y la capacidad de asimilación de la misma por parte de las personas, por esto, es conveniente una adecuada educación en el uso de estos poderosos medios.

La educación en Venezuela ha de replantear sus objetivos, metas, pedagogías y didácticas. Las mismas fuerzas tecnológicas que hacen necesario el aprendizaje, lo harán agradable y práctico. Las escuelas, como otras instituciones, están reinventándose alrededor de las oportunidades abiertas por la tecnología de la información. Las redes educativas virtuales se están transformando en las nuevas unidades básicas del sistema educativo, que incluyen el diseño y la construcción de nuevos escenarios educativos, la elaboración de instrumentos educativos electrónicos y la formación de educadores especializados en la enseñanza en un nuevo espacio social.

Debido a los avances tecnológicos y científicos a nivel mundial, en especial en el área cibernética, se hace necesario el uso de los sitios web, como herramientas para la aprehensión y mecanismo que potencie el interés por la música a nivel de la educación básica, y en este caso especial al 6to grado de la segunda etapa de educación básica.

El uso de la herramienta *Caza del Tesoro* cambiaría el patrón o el concepto de impartir clases de música de la manera tradicional; es decir, el uso del pizarrón para las clases teóricas en niños que en su mayoría son intranquilos, enérgicos, cambiantes y dinámicos. La práctica musical es la misma en su extensión, pues, requiere de la guía del profesor

independientemente; sin embargo, esta estrategia puede agilizar el entendimiento de conocimientos musicales por el niño sin la necesidad de tener en todo momento al docente presente. Entonces, las clases teóricas si deben cambiar y más cuando de allí es que se forman los alumnos intelectualmente que en un futuro pueden llegar a ser músicos si así lo desean.

Aguilera (2005), en su libro *“Tres alternativas, tres talleres didácticos”*, expone tres puntos estratégicos para enfocar la enseñanza musical: a) la música como estrategia en la enseñanza de la lengua materna, b) el patrimonio poético-musical folklórico y popular en el aula y c) las situaciones conflictivas: una herramienta didáctica en el aula.

Haciendo referencia de los dos primeros puntos, el autor acota que la enseñanza y el aprendizaje de la lengua son más fáciles al respetar la idiosincrasia de los aprendices; es decir, el proceso de desarrollo del niño con las interrelaciones locales, regionales, nacionales y mundiales. Por otra parte, están las expresiones y costumbres que definen la identidad de cada individuo. Todo esto es traducido en sonido, espontaneidad y manifestación del niño en el aula de clases, pues, se utiliza el lenguaje que el niño conoce.

Por otra parte, debido a que el niño relaciona su vida con el contexto en donde se desenvuelve, es importante resaltar que la *Caza del Tesoro* a realizarse es sobre los géneros musicales venezolanos, razón por la cual debe estar adecuada lo que el discente escucha, ve y siente. Todo esto es partiendo desde una posición constructivista piagetiana, donde el niño es el constructor de su propio lenguaje y es por ello importante incorporar la música y el patrimonio musical-poético folklórico y popular de su contexto o país como herramienta didáctica.

Otro aspecto importante, es el ambiente de aprendizaje, pues remiten al escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores.

Estos ambientes, permiten el proceso de enseñanza-aprendizaje y abarcan no sólo el espacio físico (tamaño, iluminación del aula), sino también incluye el currículo, a los docentes y discentes, su experiencia y vivencias, la relación afectiva y de trabajo, estrategias didácticas, etc. Los nuevos ambientes de

aprendizaje son los que se desarrollan con innovaciones y hoy en día es muy importante preparar a los alumnos a ser emprendedores, críticos y analíticos y que lleven consigo herramientas que les permitan ser mejores cada día, el desarrollo de proyectos colaborativos realizados con procesos pedagógicos que los estimulen a reforzar el aprendizaje significativo en el aula y fuera de la misma.

Por lo tanto, la creación de ambientes de aprendizaje radica, en que las innovaciones en el campo educativo se han incrementado en la medida en que los docentes buscan la forma de entrar en los nuevos cambios tecnológicos, evitando quedar en desventaja con respecto al discente, quien recibe una gran cantidad de información fuera de la escuela, a través de los medios de comunicación masivos, lo que ha permitido que el alumno deje de ser un agente receptor pasivo y pase a ser un alumno activo dentro del proceso de aprendizaje colocando en tela de juicio lo aprendido en las instituciones escolares.

Para crear un buen ambiente de aprendizaje, el docente, puede tomar como herramientas diversas fuentes, entre ellas simuladores, caza tesoro, webquest, etc.; las cuales permitirán al estudiante tener un instrumento de mediación óptimo y cercano a los objetos de aprendizaje.

Es importante destacar que con este tipo de enseñanza interactiva, no se pretende hacer músicos en las escuelas, solo se trata de mejorar la calidad educativa mediante estas estrategias apoyadas en las TIC, puesto que para el estudiante hoy día le es familiar, puesto que muchos de ellos poseen dominio del computador, porque forman parte de la población joven. Además, es una herramienta pedagógica que los docentes de música podrían usar para captar la atención y el interés real de los discentes en el área de música y las demás existentes.

Por lo tanto, la importancia de este trabajo radica en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del discente y en la preparación tecnológica del docente frente a los nuevos cambios de la educación en el mundo entero, respecto a las herramientas innovadoras y mecanismos educativos existentes actualmente.

Además se considera que este trabajo puede impactar en el quehacer educativo, mejorándolo desde la implementación de nuevas estrategias didácticas con el uso de las TIC, y especialmente con la herramienta Caza del Tesoro en el área del conocimiento de los géneros musicales venezolanos.

Se busca romper con los esquemas tradicionales en lo que ha educación musical se refiere, incorporando la tecnología informática para uso y aprendizaje de alumnos y profesores. Esto podría crear en los involucrados, la necesidad de generar ideas para una mejor comprensión de la música.

En el ámbito teórico, la música se presenta como una simple guía de pentagramas, figuras de nota y limitándose a dos palabras “Teoría y Solfeo” sin explicar más allá de ese término. Con la caza del tesoro, el alumno podrá tener el interés de indagar, pensar y responder la pregunta musical propuesta a través de enlaces establecidos en Internet; gracias a esta innovación y la facilidad de manejar una computadora se puede captar información infinita de música.

Con este nuevo sistema de enseñanza musical, las instituciones públicas y privadas estarían en la obligación de capacitar a los docentes para poder aplicar con éxito este sistema informático a los estudiantes, pudiéndose más adelante expandirse a otras asignaturas de la educación primaria.

Este proyecto nace en un momento donde las tecnologías de información y comunicación (T.I.C) están en plena expansión.

Podemos poner como ejemplo el Proyecto Canaima, que consiste en que cada estudiante de primaria tenga un pequeño computador con actividades en todas las disciplinas según el grado de estudio, teniendo fácil acceso al internet desde la escuela. Sumado a esto, el uso de la herramienta Caza del Tesoro es un aporte importante para la escuela y el docente que complementa y potencia la aprehensión de los conocimientos en el área musical impartidos en el aula de clases.

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo general**

- Determinar el efecto de la herramienta tecnológica *Caza del Tesoro* en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música en estudiantes de educación primaria.

### **Objetivos específicos**

- Determinar las estrategias para la enseñanza de la música para la educación primaria.
- Identificar las herramientas tecnológicas existentes en la WEB que sean adecuadas para educar en música.
- Determinar un diseño instruccional adecuado a la Caza del Tesoro en la enseñanza de los géneros musicales venezolanos.
- Aplicar la Caza del Tesoro sobre los géneros musicales venezolanos en los estudiantes del 6to grado de la Educación Primaria.
- Determinar los efectos de la Caza del Tesoro en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza de los géneros musicales venezolanos.

## **Antecedentes de la Investigación**

Existen variedad de materiales respecto a la enseñanza musical abordada desde la didáctica y los sistemas computarizados; sin embargo, la aplicación de éstos en las instituciones escolares suele ser tediosa y a veces difícil de explicar. Uzcátegui (2000), en su trabajo titulado *Sistema Multimedia para la enseñanza de la ejecución musical*, presenta el uso de la tecnología computarizada para aprender música por medio del formato de escritura musical ABC. Este formato se utiliza para representar música folklórica y melodías tradicionales del oeste de Europa, las cuales se pueden escribir en un pentagrama clásico en notación tradicional.

Este formato es extensible a otros tipos de música lo cual puede ser útil para los fines de este proyecto, más su aplicación es engorrosa y requiere conocimientos de software y programas computarizados especiales.

Otro trabajo relacionado es el de Prieto (2003), llamado *Estrategias Metodológicas de educación musical para estimular la creatividad en los alumnos de la primera etapa de Educación Básica*, en el se presenta el uso de herramientas metodológicas en música para estimular la capacidad creadora de los niños aplicando los métodos Kodaly, Dalcroze y Orff, para caer en la improvisación. El proceso de enseñanza musical fue realizado en el aula de clases utilizando ejercicios melódicos y motrices a los discentes. Sin embargo, tomando en consideración el carácter voluble de los niños puede tornarse repetitivo y poco divertido, porque estos métodos son sumamente tradicionales.

Es importante mencionar el trabajo de González (2004), dirigido a docentes y llamado *Propuesta de un material educativo para la enseñanza de la educación musical dirigido a docentes de la primera etapa de Educación Básica*. En este estudio se muestran alternativas para la música a los discentes con el uso de recursos lingüísticos tales como poemas, adivinanzas y canciones a través de una guía dirigida al docente de música para facilitar impartir clases logrando el desarrollo integral del niño.

Aguilera (2005), por su parte en el trabajo *La canción como recurso didáctico*, hace notar la importancia de las canciones como recurso pedagógico didáctico para la aprehensión de la música y el desarrollo de las demás áreas

de enseñanza en el niño. Sin embargo, es un material teórico que podría tomar mejor concepto al ser aplicado desde la web, con la herramienta y estrategia Caza del Tesoro.

Un antecedente importante para el presente trabajo de grado es el libro de la profesora Sayda Desiré Garza Treviño (2005), titulado *Curso básico de Teoría Musical*. Contiene los principios elementales de la música para niños y jóvenes de primaria, preescolar e incluso puede extenderse este libro para impartir clases a domicilio.

Contiene diez temas como son: definiciones y principios básicos de la música, figuras y valores, silencios de las siete figuras musicales, signos de prolongación, compases y patrones de dirección musical, compases simples y compuestos, las alteraciones, escalas, tonos, semitonos e intervalos, movimientos fundamentales, matices y carácter. También posee ejercicios de música, glosario, evaluaciones que puede aplicar el profesor y consejos prácticos.

La autora describe la música como el idioma universal desde tiempos remotos, siendo un elemento de gran trascendencia en la vida del ser humano, formando parte de su desarrollo intelectual, espiritual y sentimental. La misma describe que en la música existe una gran variedad de géneros pero, que sin duda alguna, la clásica es la excelencia de buen gusto; cada país o pueblo posee una herencia musical y es responsabilidad de las nuevas generaciones realizar magnificas mejoras en este ámbito.

En el trabajo de la autora citada se hace una explicación sobre la gran cantidad de música por componer, igualmente presenta una extensa variedad para ser interpretada, e indica que la que se seleccione debe ser la que anime e inspire hacia lo bueno, bello y virtuoso en el actual mundo en que se vive.

En la introducción del libro se le exige al estudiante que debe ser capaz de comprender de forma sencilla la teoría musical memorizada en definiciones y conceptos básicos, ejercicios prácticos, aprender las notas musicales, su nombre, ubicación, entonación en la clave de sol y fa; debe ejecutar patrones para la realización de 50 ejercicios de solfeo (solmización)

Sobre el curso que se describe el libro los principales elementos a superar son diez temas, ejercicios, evaluaciones, notas musicales, ejercicios de solfeo y otros.

La autora aconseja que los temas se estructuren en orden lógico para facilitar el estudio, se debe dominar cada concepto antes de avanzar a la siguiente parte; cada ejercicio hasta llegar a la comprensión total esto implicará realizarlo varias veces hasta dominarlos.

Para esta autora el alumno debe realizar las evaluaciones hasta estar convencido que se aprendió correctamente todos los conceptos, verificando las respuestas.

El libro *Didáctica de la música* de María Elena González (1963), en Buenos Aires- Argentina, es uno de los más completos y didácticos que se puede citar en el trabajo, debido a que contiene todos los elementos necesarios para desarrollar la enseñanza de la música. Parte de una idea de conceptos generales puesto que la autora plantea que la música es fundamental para el desarrollo de los pueblos, el valor de manejar con orden y precisión los métodos a aplicar por el profesor de música para lograr sus objetivos propuestos.

Expone también que en el caso de los países desarrollados, la educación musical se imparte paralelamente con las otras actividades académicas, es decir, que esta materia es fundamental para el desarrollo intelectual del estudiante formando parte del currículo académico. Además dice que se deben manejar nuevos elementos de carácter psicológico y pedagógico para obtener mejores resultados, y acota que no solamente un profesor que sepa música e imparta ese conocimiento a sus estudiantes es suficiente.

Es interesante resaltar que la autora reflexiona como en la Unión Europea la enseñanza musical forma parte de la vida cotidiana del ciudadano, con el objetivo de formar no necesariamente a un instrumentista, si no formar al ciudadano de manera integral, tomando en cuenta que en Europa a diferencia de Estados Unidos existen los llamados conservatorios de música.

En Suramérica, según la autora los estudios musicales han sido deficientes en cuanto a la preparación profesoral, contenidos y metodologías, sin contar que la mayoría del material musical existente no está en edición de idioma castellano lo cual dificulta, aún más la enseñanza.

También se toma a consideración la poca importancia que se les da a los músicos latinoamericanos, puesto que se citan mayormente a pedagogos musicales como Jacques Dalcroze (1950), Zoltan Kodaly (1987), Carl Orff



(1930), y otros. Por otra parte la autora hace referencias sobre la historia de la música, diciendo que está arraigado al pensamiento del hombre y los pueblos; sin embargo, la finalidad del libro es la preparación especializada del maestro de música y la determinación de las finalidades que debe lograr la enseñanza de la música en la escuela. Así mismo, plantea cuáles son las finalidades en la educación musical en la escuela. En este aspecto comenta sobre los distintos planes de enseñanza que poseen las escuelas de primaria, extendiéndose a la educación básica, siendo las más importantes las primeras, otorgando capacidad formativa a los estudiantes.

En este libro, la autora cita a varios autores relacionados con la educación a través de breves conceptos, ideas e innovaciones. John Dewey (1859 – 1952), afirma que *la sabiduría y dones del ser humano se obtienen al nacer*, es decir, que el maestro será el guía a la hora de orientar al niño en su formación. Roberto Dottrens(S,F) expresa que *la educación debe verse como nueva*, al referirse a la actividad que lo caracteriza, como son la tradicional y moderna.

El autor Adolfo Ferriere (S.F) admite, *que la música no es simplemente un hobby o diversión*, sino que también es una *mera necesidad* para el ser humano, convirtiéndose en un instrumento de relajación, concentración, estimulante y sanación. Esto se aplica sin inconvenientes a la medicina, e incluso, a las matemáticas, agregando además que no a todo el mundo le gusta la música y que a cada estudiante tiene un comportamiento diferente o reacciona variado a los géneros musicales que escucha.

La misma autora, María Elena González (1969), expresó en un artículo titulado *La reforma musical de Costa Rica*, que nunca se puede confundir, y más bien, diferenciar lo que es una escuela de un conservatorio. Por ello, es importante resaltar que en muchos países, especialmente en Argentina donde es origen el presente libro, y en Venezuela, existen conservatorios, academias de música y escuelas, las cuales tienen diferentes formas de trabajo a nivel educativo y administrativo.

Por último, González se pregunta *¿Cuál es la verdadera finalidad de la educación musical en la escuela?* Teniendo como respuesta a Platón diciendo *que el ideal pedagógico se traduce en términos de estética, y la estética en términos de moral y pedagogía.*

Otro elemento que destacó la autora que se viene revisando, tiene que ver con el maestro de música y su preparación general-especial. Emite una serie de consejos que debe seguir el profesor para impartir las clases de música a los alumnos. Sin embargo, hace hincapié en que debe tomar en cuenta la preparación pedagógica, cultural, psicológica, para que a través de los mismos se logre el aprendizaje de la música. Se acota que debe conjugarse con el resto de las asignaturas humanísticas junto con las científicas, a ello se le añade que el hecho de enseñar música no debe reducirse a canciones meramente, sino teorías que complementen lo práctico y que resalte los valores técnicos

La autora propone un sistema de preparación para el maestro de música, tomando en consideración los siguientes elementos:

1. Técnica: abarca la pedagogía general, didáctica general, psicología, didáctica especial (complementada por el estudio del piano) enseñanza del canto, metodología de la enseñanza de la música, preparación de coros.
2. Cultura: abarca la preparación general dada por el ciclo básico y magisterio, preparación especial, historia del arte e historia de la música.

Este planteamiento de investigación propuesto por ella, abarca lo práctico y teórico para generar buenos profesores de música.

En relación al niño, ésta explica cómo puede disfrutar la enseñanza de la música de forma placentera, siempre y cuando, el docente de la materia aplique estrategias para el logro.

La intención de este texto es llenar finalmente el vacío en las definiciones teóricas y prácticas de la música siendo vital para el desarrollo de la Caza del Tesoro.

En relación a la música popular, es importante destacar a Ramón y Rivera, (1976). Quienes escribieron el texto *La música popular de Venezuela*. Caracas. El contenido de este libro es de suma importancia para el desarrollo del presente trabajo de grado. Explica las bases para el conocimiento científico en el folklore musical venezolano llegando al convencimiento de que hacía falta una obra que tratara sobre las génesis y desarrollo de la música popular.

Expone el criterio que establece para diferenciar entre lo folklórico y lo popular. En cuanto a la música se evidencia la carencia de un vocablo que

expresen directamente diferencias y por tanto dice que hay que recurrir a un acuerdo, como sería el otorgamiento de significado distinto al término popular con referencia a un tipo de música, a pesar de que ese mismo término puede generar, desde un punto de vista general, algunas dudas e incluso, se puede plantear como una pregunta para la Caza del Tesoro.

El autor plantea que también la música folklórica debe ser explicada con una frase más clara, cuando el tipo de música es popular nacional y no foránea y moderna, explicando que es música popular de raíz tradicional.

También menciona una serie de conceptos musicales como el vals, bambuco, pasillo, merengue, entre otros, explicando que lo folklórico queda circunscrito según los criterios teóricos más corrientes a las condiciones de ser una herencia cultural antigua de transmisión oral del autor (o autores) desconocidos, sujeta a normas estructuradas tradicionales de actuación vigente en el núcleo social en que se encuentra.

Lo popular, de raíz tradicional en música como en poesía o bailes, los más cercanos equivalentes son frutos de la creación de artistas que basan sus obras en los modelos tradicionales, pero que pueden introducir cambios o variantes menores y que no son directamente de transmisión oral, pues la música popular, por ejemplo, se produce en su mayor parte escrita.

Un libro de suma importancia para el trabajo podemos destacar el método *Juegos Musicales* de la autora Rebeca Matos (2004) compuesto por 3 capítulos: El juego y la creatividad, la música y el desarrollo infantil, juegos musicales.

Aclara en dichos capítulos que la música está relacionada con el desarrollo de la humanidad y que, a pesar de no poseer información cierta, real, y objetiva que valide esta teoría se tiene la presencia de muestras plásticas, relieves, jeroglíficos como un sistema de comunicaciones.

Se cita a una serie de autores entre ellos Karl Buecher sobre la relación entre canciones, ritmos con situaciones laborales; Revez que compara la imitación del canto de los pájaros, el discurso emocional del hombre; el mismo Charles Darwin que manifiesta que los sonidos musicales nacen de los instintos sexuales por llamar a la pareja. Otras referencias que realiza la autora

es que la música en la antigüedad, se utilizaba para fines religioso, la danza y poesía jugaba un papel importante.

El niño es sensible a la belleza artística y estando presente en la música el canto, movimiento, que son utilizados como vía de escape e incluye y el niño sin saberlo de elementos melódicos y rítmicos en sus juegos, estando la creatividad en forma natural.

Por último, la autora nombra que cuando el niño llega al aula, trae consigo disposiciones estético-musicales naturales que le sirven de materia prima al docente. Estas disposiciones sumadas a los conocimientos proporcionados por la psicología infantil, lo ponen en contacto con herramientas básicas necesarias para garantizar un proceso enseñanza-aprendizaje integral.

Otro texto que parece relevante es el titulado *Los niños como creadores musicales* de Lynne Ransom (1991) contiene 7 capítulos y son: los niños como creadores musicales; experiencias clave para los niños en el campo de la música; planeación, representación y evaluación de proyectos musicales; actividades para grupos pequeños, actividades para grupos grandes; un tiempo y lugar para hacer música y, por último, la vivencia y representación de conceptos musicales. Se describen en cada uno de los capítulos sobre cómo los niños pueden crear, ejecutar y representar la música cuando se sienten libres para iniciar y dirigir su propio aprendizaje, así como la creatividad hacia las nuevas formas de tocar y crear, incluso, instrumentos musicales. Buscando información en la web, se pueden encontrar diferentes cazas del tesoro que en su mayoría son muy buenas y abarcan diferentes áreas de la educación como biología, matemática, recursos naturales, valores- y música entre otros- que sirven como material de apoyo para la creación de una Caza del Tesoro referente a explicar los géneros musicales venezolanos (merengue, joropo, golpes, entre otros).

## **CAPITULO II**

### **Marco Teórico**

#### **Bases Teóricas**

##### ***Conductismo***

Watson (1913), Skinner (1904), Iván Pablov (Conductista Clásico)

- El aprendizaje esta constituido por conexiones estimulo – respuesta.
- Se provoca un estimulo al estudiante y obtenemos la conducta deseada.
- El aprendizaje es mecánico – repetitivo.

##### **Rol del estudiante: Pasivo**

1. El estudiante aprende cuando produce conductas positivas para el docente.
2. El estudiante no participa, solo recibe lo estipulado por el docente.

##### **Rol del docente:**

1. El docente provoca los estímulos en los estudiantes y luego dan la respuesta.
2. El docente refuerza las conductas positivas.
3. Los estudiantes no interactúan entre ellos.

##### ***Cognitivismo***

Jean Piaget, Gardner y Dewey (1928)

1. La mente es el elemento principal para procesar la información.
2. Su objetivo es emplear distintas estrategias de aprendizaje en memorización, deducción, ejercicio y practica.
3. La información se organiza en torno a conceptos, preguntas, problemas, temas y actividades relacionadas en el pensamiento como resumir, clasificar y predecir.

**Rol del estudiante:**

1. Se reconocen sus conocimientos pasivos.
2. Hay interés en conocer que sabe el estudiante del tema para dirigir la clase y modificar su base a las respuestas.

**Rol del docente:**

1. Es responsable de planificar, tomando en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes y que elabora los contenidos.
2. El docente es el encargado de dirigir el proceso.

**Constructivismo**

Vygotsky (1896 – 1934)

- El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo en lugar de permanecer pasivo, solo observando lo que se le explica.
- Se fomenta la reflexión del estudiante en la experiencia vivida.
- El aprendizaje parte de los saberes del individuo.

**Rol del estudiante:**

1. Perfil activo: protagonista de sus aprendizajes. Construye sus conocimientos en el proceso de aprendizaje.

**Rol del docente:**

1. El docente ostenta frente a dudas o problemas que se le presente al estudiante.
2. Acompaña a los estudiantes en su tránsito; entre aquello que puede resolver con ayuda y aquello que pueda resolver solos.
  - La evaluación es de acompañamiento al aprendizaje del estudiante.
  - La evaluación le permite al estudiante medir sus debilidades y fortalezas.

- Internet e información.

### ***Aprendizaje Significativo***

David Ausubel (Aprendizaje por descubrimiento)

1. El aprendizaje humano no solo implica pensamiento, también implica afectividad y únicamente cuando se unen, el individuo se capacita y se enriquece el significado de su experiencia.
2. En el proceso educativo, hay que tener en cuenta lo siguiente:
  - Los docentes y su manera de enseñar.
  - La estructura del currículo.
  - El modo en que el currículo se aplica en clase.
  - Y el entorno social en que se desarrolla el proceso educativo.
3. En el proceso educativo es importante considerar lo que el estudiante ya sabe, para que establezca una relación con aquello que debe aprender. Allí interactúa y está aprendiendo, eso es aprendizaje significativo.
4. En el aprendizaje por descubrimiento lo que va ser aprendido no se en forma final, sino que el estudiante lo reconstruye antes de ser aprendido y luego lo incorpora significativamente en su estructura cognitiva.

## ***Humanismo***

Bernard (1988), Rogers, Raths, Simón Rodríguez, Bolívar, Freire, Luis Beltrán Prieto Figueroa, Belén Sanjuán.

1. Los estudiantes son personas con iniciativa, con necesidades personales de crecer, en potencialidades para desarrollar actividades y solucionar problemas creativamente.
2. Los estudiantes no solo participan para obtener conocimientos, sino son personas con afecto, intereses y valores.
3. El maestro debe interesarse por el estudiante como persona total.
4. Fomentar en el entorno del estudiante el espíritu cooperativo.
5. Rechaza las posturas autoritarias y egocéntricas.
6. Pone a disposición.

## ***El computador en la educación***

El origen de la instrucción automática, entendida como un proceso que no necesita de la intervención de un profesor, tiene sus raíces antes incluso de la aparición de los primeros computadores hacia mediados de los años 40.

Ya en 1912, E. L. Thorndike apuntaba la idea de un material auto-guiado o de una enseñanza programada de forma automática, en lo que puede considerarse una visión precursora de lo que más tarde se entendió como instrucción asistida:

Posteriormente, no es hasta los años 50, cuando surge la enseñanza asistida por computador, entendida como la aplicación de la tecnología informática para proporcionar enseñanza, y como la solución tecnológica al proceso de instrucción individualizada.

El paradigma en el que se inspira para el desarrollo de la tecnología aplicada a la enseñanza es el que entonces se denomina instrucción programada, y que se asienta sobre la base de que el material instruccional debe estar compuesto por una serie de pequeños pasos, cada uno de los cuales precisa de la respuesta activa del estudiante, quien recibe una realimentación instantánea en el uso de los mismos.



Según estos principios de diseño, el estudiante debe conservar en todo momento capacidad para proceder de forma libre en el material y conservando lo que se definen como tres principios fundamentales de la instrucción programada: El desarrollo del auto-estímulo en el uso de los sistemas, la participación activa del estudiante y la realimentación durante el uso de los sistemas.

En los años siguientes se siguen iniciativas como las realizadas por los investigadores de IBM para la creación de sistemas informáticos para la enseñanza, en lo que ya se empezó a conocer como Computer Assisted Instruction (CAI), término que ha sido utilizado hasta nuestros días. A lo largo de la década siguiente se desarrolla el uso de sistemas para el aprendizaje individual basados en el paradigma de la instrucción programada y se prolonga hasta mediados de los 70 con resultados a veces adversos, en general orientados a contrastar que la efectividad de los materiales educativos basados en la enseñanza tradicional no eran peores que aquellos basados en la instrucción programada. A partir de este momento también se desarrollan otros enfoques pedagógicos más orientados hacia el cognitivismo pero ahora basados en los sistemas CAI.

Paralelamente, a comienzos de los años 70 surge una propuesta para mejorar los sistemas CAI con la aplicación de las técnicas de Inteligencia Artificial, en completo auge en aquel momento.

En los años siguientes se proponen arquitecturas genéricas para estos sistemas que desarrollan la modelización de tres tipos de conocimiento: el modelo del alumno, el modelo de la estrategia docente y el modelo de conocimiento del dominio o de la materia, arquitectura esta que sigue siendo válida en la actualidad.

De esta forma, se ha diversificado la búsqueda de soluciones prácticas en algunos casos y en el planteamiento de nuevos paradigmas educativos menos centrados en el conductismo y que se contraponen a la metáfora del ordenador como tutor que se lleva a cabo en los ITS. Por un lado aparecen las propuestas basadas en la creación de escenarios para la realización de actividades en grupo, donde poner en práctica las teorías cognitivistas del constructivismo social, que se han traducido en el desarrollo de sistemas basados en el trabajo

cooperativo (CSCW) y más concretamente en el ámbito educativo, el aprendizaje cooperativo asistido por computador (CSCL)

Por otro lado se han desarrollado nuevas metáforas educativas basadas en la simulación y en el desarrollo de entornos hipermedia, como tecnologías básicas en el enfoque constructivista

Éste último, el concepto de hipertexto e hipermedia aparece a mediados de los años 60 como una nueva forma de organización de la información basada en nodos y enlaces de información textual o multimedia que forman una red que permite aumentar las posibilidades de recorrido, consulta y acceso al material. En un sistema hipermedia, el usuario puede determinar la secuencia mediante la cual accede a la información, proporcionando en algunos casos la interactividad necesaria para añadir nodos adicionales.

La utilidad de estos sistemas de información para usos educativos fue apuntada desde el primer momento debido a la capacidad para representar dominios conceptuales y simular la interactividad del entorno mediante el ofrecimiento al alumno de varias posibilidades de elegir los recorridos por el material.

Se describen tres enfoques diferentes para el diseño de material educativo hipermedia:

- Una primera aproximación basada en el diseño de los contenidos educativos, que se articulan en cursos, lecciones, ejercicios y tests. El modelo de contenido está orientado hacia un enfoque parecido a la organización de las bases de datos y centrado en la idea de la estructuración del dominio educativo.
- El segundo enfoque se basa en el modelo hipertexto, en el que se modeliza un dominio educativo como una red de componentes de una granularidad determinada y donde las interacciones del usuario vienen dadas por las decisiones que este realiza durante la navegación por el material.
- En tercer lugar el sistema está centrado en el estudiante y en sus necesidades, en donde el diseño se realiza adaptándolo a los conocimientos previos del estudiante y a las interacciones potenciales de éste con el entorno.

En este sentido hay un análisis previo de las interacciones con el entorno desde un punto de vista pedagógico y esto permite incorporar algunos nuevos paradigmas de aprendizaje en el sistema.

Por otra parte, apoyado en los conceptos de hipermedia, se han desarrollado también los llamados sistemas adaptativos, con un enfoque parecido al de los sistemas tutores y se ha profundizado en el desarrollo de entornos complejos proporcionando técnicas de diseño con modelos de información más elaborados y usos educativos más extendidos.

Otra propuesta en esta línea es el desarrollo de entornos de aprendizaje que intentan capturar en lo posible la riqueza de la interacción con el profesor o el tutor mediante la recreación de los diálogos profesor-alumno. Es en este último aspecto en el que se propone la creación de escenarios basados en un nuevo tipo de material instruccional que proporcionen la riqueza necesaria para llevar a cabo una labor educativa en el marco de la enseñanza superior.

Este enfoque es especialmente necesario en el caso de la enseñanza a distancia, donde el acceso al profesor es restringido y no hay una interacción que posibilite la realimentación en el proceso de aprendizaje.

## **Las TIC**

Según Wales, J. (2001), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC, TICs o bien NTIC para *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* o IT para «*Information Technology*») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones.

El uso de estas tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, permite disminuir la abertura digital existente en esa localidad, ya que aumentaría la cantidad de usuarios que utilizan las TIC como medio tecnológico avanzado para el desarrollo de sus actividades. Las laptops, tabletas, la televisión en formato 3D, redes sociales, los teléfonos celulares de 3g y 4g, así como satelitales y otros productos son ejemplo de los avances desde finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, derivados de las tecnologías de la información. Pero no es hasta mediados de la década de los noventa y final del año dos mil que las TIC se masificaron, dándose así el uso del Internet en todo el mundo.

El desarrollo de Internet ha significado que la información esté ahora en cada hogar del planeta. Antes la información estaba concentrada, la daban los padres, los maestros, los libros. La escuela y la universidad eran los ámbitos que concentraban el conocimiento. Hoy se han roto estas barreras y con Internet hay más acceso a la información (sin embargo, hay que revisar la calidad de la información). También se ha agilizado el contacto entre personas, y también entre los que hacen negocios, todo vía on-line. Las nuevas tecnologías son inmateriales y se enfocan en la información, permitiendo la interconexión y la interactividad instantáneas con altos parámetros de sonido e imágenes. A su vez, las nuevas tecnologías conllevan a la aparición de nuevos códigos y lenguajes, y dando lugar a la realización de actividades inimaginables en poco tiempo. Las TIC, conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla y se pueden reagrupar según: las redes, los terminales y los servicios.

## ***Páginas WEB***

Según Sanger, J. (2001), son documentos electrónicos adaptados particularmente para el uso en Internet, los cuales tienen información de un tema en particular y que es guardado en algún sistema de cómputo que se encuentre conectado a la red mundial de información llamado Internet, de modo que dicho documento pueda ser consultado por cualquier persona a través de este medio. Las páginas Web están dispuestas de tal forma que el texto que se trabaja allí, se combine con imágenes, haciendo todo más dinámico y permita la ejecución de diferentes acciones, una tras otra, a través de la selección de texto remarcado o de las imágenes, lo que llevaría a otras páginas Web.

Existen páginas Web de diferentes tipos según el grado de interactividad, por ejemplo:

1) Páginas estáticas (Solo nos sirven para informar de manera simple sin movimiento alguno), 2) Páginas dinámicas (Son interactivas pues, contienen videos, archivos de flash y varias aplicaciones), 3) Páginas de ABMC (Son páginas transaccionales que sirven para cargar datos, editarlos o borrarlos, y también para efectuar operaciones simples o complejas: eje: login de usuarios)

Otro elemento importante es el significado como tal del término Web, traduciéndose como World Wide Web, y los primeros usos que tuvo ese sistema fueron militares en los Estados Unidos y otras naciones; la información se maneja en un formato llamado HTML o XHTML y esto permite la transferencia a otras páginas de Internet, así como también, permite ver elementos digitales más sencillos.

Para buscar una página Web, se comienza con un enlace denominado HTTP llamado protocolo de transferencia de hipertexto.

## LA WEB 2.0

Las ventajas en el ámbito educativo de las **Web 2.0** tenemos la publicación electrónica escrita por Antonio José Moreno (2013) titulada *La Web 2.0 recurso educativo* comenta sobre la vinculación con la educación como son cambiar la forma de impartir clase del educador. Se debe de pasar de transmisor de conocimientos a organizador y orientador de información; esto implica que el docente debe cambiar, y el alumnado debe de hacer lo mismo.

No vale con ser mero oyente en el aula, debe participar y colaborar en la realización de la tarea, adaptando los conocimientos a su estilo de aprendizaje.

Para el autor se debe dejar de lado el momento en el que el profesorado emitía sus conocimientos al alumnado que escuchaban atentos las nociones emitidas por éste, y pasar a animar como organizar los conocimientos de los que tenemos acceso con la Web 2.0, fomentando la fabricación y la investigación por parte de los discentes.

Otras consideraciones es que a la hora de implantar la Web 2.0 en el proceso de enseñanza – aprendizaje es cambiar las metodologías y generemos nuevos estilos de recepción de conocimiento.

De nada sirve tener muchos recursos tecnológicos si el profesorado sigue actuando como profesor tradicional. Debemos de formar al docente en el uso de las herramientas y en nuevas metodologías de aprendizaje.

Debemos de fomentar el desarrollo de nuevas competencias y destrezas para buscar, recopilar y procesar la información y convertirla en conocimiento.

Como puede destacar Antonio José Moreno, para implantar la Web 2.0 en el sistema educativo no basta única y exclusivamente con dotar de recursos tecnológicos a las escuelas ni formar al profesorado en su uso, sino que tenemos que fomentar un cambio en la filosofía de la enseñanza y formarlo en los principios ya vistos de la Web 2.0 (compartir, participar) aspectos todos ellos positivos y que pueden permitir a toda la comunidad educativa adaptarse a la nueva sociedad del conocimiento.

Según Sanger, J (2001), el término **Web 2.0** está comúnmente asociado con un fenómeno social, basado en la interacción que se logra a partir de diferentes aplicaciones en la Web, que facilitan la interoperabilidad (la condición mediante la cual sistemas heterogéneos pueden intercambiar procesos o datos), el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades, servicios y las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, entre otros. Un sitio Web 2.0 permite a sus usuarios interactuar con otros usuarios o cambiar contenido del sitio Web.

Es la nueva forma de aprovechar la red, permitiendo la participación activa de los usuarios, a través de opciones que le dan al usuario voz propia en la Web, pudiendo seleccionar sus propios contenidos, opinar sobre otros, enviar y recibir información con otras personas. La interacción de los usuarios es fundamental, pues se sienten parte de la red, aumenta el interés por la misma y permite que los contenidos originales de ciertas páginas sean alimentados por particulares, que se abran discusiones, se comparta acerca de temas comunes entre personas de toda clase, entre otras posibilidades.

Existen herramientas importantes e información histórica a considerar: el termino nuevo Web 2,0 fue acuñado por el informático Tim O'Reilly en el año 2004 para identificar la nueva generación de sistemas en información llámese blogs, redes sociales (Ej. facebook) teniendo como objetivo activar la inteligencia colectiva de las personas para una mayor fluidez e intercambio de opiniones e ideas entre todos los internautas.

Lo que caracteriza a una Web 2.0 son los elementos que lo identifican; y es el software del servidor, navegadores, aplicadores, protocolos de mensajes, así como herramientas técnicas: Java Web Start, XUL, URLs de tradicional uso, JSON, JCC, Mashup (aplicación Web híbrida) microformatos, AJAX, este último ha sido uno de los mas efectivos en la experiencia del usuario para las aplicaciones Web basada en los ordenadores.

## **Simuladores**

En lo que respecta a la vinculación con la educación en simuladores podemos mencionar el interesante artículo electrónico publicado por el profesor Pablo C. Muñoz Carril de la Universidad Santiago de Compostela, titulado *La realidad aumentada y su aplicabilidad en el ámbito educativo* (2013) donde define la realidad aumentada como una elevación a un espectro mas grande lo observado por el ojo humano. Para el autor, es posible agregar información virtual al contenido físico ya existente. Para ello se necesita un dispositivo como puede ser un Smartphone, Tablet, *Videocconsola*, Netbook que disponga de una pantalla, una cámara, un *software* de realidad aumentada, así como activadores de RA.

Las ventajas sobre su aplicabilidad en la Educación tenemos sobre los libros de texto que mejorarían su nivel de interacción, permitiendo visualizar objetos en 3D, integrando ejercicios en donde el estudiante pudiese explorar dichos objetos desde todas las perspectivas posibles. Por ejemplo, pensemos en principios básicos de música, en instrumentos musicales o en obras de arte que pudiésemos ver desde diferentes ángulos.

La realidad aumentada también permitiría conocer información sobre ubicaciones físicas concretas o, inclusive, que profesores, alumnos y familias puedan crear fechas, escenarios y experiencias basadas en la localización musical como saber donde puede distinguir sonidos y melodías en el entorno; es una tecnología que puede resultar muy interesante para que los más pequeños exploren su realidad más cercana desde otra perspectiva.

También es posible integrar la realidad aumentada a través de metodologías de trabajo más activas y en el ámbito constructivo como WebQuests, mejorando la motivación del alumnado y contribuyendo al aprendizaje por descubrimiento como esta el ejemplo de Caza del Tesoro. Desde el punto de vista del *e-learning*, puede integrarse en cursos on-line para la adquisición de aprendizajes prácticos e inclusive incorporarse a través de juegos musicales virtuales basados en el reconocimiento de las tonalidades.



Según Wales, J. (2001), los simuladores son herramientas que permiten presentar modelos virtuales de los objetos de estudio, haciendo así más interactiva la relación entre el discente y el objeto de experimentación. Ejemplo, *Graphmatica*, permite graficar de manera fácil y rápida una función, además de poder graficar varias funciones en un mismo plano cartesiano, permitiendo así una mejor reflexión sobre la representación de una función cuadrática, lineal, o al cubo; para captar la atención e interés del alumno en esta área.

En términos generales, los simuladores pueden definirse como aparatos informáticos que reproducen un determinado sistema y tienen una variedad de elementos a reproducir como velocidad, aceleración, siendo estas sensaciones físicas, así como también, de ciertos equipos que la misma maquinaria pretende poner a funcionar. Los usos de los simuladores van desde los videojuegos hasta uso aeronáutico y militar.

Para reproducir todo este circuito se utilizan varias técnicas, elaborar un modelo del equipo, utilizar equipos reales (Ejemplo, la cabina de un avión comercial) y para generar los efectos de sonido, se emplean bases de datos, así como toda una variedad de cálculos matemáticos y lo que se llama informáticamente el “entorno sintético”

Existen varios tipos de simuladores a tomar en cuenta: simulador de conducción, simulador de carreras, simulador de vuelo, simulador de trenes, simulador de vida, simulador de negocio, simulador político, simulador de redes, simulador clínico-médico y simulador musical.

Cada uno de estos dispositivos más complejos es analizado y certificados por las autoridades correspondientes. Volviendo a este ejemplo de los simuladores de vuelo la certificación la realiza la organización de aviación civil de cada país, que proporciona a cada simulador un código indicando su grado de realismo. Estos simuladores aeronáuticos las horas de entrenamiento se cuentan como horas de vuelo reales y capacitan al piloto para realizar su labor.

## **Webquest**

Según Wales, (2001), es una actividad centrada en la investigación donde toda la información que se utiliza proviene de recursos de la Web o de textos impresos, y se puede usar en asignaturas curriculares.

Se construye alrededor de una tarea atractiva y consta de las siguientes partes: 1) Introducción (Aporta información o antecedentes del tema en cuestión) 2) Tarea (Referente a las actividades que los estudiantes llevarán a cabo), 3) Proceso (Pasos a seguir), 4) Evaluación (Explicación de cómo será evaluada la tarea), 5) Conclusión (Espacio para que el discente recuerde lo que ha aprendido).

A través de la literatura revisada y de los autores que han trabajado tanto la música como lo referente a las TIC, se ha pretendido tener un basamento teórico y de antecedentes que le den solidez al proyecto que se presenta.

La WebQuest es definida como una herramienta de aprendizaje que tiene como base de información la propia Internet; esto incentiva el trabajo de los estudiantes, así como un baremo de evaluaciones a través de los llamados retos, siendo su nombre técnico *challenging learning* basados a su vez en las llamadas TIC (tecnologías de información y comunicación) aplicados desde el año 1980.

Para desarrollar un WebQuest es necesario crear un sitio Web que puede ser construido con un editor HTML de tipo visual o WYSIWYG (por ejemplo, Exe Learning o Kompozer), un servicio de [blog](#) o incluso un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web (documentos html). No hay que confundir una *webquest* con "caza del tesoro". Una "caza del tesoro" tiene también utilización como recurso didáctico para apoyar búsquedas de información, pero es más sencilla. En ella se plantean una serie de preguntas sobre un tema que se pueden contestar visitando enlaces de páginas relacionadas con el tema. Muchas veces se hace una pregunta principal al final para comprobar los conocimientos adquiridos sobre el tema.

## **La Caza del Tesoro como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

La Caza del Tesoro, es una de las herramientas on-line sencilla y práctica para el desarrollo de competencias digitales en la búsqueda y selección de cualquier tipo de información, en nuestro caso se circunscribe para el área musical en estudiantes del Nivel de Educación Primaria.

Según Domenech (2008) señala que:

“Cazatesoros es una metáfora. Ir a la caza del tesoro es iniciar una aventura en busca de algo preciado que cuesta encontrar, que está oculto y que es valioso. El tesoro es la información que está oculta en la maraña de la Red. Como ocurre en los relatos de aventuras, hace falta una guía que indique su ubicación. La lista de direcciones que el profesor ofrece, tras una criba exhaustiva, cumplen la función de mapa de ruta”.

También Adell (2003) la define como:

“Una página Web con una serie de cuestiones y un listado de direcciones electrónicas en las que los alumnos buscarán las respuestas. Al final se incluye lo que llamamos “la gran pregunta”, cuya respuesta no debe aparecer directamente en las direcciones proporcionadas anteriormente, esto exige integrar y valorar lo aprendido durante el proceso de búsqueda realizado”.

Algunos autores como Hernández (2007) resaltan algunos aspectos de esta herramienta, a saber: a) Desarrollan las destrezas de comprensión de lectura, y búsqueda, selección de información. b) Desarrollan actitudes motivadoras y amenas en el discente. c) Fomentan las destrezas en el pensamiento indagador d) Son fáciles de diseñar y crear actividades amenas. e) Además, son una óptima manera de iniciar al estudiante o de ejercitarlo en el uso de Internet como herramienta de aprendizaje. La Caza del Tesoro presenta una estructura conformada por las siguientes partes:

Introducción, preguntas, gran pregunta, recursos, evaluación y créditos. Dependiendo de la complejidad del contenido y el nivel al que va dirigido, pueden contener diversidad de preguntas y direcciones Web como recursos de búsquedas. Adell y Román (2006) recomienda hacer preguntas que impliquen habilidades de pensamiento como análisis, solución de problemas, toma de decisiones, entre otros. La estrategia es importante porque el docente será el primero en buscar los recursos necesarios que servirán de guía a los discentes para responder a las preguntas, ya que favorece el manejo de la información y selección definitiva. Estos recursos pueden ser desde textos, gráficos, documentos, páginas Web hasta presentaciones, multimedia, videos, imágenes y en nuestro caso corresponderá a todos aquellos elementos referentes al ámbito musical. Es importante señalar que la estrategia tecnológica Caza del Tesoro ayuda a desarrollar el aprendizaje significativo, pues el estudiante construirá su tarea, buscará respuestas y aplicará procesos de análisis y síntesis en la resolución de las mismas. Esta herramienta es valorada para este trabajo como la forma que se indagará en los estudios musicales.

A continuación se presentan los aspectos metodológicos propuestos.

### CAPITULO III

#### Metodología

En el contexto de esta investigación, orientada a indagar el efecto de la herramienta tecnológica *Caza del Tesoro* en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música en estudiantes de educación primaria se definió el diseño de la investigación tomando en cuenta los objetivos formulados en el primer apartado de este trabajo.

El tipo de investigación fue documental y de campo. Para Arias (2004), “el diseño es la estrategia adoptada por el investigador para responder al problema planteado”. En este caso el diseño incluyó las modalidades documentales y de campo.

En cuanto a la *investigación documental*, Ramírez y otros (1995), plantean que este tipo de investigación.

“Es una variante de la investigación científica, cuyo objetivo fundamental es el análisis de diferentes fenómenos (de orden histórico, psicológico, sociológico, etc.) de la realidad a través de la indagación exhaustiva, sistemática y rigurosa, utilizando técnicas muy precisas, de la documentación existente, que directa o indirectamente, aporta la información atinente al fenómeno que estudiamos” (p.66)

Atendiendo a lo anterior, se recopiló información bibliográfica para analizarla. Se consultaron fuentes bibliográficas para delimitar los conceptos que se trataron en la investigación entre ellos: *TIC, caza del tesoro, webquest, Internet, redes sociales*, para determinar el plano real de estudio. Estas consultas se realizaron y consultaron desde bibliotecas, como referencias on-line, muy específicamente, disponibles sobre la historia de los géneros musicales venezolanos a trabajar.

Se estudiaron diversos autores que permitieron recolectar datos sobre las a) estrategias para la enseñanza de la música para la educación primaria; b) la identificación de las herramientas tecnológicas actuales y adecuadas para la Educación Musical, y c) los distintos modelos de diseños instruccionales que convenían para la escogencia de las estrategias que se adecuaban a la enseñanza musical mediadas por las tic.

En relación a la investigación de campo, la cual suele ser la más utilizada en el ámbito de las Ciencias Sociales, consiste según Arias (1999), "en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna" (p.48).

En este sentido la investigación fue de carácter descriptiva, ya que se indagó sobre los efectos de la caza del tesoro en la enseñanza y aprendizaje de la educación musical tradicional venezolana.

### **Proceso de Investigación**

El proceso de la investigación se llevó a cabo según las siguientes fases:

- Fase 1: Recolección de información a través de la investigación documental.
- Fase 2: Planificación de los formatos de recolección de datos
  1. Elaboración de encuestas.
  2. Desarrollo de la técnica de grupos focales.

3. Desarrollo de las encuestas.

- Fase 3: Desarrollo de la herramienta tecnológica Caza del Tesoro como estrategia de investigación en el área de música
- Fase 4: Se realizaron entrevistas con soporte de audio y video de acuerdo a un modelo de entrevista previo. Se llevó a cabo el registro tanto en imágenes y video durante el proceso de elaboración de la caza del tesoro, grupo de discentes participantes y colaboradores. Sin embargo, al presentar incompatibilidades con el software no se pudo realizar con totalidad la actividad, limitándonos a aplicar la *Caza del Tesoro de los Géneros Musicales Venezolanos* en reproductor multimedia (Video beam), con el apoyo de los docentes de música; dando los resultados anteriormente señalados.

## **CAPÍTULO IV**

### **Análisis de Resultados**

En este capítulo se describen los hallazgos encontrados en los diversos momentos de la investigación, desde el primer contacto con los discentes antes, durante y después a la aplicación de la estrategia Caza del tesoro sobre los géneros musicales venezolanos, el trabajo final entregado por los estudiantes como resultado de la puesta en práctica en la herramienta caza del tesoro y los resultados finales arrojados.

En este sentido, se muestra el análisis de los siguientes instrumentos de evaluación:

1. Cuestionario de Información Inicial, donde se hicieron preguntas básicas a los discentes, pertinentes para el avance de la investigación.
2. Cuestionario de habilidades de búsqueda y selección de información, aplicado antes de la prueba.
3. Registro de las participaciones durante la aplicación de la CT.
4. Hoja de Registro sobre el resultado final de la investigación realizada a través de la CT
5. Cuestionario de Habilidades de Búsqueda y Selección de Información, aplicado en su fase de postprueba
6. Opiniones de los estudiantes sobre la realización de la experiencia.
7. Comparación entre los resultados de la Preprueba y la Posprueba una vez aplicada la estrategia Caza del Tesoro.



## 1. Cuestionario de Información Inicial

El siguiente material es un sondeo realizado a los alumnos respecto al uso del Internet, la frecuencia, acceso y porcentaje del mismo en la realización de las tareas escolares.

**Tabla 1**

Resultados del cuestionario de información inicial

ITEM	SI	%	NO	%
1				
¿Utilizas Internet Frecuentemente?	17	70,8	7	29,2
2				
¿Tienes Internet en casa?	14	58,4	10	41,6
3				
¿Tienes acceso a Internet desde un sitio público?	18	75	7	25
4	20			
¿Utilizas Internet para realizar tus tareas escolares?		83,3%	4	16,7%
5				
¿Frecuentemente utilizas Internet para investigar?	20	83,3%	4	16,7%

Sin embargo aunque el 58,4 % de los alumnos posee internet en su casa, se puede evidenciar que es más común el uso del mismo en los sitios públicos 75%.

Los porcentajes que arroja este cuestionario resalta el uso cotidiano del Internet en los discentes para sus investigaciones y tareas escolares. Esto hace notar que es viable la aplicación de la herramienta Caza del Tesoro para los objetivos propuestos en esta investigación.

En este sentido, las preguntas referentes al uso del internet para fines escolares o investigativo, indican un resultado de 83,3% en ambos casos, lo que resalta las altas posibilidades de aplicar la CT como tarea o asignación fuera y dentro del ámbito escolar, ya que pueden acceder desde sus hogares el 58,4% y desde sitios públicos el 75%.

## **2. Cuestionario sobre los conocimientos e interés musical por parte de los discentes**

En este material se tomó en cuenta preguntas referentes al área musical principalmente, para poder evaluar los conocimientos previos de los alumnos en este sentido e identificar los intereses musicales del discente en cuanto a mejorar las estrategias al momento de impartir las clases en esta disciplina artística. A continuación se presentan las preguntas y la interpretación cualitativa de las mismas:

1 - ¿Qué es la música para ti?

2 - ¿Cómo te gustaría que fuera una clase de música?

3 - ¿Cuál es tu instrumento favorito?

4 - ¿Has utilizado alguna vez la informática para aprender música?

5 - ¿Sabes que significa las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)?

6 - ¿Has jugado alguna vez juegos en una computadora? De ser afirmativo ¿Cuáles?

7 - ¿Conoces el juego *Caza del tesoro*?

8 - ¿Quieres aprender música a través de la Internet?

9 - ¿Cómo quisieras que fuera una clase de música interactiva?

10- ¿Qué diferencia hay en aprender música mediante el método tradicional en comparación con la aplicación de las TIC?

Las respuestas dadas por los discentes, revelaron que manejan conocimientos muy básicos en cuanto a la música y que les interesa aprender más sobre este tema mediante una estrategia distinta, fuera de los parámetros tradicionales ya aplicados en el que hacer escolar.

El 60% de los alumnos encuestados están interesados en aprender música mediante alguna herramienta proveniente de las TIC, como lo es La Caza del tesoro. Un 33% está de acuerdo en combinar varios métodos y un 7% le parece indistinto aprender música bajo cualquiera de ellos.

Vale hacer referencia que muchos de los alumnos tienen dominio de las computadoras y el Internet; pero pocos conocen de estrategias tecnológicas para aprender música bajo un formato digital, acorde a las estrategias y parámetros evaluativos que demandan en las instituciones escolares.

### ***3. Cuestionario de Habilidades de Búsqueda y Selección de Información (Pre prueba)***

Este material indica la periodicidad con que los alumnos usan diferentes formas de búsqueda de información en internet y como la seleccionan; a su vez, indica si usan las formas tradicionales de investigación y si la relacionan o no con la información proveniente de la web. Se les realizó 15 preguntas o

ítems en dicho cuestionario tomando en cuenta el número de alumnos por respuesta (A: absoluto) y los porcentajes por respuestas (R: relativo), siguiendo los categorías que se presentan a continuación:

Categorías de periodicidad de uso

Siempre
Casi siempre
A veces si
A veces no
Nunca

### **Referente al uso de las TIC y los métodos de búsqueda tradicional:**

1-¿Usas las Tecnologías de la Información y Comunicación?

2- ¿Usas el internet para realizar las tareas o asignaciones escolares que te asignan?

3- ¿Haces uso de sitios de búsqueda tradicional (bibliotecas, hemerotecas, entre otros), para realizar las tareas o asignaciones escolares que te asignan?

En la pregunta uno (1), se tuvo que aclarar con mayor exactitud que eran las TIC, y se pudo evidenciar que el 79,16% del alumnado hacen uso de las mismas, al igual que con la pregunta dos (2) sobre el uso del internet para las asignaciones escolares, al responder en la categoría *siempre* y *casi siempre*. Al considerar la pregunta tres (3), se pudo notar que el 70,83% del alumnado en ocasiones usan los sitios de búsqueda tradicional de información para realizar sus investigaciones o asignaciones escolares.

En comparación con el porcentaje arrojado de las respuestas de las preguntas 1 y 2, queda en evidencia que hay una notable inclinación por el uso

del internet no solo para el juego o diversión, sino también para las actividades académicas.

Los porcentajes inferiores dan respuesta una vez más al cuestionario de información inicial respecto al acceso del internet desde los hogares de los discentes, donde a pesar de que no todos tienen la entrada a esta tecnología desde allí, hace deducir que encuentran la forma de ingresar al internet desde los sitios públicos y, en ocasiones queda un remanente que usa las bibliotecas, hemerotecas, textos o libros en el aula, entre otros.

**Cuadros # 1.- Referente al uso de las TIC y los métodos de búsqueda tradicional**

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces si		A veces no		Nunca	
	A	R	A	R	A	R	A	R	A	R
<b>1</b>	3	12,5	19	79,16	1	4,16	1	4,16	0	0
<b>2</b>	3	12,5	19	79,16	1	4,16	1	4,16	0	0
<b>3</b>	2	8,33	5	20,83	17	70,83	0	0	0	0

**Referente a la forma y orden de investigación del discente:**

4- ¿Haces un plan de trabajo o te guías por una metodología específica para realizar la búsqueda de asignaciones por internet?

5- ¿Utilizas algún buscador de información en particular para las investigaciones? Por ejemplo, GOOGLE, YAHOO, entre otros.

6- ¿Usas alguna palabra relacionada con el tema de investigación para ubicar la información solicitada?

7- ¿Usas los enlaces que te ofrecen algunos sitios WEB para la búsqueda de la información?

En estas preguntas se evaluó el patrón de investigación que los niños disponen para desplegar su búsqueda en internet. Respecto a la pregunta (4), se pudo notar que los porcentajes de las respuestas son muy cercanos entre sí, lo que expresa que el alumnado no le da mayor importancia al manejo de metodologías o formas específicas para realizar sus investigaciones. Sin embargo, al responder la pregunta (5) y (6), el alumnado se inclina por la categoría *siempre* (70,83% y 83,33%, respectivamente), donde usan buscadores específicos o los más usados (GOOGLE, YAHOO, entre otros), en casa o en sitios públicos. A su vez, muchos de los alumnos concuerdan con que es bueno tener una o varias palabras claves relacionadas con la información solicitada, como lo es de la ayuda de diferentes enlaces ofrecidos por los sitios web que utilizan para la búsqueda de sus asignaciones escolares y así tener mayor efectividad. Esto se ve reflejado en los porcentajes de la respuesta (7) con un 62,50%.

**Cuadro # 2.- Referente a la forma y orden de investigación del discente**

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces si		A veces no		Nunca	
	A	R	A	R	A	R	A	R	A	R
<b>4</b>	4	16,66	5	20,83	6	25	9	37,50	0	0
<b>5</b>	17	70,83	3	12,50	4	16,66	0	0	0	0
<b>6</b>	20	83,33	4	16,67	0	0	0	0	0	0
<b>7</b>	15	62,50	3	12,50	6	25	0	0	0	0

**Referente a la calidad y exactitud de la información encontrada por el discente:**

8- ¿Cuándo encuentras la asignación solicitada, la dirección o sitio WEB tiene el título o te ofrece información precisa de lo que buscas?

9- ¿Las páginas que te ofrecen la información, están enfocadas o dedicadas al tema en cuestión?

10- ¿Consigues datos de los autores de las paginas o sitios en donde realizas la investigación?

En este punto de la investigación, las respuestas de la preguntas (8) y (9) reflejaron según la apreciación de los discentes que la información encontrada en el internet no es precisa en su totalidad. Un 54,16% de los alumnos dicen que casi siempre se puede conseguir la información exacta, un 16,66% dice que a veces si, 25% siempre encuentra la página e información precisa y el 4,16% a veces no la encuentra. Se puede intuir que hay varios factores que pueden influir en este sentido; información no fidedigna que se encuentra en la red o que el alumno no tiene una estrategia o planificación precisa para la búsqueda de la investigación que requiere y por ello, necesita de un tutor que le guie en su actividad académica.

Por otro parte, es importante que la respuesta a la pregunta (10) estuviera bastante dividida. Los niños consideran que los datos de los autores de las páginas encontradas no aparecen en todo momento. En ocasiones según sus propios comentarios, la mayoría de los estudiantes no le dan relevancia a este detalle y continúan con su investigación y otros si les parece importante saber de dónde viene la información encontrada, mas no consideran que sea motivo para descartar estas páginas dentro de su investigación.

**Cuadro # 3.- Referente a la calidad y exactitud de la información encontrada por el discente**

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces si		A veces no		Nunca	
	A	R	A	R	A	R	A	R	A	R
<b>8</b>	6	25	13	54,16	4	16,66	1	4,16	0	0
<b>9</b>	3	12,5	12	50	7	29,16	2	8,33	0	0
<b>10</b>	6	25	7	29,16	5	20,83	6	25	0	0

**Referente a la selección, síntesis y presentación final de la investigación:**

11- ¿Utilizas diferentes fuentes de la WEB para realizar tus asignaciones?

12- ¿Utilizas fuentes bibliográficas buscadas de manera tradicional (libros, folletos, entre otros)?

13 ¿Lees, comparas y seleccionas la información que vas a usar en la investigación?

14- ¿Combinas la información conseguida de las diferentes fuentes web y de manera tradicional para una presentación más exacta de la investigación?

15- ¿Sintetizas y combinas la información conseguida de las diferentes fuentes Web para la presentación final de la investigación?

El resultado arrojado de las respuestas de la pregunta (11) fue favor del uso de las diferentes fuentes de la web por los alumnos para realizar las asignaciones con un 41,66% y un 33,33 en las categorías siempre y casi siempre. Pero para las respuestas de la pregunta (12), la situación es distinta, puesto que no hay una preferencia marcada por el uso de las fuentes



bibliográficas tradicionales, ni tampoco por el rechazo de las mismas. Solo que, no es la primera opción del discente a la hora de empezar una investigación.

En la respuesta del ítem (13) con un resultado del 41,66% se presentó una disyuntiva respecto a la selección, lectura y comparación de la información encontrada, puesto que el alumnado no se siente motivado o preparado en la mayoría de los casos a afrontar el proceso de recolección precisa del material encontrado. Solo un 12,50% del alumnado lee, compara y selecciona la información que va usar en la investigación.

En la respuesta de la pregunta (14), se refleja una vez más la ambigüedad de usar la investigación tradicional. El 33,33% no considera combinar la información conseguida de manera tradicional con la encontrada en la web, primero porque no están ganados a buscar información en bibliotecas o sitios de igual índole y segundo, porque el interés del niño recae directamente en el uso del internet para la elaboración de sus asignaciones escolares.

En este sentido, el 37,50% sintetiza y combina la información conseguida en la web, pero no es un porcentaje alto considerando los resultados arrojados de las respuestas de las pregunta (13), donde el 12,50% de los discentes está dispuesto a la lectura, comparación y selección de la información y el 41,66% no lo está.

Están abiertos al uso pleno del internet, pero necesitan ser motivados y guiados por el discente en el proceso de recolección, selección, síntesis y combinación de la información con los métodos tradicionales de búsqueda para la realización exitosa de sus actividades académicas, a través de una estrategia que capte su atención.

#### **Cuadro # 4.- Referente a la selección, síntesis y presentación final de la investigación**

Preguntas	Siempre		Casi siempre		A veces si		A veces no		Nunca	
	A	R	A	R	A	R	A	R	A	R
<b>11</b>	10	41,66	8	33,33	6	25	0	0	0	0
<b>12</b>	5	20,83	5	20,83	5	20,83	9	37,50	0	0
<b>13</b>	3	12,50	2	8,33	0	0	9	37,50	10	41,66

<b>14</b>	7	29,16	6	25	3	12,50	8	33,33	0	0
<b>15</b>	9	37,50	5	20,83	4	16,66	6	25	0	0

#### **4. Desarrollo, planificación y ejecución de la Caza del Tesoro**

La Caza del Tesoro se realizó tomando en cuenta los programas de software especialmente diseñados para tal fin. Se utilizaron ejemplos de páginas web que tenía como temas la informática y la historia.

Para la planificación y ejecución se utilizó el siguiente cuadro de orden o matriz de las fases del trabajo en cuestión:

##### **1ª Fase de Investigación Documental.**

Tiempo estimado: 7/07/12 al 27/08/12

Búsqueda de material bibliográfico disponible.	Bibliotecas: Fundef, Ceditam, Archivo Funves, Fundación Bigott, Biblioteca UCV, Biblioteca Nacional, Internet.
Diseño de investigación	Elaboración de anteproyecto, diseño de entrevistas e instrumentos de evaluación.

##### **2ª Fase de Campo.**

Tiempo estimado: 01/10/12 al 22/10/12

Búsqueda la institución, colegio o escuela básica en Caracas para poner a prueba el Caza del Tesoro.	Entrevistas a profesores y maestros de aula y de música que laboren en dichas instituciones.
Contactar a las institución, colegio o escuela básica en Caracas para poner a prueba la Caza del Tesoro. Aplicación de la Caza del tesoro de prueba.	Vía telefónica o E-mail, traslado directo a la institución.
Toma de fotografías a profesores y alumnos de la institución.	Fotografía: Cámara digital Kodak Cx7300.

**3ª Fase de Organización de la Información y de la Caza del tesoro.  
Tiempo estimado: meses de Octubre a Diciembre 2012**

Organizar la información obtenida y digitalizar el audio y video.	Programas a utilizar: Adobe Premier para digitalizar video. Adobe Photoshop para digitalizar fotografías. Sonic Foundry Sound Forge para digitalizar audio.
Diseño de la Caza del Tesoro de los géneros musicales venezolanos.	Uso de la Web.
Creación de la Caza del Tesoro, aplicación y evaluación	Uso de la Web.

**4ª Fase de Recolección, Análisis y Resultados.  
Diciembre 2012 – Mayo 2013**

Recolección de datos, análisis de resultados.	Elaboración de cuadros, afinación de resultados Elaboración de resultados
Elaboración del informe Final	Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

**5. Registro de las Participaciones durante la aplicación de la Caza del Tesoro de los Géneros Musicales Venezolanos**

Durante la aplicación de la Caza del Tesoro, se presentó una situación en donde la plataforma de trabajo de la institución en donde se hizo el estudio con los discentes; era de tipo LINUS. Debido al desconocimiento de uso de esta plataforma, se decidió hacer la aplicación de esta herramienta en el aula bajo la tutoría de los docentes de música encargados en las tres semanas que duro la puesta en uso de la CT.

Se tomó en cuenta la asistencia, intervenciones, interés, estímulo, responsabilidad de los discentes en cada sesión. Se trabajaron tres géneros musicales venezolanos que fueron “merengue”, “gaita” y “joropo”, uno por cada sesión. Los ítems fueron evaluados de tal forma que las puntuaciones estuvieran en el rango de 0 a 20 puntos, de modo que al obtener los resultados en cada sesión se pudiera reflejar los efectos que se dieron al aplicar la Caza del Tesoro, a favor o no del desarrollo y comprensión de la música en el alumnado.

Veintidós (22) estudiantes obtuvieron calificaciones entre los 15 y 17 puntos y sólo 2 estuvieron en el rango de los 14 puntos; todo esto basado en las tres (3) sesiones.

**6. Registro sobre el resultado final de la investigación realizada a través de la Caza del Tesoro de los Géneros Musicales Venezolanos**

En este registro se presentan los criterios de evaluación establecidos en la CT y los resultados de la evaluación arrojados de la entrega de los trabajos finales por sesión por parte de los alumnos.

**Criterios de Evaluación de la Caza del Tesoro**

<b>Presentación</b>	<b>Comprensión del texto</b>	<b>Respuestas correctas</b>	<b>Respuesta a la gran pregunta</b>	<b>Total</b>
3	5	6	6	20

## **Resultados de la evaluación de los trabajos finales de la CT**

Debido a que la aplicación de la Caza del Tesoro fue en el aula de clases bajo la tutoría de los docentes de música, los alumnos pudieron ubicarse más rápido en el uso de esta herramienta. Según los resultados arrojados de las evaluaciones hechas a los alumnos, se puede decir que la mayoría respondió con efectividad y de manera clara las preguntas establecidas en la Caza del tesoro, respondiendo esto a su vez a los criterios de evaluación.

Por lo tanto, los discentes:

- Lograron responder de manera clara y concisa las preguntas realizadas en la evaluación de la Caza del Tesoro.
- Internalizaron el contenido dado y dieron respuestas desde su propio análisis, sin hacer copias textuales.
- Se apropiaron del material en cada sesión en donde se aplicó la Caza del Tesoro, mostrando interés real por el área musical.
- Desarrollaron aún más la capacidad de análisis, concentrando su atención en las diferentes actividades.

## Descripción de Actividades en la Caza del Tesoro

**Actividad 1.** Acceso al programa Caza del Tesoro, se introduce el CD en la PC y se realiza la carga inmediata. Importancia de la tecnología como efecto estimulante y los recursos, de forma que el estudiante de primaria le de uso como herramienta de trabajo, conociendo sus habilidades y capacidades.

(Página principal)



**Actividad 2.** La Caza del Tesoro como una herramienta para apoyar el proceso de enseñanza y trabajo en la sociedad del conocimiento, específicamente en el área musical venezolana.

(Página de la Caza del Tesoro de los géneros musicales venezolanos)



**Actividad 3.** Páginas de información sobre los géneros musicales provenientes de los enlaces para las respuestas de los discentes.

### (Merengue)

## MERENGUE CARAQUEÑO

El merengue caraqueño conocido popularmente como música cañonera o merengue "rucañeao" se originó a finales del siglo XIX y comienza a conocerse durante las primeras décadas del siglo XX. Debe el nombre de "cañonera" por la costumbre que tenían sus músicos de irrumpir en los zaguanes de las casa haciendo explotar un pequeño cañón de bambú lleno de carburo.

Los instrumentos originales para interpretarlo consistían en un rayo de queso (charrasca), un tambor grave muchas veces sustituido por una conga con un palo en la mano y un redoblante y un patrón básico de conga de 5/8. En sus comienzos, la música cañonera y su consiguiente baile, fueron considerados como vulgares y por tanto prohibidos en las "casas de familias" y salones de baile.

A partir de las décadas de los cuarenta y cincuenta, el merengue junto a otras expresiones de la música cañonera, eran ya del gusto de la mayoría de los caraqueños y podían conseguirse orquestas en los clubes de modas de la época, siendo una de las más conocidas la orquesta del maestro Luís Alfonso Larrain.



<http://silviagomezr.blogspot.com/2011/07/merengue-caraqueno.html>

### (Joropo)

## JOROPO VENEZOLANO

El Joropo es una forma tradicional de música y baile que identifica plenamente al venezolano. Antiguamente "joropo" se refería a una fiesta y con el pasar del tiempo se identifica más bien como una forma de música y baile.

El joropo es actualmente un símbolo emblema de identidad nacional. Sus orígenes se remontan a mediados de 1700 cuando el campesino venezolano prefirió utilizar el término "joropo" en vez de "fandango" para referirse a fiestas y reuniones sociales y familiares. Fandango es un término de origen español, el cual identifica unos de los cantos y bailes más populares dentro del flamenco. El joropo parece haber tomado del fandango el sentido de la fiesta ó baile... abandonando el galanteo amoroso propio del fandango y adopta el asido de manos y los giros del vals... Así se conserva hasta ahora.

El joropo es caracterizado por ser tan mestizado como nosotros mismos, así encontramos que lo rítmico de la melodía, el acompañamiento de arpa y cuatro, y en la versificación literaria observamos la presencia europea. En la melodía independiente identificamos la presencia del negro y en la estampa de las maracas identificamos la huella indígena.



[http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el\\_joropo.htm](http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el_joropo.htm)

## JOROPO VENEZOLANO

El joropo no solo es un estilo musical, también es baile y danza, y representa además una fiesta popular, es un baile alegre que divierte y reúne a sus participantes, en cada zona geográfica toma su propia esencia, y desarrolla diferentes pasos y figuras en el baile, existiendo sin embargo figuras básicas que los identifican.

Las principales figuras del joropo son el valsiao, el escobillao y el zapatiao. El primero se da en el inicio del baile, en el vals las parejas se abrazan suavemente recorriendo el espacio de baile en tres tiempos propios del vals, dan vueltas rápidas en giros espirales. El siguiente, el escobillao, es una figura donde los bailarines colocados de frente mueven los pies a manera de cortos avances y retrocesos como si estuvieran cepillando el suelo. El tercero, el zapatiao, es una figura varonil y se realiza por la pareja sin soltar el abrazo ó sueltas completamente como es propio en los llanos, en esa figura el hombre hace sonar sus pisadas del fuego mientras la mujer se limita a escobillar.

En el país identificamos, el joropo llanero, central y oriental. Igualmente en la región de Guayana, centro-occidental y de los andes se encuentra en cada una un tipo de joropo con características específicas que identifican la región.



[http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el\\_joropo.htm](http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el_joropo.htm)

## JOROPO VENEZOLANO

El Joropo Llanero se caracteriza por tocarse con arpa de cuerdas de nylon, cuatro y maracas, sin embargo en muchas ocasiones se sustituye el arpa por la bandola llanera.

El Joropo Central se toca con arpas de cuerdas de metal, maracas y buche (voz), el cuatro como instrumento acompañante desaparece lo que da origen a una sonoridad mas melodiosa pero menos rítmica.

En el Joropo Oriental se adicionan otros instrumentos como la guitarra y el bandolín, el cuatro y algunas veces el acordeón y algunas veces la cuereta que es un tipo de acordeón pequeño de origen europeo. El joropo oriental se denomina también golpe.

Cualquiera que sea la modalidad el Joropo es nuestra música y baile tradicional más representativo, orgullo de nuestra patria y producto de nuestras vivencias y mestizaje.



[http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el\\_joropo.htm](http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el_joropo.htm)



## (Gaita)

### GAITA VENEZOLANA

Este género musical se ha desarrollado del ámbito tradicional y regional hasta su despliegue moderno e internacional. A pesar de que está a punto de despegar de su fijación temporal navideña, no sabemos si va a convertirse en nuestro próximo emblema musical de la nación.

Si estamos en el exterior y pasamos un tiempo sin sentir nuestra tierra, es imposible no cantar "Compadre Pancho" en una fiestecita que al fin logremos instalar con algunos venezolanos desterrados. Por lo menos esa canción se la debe saber todo paisano. Quizás allí nos sorprendamos de que ninguno toque el Cuatro y que se nos caiga la parranda, al sentir cómo se amplifica en esta situación un detallito tan minúsculo como el no haber recibido una clase de Cuatro en nuestra formación natal, o de no saber unas cuantas canciones con su letra. Si la reunión es en Navidad, ocasión en la cual el apego nacional es más acentuado, se iniciará sin duda alguna un esfuerzo común en cantar una gaita. Afortunadas las reuniones a las cuales asiste un músico, aunque muchas se pueden valer de un desnudo cassette de "gaitas-mix" para disfrutar de nuevo el sentirse venezolano rodeado de las hallacas y otras delicias de la temporada.

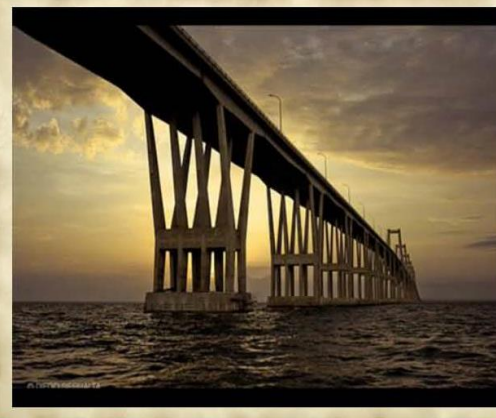


<http://prof.usb.ve/emendoza/emilioweb/diario/15-10.html>

### GAITA VENEZOLANA



La gaita ha evolucionado de un género regional zuliano anclado a la Navidad, a un género popular comercial. Se le han incorporado estilos e instrumentos extranjeros que aumentan las diferencias entre una música tradicional zuliana y una música popular internacional. La gaita es impregnada además con un simbolismo nacional que pueda cumplir con la deseada misión de ser la "música venezolana", sustituyendo al joropo en esta función.

Por la necesidad de planificar anticipadamente el mercadeo de las nuevas gaitas que puedan pegar en Navidad, los grupos de gaitas empiezan a grabar en estudios a mitad de año. Ya en agosto las gaitas empiezan a sonar en las radios y se efectúan las series de "amanecer gaitero" sobretodo en el Poliedro. A medida de que se acerca los meses navideños se intensifica la actividad gaitera, donde las discotecas, bares y restaurantes progresivamente incorporan grupos en vivo de gaitas en sus locales. En Caracas por lo menos acontece un fenómeno digno de estudiar: la tradición de competencias de grupos de gaitas de escuelas de niñas, lo que indica que la gaita como género musical, a pesar de su transformación, es al mismo tiempo tradicional y moderno, típico, vivo y actual.



<http://prof.usb.ve/emendoza/emilioweb/diario/15-10.html>

**Actividad 4.** Página en donde los alumnos comienzan la caza real del tesoro. Los alumnos deben contestar según la información de los géneros musicales previamente leídos. La pregunta final, debe ser respondida sin ayuda de los enlaces, haciendo uso de la memoria y dando un análisis partiendo de los conocimientos que les quedaron de toda la caza.



MERENGUE CARAQUEÑO

# PREGUNTAS

¿ A qué se le debe el sobrenombre “cañonera” al merengue caraqueño?

¿ En qué época se sabe sobre la existencia del merengue caraqueño y como influyó en la caracas de los años 40?

¿ Cuáles son los instrumentos musicales usados originalmente en el merengue caraqueño?



# PREGUNTAS



¿ Qué es el Joropo y cuáles son sus Orígenes?

¿ Qué relación tiene el Joropo con el Fandango?



¿ Cuáles son las figuras del Joropo en Venezuela?

¿ Cuántos tipos de Joropo existen?



# PREGUNTA

¿ Cúal es la importancia de los Géneros Musicales Venezolanos en el ámbito nacional e internacional?



## **CAPITULO V**

### **Conclusiones**

La marcada tendencia del uso de Internet a nivel mundial y su acelerado crecimiento e innovador desarrollo, ha permitido hoy en día la existencia de una oferta educativa cuantitativamente importante a través de la red. Internet ofrece la capacidad de lograr un aprendizaje cooperativo de forma interactiva adecuando ambientes propicios para el aprendizaje y la construcción de conocimientos.

Cualquier persona con conexión a Internet puede hoy en día realizar muchos cursos, de diferentes contenidos y niveles, que se ofrecen en la Red. La incorporación de Internet en la educación supera las limitaciones de horario, desplazamiento e incapacidades físicas. Para lograr el adecuado uso y optimizar el aprovechamiento de las diversas ventajas de Internet, es necesario que como docentes seamos mediadores y ayudemos al estudiante a desarrollar habilidades para la utilización de este innovador recurso.

La investigación titulada *La Caza del Tesoro como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música en la Educación Primaria*, ofreció aportes sustanciales a las investigaciones sobre el uso de estrategias para el desarrollo de competencias en el manejo de la información online, por lo que, una vez expuesto el marco referencial y analizados los resultados de su aplicación, se presentan a continuación las conclusiones numeradas según el orden de los objetivos específicos planteados.

1. En relación a las habilidades de búsqueda y selección detectadas en los estudiantes de quinto grado del nivel de Educación Primaria los hallazgos en la fase de pre prueba ¿arrojaron que los estudiantes tienen una alta disposición a utilizar las tecnologías en sus tareas escolares, ya que la receptividad dada a la actividad fue bastante alta y positiva? Para ellos, no resultó limitante no poseer acceso a Internet en la institución escolar, pues de forma espontánea aceptaron realizarla por sus propios medios, fuera del ámbito escolar. Esto confirma las ideas de Monereo (2005), cuando afirma que Internet se ha convertido en una “extensión cognitiva” de los estudiantes y su medio natural de socialización y desarrollo. Sin embargo quedó evidenciado que sus habilidades para búsqueda y selección están poco consolidadas, pues sus métodos son meramente intuitivos y poco sistemáticos, lo que concuerda con las investigaciones realizadas por Ruiz (2006) y Cecodap y UNICEF (2006), sobre el uso educativo que realizan los estudiantes a través de Internet.

En la fase de posprueba se realizaron las preguntas del cuestionario asociadas a las habilidades de búsqueda y selección que fueron promovidas por la estrategia Caza del Tesoro, obteniéndose que hubo mejoras en algunos aspectos, corroborando los planteamientos de Adell y Román (2006) y Cabero (2008) quienes consideran la necesidad de la aplicación de estrategias para conducir los procesos educativos desarrollados en la Web. Algunas de las habilidades descritas por el Modelo Gavilán y el modelo Big6 se correspondieron con las que se pudieron constatar tanto en la preprueba como en la posprueba.

2. Sobre las características de las actividades de aprendizaje dirigidas a desarrollar competencias de búsqueda y selección de información, se puede afirmar que las descritas en este estudio, favorecen el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información atendiendo a su propia caracterización y estructura de diseño y funcionamiento. Estas actividades Webquest, Miniquest, Pesquisa Web, Blogs, Wikis, GeoQuest y MapQuest, EarthQuest y Caza del Tesoro, son como afirma Vivancos (2008), “las más apropiadas para trabajar los aspectos de búsqueda y el tratamiento de la información en Internet.” (p.160), ya ellas facilitan la formación de criterios y ofrecen herramientas a través de la práctica, el refuerzo, la toma de decisiones y las actitudes críticas para buscar y seleccionar información según las necesidades planteadas.

3. En relación al aspecto teórico, la Caza del Tesoro resulta muy apropiada para estudiantes de Educación Primaria que se inician en el uso de Internet con fines educativos y para docentes que buscan integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula. El diseño de la estrategia confirmó su sencillez y versatilidad para adaptarse a todo tipo de contenidos. Esto coincide con el planteamiento de García (2008) cuando afirma que: “se pueden desarrollar en muy poco tiempo, típicamente una sesión lectiva y desarrollan el ‘aprender a buscar información’ y a pensar por uno mismo. Esto permite una enorme plasticidad a la hora de integrar estas actividades en el currículo.” (p.11), lo que confirma su aplicabilidad como herramienta para el desarrollo de competencias digitales de búsqueda y selección de información en estudiantes de Educación Primaria.

4. El diseño de la Caza del Tesoro atiende a una necesidad educativa presente entre los estudiantes que los estimule a investigar en Internet. Tal necesidad puede hallarse en el proyecto de aprendizaje o en tareas específicas que requieran búsquedas de información provenientes de diversas fuentes. Fue bajo esta idea se diseñó la Caza del Tesoro sobre el embarazo precoz, tomando en consideración los objetivos planteados en el proyecto de aprendizaje así como el nivel al cual estaba dirigido. Se realizó atendiendo a la estructura básica de la caza: introducción, preguntas, enlaces, gran pregunta, evaluación y créditos. Durante la aplicación de la estrategia Caza del Tesoro, los estudiantes mostraron interés y motivación por participar en la experiencia y resolverla adecuadamente. En los resultados obtenidos de los trabajos finales se observaron mejoras evidenciadas en la selección de la información que se halló en las respuestas; hubo pocas copias textuales, presencia de parafraseo y resúmenes e indicios de análisis y síntesis de la información. Los estudiantes concientizaron el uso de una metodología de búsqueda, resultándoles útil y agradable. El concepto de Caza del Tesoro, planteado por Adell (2003) como estrategia de búsqueda guiada en la Web queda confirmado al comprenderse su uso como herramienta monitoreada para investigar.

5. Sobre los resultados obtenidos se evidencian mejoras significativas en la frecuencia de uso de las habilidades de búsqueda y selección promovidas por la Caza del Tesoro, lo que conlleva a considerar que la aplicación de esta estrategia tiene efectos muy favorables en el desarrollo de competencias digitales de búsqueda y selección de información en estudiantes del nivel de Educación Primaria, corroborando así los postulados teóricos desarrollados en este estudio propuestos por Monereo (2005), Adell y Román (2006), Cabero y

Román (2006) Domenech (2008) García (2008) y Vivancos (2008). Tales postulados coinciden en afirmar que el desarrollo de la competencia digital de búsqueda y selección de información, debe estar orientado por estrategias y metodologías debidamente monitoreadas y conducentes el desenvolvimiento sistemático, óptimo, preciso y crítico dentro del amplio mundo de información que ofrece Internet. Sin embargo, desarrollar competencias supone una práctica constante, progresiva y sistemática que no pasará de ser un mero ejercicio con una sola experiencia; por lo que estas mejoras sólo pueden considerarse en función del acompañamiento constante que se mantuvo durante el proceso de la aplicación. No puede afirmarse que per se, estos estudiantes consolidaron competencias. Queda un trabajo posterior, más preciso e intenso para llegar a este logro.



## ***Recomendaciones***

1. Profundizar en el estudio de la aplicación de estrategias de aprendizaje on-line que permitan el desarrollo de competencias en estudiantes de Educación Primaria a fin de fortalecer la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos educativos que se desarrollan en el país.

2. Ofrecer a los docentes de Educación Primaria programas y capacitación en alfabetización digital que les permitan comprender la necesidad de dar cabida entre sus estrategias de aprendizaje a aquellas mediadas por las tecnologías, tomando en cuenta que niños y jóvenes tienen inclinación natural al uso de las mismas y altos niveles de motivación para su utilización.

3. Difundir los resultados de experiencias como la presentada en este estudio y profundizar en sus alcances, permitiendo que se puedan multiplicar a otros niveles del Subsistema de Educación Básica.

4. Acelerar el proceso de adecuación tecnológica en las escuelas del sector oficial y privado, para contribuir al uso masivo de las TIC desde los propios espacios escolares.

5. Estimular el uso de Internet en el ámbito educativo con el propósito de que niños y jóvenes hagan un mejor uso de la herramienta y valoren sus alcances y potencialidades, sin detrimento del uso que hacen con fines sociales, lúdicos o recreativos.

6. Contribuir a la formación integral de la comunidad educativa en general (padres, representantes, docentes, estudiantes) a través de programas y talleres en el uso crítico de la información y su valoración ética para desmontar

matrices de opinión que puedan impedir el uso de Internet y redes sociales en el contexto educativo.

## REFERENCIAS

Adell, J. (2003). *Internet en el Aula: A la caza del tesoro*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, número 16. Recuperado el 15 marzo, 2010 de: [http://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jparedes/doctorado/adell.htm](http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jparedes/doctorado/adell.htm)

Adell, J. y Román, P. (2006). *La Caza del Tesoro*. Recuperado el 2 marzo, 2010 de: [http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wpcontent/uploads/docs/cap%203\\_9\\_la\\_caza\\_del\\_tesoro.pdf](http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wpcontent/uploads/docs/cap%203_9_la_caza_del_tesoro.pdf)

Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación*. Caracas. Editorial Episteme

Arias, F. (2004). *El proyecto de investigación*.

Aguilera, B. (2005). *Tres talleres, tres alternativas didácticas*. Caracas, Venezuela. Monte Ávila

Aguilera, B. (2005). *La canción como recurso didáctico*. Caracas, Venezuela. Monte Ávila

Ausubel, D. (1999). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Cohen, L. y Manion, L. (2002). *Métodos de investigación educativa*. Madrid: La Muralla

Dalcroze, J. (1950). *El método Dalcroze*. Disponible en: [www.udesa.edu.ar/files/ESCEDU/DT/DT10-GAINZA.PDF](http://www.udesa.edu.ar/files/ESCEDU/DT/DT10-GAINZA.PDF)

Domenech, L. (2008). *Las Cazas del Tesoro: Truco y utilidades*. Recuperado el 15 marzo, 2010 de: <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=563>

Garza, Z. (2005). *Curso Básico de teoría musical*. Trillas, México.

González, M. (1963). *Didáctica de la música*. Buenos Aires, Argentina. Edit Kapelusz.

González, J. (2004). *Propuesta de un material educativo para la enseñanza de la educación musical dirigido a docentes de la primera etapa de educación básica*. Buenos Aires, Argentina. Edit. Kapelusz.

Hernández, M. (2007). *Recursos para la integración de las TIC en el aula de ELE: Cazas del Tesoro*. Recuperado el 1 marzo, 2010 de: <http://www.encuentropractico.com/pdf06/hernandezp.pdf>

Matos, R. (2004), *Juegos musicales como recurso pedagógico en el Preescolar*. Caracas: Fedupel

Moreno, A. (2013), *La Web 2.0 recurso educativo*. Madrid, España. Disponible en <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos> (Fecha de Consulta 16/09/2013, 2:33 pm)

Muñoz, P. (2013), *La realidad aumentada y su aplicabilidad en el ámbito educativo*, Madrid, España. Disponible en: <http://blogs.elpais.com/traspasando-la-linea/2013/07/la-realidad-aumentada-y-su-aplicabilidad-en-el-%C3%A1mbito-educativo.HTML> (Fecha de consulta 18/09/2013, 9:18 am)

Oswaldo, A. (2005). *Teclado y acordes: Sistema de anotación musical y cifras*. Caracas, Venezuela. Disponible en: [http://www.municipiourdaneta.com/demo/?page\\_id=254](http://www.municipiourdaneta.com/demo/?page_id=254)

Prieto, A. (2003). *Estrategias metodológicas de la educación musical para estimular la creatividad en los alumnos de la primera etapa de educación básica*. Caracas, Venezuela. Edit. Monteavila

Ramírez, T. (1995). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Editorial Carhel

Ramón y Rivera, L. (1976). *La música popular de Venezuela*. Caracas. INIDEF.

Ransom, L. (1991). *Los niños como creadores musicales*. México: Trillas.

Sanger, J (2001). *Tecnologías de la información y comunicación*. Consultado el 3 de Noviembre del 2010: [http://es.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)

Sanger, J (2001). *Tecnologías de la información y comunicación*. Consultado el 3 de Noviembre del 2010:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)

Uzcátegui, D. (2000). *Sistema Multimedia para la enseñanza de la ejecución musical*.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)

Vigotsky, L.S. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. La Habana: Pueblo y Educación.

Vigotsky, L.S. *Imaginación y creación infantil*. Cuaderno de Pedagogía, v. 15. Caracas: Laboratorio Educativo.

Wales, J. (2001). *Tecnologías de la información y comunicación*. Consultado el 1 de Noviembre del 2010:  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)

## ANEXOS

## **1. Cuestionario de Información Inicial**

1. ¿Utilizas Internet Frecuentemente?
2. ¿Tienes Internet en casa?
3. ¿Tienes acceso a Internet desde un sitio público?
4. ¿Utilizas Internet para realizar tus tareas escolares?
5. ¿Frecuentemente utilizas Internet para investigar?



**2. Cuestionario sobre los conocimientos e interés musical por parte de  
los discentes**

1. ¿Qué es la música para ti?
2. ¿Cómo te gustaría que fuera una clase de música?
3. ¿Cuál es tu instrumento favorito?
4. ¿Has utilizado alguna vez la informática para aprender música?
5. ¿Sabes que significa las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)?
6. ¿Has jugado alguna vez juegos en una computadora? De ser afirmativo ¿Cuáles?
7. ¿Conoces el juego *Caza del tesoro*?
8. ¿Quieres aprender música a través de la Internet?
9. ¿Cómo quisieras que fuera una clase de música interactiva?
10. ¿Qué diferencia hay en aprender música mediante el método tradicional en comparación con la aplicación de las TIC?

### **3. Cuestionario de Habilidades de Búsqueda y Selección de Información (Pre prueba)**

#### **Referente al uso de las TIC y los métodos de búsqueda tradicional:**

1. ¿Usas las Tecnologías de la Información y Comunicación?
2. ¿Usas el Internet para realizar las tareas o asignaciones escolares que te asignan?
3. ¿Haces uso de sitios de búsqueda tradicional (bibliotecas, hemerotecas, entre otros), para realizar las tareas o asignaciones escolares que te asignan?

#### **Referente a la forma y orden de investigación del discente:**

- 4- ¿Haces un plan de trabajo o te guías por una metodología específica para realizar la búsqueda de asignaciones por Internet?
- 5- ¿Utilizas algún buscador de información en particular para las investigaciones? Por ejemplo, GOOGLE, YAHOO, entre otros.
- 6- ¿Usas alguna palabra relacionada con el tema de investigación para ubicar la información solicitada?
- 7- ¿Usas los enlaces que te ofrecen algunos sitios WEB para la búsqueda de la información?

**Referente a la calidad y exactitud de la información encontrada por el discente:**

8- ¿Cuando encuentras la asignación solicitada, la dirección o sitio WEB tiene el título o te ofrece información precisa de lo que buscas?

9- ¿Las páginas que te ofrecen la información, están enfocadas o dedicadas al tema en cuestión?

10- ¿Consigues datos de los autores de las paginas o sitios en donde realizas la investigación?

**Referente a la selección, síntesis y presentación final de la investigación:**

11- ¿Utilizas diferentes fuentes de la WEB para realizar tus asignaciones?

12- ¿Utilizas fuentes bibliográficas buscadas de manera tradicional (libros, folletos, entre otros)?

13- ¿Lees, comparas y seleccionas la información que vas a usar en la investigación?

14- ¿Combinas la información conseguida de las diferentes fuentes web y de manera tradicional para una presentación más exacta de la investigación?

15- ¿Sintetizas y combinas la información conseguida de las diferentes fuentes web para la presentación final de la investigación?

#### **4- Criterios de Evaluación de la Caza del Tesoro**

<b>Presentación</b>	<b>Comprensión del texto</b>	<b>Respuestas correctas</b>	<b>Respuesta a la gran pregunta</b>	<b>Total</b>
3	5	6	6	20