

DISEÑO DE UNA CAZA DEL TESORO



1.- Introducción: donde se provee al alumno la información inicial de la actividad, en ella describiremos la tarea y las instrucciones para llevarla a cabo. Hemos de procurar motivarlo y despertar su interés mostrándola atractiva y divertida.



2.- Preguntas: Haremos un listado numerado de preguntas a contestar. Según la edad de nuestros alumnos pueden ser:

a) *Preguntas directas* en el caso de alumnos mas pequeños. Para formularlas, deberíamos copiar y pegar las frases exactas que contienen la información relevante que queremos que encuentren (una de cada página web de la lista de recursos) y luego transformarlas en preguntas directas.

b) *Preguntas que impliquen actividades mas complejas* para alumnos más mayores. Formularemos preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la reunión y organización de información, la comparación, etc. Si planteamos pequeñas actividades, deben poderse realizar con cierta rapidez: leer un mapa, efectuar un cálculo, averiguar el resultado de una pequeña simulación, etc.

Las preguntas pueden ser:

Preguntas de análisis:
¿por qué las cosas
ocurren de la manera
en que lo hacen?

Solución de problemas:
¿cómo pueden hacerse
mejor?

Toma de decisiones:
¿qué opción debo
escoger?



3.- Recursos: consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a responder a las preguntas o realizar las actividades. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en

lugar de navegar a la deriva. Se pueden utilizar buscadores especializados o genéricos. También podemos utilizar o adaptar una "caza del tesoro" de las que existen en Internet elaboradas y probadas por otros profesores.

Echad un vistazo a la sección [Webs Educativas](#) de [Aula 21](#) donde encontrareis numerosos enlaces de interés.

A los alumnos más pequeños es conveniente poner el vínculo necesario para resolver cada pregunta a continuación de la misma. Hemos de procurar poner el enlace directo a la página donde se encuentra la información, no pongamos a los mas pequeños un enlace a la página de inicio de un sitio Web muy amplio.

Muchos de los consejos y contenidos que aparecen en la sección WebQuest de [Aula 21](#) os serán de utilidad a la hora de elaborar vuestras "cazas del tesoro" y no se van a repetir aquí.



4.- La gran pregunta: es recomendable su inclusión con alumnos mas mayores. Se trata de incluir una pregunta final, global, cuya respuesta no se encuentre directamente en ninguna página de la lista de recursos, sino que dependa de las respuestas a las preguntas anteriores y de lo aprendido buscando las respuestas. Idealmente, debería coincidir con un objetivo curricular y puede incluir aspectos valorativos y de opinión personal sobre el tema buscado. Aquí podríamos trabajar normas, actitudes y valores pidiendo que los alumnos reflexionaran sobre las implicaciones personales, sociales, políticas, etc. del tema de la caza (si se presta a ello).



5.- Evaluación: Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido.

La manera más sencilla de evaluar una caza es en función del producto: es decir, de la cantidad y calidad de los aciertos de los estudiantes. Sin embargo, es interesante establecer algunos indicadores de la calidad del proceso: grado de elaboración de las estrategias de búsqueda, originalidad, trabajo en equipo, manejo de la tecnología, etc. Una práctica recomendable es corregir la caza entre todos y dar oportunidad de que aquellos alumnos que no han encontrado las respuestas o las han elaborado poco, la rehagan con la colaboración del profesor.



6.- Créditos: se trata de hacer un listado de fuentes de las que hagas uso en tu "caza" ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Expresa los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda. Por ejemplo: Página personal de Jordi Adell <http://nti.uji.es/~jordi/> pionero en las "Cazas del tesoro" en España.

Algunos consejos útiles para diseñar cazas del tesoro



Identificar claramente el tema y el área de la caza (esto ayudará posteriormente, sobre todo si la publicamos y la compartimos con otros docentes por Internet).



Se debe procurar que las preguntas provoquen el pensamiento y la reflexión. Los estudiantes no deben limitarse a "copiar y pegar", deben pensar para responder.



Menos es más. Nunca deberíamos incluir más de diez vínculos. Con niños pequeños, lo ideal es uno o dos.



Se debe fijar un límite de tiempo para la caza del tesoro y monitorizar qué hacen los estudiantes: si se atascan con el navegador, si se distraen, si terminan muy rápidamente y sus respuestas iniciales son superficiales, si han entendido la tarea, etc.



Se debe planificar cómo compartirán la información los alumnos; una hoja de trabajo a mano o algún otro tipo de producto (una presentación, un texto electrónico, etc.).



Finalmente, se debe comprobar si hay vínculos muertos: la web es muy volátil y lo que un día está, al siguiente ha cambiado.

Características de las Cazas del Tesoro



Son fáciles de crear y las búsquedas interactivas que deben realizar los alumnos son divertidas y formativas.



Pueden implicar cualquier área curricular de forma simultanea. Sirven para consolidar los conocimientos que queremos que tengan los alumnos acerca de un tema y al mismo tiempo ofrecen a los alumnos conocimientos tecnológicos.



Se pueden utilizar como actividades que impliquen a toda la clase, en grupos o de forma individual.



Se pueden adaptar a muchas circunstancias. A los más pequeños hemos de proponerle pocas preguntas y junto a cada una de ellas el enlace donde encontrar la respuesta, mientras que con alumnos de niveles superiores podemos proponer un tema general y pedirles que encuentren sus motores de búsqueda donde obtener la información necesaria.



Rompen los límites del aula tradicional ,mejoran el hábito de lectura y revaloran en gran medida el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información.



Evitamos que los alumnos hagan "surfing" por la red (zapping televisivo aplicado a Internet)



Permiten que el alumno descubra la posibilidad que le ofrece la Red para la solución rápida de sus dudas y entienda el ordenador como una herramienta mas a la hora de adquirir conocimientos. Lograremos así que este aprendizaje sea significativo, dado que responde a una necesidad propia y previa, y constructivo pues no olvidará lo aprendido y sabrá volver a obtener información por el mismo método.