

# **FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN LAS TIC**

**CAZAS DEL TESORO: INTERNET EN EL AULA**

# ÍNDICE

● Visitemos algunos ejemplos.....	01
● Introducción.....	01
● Conceptos, procedimientos y actitudes.....	02
● Características.....	02
● Cómo preparar nuestra caza del tesoro: Estructura.....	03
✓ Introducción.....	03
✓ Preparación de la hoja de trabajo.....	03
• Introducción.....	03
• Preguntas.....	03
• Recursos.....	03
• Pregunta final.....	04
● Algunos consejos útiles para diseñar cazas del tesoro.....	04
● Evaluación.....	04
● Generadores de cazas del tesoro.....	04
✓ Con un editor de páginas web.....	04
• Netscape Composer.....	04
• Writer.....	04
✓ Con el generador de aula 21.....	05
● Mi primera Caza del Tesoro.....	05
✓ <u>Actividad 1</u> : construyendo la primera Caza del tesoro.....	05
● Créditos.....	07

## INTERNET EN EL AULA: CAZA DEL TESORO

Una **caza del tesoro** es un tipo de actividad didáctica muy sencilla que utilizan los docentes que integran la Internet en el currículum. Consiste en una **serie de preguntas** y una lista de direcciones de páginas **web** de las que pueden extraerse las respuestas. Algunas incluyen una **pregunta final**, que requiere que los **alumnos integren los conocimientos** adquiridos en el proceso.

### ● Visitemos algunos ejemplos:

- Ciencias de la Naturaleza – 2º de la ESO – **La Luz, una onda electromagnética:**

[http://www.aula21.net/cazas/cazasaula21/la\\_luz.html](http://www.aula21.net/cazas/cazasaula21/la_luz.html)

- Física y Química – 3º de la ESO – **La Tabla periódica:**

<http://www.aula21.net/cazas/cazasaula21/tablaperiodica.html>

- Matemáticas – ESO – **Paradojas y falacias:**

<http://www.aula21.net/cazas/cazasaula21/paradoja.html>

- Lengua y literatura – Adultos (apto para otros niveles) – **Gustavo Adolfo Becquer:**

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/cepmotril/webquest/trabajos/becquer/becquer.htm>

- Biología – 1º de Bachillerato – **Reproducción:**

<http://www.aula21.net/cazas/cazasaula21/reproduccion.html>

- Lengua y Literatura – 2º Ciclo de la ESO – **El Quijote:**

[http://www.saretik.net/quijoteberri/portal\\_index/castellano/webquestESO/web%20quest%20quijote.htm](http://www.saretik.net/quijoteberri/portal_index/castellano/webquestESO/web%20quest%20quijote.htm)

- Filosofía – 1º de Bachillerato – **Democracia:**

[http://www.lopezdearenas.com/filosofia/tesoro/cep/cazas\\_tesoro/Democracia\\_versus\\_totalitarismo.htm](http://www.lopezdearenas.com/filosofia/tesoro/cep/cazas_tesoro/Democracia_versus_totalitarismo.htm)

### ● Introducción

Una caza del tesoro es una **página web** con una **serie de preguntas** y una lista de **páginas web** en las que los **alumnos buscan las respuestas**. Se suele incluir una **pregunta final**. La respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas y exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda. Las cazas del tesoro son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado.

- **Conceptos, procedimientos y actitudes.**

Una caza del tesoro bien diseñada va más allá de la adquisición de pequeñas unidades de información, más o menos estructurada, sobre un tema determinado. **Escogiendo adecuadamente preguntas** que definan las cuestiones fundamentales de un tema, los alumnos no sólo averiguan respuestas concretas, sino4 que profundizan en los aspectos esenciales del tema. Además del aprendizaje de hechos y conceptos, una caza del tesoro estimula la adquisición de destrezas sobre tecnología de la información y comunicación, conocimientos prácticos sobre Internet, la web y la navegación por la información online.

Los **puntos fuertes** de las **cazas** se resumen en los siguientes tres aspectos:

- a) Promueven la adquisición de conocimientos sobre un tema,
- b) Desarrollan destrezas de búsqueda de información en la web; y
- c) Mejoran las destrezas de lectura y comprensión de textos.

Las cazas del tesoro pueden diseñarse para facilitar destrezas básicas de pensamiento como comprensión y construcción de conocimientos. Para ello se incluyen preguntas que procuren que los alumnos utilicen la información de las páginas web para describir o esquematizar su contenido, crear listas, resumir y tomar notas, etc..

- **Características.**

Las “cazas del tesoro” se han hecho muy populares entre los docentes como **estructura didáctica** para la integración por varias razones:

1. Son relativamente **fáciles de crear** para el docente y son divertidas y formativas para los estudiantes. Bien planteadas, parecen un juego, pero los alumnos aprenden muchas cosas durante una caza del tesoro (y no sólo las respuestas a las preguntas).
2. Pueden tratar sobre casi **cualquier aspecto del currículum** (siempre que encontremos recursos adecuados al tema y edad de los alumnos en la Internet) y proporcionan conocimientos sobre los contenidos y experiencia en el manejo de herramientas Internet.
3. Pueden utilizarse como **actividades** para realizar en **grupo o individualmente**.
4. Pueden ser simples o complicadas, tal como dicten las circunstancias. A los alumnos más pequeños se les pueden proponer menos preguntas, con formulaciones más simples y con los vínculos necesarios para resolverlas a continuación de cada pregunta. Los mayores pueden recibir sólo un tema amplio y se les pide que encuentren por sí mismos la información en un solo sitio, más amplio y complejo, o que busquen sus propias fuentes para obtener la información necesaria o se les proporciona un punto de entrada a una serie de lugares relacionados.

**Buscar información** es una **destreza** importante para los alumnos. Internet constituye una excelente herramienta para aprender de modo independiente o para obtener materiales de todo tipo para realizar las tareas escolares. Pero es importante enseñar no sólo a buscar, sino también a evaluar la fiabilidad y exactitud de la información encontrada. A diferencia de una enciclopedia, la web no está organizada lógicamente, no hay un único criterio o perspectiva, sino múltiples y contradictorios, no posee un nivel de profundidad uniforme en el tratamiento de los temas, no está estructurada coherentemente y muchos de sus contenidos son perfectamente prescindibles. A pesar de ello, podemos encontrar auténticas joyas sobre los temas más variados. Como criterio general, **los docentes deberían buscar en la red aquello de lo que no disponen en el aula o en el centro escolar.**

- **Cómo preparar nuestras propias cazas del tesoro: Estructura**

El procedimiento de diseño de una “caza del tesoro” puede resumirse en los siguientes pasos:

- **Elección del tema y de los objetivos didácticos.**

Sería conveniente escoger algún **tema** con el que intentemos crear **actividades nuevas**, para cambiar la dinámica de la clase, nuestro enfoque o las actividades de los alumnos. Podemos añadir la caza a

una unidad didáctica que ya tengamos elaborada y a la que queramos **incluir el uso de la Internet como un recurso más**. Escojamos los objetivos del currículum que queremos conseguir con la caza. Incluyamos criterios de evaluación para saber si se han conseguido o no.

- **Preparación de la hoja de trabajo.**

Podemos preparar una hoja de trabajo en **soporte papel** o en **HTML** para que los alumnos la consulten online o en el disco duro del ordenador y puedan ir a los recursos web con un solo clic de ratón, sin necesidad de escribir los URLs. Estructuraremos la hoja de trabajo en cuatro partes:

- **Introducción.**
- **Preguntas.**
- **Recursos.**
- **Pregunta final.**

- **Introducción.**

En la Introducción se **deben describir** las **tareas** y las **instrucciones para realizarlas**. Ante todo debemos despertar el interés de los alumnos por averiguar las respuestas a las preguntas.

- **Preguntas.**

Debemos **listar y numerar las preguntas** o pequeñas actividades a realizar. Para formular las preguntas, en el caso de alumnos jóvenes, 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. Para alumnos más mayores, se pueden efectuar preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la reunión y organización de información, la comparación, etc. Si plantamos pequeñas actividades, deben poderse realizar con cierta rapidez: leer un mapa, efectuar un cálculo, averiguar el resultado de una pequeña simulación, etc.

Por ejemplo, se puede preguntar sobre el por qué (análisis: ¿por qué las cosas ocurren de la manera en que lo hacen?), sobre el cómo (solución de problemas: ¿cómo pueden hacerse mejor?) y sobre el qué hacer (toma de decisiones: ¿qué opción debo escoger?).

Para hacer preguntas consistentes, primero se debe escribir la pregunta, luego reformularla (un máximo de 50 palabras) especificando qué pretende que aprendan los alumnos respondiéndola. Luego, hay que revisar la primera formulación.

- **Recursos.**

A continuación debemos listar los títulos y **URLs de las páginas a consultar** para encontrar las respuestas a las preguntas o realizar las actividades. Se pueden utilizar buscadores especializados o genéricos. También se pueden **utilizar o adaptar** una **“caza del tesoro”** de las que **existen** en la Internet y que han sido elaboradas y probadas por profesores.

Un buen hábito es marcar los recursos interesantes que encontremos cuando navegamos por la red, aún cuando no sean lo que estábamos buscando: así podremos explorarlos posteriormente.

- **Pregunta final.**

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, naturalmente).

- **Algunos consejos útiles para diseñar cazas del tesoro:**

1. **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).

2. Se debe procurar que las **preguntas provoquen el pensamiento** y la **reflexión**. Los alumnos no deben limitarse a “copiar y pegar”, deben pensar para responder.

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

**4.** Se debe fijar un **límite de tiempo** para la caza del tesoro y monitorizar qué hacen los alumnos: 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.

**5.** 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.).

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

#### ● Evaluación.

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 alumnos. 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 maestro o maestra.

También podemos usar **algunos de los modelos** que vimos al **visitar los enlaces**, a distintas cazas el tesoro, del principio de la sesión.

#### ● Generadores de Cazas del tesoro.

Son varias las herramientas que podemos utilizar para crear nuestra Caza del tesoro:

- Con un editor de páginas Web:

Algunos ejemplos de programas asequibles, con referencia documentada para iniciarse en ellos:

- ✓ **Netscape Composer:** Podéis aprender a utilizar este versátil editor de páginas Web, que viene integrada en la suite Mozilla, con el manual que ofrece la Universidad Carlos III de Madrid en la dirección:

<http://www.uc3m.es/uc3m/web/COM/m1-index.html>

- ✓ **Writer:** También podemos crear nuestra Web o nuestra Webquest con un procesador de textos con el que estemos acostumbrados a trabajar, como OpenOffice.org Writer, incluido en la suite OpenOffice, completo entorno ofimático (procesador de textos, hoja de cálculo, base de datos, gestor de e-mail,...) libre y gratuito basado en el código del paquete StarOffice de Sun Microsystems.

- Con el generador de Aula XXI:

Francisco Muñoz de la Peña Castrillo nos proporciona desde su magnífica Web la herramienta más sencilla para elaborar una Caza del tesoro. Basta tener nuestra idea clara, rellenar los distintos campos que se proponen y seguir las instrucciones para el alojamiento en la red...Podéis encontrar este estupendo generador, y su página de ayuda en:

<http://www.aula21.net/cazas/ayuda.htm>

<http://www.aula21.net/cazas/caza.htm>

#### ● Mi primera Caza del tesoro.

Vamos a construir una **caza del tesoro**, con la ayuda del **editor HTML**, incluido en la suite **OpenOffice**. No te preocupes, porque el espacio de trabajo te resultará muy familiar (se parece mucho al

procesador de textos Writer).

### Actividad 1: construyendo la primera **Caza del tesoro**.

1. **Crea una carpeta**, dentro de la carpeta **Curso de Guadalinx**, y llámala **cazas**
2. Abre un nuevo documento HTML, con **Archivo / Nuevo / documento HTML**.
3. Como ves la interfaz de trabajo no difiere mucho de Writer
4. En primer lugar **crea una tabla de 1 fila y 3 columnas** y sin bordes, con **Insertar / Tabla**.
5. Elige **Archivo / Guardar** y ponle de nombre **index.htm** (será nuestra página principal)
6. Sitúate en la columna izquierda de la tabla e **Insertar / Marca de texto**. Ponle de nombre **inicio**, nos va a servir para desplazarnos con rapidez en nuestra página.
7. Introduciremos ahora **dos imágenes corporativas y dos textos**, en las **3 columnas** de nuestra **tabla**.
8. Sitúate en el **centro** de la **primera columna** y elige **Insertar / Imagen** y, en la carpeta **images\_cazas**, elige **maracan.gif**. En la **columna central** inserta un **texto** con el **Nombre de tu centro** y el **Título de la caza del tesoro**. En la derecha **cec2.gif**, en la misma carpeta **images\_cazas**.



**Nombre de tu centro**



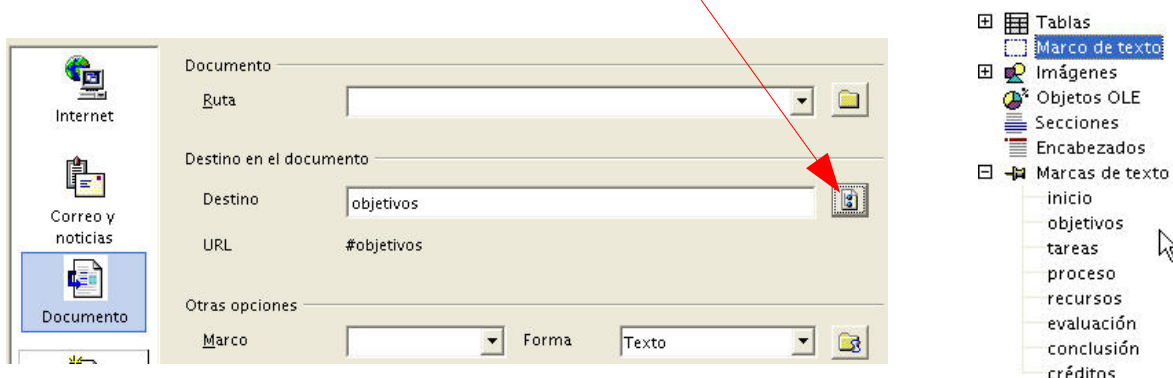
**TRABAJA SEGURO CON EL ORDENADOR**

9. Inserta una **tabla de 2 filas y 3 columnas** e introduce, **centrados**, los **textos** con un **tamaño de 14pt** de la siguiente figura, de momento no te preocupes por los enlaces.

Introducción	<a href="#">Preguntas</a>	<a href="#">Recursos</a>
<a href="#">Pregunta final</a>	<a href="#">Evaluación</a>	<a href="#">Créditos</a>

10. Crea una **tabla de 1 columna y 16 filas** y **sin bordes** (después si es necesario añadiremos o quitaremos). En ella vamos a **copiar los textos** de cada apartado, que previamente hemos escrito con el procesador de texto.
11. En la primera fila escribe **Introducción**, con un **tamaño de 14pt**. Si quieres **dejar más espacio**, con respecto a la tabla anterior pulsa **Intro**.
12. En la siguiente **pega el texto integro (Copiar y Pegar)**, del documento de writer, llamado **introduccion.sxw**, el texto con un **tamaño de 12pt**. Cada vez que copies, **guarda el documento**.
13. En la siguiente fila escribe **Preguntas**, con un **tamaño de 14pt**.
14. En la siguiente **pega el texto integro**, del documento de writer, llamado **preguntas.sxw**, el texto con un **tamaño de 12pt**.
15. En la siguiente fila escribe **Recursos**, con un **tamaño de 14pt**.
16. En la siguiente **pega el texto integro**, del documento de writer, llamado **recursos.sxw**, el texto con un **tamaño de 12pt**.
17. En la siguiente fila escribe **Pregunta final**, con un **tamaño de 14pt**.
18. En la siguiente **pega el texto integro**, del documento de writer, llamado **final.sxw**, el texto con un **tamaño de 12pt**.
19. En la siguiente fila escribe **Evaluación**, con un **tamaño de 14pt**.
20. En la siguiente **pega el texto integro**, del documento de writer, llamado **evaluacion.sxw**, el texto con un **tamaño de 12pt**.
21. En la siguiente fila escribe **Créditos**, con un **tamaño de 14pt**.

22. En la siguiente **pega el texto integro**, del documento de writer, llamado **creditos.sxw**, el texto con un **tamaño de 12pt**.
23. Ya tenemos el texto completo ahora tenemos que **crear marcas de texto**, junto a cada apartado de la webquest.
24. **Desplázate hacia abajo** en la página y sitúate a la **derecha** de la palabra **Recursos**, en el apartado correspondiente, e **Insertar / Marca de texto**. Llámala **recursos**.
25. Haz lo mismo **junto a cada apartado** y **crea las marcas de texto: final, evaluación y créditos**.
26. Ya tenemos creadas todas las marcas, ahora creemos **hiper enlaces**, desde la tabla de enlaces, la segunda que creaste. **No** lo vamos a **crear** en los apartados **Introducción y Preguntas**, porque están **cerca** del la marca **inicio**.
27. **Selecciona con el ratón Recursos** y elige **Insertar / Hiper enlaces**. En la **sección Documento**, apartado **Destino en el documento** pulsa el **botón** que está a la derecha de la **caja Destino**. Te aparecerán las **Marcas de texto**, elige **recursos** (ver figuras siguientes) y pulsa el botón **Aplicar**.



28. En la **ventana Hiper enlace** pulsa en **Aplicar** y después en **Cerrar**.
29. **Guarda el archivo** y pruébalo en el navegador, para ver el **funcionamiento del hiper enlace**.
30. **Repite** los apartados para los enlaces a **final, evaluación y créditos**.
31. Ya tenemos creados los enlaces a los diferentes apartados, **pero no para volver al inicio**.
32. Sitúate a la **derecha** de la palabra **Recursos**, en el apartado correspondiente, y escribe **[Subir]**
33. **Selecciona** sólo la palabra **Subir** y crea un **enlace** a la **Marca de texto** que llamaste **inicio**.
34. Prueba el funcionamiento.
35. **Copia** la palabra con los corchetes **[Subir]**, a la **derecha** de cada uno de los **apartados**.
36. **Guarda** el archivo y prueba el **funcionamiento**.
37. Ya tenemos terminada nuestra primera **Caza del tesoro**. Lógicamente podemos mejorarla cambiando los **colores de las fuentes**, por ejemplo en los apartados para resaltarlos, cambiar el tipo de fuente, el fondo de párrafos que queramos resaltar, reducir o aumentar los espacios, etc... En todo caso paciencia y poco a poco iremos mejorando nuestra caza, en sus contenidos y presentación.

**NOTA:** hemos creado una sola página (**index.htm**), pero podríamos haber creado tantas como apartados tiene la webquest. La precaución radica en que la página principal debe llamarse **index.htm** o **index.html**, si pensamos publicarla en Internet (que sería lo más lógico)



## ● Créditos.

- Documento elaborado por **Antonio Planes, coordinador TIC** del **IES Profesor Tierno Galván**, de Alcalá de Guadaíra. Este documento está elaborado bajo la filosofía **copyleft**, del proyecto **GNU/LINUX**; es decir cualquiera tiene permiso para ejecutar el documento, copiarlo, modificarlo y redistribuirlo. Pero no tiene permiso para agregar restricciones propias. Para que el copyleft sea efectivo, las modificaciones también tienen que ser libres para terceros.
- Las **fuentes de información** utilizadas para la elaboración de este documento corresponden a paginas web visitadas. **Destacar**, por su calidad y buen hacer dos referentes:
  - ✓ La página web, llamada **Aula XXI**, de Francisco Muñoz, un profesor de Extremadura. Una referencia que no debemos dejar pasar; no sólo para el tema de **Czas del Tesoro**, también para gran cantidad de contenidos a recursos educativos de interés.

[www.aula21.net](http://www.aula21.net)

- ✓ La página web de **Eduteca**, con gran cantidad de recursos y artículos interesantes.

[ww.eduteca.org](http://ww.eduteca.org)