

3.9.- La caza del tesoro.

Pedro Román Graván
(proman@us.es)
Universidad de Sevilla

Jordi Adell Segura
(jordi@uji.es)
Universidad Jaime I, Castellón de la Plana

1. Características fundamentales.

Como docentes, muchos nos llegamos a preguntar por la calidad de la información que manejan nuestros alumnos cuando están navegando a través de Internet, por si el aprovechamiento didáctico de las páginas que utilizamos en nuestro trabajo es adecuado o no para el aprendizaje del alumno y por si nuestros alumnos son capaces de construir conocimiento. Las e-actividades denominadas cazas de tesoros son una propuesta, al contrario de lo que se pueda pensar, nada tecnológica y que da respuesta a éstas y otras preguntas (Paredes, 2004).

Una caza del tesoro es otro tipo más de e-actividades que utilizan los docentes que integran Internet en el currículum. Se trata de 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 (Adell, 2003).

La caza del tesoro, del inglés *Treasure Hunt*, *Scavenger Hunt* o *Knowledge Hunt*, es un tipo de e-actividad muy útil si lo que desea es que sus alumnos adquieran información sobre un tema determinado, practicando al mismo tiempo habilidades y procedimientos relacionados con el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (Aula21.net, 2003). Permiten que los alumnos mejoren la comprensión lectora y que aprendan a buscar información en la red Internet. Se pueden situar en un nivel por debajo de las WebQuests, ya que este tipo de actividades no acostumbra a proponer a los alumnos la resolución de problemas, ni la exposición de conclusiones finales (Adell, 2003).

Las características que hacen que la caza del tesoro sea una de las e-actividades más utilizadas entre los docentes son (Adell, 2003; Olvera, 2005):

1. Son fáciles de crear tanto por el profesor como por el alumno.
2. Son unas actividades divertidas de realizar ya que, en forma de juego, se les anima a que encuentren las respuestas a las preguntas planteadas.
3. Se adaptan a todos los niveles de aprendizaje, pudiéndose establecer una graduación de e-actividades, que se van realizando conforme queremos ir aumentando la dificultad del trabajo a realizar por el alumno.
4. Es una de las mejores maneras de iniciar al alumno en el uso de Internet como herramienta de aprendizaje y de búsqueda de información, así como de fomentar su autonomía en lo que su propio aprendizaje se refiere.
5. Pueden utilizarse como actividades para realizar individualmente o en grupo.
6. Pueden ser simples o complicadas, tal como dicten las circunstancias. A los alumnos más pequeños se les pueden proponer menos cuestiones, con formulaciones más simples y con los vínculos necesarios para resolverlas a continuación de cada pregunta. Los mayores pueden trabajar un tema más amplio y se les pide que encuentren por sí mismos la información en más de un sitio, 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.

Una caza del tesoro bien diseñada debe pretender ir más allá de la simple adquisición de pequeñas unidades de información, sobre un tema determinado (Adell, 2003). March (1999) afirma que escogiendo preguntas adecuadas que definan las dimensiones fundamentales de un tema, los alumnos, aparte de averiguar las respuestas concretas, profundizarán en los aspectos esenciales del tema. Además, las capacidades hipertextuales que ofrece la Web, permiten que los estudiantes sigan sus propios itinerarios por la red y exploren lugares relacionados con las páginas inicialmente propuestas para la exploración en los que pueden encontrar más información sobre el mismo tema (Luzón, 2001).

Así, y como afirma el profesor Jordi Adell (2003), las cazas del tesoro también pueden diseñarse para desarrollar destrezas básicas de pensamiento como comprensión y construcción de conocimientos. Para ello, se pueden incluir preguntas que hagan que los alumnos utilicen la información de las páginas Web para describir o esquematizar su contenido, crear listas, resumir y tomar notas, etc. O también pueden diseñarse para que los alumnos desarrollen destrezas de alto nivel como la aplicación y el análisis del conocimiento. Se procurará que los alumnos organicen y categoricen la información, la analicen y la interpreten, la discutan, la expliquen, la comparen, realicen generalizaciones, etc. (Hamilton, 1999).

Enseñar a buscar información está siendo uno de los grandes retos de hoy en día. Pero, ¿qué enseñar? Muchos usuarios de la red naufragan en su búsqueda de información por Internet, y principiantes y expertos constatan la importancia de ser estratégico y disponer de ciertos criterios de selección (Fuentes, 2001).

La Red se ha convertido en un medio de comunicación imprescindible hoy en nuestros días, pero esta aparente facilidad de acceso a la información, puede hacernos caer en las siguientes paradojas (Sancho, 1994):

- a) La incapacidad real para contrastar hasta qué punto se puede dar crédito o verosimilitud a la información que recabamos y si verdaderamente esa información puede ser considerada como conocimiento.
- b) El acceso a la información no conlleva necesariamente el aumento de nuestra capacidad para pronunciarnos sobre el valor y el sentido, no sólo de los descubrimientos y conocimiento elaborado, sino su relevancia y consecuencias para explorar, resolver o agravar los problemas sociales.
- c) La tercera paradoja, alude al desequilibrio que se produce entre la posesión de la información y la posibilidad de tomar decisiones.

En ese proceso de búsqueda de información, 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. Internet contiene enormes cantidades de información interesante, útil y veraz, pero no es una enciclopedia (March, 1999). A diferencia de ésta, 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 (Adell, 2003).

2. Forma de ponerla en funcionamiento.

Cualquier persona, sin mas conocimientos que saber utilizar el navegador, estando conectado a Internet puede elaborar on-line su propia "Caza de Tesoros" bien en forma de hoja de trabajo para ser impreso o en forma de una página Web.

En la dirección Web: <http://www.aula21.net/cazas/caza.htm>, existe una nueva versión del generador virtual de cazas del tesoro. Hay que destacar como principal mejora el hecho de que mediante un único y sencillo procedimiento común se guardan bien las actividades creadas en cualquier navegador (aula21.net, 2003).

El procedimiento de diseño y desarrollo de una "caza del tesoro" puede resumirse en los siguientes pasos:

1. Elección del tema y de los objetivos didácticos.
2. Preparación de la hoja de trabajo.
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. Preguntas.
 - 2.3. Recursos.
 - 2.4. La gran pregunta.
3. Formación de grupos.
4. Procedimiento.

2.1. Elección del tema y de los objetivos didácticos.

Sería conveniente escoger algún tema respecto al cual queramos variar nuestra metodología de trabajo, e intentemos crear algunas actividades nuevas, como cazas del tesoro, de esta manera, cambiaremos un poco la dinámica de la clase, nuestro enfoque o las actividades de los alumnos. Podemos optar por añadir la caza a una unidad didáctica que ya tengamos elaborada y a la que queramos incluir el uso de Internet como un recurso más.

Escojamos los objetivos del currículum que queremos conseguir con la caza. Incluyamos también los criterios de evaluación para saber si se han conseguido o no.

2.2. Preparación de la hoja de trabajo.

Podemos preparar una hoja de trabajo en soporte papel o directamente en lenguaje html (muy fácil de hacer hoy en día con los programas que existen para el diseño de sitios Web). Los alumnos pueden consultar esta hoja, si hay conexión a la red, de manera online, o en el disco duro del ordenador si no la hubiera, y así pueden ir a los recursos Web con un solo clic de ratón, sin necesidad de escribir las direcciones electrónicas, a veces muy largas y complicadas de escribir. Estructuraremos la hoja de trabajo en cuatro partes:

- Introducción,
- Preguntas,
- Recursos y
- La gran pregunta.

Veamos en qué consisten cada una de ellas.

2.2.1. Introducción.

En la Introducción se deben describir la tarea y las instrucciones para realizarla. Ante todo debemos despertar el interés de los alumnos por averiguar las respuestas a las preguntas que les vamos a plantear.

2.2.2. Preguntas.

En este apartado, deberemos listar y numerar las preguntas o pequeñas actividades a realizar. Para formular las preguntas, en el caso de alumnos más 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 los alumnos más mayores, se pueden realizar preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la reunión y organización de información, la comparación, etc. Si nos decidimos por planteamos pequeñas actividades, éstas deben poderse realizar con cierta rapidez, tales como 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.

2.2.3. Recursos.

A continuación deberemos listar los títulos y las direcciones electrónicas de las páginas que los alumnos deberán consultar para encontrar las respuestas a las preguntas o realizar las actividades. Se pueden utilizar buscadores especializados o genéricos tales como Google, Altavista, Yahoo, etc. Pero también se pueden utilizar o adaptar cazas del tesoro de las que ya existen en 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 los que estábamos buscando: así podremos explorarlos posteriormente con más tranquilidad.

No es necesario decir que la cantidad de recursos educativos en inglés es muy superior a la disponible en otros idiomas. Pero hay multitud de sitios de interés: periódicos, museos, universidades, editoriales, portales educativos, consejerías de educación, planes y proyectos de nuevas tecnologías, redes educativas, páginas personales de docentes con colecciones de links interesantes, etc.

Es recomendable hacer preguntas no sólo sobre el qué, sino también sobre el por qué (implica análisis: ¿por qué las cosas ocurren de determinada manera?), sobre el cómo (implica solución de problemas: ¿cómo pueden hacerse mejor?, por ejemplo) y sobre el qué hacer (implica toma de decisiones: ¿qué opción debo escoger?). Para hacer preguntas consistentes, podemos hacerlo de la siguiente manera: primero escribimos la pregunta, luego la reformulamos (un máximo de 50 palabras) especificando qué se pretende que aprendan los alumnos respondiéndola. Luego, a la luz de nuestros objetivos, revisamos la primera formulación.

2.2.4. La gran pregunta.

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).

2.3. Formación de grupos.

Se pueden formar grupos con los estudiantes en función de su experiencia y conocimientos sobre la Internet y la Web, de modo que los más experimentados ayuden y enseñen a los menos experimentados. Debemos asegurarnos de que los menos familiarizados tengan oportunidad de adquirir la experiencia que les falta (que no sean “apartados” del ordenador por sus compañeros o se inhiban ellos mismos). No debemos convertir la caza en una competición en base al tiempo, aunque cuando trabajamos con alumnos universitarios, podemos incluir esta variable para hacerla más emocionante.

2.4. Procedimiento.

Dependiendo del número de ordenadores conectados a Internet que dispongamos, organizaremos los periodos de búsqueda y los de organización de la información y respuesta a la preguntas. En un aula informática, todos los grupos pueden disponer de un ordenador y espacio para trabajar (2 o 3 alumnos máximo por ordenador). En un aula, con un rincón del ordenador y uno o varios ordenadores, los niños y niñas irán turnándose ante la máquina y, posteriormente, elaborando las respuestas.

2.5. Algunos consejos útiles para diseñar cazas del tesoro.

Según Olvera (2005), algunas recomendaciones a tener en cuenta cuando vamos a diseñar e-actividades son:

1. Como en la creación de cualquier actividad didáctica, debemos identificar el tema sobre el que se tratará. Cuando se trabaja con Internet, el no identificar claramente el área de trabajo puede llevar a que nos perdamos con tanta información.
2. Intentar que las preguntas provoquen la reflexión y la crítica en el alumno ante lo que está leyendo. Las actividades que toman de Internet la información, no deben centrarse en un copiar y pegar.
3. Se debe fijar un límite de tiempo razonable para la caza del tesoro y para alumnos que se inicien en el uso de Internet en el aula así como supervisar al principio sus acciones para que no se distraigan.
4. Comprobar constantemente que todos los enlaces vínculos electrónicos funcionan correctamente e intentar, siempre que sea posible, usar páginas Web institucionales o con dominio propio (.com, .org, .net, .es) que suelen ser más estables que las que de carácter privado.

3. Ejemplos.

3.1. Atapuerca. Los orígenes del hombre.

(<http://www.lopezdearenas.com/filosofia/tesoro/alumnos/Los%20Comienzos%20del%20Hombre.htm>)

Os presentamos esta caza del tesoro, elaborada por alumnos de 1º de Bachillerato del Instituto López de Arenas de Marchena, en Sevilla, España, coordinados por su profesor de Filosofía, Gabriel del Pilar.

Introducción.

Nos interesaba saber quiénes somos y de dónde venimos, por eso, hemos creado este cuestionario en el que podrás aprender muchas cosas de nuestros orígenes. Esperamos que os sea de utilidad.

Preguntas.

1. ¿Cuándo surgieron nuestros primeros antepasados?
2. ¿Cómo se puede definir a un "procónsul"?
3. ¿Sabes cuál es el antepasado más antiguo de los monos?

4. ¿Quiénes fueron los primeros homínidos en ser bípedos? ¿Podrías averiguar a que fecha se remontan esta especie?
5. ¿Qué especie se la considera 100% vegetariana? ¿Por qué?
6. ¿Cuál fue la primera especie de homínidos en llegar a Europa?
7. ¿Por qué se le ha dado el nombre de "hombre de Cro-Magnon" al Homo Sapiens?
8. ¿Cuándo aparecen las primeras pruebas de la combustión del fuego?
9. Busca las diferentes formas que existen de producir fuego.
10. ¿Fue el fuego una ayuda para el hombre en el ámbito defensivo frente a los animales gracias al condicionamiento clásico?

Recursos.

En este flash (<http://icarito.latercera.cl/icarito/2001/820/pag1.htm>) podemos ver de forma interactiva la evolución del hombre.

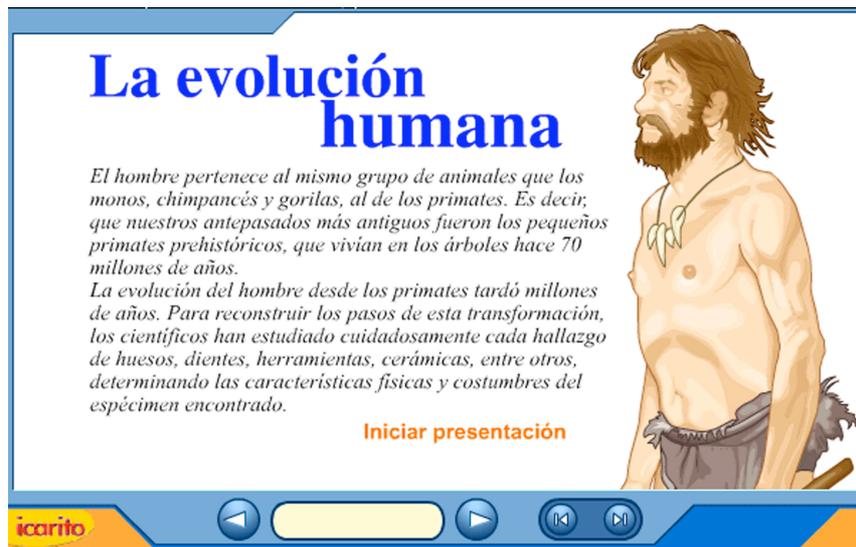


Figura nº 1. Ejemplo de caza del tesoro.

P a l e o e c o l o g í a - >

<http://www.correodelmaestro.com/antiores/2000/mayo/1antealua48.htm>

El Fuego -> <http://www.mundofree.com/origenes/habitat/fuego.htm>

El árbol de la evolución -

><http://www.mundofree.com/origenes/evolucion/arbolhominidos.html>

Evolución de los homínidos -><http://nova.es/sinfinmix/pasado/hominidos.html>

La gran pregunta.

¿Cuándo podemos decir que surge el ser humano?

Créditos.

Queremos darle las gracias como siempre al Google, el que nunca nos da la espalda y siempre nos encuentra algo :), a Aula21 por su magnifico generador de CAZAS y como no a ti, por visitar este cuestionario.

3.2. Los Zurdos: tan diestros cómo el que más.

(<http://www.lopezdearenas.com/filosofia/tesoro/alumnos/zurdos/reketezurdo1.html>)

Os presentamos esta caza del tesoro, elaborada por alumnos de 1º de Bachillerato del Instituto López de Arenas de Marchena, en Sevilla, España, coordinados por su profesor de Filosofía, Gabriel del Pilar.

Introducción.

¿Sabías que en la Antigüedad se pensaba que los zurdos eran sirvientes del demonio?

En un tratado de psiquiatría de 1921, el ser zurdo se consideraba como sinónimo de demencia, y en los años 60, se relacionaba con la dislexia. A lo largo de la historia a los zurdos se les ha considerado inferiores a los diestros.

Recientemente, la investigación científica está poniendo las cosas en su sitio.

Preguntas.

1. ¿Qué tanto por ciento de la población es zurda?
2. ¿Por qué los zurdos utilizan el hemisferio derecho?
3. ¿Qué inconvenientes puede tener un zurdo en su vida cotidiana?
4. ¿Qué es la lateralidad cruzada?
5. ¿Te has preguntado alguna vez por qué los zurdos son zurdos?
6. ¿Qué problemas pueden derivarse del hecho de ser zurdo?
7. ¿Cómo se puede comprobar si una persona es zurda o diestra?
8. ¿Cómo declaraba la Iglesia Católica años atrás a los zurdos?
9. ¿Qué calificativo son aplicados a los zurdos y a la zurdera?
10. ¿Qué habilidades se le atribuyen al hemisferio cerebral derecho?
11. ¿Qué diferencias presenta el cerebro de los zurdos con el de los diestros?

Recursos.

Puedes consultar la información en los siguientes enlaces:

<http://www.loszurdos.es>

<http://www.alemanatemuco.cl/not/not/catnot020617.html>

http://www.capitannemo.com.ar/los_zurdos.htm

La gran pregunta.

¿Te has preguntado alguna vez por qué los zurdos son zurdos?

Evaluación.

Las 11 preguntas valen cada una 0.75 puntos y la Gran Pregunta vale 1.75 puntos

Créditos.

Agradecemos Aula21 (<http://www.aula21.net/>) por explicarnos qué son las Cazas del Tesoro, y por su plantilla.

La información ha sido obtenida de las distintas paginas web mencionadas anteriormente.

3.3. Guadalinx-edu. Primeros Pasos

(<http://wizard.hprtec.org/builder/worksheet.php3?ID=52722>)

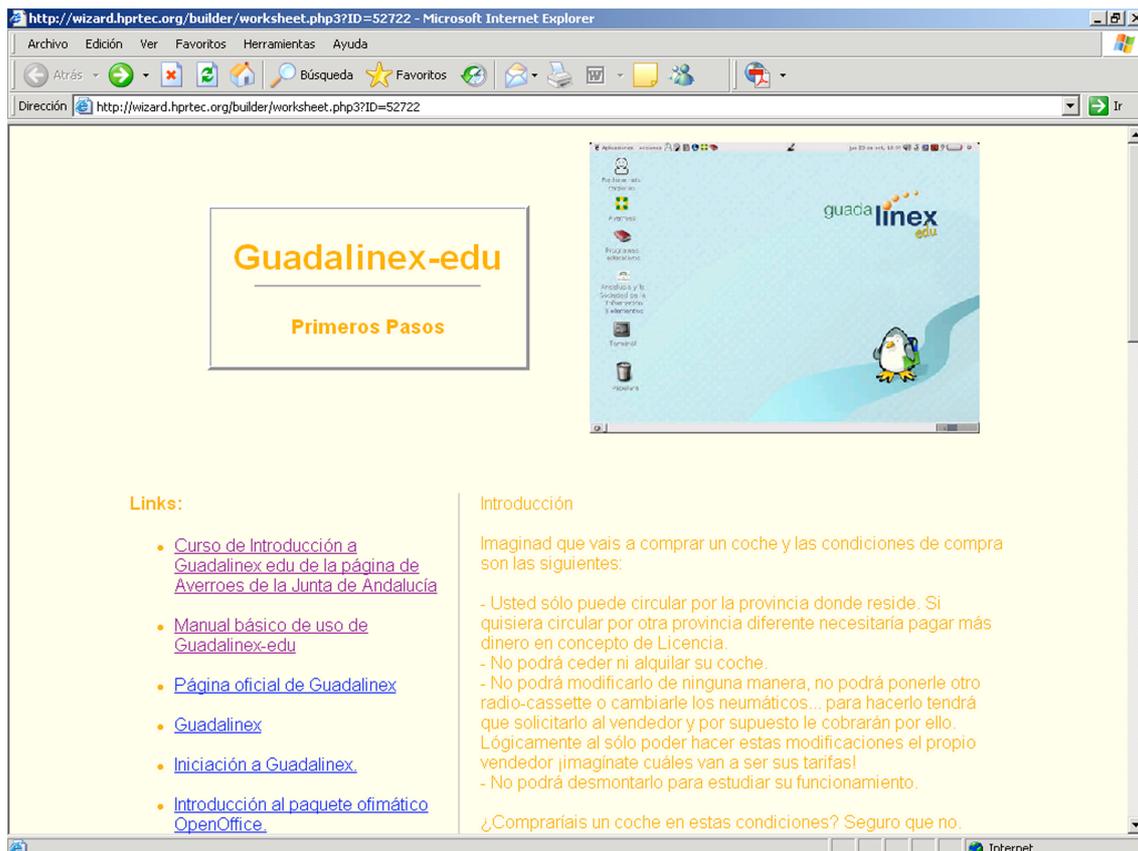


Figura nº 2. Ejemplo de caza del tesoro sobre Guadalinex.

Introducción.

Imaginad que vais a comprar un coche y las condiciones de compra son las siguientes:

- Usted sólo puede circular por la provincia donde reside. Si quisiera circular por otra provincia diferente necesitaría pagar más dinero en concepto de Licencia.
- No podrá ceder ni alquilar su coche.
- No podrá modificarlo de ninguna manera, no podrá ponerle otro radio-cassette o cambiarle los neumáticos... para hacerlo tendrá que solicitarlo al vendedor y por supuesto le cobrarán por ello. Lógicamente al sólo poder hacer estas modificaciones el propio vendedor ¡imagínate cuáles van a ser sus tarifas!
- No podrá desmontarlo para estudiar su funcionamiento.

¿Compraría un coche en estas condiciones? Seguro que no.

Preguntas.

- ¿Qué es el software?
- ¿Qué es un sistema operativo?
- ¿Qué ejemplos de sistemas operativos conoces?
- ¿Qué significa el concepto de software libre?
- ¿Es lo mismo el software libre que el software gratuito?
- ¿Qué es Guadalinex-edu?
- ¿En qué sistema operativo se basa Guadalinex-edu?
- ¿Es posible ejecutar Guadalinex-edu directamente desde la unidad de cd-rom sin instalarlo?
- ¿Qué aplicaciones educativas vienen en Guadalinex-edu?
- ¿Qué son los paneles?
- ¿Qué es un lanzador?
- ¿Qué permite hacer el botón de matar tareas?

- ¿Qué realiza y dónde se encuentra el botón que nos muestra el escritorio limpio?
- ¿Qué harías para añadir un lanzador nuevo a un panel?
- ¿Qué utilidad tiene el Mozilla?
- ¿Qué es Nautilus?
- ¿Qué es Gnome?
- ¿Podemos editar páginas Web con las aplicaciones que trae Guadalinux-edu?
- ¿Cómo se llaman los distintos programas que trae el paquete ofimático OpenOffice?
- ¿Qué programa utilizarías si quieres realizar una presentación multimedia?
- ¿Qué es el Ojo de Gnome?
- ¿Qué es Sodipodi?
- ¿Qué programa utilizarías para realizar retoque fotográfico?
- ¿Qué es necesario hacer para acceder en Guadalinux a un disquete, un cd-rom, una partición, etc.?
- ¿Y qué debemos hacer al dejar de utilizarlos para que se guarden bien los cambios realizados y lo expulse?
- ¿Quién es el superusuario?
- ¿Qué permite la aplicación Wine?
- ¿Cuál es la ruta en la que se encuentra la carpeta de documentos del usuario por defecto de Guadalinux-edu?
- ¿Cómo se representa la carpeta raíz en Guadalinux-edu, desde la que se subdivide todo el sistema de carpetas?

Recursos.

- Curso de Introducción a Guadalinux edu de la página de Averroes de la Junta de Andalucía.
(<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/curso-guadalinex/>)
 - Página oficial de Guadalinux.
(<http://www.guadalinex.org/modules/news/>)
 - Guadalinux.
(<http://es.wikipedia.org/wiki/Guadalinex>)
 - Iniciación a Guadalinux.
(<http://www.pspain.net/guadalinex/h/g1.htm>)
 - Introducción al paquete ofimático OpenOffice.
(<http://www.pspain.net/guadalinex/h/o1.htm>)
 - Sistemas Operativos.
(<http://www.escolar.com/article-php-sid=52.html>)
 - Sistemas Operativos. Concepto.
(http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo)
 - Manual básico de Guadalinux.
(http://www.guadalinex.org/manual_edu/)
 - Sistemas Operativos. Concepto. Tipos.
(http://www.pcm.gob.pe/portal_ongei/publicaciones/tecnicas/lib5017/msoft03.htm)
 - Software Libre.
(<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>)
 - El software.
(http://www.pcm.gob.pe/portal_ongei/publicaciones/tecnicas/lib5017/msoft02.htm)
 - Linux para todos.
(<http://www.linuxparatodos.net/geeklog/index.php?topic=linuxparatodos&page=4>)
- La gran pregunta.*

Si no comprarías un coche bajo las condiciones que comentábamos al principio, ¿por qué comprar software propietario bajo unas condiciones similares?

4. Forma de evaluarla.

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 docente.

5. Autoevaluación sobre la e-actividad.

	Cuestiones	V	F
1.	La caza del tesoro es una modalidad de e-actividad parecida a las WebQuest	V	F
2.	Las partes básicas que conforman una caza del tesoro son: introducción, preguntas, recursos y la gran pregunta.	V	F
3.	Para realizar una e-actividad de la caza del tesoro es necesario manejar perfectamente los buscadores en la red.	V	F
4.	Si afrontamos la idea de elaborar nuestras propias cazas del tesoro para los alumnos, en las preguntas que debemos formular sólo se deben plantear cuestiones de verdadero o falso.	V	F
5.	En la evaluación de una caza del tesoro, el factor tiempo no es para nada relevante.	V	F
6.	Cuando elaboramos los recursos para una caza del tesoro, debemos comprobar exhaustivamente que las direcciones Web que facilitamos en los recursos funcionen perfectamente y sustituir los enlaces erróneos tan rápidamente como sea posible.	V	F
7.	Algunos aspectos claves a evaluar como docentes en las cazas del tesoro son: la construcción semántica y sintáctica de las respuestas de los alumnos, la organización de la información encontrada, claridad en las respuestas, vocabulario apropiado y creatividad en los razonamientos.	V	F
8.	Es importante que la respuesta a la “gran pregunta” esté escondida en alguna de las direcciones electrónicas facilitadas en los recursos.	V	F
9.	Cuando elabores cazas del tesoro para tus estudiantes, debes intentar que las preguntas provoquen la reflexión y la crítica en el alumno ante lo que está leyendo y que las actividades que toman de Internet la información, no se centre exclusivamente en un copiar y pegar	V	F
10.	Debes ser realista a la hora de encomendar la resolución de las preguntas a resolver por tus alumnos y el tiempo que estipules conveniente para que las resuelvan.	V	F

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
V	V	F	F	F	V	V	F	V	V

6. Actividades.

6.1. Propón a tus alumnos una caza del tesoro con la temática de las cazas del tesoro.

6.2. Proponga a los alumnos que elaboren una monografía sobre las cazas del tesoro y la expongan en clase usando para ello una presentación colectiva informatizada.

6.3. Plantee a los alumnos la producción de una caza del tesoro sobre temas concretos planteados en clase. El grupo de alumnos que las vaya resolviendo, será el que proponga la resolución de la suya.

7. Bibliografía de referencia y de profundización.

ADELL, J. (2003). Internet en el aula: a la caza del tesoro. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, *EDUTEC*, 16, abril.

(<http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec16/adell.htm>) (06/10/05)

FUENTES, M. (2001): *Naufregar en Internet. Estrategias de búsqueda de información en redes telemáticas.*

(<http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0109037/fuentes.html>) (05/09/04)

HAMILTON, S.M. (1999). *Scavenger Hunts.*

(http://www.cybercom.net/~jham/beagle/pages/scavenger_hunt.htm) (01/04/03)

LEWIS, B. *How to Make Online Scavenger Hunts.*

([http://k-6educators.about.com/c/ht/00/07/How_Online_Scavenger_Hunts0962932801.htm?once=true&iam=metacrawl&terms="+webquest](http://k-6educators.about.com/c/ht/00/07/How_Online_Scavenger_Hunts0962932801.htm?once=true&iam=metacrawl&terms=).) (01/04/03)

Luzón, M.J. (2001). Information Collection and Analysis Activities: The Treasure Hunt. *Teaching English with Technology*, 1(4).

(http://www.iatefl.org.pl/call/j_esp4.htm#treasurehunt) (27/08/01)

March (1999). *The Six Web-and-Flow Activity Formats.*

(<http://www.web-and-flow.com/help/formats.asp>) (27/08/01)

Olvera, F. (2005). *La caza del tesoro: comenzar a usar Internet en el aula de ELE.*

(<http://www.sgci.mec.es/redele/revista3/olvera.shtml>) (07/10/05)

Paredes, J. (2004). *Práctica. A la caza del tesoro.*

(http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jparedes/practica/tesoro.html) (06/10/05)

Sailaja Athyala (2001). *Scavenger Hunt.*

(<http://www.hc.cc.tx.us/titlev/TitleVFacultyTraining/workshops/Scavenger%20Hunt.pdf>) (01/04/03)

Starr, Linda (1999). Scavenger Hunts: Searching for Treasure on the Internet! *Education World.*

(http://www.education-world.com/a_curr/curr113.shtml) (10/08/01)