



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

“DISTINCIÓN, ESTRUCTURA Y APLICACIÓN DE LOS RECURSOS TIC EN PRIMARIA”

AUTORÍA ANTONIO CRIADO CASTRO
TEMÁTICA NNTT
ETAPA EP

RESUMEN

Las tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC), poseen un gran potencial educativo, por lo que es fundamental su integración en el currículo escolar. De todas las formas de utilización, la más eficaz es como recurso didáctico, con el que apoyarnos para el desarrollo de los diversos contenidos curriculares. En este artículo distinguiremos los principales recursos didácticos vía Internet, así como sus características, estructuras, y potenciales aplicaciones.

PALABRAS CLAVE:

- Estrategias TIC
- Cazas del tesoro
- Webquests
- Miniquests
- Valor didáctico
- Estructura

1. ESTRATEGIAS TIC

Las estrategias TIC basadas en Internet son estrategias de carácter didáctico que usan los ordenadores y/o Internet como fuente de información: buscadores, enciclopedias y otros materiales de consulta e investigación, como las denominadas Webquests, miniquests y cazas del tesoro.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

En ellas, el profesorado aporta algunas pautas para guiar el trabajo de búsqueda del alumnado, incluyendo consulta, estudio crítico y elaboración de trabajos a partir de recursos variados entre los que se incluyen determinadas direcciones de Internet.

Dichas estrategias TIC son de útil aplicación en las diferentes áreas de conocimiento del currículo escolar, describiendo a continuación cuales son las más adecuadas para su desarrollo en la educación primaria.

2. CAZAS DEL TESORO.

2.1 ¿Qué son? Valor didáctico.

Una caza del tesoro (en inglés “Treasure Hunt”, “Scavenger Hunt”) es una actividad didáctica más populares y con más valor didáctico entre los docentes que utilizan Internet como recurso educativo.

En esencia, una caza del tesoro en una hoja de trabajo o una página Web con una serie de preguntas y una lista de páginas Web donde el alumnado busca la respuestas a las preguntas

Las “cazas del tesoro” son estrategias TIC muy útiles para adquirir información sobre un determinado tema de cualquier área del currículo y practicar habilidades y procesamientos relacionados con las nuevas tecnologías.

Estas “cazas” se han hecho muy populares entre los docentes como estructura didáctica por varias razones:

- Son relativamente fáciles de crear para el docente, o incluso es posible encontrar gran número de ellas y de diversas temáticas en la Red; además, al estar bien planteadas parecen un juego, lo que despierta el interés y la motivación del alumnado.
- Pueden tratar sobre casi cualquier aspecto del currículo (siempre que encontremos recursos adecuados a la temática y a la edad del alumnado), proporcionando conocimientos sobre los contenidos a adquirir a la vez que experiencia en le manejo de herramientas TIC.
- Pueden utilizarse como actividades para ser realizadas en grupo o individualmente.
- Pueden ser simples o complicadas, tal como dicten las circunstancias.

2.2 Elementos que la componen.

• Introducción: En ella, debe presentarse el tema y la finalidad de la actividad de forma motivadora. La exposición debe ser clara y no extenderse en detalles. Es preferible echar mano de una cierta dosis



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

de intriga. También es recomendable utilizar técnicas de acercamiento e implicación, como el uso apelativo de la primera y la segunda persona (nosotros, tú, vosotros)

- Preguntas: Si se plantea la realización de una caza del tesoro es porque interesa que los alumnos adquieran unos conocimientos sobre un tema. En la fase de preparación, el profesorado elabora un guión con los objetivos y los conceptos clave a partir de los cuales formulará las preguntas.

Habitualmente, se elabora una lista orientativa, que se va perfilando (restringiendo o ampliando) a medida que se van localizando los recursos de la Red.

Se eligen las páginas que proporcionan la información que se busca y se descartan aquellas para las que no se hallan respuestas o las que se encuentran no se adaptan a los propósitos.

Las preguntas deberán tener en cuenta las acciones que intervienen en la resolución de una caza del tesoro.

ACCIONES QUE INTERVIENEN EN LAS FASES DE RESOLUCIÓN DE UNA CAZA DEL TESORO		
CUESTIONARIO		LA GRAN PREGUNTA
RECOPILOACIÓN DE LA INFORMACIÓN	INTERPRETACIÓN	APLICACIÓN
Obtener	Inferir	Opinar
Definir	Exponer	Demostrar
Citar	Sintetizar	Crear
Localizar	Organizar	Valorar
Enumerar	Estructurar	Argumentar
Inventariar	Relacionar	Estimar
Memorizar	Comparar	Proponer
	Componer	



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

Tipos de preguntas:

- Directas en el caso del alumnado mas pequeño (1° - 2° ciclo de educación primaria),
- Que impliquen actividades más complejas para el alumnado de más edad (3° ciclo en adelante).
- Recursos: Consiste en una lista de sitios WEB que el/la docente ha localizado previamente para ayudar al alumnado a responder las preguntas o realizar las actividades indicadas. Dichos recursos deberán ser adecuados a los conocimientos del alumnado.
- La gran pregunta: 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).
- Evaluación: Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido. En función de la edad de los alumnos o con la finalidad de darle a la caza un carácter más lúdico. En cualquier caso, 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.
- 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.

3. WEBQUESTS.

3.1 ¿Qué son? Valor didáctico.

Las WebQuests son la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimientos guiado mediante un proceso de trabajo desarrollado por el alumnado utilizando los recursos Web de Internet. Originariamente fue concebida por Bernie Dodge, de la Universidad de San Diego, en 1995, y desarrolladas posteriormente por Tom March en 1998.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

Una WebQuest consiste en investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que obliga a la utilización de habilidades cognitivas elevadas, prevé el trabajo cooperativo formando grupos y adoptando cada persona una perspectiva o rol determinado, para el que disponen de información específica.

La autonomía de los alumnos es vital y al finalizar el proceso se incluye una evaluación auténtica. Cada vez son más utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el abordaje de habilidades de manejo de información, propias del modelo curricular cognitivo, respondiendo así a la meta educativa de aprender de forma autónoma.

Tipos de Webquest:

- **A corto plazo:** la meta educacional de un WebQuest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias. Una Web a corto plazo se diseña para ser terminada de uno a tres períodos de clase.
- **A largo plazo:** la meta educacional de una WebQuest se diseña para realizarlo en una semana o un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Power Point, página web,...).

3.2 Elementos que la componen.

- **Introducción:** este documento está dirigido a los estudiantes. Proporciona al alumnado la información básica sobre la actividad, les orienta sobre lo que les espera y suscita y mantiene su interés mediante una formulación atractiva.

Los proyectos deben presentarse haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, relevantes para los alumnos en función de sus experiencias pasadas o de sus metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución, o divertidos ya que ellos pueden realizar algo o desempeñar un papel.

El propósito de esta sección es preparar al alumnado y despertar su interés por la tarea, no contar todo lo que hay que hacer.

- **Tarea:** es una descripción interesante de lo que el alumnado deberá haber llevado a cabo al final de la WebQuests, constituyendo la parte más importante de la misma.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

La tarea puede ser:

- resolver un problema o misterio.
- formular y defender una postura.
- diseñar un producto.
- analizar una realidad compleja.
- articular una intuición personal.
- crear un resumen.
- producir un mensaje persuasivo o un tratamiento periodístico.
- crear una obra.
- cualquier cosa que requiera que los estudiantes procesen y transformen la información que han reunido.

● **Proceso:** describe los pasos que el alumnado debe seguir para llevar a cabo la tarea, en este apartado deben incluirse los recursos online que se utilizarán en cada paso. Se puede hacer de varias formas: si se plantean varias tareas comunes a todos los miembros del grupo, cada tarea incluirá los correspondientes recursos; si hay recursos diferenciados por roles, se deben describir los pasos del proceso de cada rol e incluir aquí los recursos correspondientes. En el caso de que algunos recursos sean comunes, para adquirir un conocimiento común antes de trabajar en función de cada rol, debe indicarse explícitamente.

En la sección dedicada al proceso se pueden incluir algunos consejos sobre qué hacer con la información reunida; esta ayuda puede incluir consejos sobre como utilizar diagramas de flujo, tablas-resumen, mapas conceptuales u otras estructuras organizativas. La ayuda puede adoptar la forma de una lista de comprobación de cuestiones a analizar con la información, o cosas en las que fijarse o sobre las que pensar.

● **Evaluación:** añadida recientemente en el modelo de WebQuests, en el apartado de evaluación debe describirse lo más concreta y claramente posible al alumnado cómo será evaluado su rendimiento... si habrá una nota común para el grupo o calificaciones individuales. Una forma de evaluar el trabajo realizado es mediante la plantilla de evaluación.

● **Conclusión:** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso; en esta sección, el profesor/a puede animar a los estudiantes a que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

4. LAS MINIQUESTS.

4.1 ¿Qué son? Valor didáctico.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

Las MiniQuests están inspiradas en el concepto de las WebQuests creadas por Dodge, desarrolladas como respuesta a las limitaciones de tiempo y las dificultades presentadas para su diseño, producción y realización. Estamos ante una versión reducida a tres pasos de la WebQuest, pero conservando la esencia de su propuesta didáctica, promoviendo el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento.

Su diseño se reduce a 3 ó 4 horas, como en la aplicación con el alumnado, que se realiza en dos sesiones de 50 minutos. Por tanto, las MiniQuests son aptas para profesores y alumnos que se inician en la introducción de las TIC en la práctica docente y para trabajar un aspecto concreto del currículum sin ocupar mucho tiempo

4.2 Elementos que la componen.

- El escenario: Establece un contexto "real" para el aprendizaje, basado en la solución de problemas. El escenario asigna a los estudiantes un rol a desempeñar conectado con la realidad: una profesión, un problema de la vida diaria, etc. de forma que los alumnos se impliquen en el proceso educativo. El escenario establece también la pregunta esencial que los alumnos deben contestar.
- La tarea: La tarea incluye una serie de preguntas diseñadas para adquirir la información necesaria para contestar la pregunta esencial. La tarea debe estar muy estructurada y dirigirse a los estudiantes a sitios específicos de Internet que contienen la información necesaria para responder las preguntas, en el tiempo establecido y de forma eficiente.
- El producto: Contiene la descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar a la pregunta esencial planteada en el escenario. El producto debe suponer una transformación de la información para construir el conocimiento, desarrollar en los alumnos una forma nueva de mirar el problema. Además, el producto debe reflejar el papel que se asignó al alumno en el escenario.

Tipos de MiniQuests:

- De descubrimiento: se llevan a cabo al comienzo de una unidad curricular; están diseñadas para presentar al alumnado una unidad didáctica concreta.
- De exploración: se realizan en el transcurso de una unidad curricular, están dirigidas a aprender el contenido necesario para comprender un concepto en particular o cumplir un objetivo concreto. Pueden utilizarse conjuntamente con las de descubrimiento o de forma independiente.
- De culminación: se desarrolla al final de una unidad didáctica, pudiendo necesitar que se use información obtenida en la realización de otro tipo de MiniQuests o por otros métodos educativos tradicionales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

6. GUIA PARA LA BÚSQUEDA Y REALIZACIÓN.

En Internet existen diversos generadores automáticos de cazas del tesoro, WebQuests y MiniQuests, lo único que se necesitan son ganas e ideas originales para su diseño; si disponemos de poco tiempo para ello o quizás su elaboración resulta demasiado compleja para el docente, existen gran número de ellas en la Red a las que se puede acceder de forma sencilla y gratuita.

Las principales direcciones que podemos encontrar son:

- <http://phpwebquest.org/>
- <http://www.aula21.net>
- http://www.catedu.es/gestor_recursos/public/webquest/principal.php
- <http://www.maestroteca.com>

5. BIBLIOGRAFÍA.

- GUTIERREZ, F Y SAMPER M. (2007). *Las tecnologías de la información y la comunicación. Intervención educativa*. Almería: Gestión
- PAVÓN, J. (2001). *Educación con nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Sevilla: Kronos.
- RUÍZ, M. (2004). *Las Tic, un reto para nuevos aprendizajes. Usar información, comunicarse y utilizar recursos*. Madrid: Nancea.
- Aula 21 .net. *Las Webquests y Miniquests*. Extraído el 9 de enero de 2009 desde: <http://www.aula21.net/tercera/listado.htm>

Autoría

-
- Criado Castro, Antonio
 - Almería
 - E-MAIL: antoniocriado80@hotmail.com