

Nombre: _____

Fecha: _____

Hoja de Trabajo, Cuento de Búsqueda del Tesoro

(Treasure Hunt Story Worksheet)



1. Escoge un animal para tu cuento de búsqueda del tesoro. Puede ser cualquier animal (insecto, araña, pájaro, mamífero, reptil, anfibio). Tiene que ser real (no valen dragones o duendes), debe poderse mover sobre la tierra (no valen los peces), y no puede ser un ser humano. Sin embargo, puede ser un animal en extinción.

2. Por un rato, imagina a tu animal en su ambiente natural y escribe lo que podría hacer y a dónde podría ir.
3. Dibuja un mapa del lugar a donde van a jugar el juego “Búsqueda del Tesoro” (puedes usar la parte de atrás de esta hoja). Tu mapa debe incluir más de 10 lugares reales a los que el animal de tu cuento podría ir. Deben ser lugares donde puedes esconder las pistas.
4. Ahora piensa en seis preguntas de investigación sobre tu animal que te sirvan para escribir un cuento basado en esa información científica. (Ejemplo: ¿Qué comen los Gecko Leopardos? ¿Cómo hacen sus nidos los gorriones de garganta negra? ¿Cómo trabajan juntas las hormigas faraón?

Preguntas de Investigación

a.

b.

c.

d.

e.

f.

continúa

Hoja de Trabajo, Cuento de Búsqueda del Tesoro

(continuación)

5. Contesta las preguntas de investigación mencionadas arriba. Consejo: Si tu animal es muy específico, como el *zopilote cabecirrojo*, trata de buscar información sobre el tipo de animal en general (por ejemplo: *zopilotes* o *buitres*).

- Encilonet (<http://www.enciconet.com/>)
- EducaMadrid (http://herramientas.educa.madrid.org/animalandia//menus/sel_nombre.php)
- Salon Hogar, Animales (<http://www.salonhogar.com/ciencias/animales/index.htm>)
- ZooWeb Plus (<http://www.zoowebplus.com/principal/contenido.html>)
- Estudiantes (http://www.estudiantes.info/ciencias_naturales/animales.htm)

Respuesta

Fuente (lugar en donde encontraste la respuesta)

a.

b.

c.

d.

e.

f.

continúa

Hoja de Trabajo, Cuento de Búsqueda del Tesoro

(continuación)

6. Anota cualquier información adicional que encuentres en tu investigación que podría ser útil para tu cuento de búsqueda del tesoro (usa otra hoja si es necesario).
7. Mejora tu mapa usando la información nueva que encontraste al investigar. Incluye nueve lugares a donde irá tu animal en tu cuento. Junto a cada lugar escribe lo que haría el animal allí (buscar alimento, dormir, encontrar una pareja, descansar, etc.)
8. En otra hoja, escribe tu cuento de búsqueda del tesoro, usando el mapa, tus apuntes y tu investigación para guiarte. Escribe tu cuento en 10 párrafos de manera que cada párrafo contenga una pista sobre la ubicación de la próxima pista, excepto el último párrafo, el cual no tendrá ninguna pista.

Escribe desde el punto de vista del animal y en primera persona (usando “yo” como si tu animal estuviera contando el cuento). Agrega detalles interesantes y trata de que sea divertido leer el cuento. Piensa en cada pista y trata de que no sea ni muy fácil ni muy difícil encontrarla. Debes hacer que el buscatesoros tenga que pensar sin frustrarse. No reveles la identidad del animal hasta el décimo párrafo. Este es el “tesoro”: el buscatesoros se entera de la identidad del animal al final de la búsqueda.

9. Pídele a otro estudiante que corrija tu cuento usando la hoja de Evaluación en Pareja (Peer-Editing Form) para que te dé ideas sobre cómo mejorarlo. Haz cambios y correcciones según las sugerencias de tu pareja. Vuelve a leer el cuento y haz los cambios que creas necesarios para que el cuento sea divertido e informativo.
10. Cuando estés seguro de que tu cuento está exactamente como lo quieres, escribe la versión final (usando una computadora o escribiéndolo a mano con claridad). Necesitarás dos copias, una para entregarle al maestro y otra para recortar para el juego.

Hoja de Trabajo, Cuento de Búsqueda del Tesoro

(continuación)

11. Enumera cada pista y llena el cuadro de abajo para ayudarte a esconder las pistas correctamente.

A. Número de la pista	B. Dónde está escondida la pista (igual a C para la pista anterior)	C. A dónde te lleva
1.	Dársela a los buscatesoros para empezar el juego	
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.	(Tesoro)	Sin pista

Recorta tu cuento para que cada una de las 10 pistas esté en una hoja aparte. Detrás de cada pista escribe dónde la vas a esconder basándote en la pista anterior (referirse al cuadro de arriba). Piensa con cuidado antes de esconder las pistas. Escribe tu nombre detrás de cada pista. Detrás de la primera pista escribe también el nombre del estudiante que te ayudó a corregir tu cuento.

12. Esconde cada pista con cuidado en el lugar que le corresponde. Fíjala bien con cinta si es necesario. ¡Ya estás listo/a para empezar!