

# **LAS LEYENDAS DE TESOROS COMO HIPOTEXTOS DE PRÁCTICAS DE LA CIBERCULTURA Y SUS POSIBILIDADES DIDÁCTICAS**

**Aitana Martos García**

(Universidad de Almería)

[aitmartos@gmail.com](mailto:aitmartos@gmail.com)

## **RESUMEN:**

Las leyendas de tesoros son textos de base folclórica y/o literaria que constituyen un hipotexto recurrente en muchas aplicaciones y discursos emanados del auge de la sociedad de la información. En primer lugar, analizaremos la noción de tesoro en su conceptualización más amplia, deconstruyendo la idea y las manifestaciones comunicativas y discursivas de los tesoros a la luz de las nuevas literacidades y sus manifestaciones culturales.

En segundo lugar, se analizarán como ejemplos la caza de tesoros o geocaching en tanto que metodologías para la asimilación de las competencias relacionadas con las nuevas literacidades, y a la par como puesta en valor de activos literarios, culturales y patrimoniales subyacentes a estas prácticas. A este respecto, el geocaching sería un ejemplo de práctica socializada, surgida al amparo de las nuevas corrientes culturales dimanadas de la sociedad del conocimiento, hibridada con las nuevas formas de turismo y de ocio compartido. Esto, además, pone de relieve que el concepto de tesoro ha conllevado siempre una forma de comunicación, ligada a oráculos y ordalías en la antigüedad, y a mapas o libros de tesoros en el imaginario moderno, con un gran potencial educativo.

## **Palabras clave:**

Hipotextos, leyendas de tesoros, símbolos, Caza de tesoros, Geocaching

## **ABSTRACT:**

The legends of folk treasures are text-based and / or literary constituting a recurring hypotext in many applications and speeches emanating from

information society. First, we analyse the notion of treasure in its broadest conceptualization, deconstructing the idea and communicative and discursive treasures in light of new literacies and new cultural events.

Second, we analyse treasure hunting or geocaching as methodologies for assimilation of the competences related to new literacies, and also as way of recognizing the worth of literary, cultural and heritage actives implied to these practices. Then, geocaching would be an example of socialized practice, arisen in the context of the new cultural practices in the society of knowledge, hybridized with the new ways of tourism and shared entertainment. This also emphasizes that the concept of treasure implies a way of communication, related to oracles and ordeals in antiquity, and to treasure maps or books in the contemporary imaginary, With a great educational potential.

**Keywords:**

Hypotexts, Treasures Legends, Symbols , Treasure hunt , Geocaching

**1. La búsqueda de tesoros y los mapas del tesoro**

La idea de *tesoro* es un referente universal que ha sido examinado a la luz de diversas disciplinas y perspectivas, como la historia, el folclore, la narratología o la semiótica, y que tiene manifestaciones singulares actuales en los distintos dominios o ecosistemas *de la lectura* (Vivas Moreno A. y Martos García A, 2010) y que por eso mismo ha sido objeto de continuas reescrituras donde la "historia antigua" subyacía como *hipotexto* o estrato más profundo de la historia "nueva" que se pretendía articular (Genette, 1982).

El tema de la búsqueda de tesoros, frecuentemente empleado en las novelas de aventuras, se fundamenta en la leyenda de que los piratas de la Edad Moderna -en especial aquéllos que saqueaban los navíos españoles que transportaban las riquezas de las Indias- solían esconder sus botines enterrándolos en islas o lugares apartados, los cuales luego recordaban por documentos en forma de crípticos mapas que han pasado a la cultura popular como "mapas del tesoro". Sin embargo, en la realidad, esta práctica no estaba demasiado extendida,

hay pocos casos documentados de piratas que realmente enterraran sus tesoros, y no se conoce que hayan existido mapas del tesoro auténticos en la historia. Así, es sabido el caso de Francis Drake, el cual enterró oro y plata españoles tras saquear un cargamento en Nombre de Dios, aunque enseguida los recuperó y regresó a Inglaterra. Además, no llegó a crear ningún mapa.

Aunque existen otros casos en la historia, el más famoso de ellos fue el del Capitán Kidd, que enterró parte del producto de sus rapiñas cerca de Long Island en Nueva York antes de ser arrestado y ejecutado en Inglaterra. Aunque gran parte de este tesoro de Kidd fue encontrado por varias personas que tomaron posesión de él ya antes de su arresto, hubo bastante interés por el caso en ese momento, y se especuló que aún quedaba una gran fortuna enterrada por Kidd. Ciertas personas afirman haber descubierto mapas y otras pistas que llevan a tesoros de piratas, o que algunos mapas históricos son en realidad mapas del tesoro; pero estas afirmaciones no están fundamentadas científicamente ni apoyadas por los expertos.

## **2. El valor simbólico de los tesoros**

Como dice G. Martín Garzo (2009), es bueno vivir o imaginar vivir en la vecindad de un tesoro, pues ayuda a ver detrás de las apariencias, a considerar el mundo como un lugar abierto, lleno de secretos que tenemos que descifrar. En realidad, se trata de resignificar el mundo, algo muy propio de la posmodernidad, y que ya inició Ramón Gómez de la Serna. No en vano textos como *El Rastro* (1915) nos adentran en un mundo donde las cosas desfilan ante nosotros como tesoros redivivos, en todo su esplendor y apoteosis. El talante optimista de Gómez de la Serna da de lo que se ha llamado cursi o kitsch una réplica diferente a la anglosajona: no es solo, como quiere H. Broch (1970) el mundo de lo falso, del mal gusto, de lo postizo o vulgar: es también la sobreabundancia, el recargamiento, el barroquismo o efectismo con el que se busca "abrigar bien la vida" y combatir el temor a la muerte y al paso del tiempo. Por tanto, hay muchas perspectivas en su dimensión simbólica desde las cuales podemos contemplar un tesoro.

Glosaremos brevemente alguna de ellas, pues constataremos que la noción clásica de tesoro o *agalma* esté encadenada a varios interpretantes (Peirce, 1987) como ofrenda, estatua o joya nos lleva también al deslizamiento semántico que puede producirse y que Graves (1948) llama iconotropismo: los iconos del representamen (Peirce) persisten, pero a menudo trastocados o distorsionados. Así, el dragón ya no es la llave del tesoro, sino una bestia maligna, como ya aparece en historias mitológicas como la leyenda de San Jorge o el relato de *Sigfrido y el Tesoro de los Nibelungos*, en la literatura fantástica como *El Hobbit* de J.R.R.Tolkien, o ya directamente en ficciones modernas, como la película *El imperio del fuego* (2002).

### 1. *El tesoro como objeto de poder*

Es curioso reconocer que un grupo de motivos de tesoros se refieren a muñecos, estatuillas o autómatas. De hecho, numerosas leyendas marianas parten del hallazgo de lo que parece ser una muñeca, al igual que aparecen en excavaciones estatuas votivas. En todos estos casos, el tesoro no es tanto una acumulación de riqueza como un objeto de poder. Se relaciona con la idea de maná, un concepto tomado de los polinesios, que alude a una energía impersonal que impregna lo mismo a personas que a animales u objetos inanimados. Numerosos juegos de fantasía moderna, cartas, juegos de rol, videojuegos de ordenador, etc. han adoptado el maná como energía, que viene a ser el combustible para lanzar los hechizos.

### 2. *El tesoro como objeto sacro*

En realidad, esta contra-idea del tesoro como energía continua o incluso desmaterializada proviene de un fondo muy antiguo, la cosmovisión de los griegos. El "tesoro" griego o *agalma* tiene varias acepciones que se refieren a estatua, pero también significa una joya, ornato u ofrenda, y, por ello, algo que glorifica, que resplandece. Por tanto, los tesoros son manifestaciones o irradiaciones del dios que impregnan objetos, lugares o animales. Su poder no es el de la mimesis naturalista de las estatuas

griegas: de hecho una estatua sagrada usada como un agalma, como una ofrenda, no tiene que ser un eikon, es decir, no se mide por su similitud, sino por contener o irradiar esta fuerza divina, al igual que pasa con los iconos bizantinos.

### 3. *El tesoro como ofrenda*

La relación de los tesoros con los oráculos y con los objetos sagrados de los rituales místicos es propia, pero no exclusiva, del contexto griego. El contacto con los dioses -que percibimos por ejemplo en los pozos sagrados- requiere siempre una ofrenda por parte de la persona, que se convierte así en oferente. De modo que el concepto griego de agalma, en su triple dimensión ya mencionada de estatua, ornamento y regalo u ofrenda, puede abarcar todos estos aspectos, y rebasar desde luego la visión mercantil del tesoro como el cofre lleno de monedas de oro . Esta ambivalencia es evidente en la propia fantasía moderna: si bien es común la visión del dragón que custodia una gran cantidad de oro, también vemos que el anillo de la novela de Tolkien es un objeto único, forjado de forma especial y depositario de una extraordinaria energía.

El tesoro tiene una poderosa función deíctica, pero también su significado es deíctico, depende de la historia de las mentalidades y de los objetos dentro de los sucesivos contextos históricos, religiosos, políticos y culturales. Por ejemplo, no se puede ver el ajuar funerario de oro que se haya encontrado en un yacimiento como el resultado técnico de unas simples piezas de orfebrería. Precisamos saber los símbolos, las creencias y la axiología subyacentes.

Por eso, la conexión de las riquezas y la fertilidad con el inframundo en la cosmovisión antigua es solo una aparente paradoja: de la tierra y de los muertos provienen los metales y la nueva cosecha. La propia figura de Plutón vincula inframundo y riquezas, y también se relacionan los tesoros ocultos con los recintos subterráneos, esto es, con los difuntos. Por tanto, no es raro que los megalitos, los dólmenes y las "casas de hadas" sean más puertas de comunicación con los ancestros que simples tumbas, y que en estos umbrales es donde la "gente menuda" se aparezca y se generen las

historias de fabulosos tesoros ocultos que, por indicación de ellos, salen a la luz de algún modo.

#### 4. *El tesoro como arquetipo del imaginario social*

No es fácil indagar las representaciones o arquetipos de los imaginarios sociales de diferentes culturas, cuando, más allá de lo que mitología comparada pueda decirnos, encontramos temas recurrentes, transculturales, pues parecen persistir a través de diversas cosmovisiones. Nos referimos al valor de dos nociones cuasi-sinónimas que, sin embargo, son distintas de raíz: el oro y el tesoro. Lo que a ambas les une es su valor subyacente, que hemos resumido en la categoría de lo "excelso", que si atendemos a su etimología latina (*excellere*) e indoeuropea (\*kel), se refiere a lo elevado, a lo que sobresale, a lo prominente, y que también explica palabras como *culmen*, *cumbre* o *columna*. La relación con la realeza es evidente, pues se ha usado en muy diferentes culturas para representar el trono, la potestad regia, para fabricar revestir objetos como las coronas y otros ornamentos.

#### 5. *El tesoro como cosmofanía de la belleza*

Como *agalma*, el tesoro no es simplemente oro, sino que entran en tal categoría los tejidos, metales preciosos y otros objetos cargados o investidos de sacralidad, especialmente las estatuas sagradas de animales, como becerros, cabras, serpientes o bueyes de oro, amén de las estatuas propiamente votivas de dioses, todo lo cual constituía lo que los griegos llamaban *agalmatha*, objetos consagrados. Llegamos, por tanto, a la conclusión de que el oro no es sino parte de una cosmofanía de belleza y esplendor muy amplia, donde se entrelaza lo visible y lo invisible (el mundo de aquí y el ultramundo) y todos los órdenes de la naturaleza, lo animal, lo mineral y lo vegetal, en pos de un valor superior, que está velado, oscurecido, enterrado, y que hay que hacer salir, iluminar, desvelar. Todo ello mediante un arduo reto que viene a ser una aventura hermenéutica y mental: descifrar indicios, escrutar señales, hallar un tesoro, en suma.

### **3. Los mapas del tesoro**

Los mapas del tesoro suelen ser croquis que señalizan el lugar de un tesoro oculto. En las obras de ficción, como en la famosa novela de Stevenson, son documentos manuscritos llenos de pistas y que se colocan como piezas esenciales de la trama. En realidad, cualquier documento, señal, marco o indicación más o menos críptica, funciona en la práctica como un mapa del tesoro.

Estos mapas, como documentos propiamente dichos, poseerían un valor documental propio, derivado tanto de su contenido (la localización del tesoro) como de su continente. El primero, el contenido que representa, es su razón de ser, ya que este documento ha sido específicamente creado para ubicar el emplazamiento de un objeto, lo cual implica una doble función: la informativa (orientar sobre la localización de éste) y la testimonial (pues la presencia de un mapa, si es auténtico, ya constituye una prueba de la existencia de ese tesoro). Por otro lado, también tendríamos un valor histórico del continente, porque suelen ser documentos muy antiguos y elaborados con materiales de la época en la que fueron escritos. Además, y debido a que son imágenes de zonas geográficas, pueden servir como referente de cómo se representaba la geografía en esa época.

### **4. La búsqueda de tesoros y los mapas del tesoro en la cultura popular actual**

La búsqueda de tesoros, en especial llevada a cabo mediante mapas, es un tema recurrente en la cultura popular actual, en especial como recurso argumental en las novelas, películas o series de TV de temática de aventuras. Por supuesto, como decíamos antes, al aludir al "tesoro" estamos tomándolo por su concepto más amplio: aunque historias de éxito como *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio* (2011), o *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (2003), siguen cultivando el estereotipo del tesoro como un botín consistente en oro y joyas que son fruto de un saqueo, siguiendo el arquetipo de R.L. Stevenson en *La Isla del*

*Tesoro*; en muchas otras ocasiones se trata de lugares enteros: ciudades perdidas, reservas naturales, minas abandonadas o objetos únicos pero de valor incalculable tales como joyas, obras de arte o reliquias religiosas o históricas. Un ejemplo de esto último es la búsqueda del Santo Grial, un tema del ciclo artúrico recuperado en ficciones contemporáneas como la película Indiana Jones y la última Cruzada (1989) o la novela de Dan Brown *El Código Da Vinci*, llevada al cine también. Incluso se dan casos, como en el episodio de *Doctor Who* (3ª temporada), *La maldición de la mancha negra* (2011), en que el tesoro (como todo lo que refleja o brilla) viene a ser una puerta interdimensional, custodiada por una sirena, por lo que encontramos ahí una visión más ambivalente y trascendente del tesoro.

En cuanto a los mapas, pueden tener varios propósitos como recurso argumental en una obra de ficción. Por ejemplo, puede servir como motivación, ya que su aparición incita a los personajes a comenzar una búsqueda; o también como forma de exponer adónde tienen que ir o el camino que ya llevan realizado. O incluso pueden llegar a constituir una trama por sí mismos, ya que a menudo los antagonistas de la historia intentan, y muchas veces consiguen, robárselos a los héroes para encontrar ellos el tesoro.

#### *En la literatura*

Las referencias literarias a la búsqueda de tesoros son comunes en la literatura tanto antigua como moderna. Ya en el propio folclore tenemos leyendas como la búsqueda mitológica del Vello de oro por parte de Jasón y los Argonautas, o la del Grial por los Caballeros del Rey Arturo. Incluso dentro de la obra cumbre de la literatura española, *Don Quijote de la Mancha*, nos encontramos la historia de Ana Félix, la cual vive una de las aventuras de las que Don Quijote y Sancho son testigos, al regresar a España en busca de un tesoro que su padre dejó enterrado.

Ya adentrándonos en la manifestación documental de la búsqueda de tesoros, esto es, los mapas del tesoro, éstos han aparecido en multitud de ocasiones en novelas o películas de aventuras, ya sea como la estereotipada carta náutica con una gran "X" (como en "*La X marca el lugar*") para determinar la localización del tesoro -popularizado por Robert Louis

Stevenson en su novela- o un críptico puzzle como en *El escarabajo de oro* de Edgar Allan Poe.

*En los medios audiovisuales.*

La búsqueda y los mapas del tesoro aparecen con frecuencia en películas o series de televisión de temática de aventuras, como la saga de Indiana Jones (diversos títulos, 1981-2008), o la película *Tras el corazón verde* (1984) donde la pareja protagonista encuentra un mapa que les llevará hasta el tesoro, una enorme esmeralda; o en el film de 1985 *Los Goonies*, un viejo mapa del tesoro lleva a una reserva oculta de un legendario pirata del siglo XVII, en una imitación casi perfecta del argumento de Stevenson.

En la comedia de animación *La ruta hacia el Dorado*, del 2000, los héroes consiguen un mapa que les lleva a la perdida ciudad de oro, y cuando llegan allí son confundidos con dioses; y en la película de 2004 *La búsqueda (National Treasure)*, y su secuela de 2007, el mapa del tesoro se convierte en el origen de la propia búsqueda, en la primera película de un tesoro de la época Colonial, y en la segunda incluso de la propia ciudad perdida de Cibola. Recientemente tenemos las dos últimas entregas de la saga fílmica de aventuras *Piratas del Caribe: Piratas del Caribe en el fin del Mundo* y *Piratas del Caribe en mareas misteriosas*, donde el pirata Jack Sparrow utiliza las llamadas "Cartas de Navegación" (las cuales pueden localizar cualquier emplazamiento que se desee, como una suerte de GPS mágico) para encontrar la Fuente de la Juventud; así como la serie *Black Sails* (2014) actualmente en emisión, que es una precuela televisiva de *La isla del Tesoro* y nos presenta a un joven John Silver y la historia de cómo el Capitán Flint oculta su tesoro.

El deseo de los creadores de desarrollar esta temática de manera más original los lleva a idear formas diferentes de un mapa del tesoro. En ciertos casos, no es el contenido lo que varía (un plano gráfico que marca un emplazamiento) sino el propio continente. Por ejemplo, en *Waterworld* (1995) el mapa que lleva a la tierra seca (una especie de "tierra prometida" teniendo en cuenta el contexto de la historia) no está en los tradicionales

pergamino o papel, sino tatuado en la espalda de una niña. Aunque ésta no es la primera vez que se ve algo así, ya que en la comedia inglesa *Yellowbeard* (1983) el pirata protagonista esconde su mapa del tesoro tatuándolo en la cabeza afeitada de su hijo.

En televisión, cabe señalar además la serie anglocanadiense *Relic Hunter* o *Cazatesoros* (1999-2002) que desarrollaba las peripecias de una profesora, y a la vez trotamundos, en busca de artefactos antiguos para donarlos a museos, sacándolos a menudo de las garras de otros “depredadores” de tesoros. Igualmente, la búsqueda de tesoros es la base de diversos programas como el documental *Caza Tesoros*, que emite el Canal Historia de Canal +, que trata de dos expertos en antigüedades e historia que recorren granjas, almacenes, garajes antiguos y otros lugares parecidos de USA, para hallar ciertos objetos ocultos como vehículos antiguos y otros; igualmente podríamos recordar varios *docurrealities*: *Tesoros de Hollywood*, *Tesoros abandonados*, etc.

#### *Los mapas del tesoro en los videojuegos*

También el mundo del videojuego está lleno de avatares de tesoros. Uno de los más famosos es sin duda la franquicia de medios *Tomb Raider* (posteriormente llevado al cine), protagonizado por una heroína que corre mil aventuras para encontrar y recuperar tesoros perdidos, normalmente reliquias históricas y de carácter místico.

En la mayoría de los videojuegos, los mapas son similares a los paratextos (portada, contraportada y mapas interiores, que sirven de soporte-guía al lector) de los libros, pero tienen una peculiaridad: los mapas en los videojuegos son realmente *radars* para guiarse dentro de la aventura multimedia en tiempo real, y espacios interactivos amplios que explorar al concluir cada nivel. Es decir, mientras se juega se ve un icono que representa al propio personaje, dentro del escenario tridimensional. Eso ayuda al jugador o usuario a no perderse en el templo, puente o bosque que está explorando, además de prever la aparición de enemigos tras una columna o un matorral.

Cuando se ha rebasado el nivel, aparece un mapa o guía donde están todos los enclaves que se ha superado y los que quedan aún por conseguir.

A continuación, uno puede sumergirse en un lugar concreto de ese mapa multimedia interactivo, o lo que es lo mismo, se sigue jugando en la siguiente fase.

En el aspecto de los videojuegos, *Treasure* ha llegado a ser marca emblemática, por ejemplo de una importante empresa de videojuegos, con títulos como *Gunstar Héroes*, juego de tesoro lanzado originalmente en la Sega Mega Drive/Génesis en 1993. Los tesoros aparecen por doquier en numerosos videojuegos.

## **5. La caza de tesoros y el geocaching.**

### *Concepto de caza del tesoro.*

Una caza del tesoro es un tipo más de e-actividad 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, ello exige integrar y valorar lo aprendido durante el proceso de búsqueda realizado (Adell, 2003).

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

1. Son fáciles de crear tanto por el profesor como por el alumno.
2. Constituyen 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 a medida que se va aumentando la dificultad del trabajo a llevar a cabo 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. Se utilizan como actividades para realizar individualmente o en grupo.

Pueden ser simples o complicadas, tal como dicten las circunstancias. A los alumnos más pequeños se les proponen 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.



### *El geocaching.*

El geocaching es un juego de búsqueda de tesoros al aire libre, en el mundo real, usando dispositivos GPS. Gira en torno al concepto de encontrar una localización determinada y aquello que se haya escondido allí; pero, en comparación con la anticuada "búsqueda de papeles", se usan asistencias técnicas de navegación, y la búsqueda se organiza a través de plataformas de Internet.

El *geocaching* tiene un precursor no tecnológico denominado *letterboxing* que era, de hecho, un juego de caza del tesoro en su acepción más tradicional: en 1854, un guía de Dartmoor (en el sur de Inglaterra) escondió un contenedor e invitó a los paseantes a buscarlo y, en caso de encontrarlo, a depositar allí un mensaje. El "Letterboxing" ha continuado siendo un pasatiempo popular hasta hoy. Desde la década de 1980, especialmente en Finlandia, la gente ha continuado con los juegos de búsqueda, que requieren materiales de apoyo tan minuciosos como mapas y brújulas. En Mayo de 2000, surgió una versión más moderna cuando Dave

Ulmer enterró un “tesoro” en Portland (Oregon/USA), recomendando que se usara un equipo de navegación basado en GPS para la búsqueda e informando sobre los progresos a través de Usenet, un sistema precursor de las redes sociales de hoy. Así se dieron las dos innovaciones esenciales que distinguían estas búsquedas de las gymkanas tradicionales.

El juego comienza cuando se coloca el premio o tesoro -denominado *caché*- en un lugar concreto, normalmente al aire libre y oculto para que su localización sea más o menos difícil; y se publican las coordenadas en GPS en alguna plataforma consignada para ello en Internet, ya sea una página web, un foro, una *newsletter*, etc. Una vez introducidas las coordenadas en el GPS, se inicia la búsqueda del cache con la ayuda de un mapa. Los geocacher profesionales recomiendan que aproximadamente a unos 16 m. antes de las coordenadas, se apague el GPS para aumentar la aventura y agudizar el instinto de rastreo (Groundspeak Inc., 2012).

Puede parecer sencillo localizar un tesoro si conocemos las coordenadas, pero la realidad es que hay que buscar la manera de llegar hasta él, ya que quizás sea necesario atravesar un río, subir una montaña o pasar un acantilado para alcanzar el caché (Tejedor, 2006). Por ello es preciso usar además del GPS, un mapa de la zona y una brújula.

En esta actividad, lo importante es la aventura de descubrir el tesoro, no el tesoro en sí; por eso los caches suelen ser objetos de poca importancia, pequeños regalos o incluso solamente un cuaderno en el que el jugador apunta su nombre para volver a dejarlo donde estaba y que otros puedan encontrarlo a su vez. Así, vemos que el simple hallazgo, la satisfacción de la victoria sobre el reto de buscar el tesoro, es el mayor de los premios.

El juego debe constituir un reto para que su superación suponga un triunfo, por eso hay diferentes modalidades de *geocaching*, cada una con su respectivo grado de dificultad: está el *cache* normal, donde se cuelgan las coordenadas en la red sin más, pero también el *multicache*, en el que las coordenadas colgadas en la red proporcionan el punto de partida para una ruta que lleva a través de varias estaciones intermedias, con cuyas coordenadas se averigua dónde está el tesoro; estando así ante una nueva

versión de mapa del tesoro asistido por sistemas de Información Geográfica.

Otros cachés son el *Riddle cache* o “tesoro con enigma”, para cuya localización (directa o por etapas) hay que solucionar algún problema o pregunta, investigando en el escenario real o en Internet; el *Moveable cache* (o “tesoro móvil”), que es el tesoro cambiado de sitio por su primer descubridor, el cual publica las nuevas coordenadas y fuerza al resto de jugadores a cambiar de objetivo sobre la marcha; el *cache virtual*, donde no hay un cache físico, sino que se trata de encontrar un paisaje excepcional - con lo que la localización sería el tesoro en sí-; o el *Night cache* o “tesoro nocturno”, que solo se puede localizar de noche.

El *geocaching* ha supuesto un fenómeno dentro de las nuevas formas de entretenimiento basados en el uso de nuevas tecnologías, y ya empiezan a surgir variantes más materialistas como el reciente *Hidden Cash*, donde un misterioso donante -supuestamente para un experimento social- va repartiendo sobres llenos de dinero por diversos lugares de diferentes ciudades (comenzando por San Francisco, pero también ha llevado este “juego” a Nueva York, Ciudad de México, Houston y recientemente incluso Madrid) y da pistas para hallarlos a través de una cuenta de Twitter, la cual ha superado el medio millón de seguidores, lo que revela la importancia de la alfabetización mediática en contextos múltiples (Gutiérrez y Tyner, 2012). En este caso, Twitter se convierte en un sucedáneo del mapa del tesoro moderno.

## **6. El *geocaching* y la caza de tesoros como prácticas de Nuevas Literacidades**

La *gamificación* y la consiguiente profusión de juegos, performances y otras manifestaciones han convertido a los tesoros en un poderoso imán. Incluso los supuestos mapas de tesoros constituyeron la broma de Google Maps el día de los Inocentes de 2012, con la argucia de la falsa noticia de que se había descubierto en un antiguo cofre los mapas del tesoro del Capitán Kidd, y que se necesitaba de la ayuda de los usuarios para localizar las pistas de los tesoros.

J. Adell (2003) subrayaba que este tipo de actividad equivale, en lo mental, a lo que representan en lo físico las gymkanas: una prueba de habilidad a través de la cual se habilita una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos deben buscar las respuestas.

Para Román y Adell (2006) la caza del tesoro, del inglés *Treasure Hunt*, *Scavenger Hunt* o *Knowledge Hunt*, es una actividad útil para desarrollar habilidades tanto de adquisición de información como de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (Aula21.net). Permiten que los alumnos mejoren la comprensión lectora y que aprendan a buscar información en Internet. Se pueden situar en un nivel por debajo de las WebQuests, ya que este tipo de actividades no acostumbran a proponer a los alumnos la resolución de problemas, ni la exposición de conclusiones finales (Adell, 2003).

March (1999) afirma que escogiendo preguntas adecuadas que definan el 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 Adell (2003), las cazas del tesoro también pueden diseñarse para desarrollar destrezas básicas de pensamiento como la comprensión y la construcción de conocimientos. Para ello, se incluyen 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. Por tanto, la caza del tesoro tiene un doble valor en su papel de herramienta de desarrollo cognitivo: a través de esta actividad se adquiere información sobre casi cualquier tema como un juego y, a la vez, se entrenan las destrezas de navegación y uso de los nuevos sistemas de Información y referencia.

Ciertamente, se ha ponderado el hecho de que mejoran ciertas habilidades y estrategias, pero lo más relevante tal vez sean los mecanismos metacognitivos que entrena, al discernir el sujeto qué es lo que sabe y lo que no sabe, y dónde debe acudir, esto es, que infiera que el verdadero tesoro es la construcción del conocimiento en todos sus procesos, búsqueda y cotejo de la información, categorización, etc. Sobre todo, activa el trabajo de la mente de una manera distinta a como se consulta una enciclopedia, pues no hay un criterio uniformizador ni un mismo nivel de profundidad, de modo que es el sujeto quien debe discernir, esto es, indagar y hallar las "joyas" potenciales que sin duda están en la Red.

Igualmente, no podemos pasar por alto las posibilidades de desarrollar competencias lectoescritoras mediante ejercicios de lectura y escritura sustentados en esta temática. En este caso, se trataría de aprovechar la predilección de los jóvenes por la literatura de terror, la fantasía épica o la ciencia ficción más o menos visionaria, en fin, por todo el ámbito de lo que se conoce como ficción especulativa. Como dice Darko Suvin (1984) al referirse a la Ciencia Ficción, es la literatura del extrañamiento cognoscitivo, pues se trata de justificar racionalmente lo extraño. Es comprensible, por tanto, que estos mundos imaginarios sean objeto de precuelas, secuelas o de hilos narrativos complementarios en los escritos de sus *fans*, lo que damos en llamar *fanfiction*. Se genera así una especie de con-fabulación (A. E. Martos 2008), de inteligencia colectiva aplicada al universo de ficción en cuestión.

## 7. Conclusiones

En los puntos anteriores comprobamos que diversas áreas de actividades, como el mueble antiguo, los vehículos de culto, la búsqueda lucrativa de oro o simplemente el deporte de riesgo, o la afición por esconder y buscar como en el *geocaching* o el *hidden cash*, participan de un imaginario común, ciertamente *kitsch* en este caso.

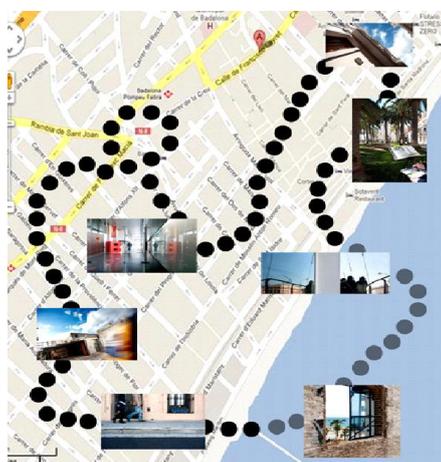
Los mapas de tesoros son mensajes equivalentes a los oráculos antiguos, esto es, indicaciones más o menos crípticas de la localización de tesoros, en forma de señalizaciones de diversa índole. Tienen que ver con la cartografía antigua, con una concepción más *hodológica* (K. Lewin, 1978) que lineal del espacio, lo cual implica un alcance intencional, es decir, el camino percibido como una ruta que lleva a un punto sagrado, como en una peregrinación, que es lo que entendemos como algo muy valioso o tesoro.

Para Pérez Amate y Pérez Ordás (2012), la actividad del *geocaching* tiene múltiples beneficios didácticos, justificando su inclusión en el currículum educativo. Por ejemplo, facilita la integración y socialización, ya que permite la creación de grupos heterogéneos y mixtos, además de impulsar el desarrollo de la comunicación entre los miembros del grupo para coordinar sus actuaciones y hallar la ruta más adecuada. Además, supone una actividad física entretenida, promueven la sana competencia y la deportividad, y favorece la autonomía personal y la creatividad para la invención de recursos.

Pero una de las cualidades que más nos interesan es la de desarrollar la destreza en el uso responsable de las nuevas tecnologías. Esta parte es más importante de lo que parece ya que hoy en día, los adolescentes emplean de manera habitual las nuevas tecnologías sin diferenciar entre el uso correcto o el abuso de las mismas. La propuesta educativa que ofrece el *geocaching* nos permite educar para un uso responsable de internet, del GPS o de los móviles de última generación que poseen App sobre *geocaching* (Madren, 2011), puesto que para participar en este juego se precisa del dominio de estas tecnologías.

Por otro lado, un aspecto fundamental de esta actividad es la interdisciplinariedad, ya que puede usarse la actividad física para acercar determinadas áreas al entorno natural (Castro, 2004). La modalidad de *multi-cache* o *caches-enigmas*, antes explicadas, dan cabida a prácticamente cualquier materia, pudiendo insertar pistas sobre matemáticas, ciencias naturales, religión, lengua y literatura, etc. Existen propuestas muy interesantes como la realizada por Blanco (2012) para geografía e historia, o la realizada por Bourdeau (2007) sobre el área de ciencias de la naturaleza, concretamente sobre la identificación de árboles.

Por tanto, el *geocaching* posee múltiples potencialidades como elemento motivador que serviría de base al adiestramiento en las nuevas



tecnologías relacionadas con aspectos más tradicionales de la lectura y la escritura, como podría ser la caza de caches vinculada con rutas literarias o de leyendas.

También se han llevado a cabo iniciativas en este sentido, como en 2012, en que la Red de Bibliotecas de Badalona organizó un *geocaching* literario en el que, a partir de unas coordenadas y otras pistas publicadas en la página web de *geocaching*, los participantes fueron invitados a descubrir sitios de Badalona relacionados con autores locales y con presencia cultural en la ciudad (Casals y Zamora, 2012). Incluso en la actualidad, en la página de GeocachingSpain, el principal evento del verano del 2014 constituye un homenaje a la novela *El Mundo Perdido*, “reviviendo el universo creado por Conan Doyle en busca de monstruos antediluvianos por la Montaña Palentina”.

Como hemos mencionado, esto también podría hacerse en otros campos como el de la creación de productos culturales o la promoción del turismo, ya que resulta fácil crear rutas de búsqueda o *geocaching* relacionadas con eventos históricos o culturales o leyendas vinculadas con el lugar, lo cual proporcionaría un valor añadido al enclave en relación a su interés turístico, al presentar una oferta diferente y novedosa que, a la vez,

tiene sus raíces en lo tradicional. Pensamos, por ejemplo, en establecer una cartografía de leyendas como el *Mapa de Cuentos y Leyendas de Extremadura* de Martos y Sousa (2000), como un mapa base del que partir para crear rutas del tesoro o caches con una significación más profunda y letrada que un simple cuaderno. Así, esta actividad aunaría una temática tradicional (la cual implicaría ahondar en los conocimientos de las propias raíces) con la moderna metodología del uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y los Sistemas de Información Geográfica.

Como vemos, este nexo entre tradición y modernidad consiste en que en el *geocaching* la comunidad es la que elige y señala un lugar donde, por algunos rasgos sobresalientes, merece la pena esconder o buscar algo. Todo el resto del imaginario puede ser más rico o más trivial, como en el *geocaching*, pero desde luego lo importante es visibilizar o poner en valor un sitio que antes pasaba desapercibido y, no menos importante, reconciliar aspectos de nuestra percepción que estaban en el pensamiento como "archivos fragmentados". En este caso la cultura digital se armoniza con la naturaleza donde se elige esconder los objetos.



Compartimos la apreciación de A. López, E. Encabo e I. Jerez (2011), en el sentido de que estos retos ayudan no solo a dominar nuevos entornos informáticos sino también a activar las estrategias lectoras en contextos no usuales, al margen de lo académico, así como la aseveración de J.I. Aguaded (2012) en cuanto a que urge una acción educativa sistemática en torno a las competencias digitales y a su uso eficiente por parte de los alumnos / ciudadanos.

Así pues, cabría desglosar algunas conclusiones generales de la aproximación que hemos llevado a cabo sobre las leyendas de tesoros en tanto que hipotextos recurrentes (Genette, 1982). de estas manifestaciones ciberculturales:

1. Hemos constatado que, en efecto, el sentido de *tesoro* se aproxima alternativamente a *tumba, templo, santuario, joyas, ornamentos, exvoto, reliquia...* y todas estas acepciones parecen estar contenidas en el término clásico de *agalma* como ofrenda, ornamento, estatua... Así, el "saqueo de tesoros", por ejemplo, siempre ha tenido ese doble sentido de profanación de tumbas o lugares sagrados y de apoderamiento de objetos de gran valor.

2. Los nuevos dominios o *ecosistemas de la lectura* (Vivas y Martos, 2010), en particular en lo relativo al ámbito del emprendimiento y del mercado, van a reciclar e hibridar estos temas de tesoros con un enfoque muy posmoderno, donde se aúna la reiteración de tópicos, el humor o las nuevas lecturas. Y todo esto es algo que no solo ocurre en las narrativas de tesoros, sino que explica el hecho de que la industria del entretenimiento haya recurrido a las mitologías y sus actualizaciones como el auténtico "granero" para articular sus historias.

3. Se impone, pues, "educar la mirada" en el sentido de revisar y actualizar estas narraciones y sus nuevas lecturas, ampliadas por los "ficcionalarios" derivados de las nuevas culturas mediáticas y digitales. Ésa es la mejor estrategia didáctica para asimilar estos nuevos relatos de tesoros, de modo que ya no se restrinjan a la visión de un cofre de monedas de oro, sino que estén abiertos a los otros patrones narrativos que venimos comentando.

4. Actividades relacionadas con la búsqueda y la localización de "tesoros escondidos" ayudan al desarrollo de destrezas y habilidades en los nuevos modos de leer, de escribir y de interpretar la información, particularmente las formas dadas por nuevas tecnologías como Internet o los Sistemas de Información Geográfica o GPS, pero también se desarrollan otras partes del aprendizaje más tradicionales como la lectura de mapas y símbolos o la actividad física al aire libre.

5. En su acepción más virtual, como una caza de tesoro de información, o bien en su vertiente de búsqueda física, aunque apoyada por las nuevas tecnologías (como el *geocaching*), este tipo de actividades estimula la adquisición de destrezas sobre tecnología de la información y comunicación, conocimientos prácticos sobre Internet, la web y la

navegación por la información *on line*. Además, cada una posee beneficios añadidos, tales como la construcción de conocimiento colaborativo, en el caso de la caza del tesoro, o incrementar el interés de los jóvenes por las actividades en la naturaleza, sin que tengan que renunciar a su gusto por las nuevas tecnologías.

6. Estas actividades poseen, igualmente, altas posibilidades didácticas relacionadas con un gran potencial interdisciplinar. Son unas metodologías que se adaptan a la difusión de cualquier temática, lo que nos permite jugar con ellas a la hora de transmitir conocimientos literarios o culturales; o incluso pueden ayudar a renovar y crear motivación en otros campos como el turismo.

## **Bibliografía**

AGUADED, J.I. (2012). "La competencia mediática, una acción educativa inaplazable". *Comunicar*, 39, 07-08.

ADELL, J. (2003). "Internet en el aula: a la caza del tesoro". *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, EDUTEC, 16, abril. URL <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec16/adell.htm> (25/04/2014).

BLANCO, C. (2012). *Geocaching: la búsqueda del tesoro. Las nuevas tecnologías en la clase de Geografía*. Universidad de La Rioja.

BOURDEAU, V. (2007). "Teaching GPS Technology in Nature Education Programs". *Camping Magazine*, 80(6), 1-4.

BROCH, H. (1970): *Kitsch, Vanguardia y el arte por el arte*. Barcelona: Tusquets.

CASALS, I. y ZAMORA, D. (2012). "Geocaching literario por las calles del centro de Badalona". *VI Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas / European Conference. Memoria individual, patrimonio global*. Burgos, del 9 al 11 de octubre de 2012.

CASTRO, C. (2004). "Las actividades cooperativas en el medio natural". *Revista Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 14.

- COMAPP (2012). *Desarrollo de proyectos con geocaching*. URL [http://comapp-online.de/materials/es/geoaching\\_reader\\_ES.pdf](http://comapp-online.de/materials/es/geoaching_reader_ES.pdf) (25/04/2014).
- FERREIRO, E. (1999). *Cultura escrita y educación: conversaciones de Emilia Ferreiro con José Antonio Castorina, Daniel Goldin y Rosa María Torres. Espacios para la lectura*. Colección Espacios Para la Lectura, Serie Ensayos. Con José Antonio Castorina, Daniel Goldin, Rosa María Torres, Graciela Quinteros. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- GENETTE, Gerard. (1982). *Palimpsestes La littérature au second degré*. París: Editions du Seuil.
- GÓMEZ DE LA SERNA, R. (1915). *El Rastro*. Valencia: Sociedad Editorial Prometeo, s.d.
- GRAVES, R. (1948). *La diosa blanca. Vol. 1: Gramática histórica del mito poético*. Madrid: Alianza. Año publicación: 1996.
- GROUNDSPeAK Inc. (2012). *Geocaching - The Official Global GPS Cache Hunt Site*. Retrieved November 5, 2012, from <http://www.geocaching.com/>
- GUTIÉRREZ A. y TYNER K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, nº 38, v. XIX; pp. 31-39. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>
- LEWIN, K. (1978). *La teoría del campo en la ciencia social*. Buenos Aires: Paidós.
- LÓPEZ, A., ENCABO, E. & JEREZ, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes». *Comunicar*, 36, 165-171, DOI:10.3916/C36-2011-03-08.
- LUZÓN, M.J. (2001). Information Collection and Analysis Activities: The Treasure Hunt. *Teaching English with Technology*, 1(4).
- MADREN, C. (2011). *Cache as Cache Can*. Parks & Recreation, 46(8), 19–21.
- MARCH, T. (1999). *The Six Web-and-Flow Activity Formats*. URL <http://edge-ucator.com/help/formats.asp>, consultada por última vez el 25/04/2014.

MARTÍN GARZO, G. (2009) *El hilo azul*. Salamanca: Fund. Germán Sánchez Ruipérez.

MARTOS GARCÍA, A.E. (2008). "El poder de la con-fabulación Narración colectiva, fan fiction y cultura popular", en *Espéculo*, 2008, nº 4. URL [http://ucm.es/info/especulo/m\\_amo/amo\\_4.html](http://ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html) (4/07/2014).

MARTOS NÚÑEZ, E. y SOUSA TRINDADE, V. (2000). *Mapa de Cuentos y Leyendas de Extremadura y el Alentejo*. Mérida: Gabinete de Iniciativas Transfronterizas y Universidad de Extremadura.

OLVERA, F. (2005). La caza del tesoro: comenzar a usar Internet en el aula de ELE. *Redele*, 3, Marzo.

PEIRCE, C. S. (1987). *Fragmentos de Obra Lógica Semiótica*. Madrid: Taurus.

PÉREZ AMATE, M<sup>a</sup> M. y PÉREZ ORDÁS, R: "Propuesta de unidad didáctica sobre *geocaching*: en busca del tesoro escondido". *EmásF, Revista Digital de Educación Física*. Año 4, Num. 19 (noviembre-diciembre de 2012). URL [http://emasf.webcindario.com/unidad\\_didactica\\_geocaching.pdf](http://emasf.webcindario.com/unidad_didactica_geocaching.pdf), (25/04/2014).

ROMÁN GRAVÁN, P. y ADELL SEGURA, J. (2006). La caza del tesoro, en J. Cabero Almenara, y P. Román Graván: *E-actividades*. Madrid: Mad.

SUVIN, D. (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. México: Fondo de Cultura Económica.

TEJEDOR, J. C. (2006). El GPS y sus aplicaciones en las actividades físicas en el medio natural en el ámbito escolar. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, (97), 1-11.

VALVERDE BERROCOSO, J. V. (2007). Formación del profesorado para el uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 1(2), 9-28.

VIVAS MORENO, A. y MARTOS GARCÍA, A. (2010) "La cartografía conceptual y su utilidad para el estudio de la lectura como práctica histórico-cultural: El Quijote como ejemplo". *Investigación Bibliotecológica*; Vol 24, No 51. 08/2010; 24(51):95-124

ZABALA, V. (2002) *Desencuentros con la escritura. Escuela y comunidad en los andes peruanos*. Lima: Red para el desarrollo de las ciencias sociales en el Perú.