

Fonaments tecnològics de l'e-learning

GPS Stash Hunt o Geocaching i la realitat augmentada

El *geocaching* és una activitat lúdica-educativa a partir de l'ús de qualsevol dispositiu que incorpori la tecnologia de [sistema de posicionament global](#) (GPS). La idea és que usuaris/autors amaguen diferents tresors (d'aquí la paraula [cache](#)), i en publiquen les seves coordenades creant diferents itineraris. Els participants de l'activitat, a partir de l'ús dels seus dispositius i de les coordenades publicades, han de trobar aquests tresors, que acostumen a contenir algun tipus de recompensa i informació addicional de l'indret o del següent tresor que han de localitzar fins a dibuixar una ruta sobre un territori relativament gran.

A nivell escolar, el *geocaching* deriva en el que coneixem com gimcanes educatives a l'aire lliure, en les que els alumnes es van orientant buscant fites (les quals després poden demostrar que han trobat marcant-les sobre un mapa digital amb [waypoints](#)). Aquestes gimcanes acaben sent activitats col·laboratives ja que es penjen a la xarxa i es milloren col·lectivament, fet que reforça el seu caràcter interactiu i cooperatiu.

La idea de combinar les activitats de *geocaching* i la realitat augmentada dins del món educatiu és relativament recent. Per una banda perquè encara es tracta d'una tecnologia en desenvolupament, i per altra ja que l'ús de dispositius de telèfon mòbil en l'àmbit escolar encara desperta certa resistència. En el fons, és una activitat que combina el *m-learning* en el camp de la geografia i les coordenades, i l'ús de la realitat augmentada per aportar nous continguts i un nivell més elevat d'interactivitat.

En aquest sentit, i dins de les activitats de *geocaching* plantejades en l'àmbit escolar, les aplicacions de realitat augmentada es poden utilitzar per aprofundir en continguts concrets dins de cada itinerari. Es pot demanar als alumnes que busquin informació de diferents punts, indicats prèviament o no, que vagin trobant en el transcórrer de l'activitat.

Es pot aplicar al camp de les ciències naturals en itineraris de *geocaching* centrats en un entorn natural, i fer que els alumnes busquin informació sobre aspectes

assenyalats prèviament. Un altre dels camps o de les matèries on és més fàcilment aplicable és el camp de les ciències socials, en itineraris més urbans, o fins i tot en rutes per diferents restes arqueològiques o d'interès turístic i/o històric.

Algunes aplicacions de realitat augmentada com Junaio (Junaio, 2013) permeten la interactivitat, no només a nivell de recepció de continguts sinó també en l'emissió de nous continguts per a que aquests siguin visibles per a futurs usuaris. Per tant, dins les activitats de *geocaching* i realitat augmentada, es pot demanar als alumnes que durant els itineraris participin de l'aplicació com a nous autors, aportant aspectes que poden haver estat treballats prèviament a l'aula, i que deixaran com a nous continguts per als altres usuaris.

Com dèiem, aquest tipus de tecnologia és una tendència a l'alça, però encara li queda molt camí per recórrer. Les activitats de *geocaching* ja fa temps que es posen en marxa dins l'àmbit escolar. La combinació de l'activitat *geocaching* i realitat augmentada encara es troba a les beceroles, però sembla evident que en el futur pot ser una aplicació que pot aportar un gran valor afegit en aquest tipus d'activitats relacionades amb el geoposicionament i l'intercanvi de continguts en xarxa.

Bibliografia:

CETEI. (n.d.). Geolocalització. Consultat el 2013, a

<https://sites.google.com/site/geolocalitzacio/geocaching>

Geocaching. (2000). Consultat el 2013, a Geocaching:

<http://www.geocaching.com>

Geocaching Spain. (2009). Consultat el 2013, a Geocaching Spain:

<http://www.geocachingspain.es>

Junaio. (2013). Consultat el 2013, a Junaio: <http://www.junaio.com>

Oriol Nogueras Maza
Juny 2013
Màster Educació i TIC