

Pastrana desarrolla un Juego Virtual Turístico que presentará en su Feria Apícola (3-5 de marzo)

El Ayuntamiento de Pastrana ha diseñado una aplicación para móvil, 'Pastrana Turismo' con el fin de estimular el sector turístico de la localidad. En el nuevo recurso tecnológico se ofrecen una serie de pistas que permiten conocer más a fondo las potencialidades históricas y patrimoniales de la Villa Ducal

El turismo es una de las principales actividades económicas de España. Una circunstancia de la que son muy conscientes en Pastrana, cuyo Ayuntamiento ha desarrollado una aplicación para móvil que permite conocer más a fondo la historia y patrimonio de la Villa Ducal. Esta meta se alcanza gracias a la realización de una serie de pistas que –a modo de gymkhana– ofrece la mencionada APP. Dicho recurso "se ha realizado ex profeso para nuestra localidad", confirma Luis Fernando Abril, alcalde pastranero.

La aplicación se puede descargar, de manera gratuita, desde 'Apple store', 'Google play'; insertando en la búsqueda los términos 'Pastrana Turismo'. "La APP consiste en una gymkhana que, a través de geolocalización, va enviando diferentes pistas que el visitante debe ir resolviendo y que al mismo tiempo le incitan a recorrer la Villa Ducal y algunos de sus lugares más emblemáticos", explica el primer edil. Además, también van apareciendo –a través de la realidad aumentada– personajes vinculados con Pastrana –como la princesa de Éboli o su hijo, Fray Pedro de Mendoza–, siendo ellos quienes ofrecen detalles sobre el municipio. "Lo divertido de este juego virtual turístico es que, además de ser original y único para Pastrana, permite a los turistas, -fundamentalmente a un turismo familiar- conocer Pastrana acompañados, por ejemplo, por la Princesa de Éboli. Es algo muy especial", señala Gayle Wood, concejala de Turismo de Pastrana.

De esta forma, se ha diseñado un itinerario por algunos de los lugares más emblemáticos de Pastrana, como la Plaza de la Hora, la Colegiata, la Fuente de los Cuatro Caños o el Palacio Ducal, entre otros emplazamientos. La ruta cubre –también– toda la zona de hostelería, para que los negocios se beneficien de la propuesta. En total, el itinerario se prolonga a lo largo de dos kilómetros y medio, que se realizan en una hora y cuarto.

Para orientarse mejor, el Ayuntamiento recomienda a los participantes que soliciten un plano de Pastrana en la oficina de turismo. La ruta se compone de 11 puntos de interés. En cada uno de ellos hay una pista que lleva al siguiente. En algunos puntos, son los propios personajes de Pastrana, como explica Wood, quienes dan la pista, a través de una escena a través de realidad aumentada. En otros, los participantes deben pasar una prueba para desbloquearla. En cada ubicación confirma al visitante que ha llegado correctamente. "El hecho de tenerla en el móvil, permite al usuario no depender de si la oficina de turismo está abierta o no. Puede iniciar la ruta cuando quiera, a su ritmo, eso sí, con un plano de Pastrana que él mismo se puede descargar de nuestra web, Pastrana Turismo", sigue Wood.

Así, el Ayuntamiento de Pastrana busca dinamizar el turismo de una forma diferente y divertida, enfocándolo a toda la familia, ya que los más jóvenes pueden ir jugando mientras siguen las pistas

ofrecidas, mientras sus padres disfrutaban del patrimonio y de la gastronomía pastraneras. "Como se trata de una propuesta que emplea la geolocalización, la intención del Ayuntamiento es que cuando el caminante pase –por ejemplo– cerca de la Plaza de los Cuatro Caños, aparezca la publicidad de los negocios que se encuentran en los alrededores, para que puedan ser visitados", explica Luis Fernando Abril.

También realidad virtual en la Iglesia de San Francisco

Además, y dentro de este mismo proyecto, se ha implementado una iniciativa de realidad virtual, en la que –de la mano de unas gafas de 3D– se pueden observar dos escenarios que, de continuo, van a estar localizados en la Iglesia de San Francisco, pero que se pueden trasladar a cualquier otro lugar, como ocurrirá el próximo fin de semana. La primera opción permite conocer cómo ha ido creciendo Pastrana a lo largo de la historia, mediante la evolución del desarrollo urbano del municipio y de su muralla medieval. En cambio, la segunda de las alternativas divulga cómo fueron los orígenes de la Colegiata. En ambos casos, es el público quien elige la línea temporal.

Las gafas 3D, y toda su emocionante propuesta, debido a que la Iglesia de San Francisco va a acoger un concierto de La Coral La Paz el sábado, 4 de marzo, durante la Feria Apícola, se trasladarán temporalmente al Museo de Santa Teresa, en el Convento del Carmen. VER PROGRAMA DE LA FERIA APÍCOLA.

Estas ideas se han podido desarrollar gracias a fondos propios del Ayuntamiento y a una partida económica procedente de ENRESA, y concretamente del plan de recuperación por el desmantelamiento de la Central Nuclear de José Cabrera. Se trata de una cofinanciación al 50%, que ha permitido sufragar la inversión necesaria. "Aquí se incluye la aplicación en sí misma, el desarrollo tridimensional, los guiones, etc.", explica el primer edil. De esta forma, se busca estimular la actividad turística del lugar.

La próxima celebración de la Feria Apícola de Pastrana (2-5 de marzo) supone el momento idóneo para presentar la aplicación, pues tradicionalmente, es este el fin de semana de una mayor afluencia turística a la localidad en todo el año.

Datos de contacto:

Javier Bravo
+34606411053

Nota de prensa publicada en: [Pastrana](#)

Categorías: [Sociedad Castilla La Mancha](#) [Entretenimiento](#) [Turismo](#) [Dispositivos móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>