

# Una gymkhana turística sobre la Reconquista, a través del móvil, nuevo producto turístico de Sigüenza

## [Multimedia](#)

**Llega como una de las actuaciones que pone en marcha el Plan de Sostenibilidad Turística como apuesta por un turismo sostenible, descentralizado, gamificado y digital**

El Ayuntamiento de Sigüenza ha creado, desde su Plan de Sostenibilidad Turística, un nuevo producto turístico, que apuesta por un turismo sostenible, descentralizado, desestacionalizado, gamificado y digital.

Con objeto de diversificar la oferta turística, así como de ampliar el abanico de actividades de ocio que, por una parte, puedan atraer a una nueva tipología de turistas a la ciudad, y por otra, contribuyan a fomentar la ampliación de la estancia y el conocimiento más profundo de la historia y cultura, el Ayuntamiento de Sigüenza lanza un juego virtual turístico.

Un grupo de historiadores y escritores ha estudiado el valor histórico de la zona y creado una narrativa única y personalizada para que los turistas puedan descubrir la magia del destino por su cuenta.

Así, se ha desarrollado un juego de ficción en el que desde el móvil, sin necesidad de descargar ninguna aplicación, sugiere que el participante forma parte de las tropas que reconquistaron Sigüenza a las órdenes del obispo don Bernardo de Agén, hace nueve siglos. Se trata de un juego de doce enigmas y pistas similar a un escape room realizado al aire libre, con la temática del IX Centenario de la Reconquista de Sigüenza como hilo conductor. El juego es gratuito, disponible en la web [www.gymkanaturistica.com](http://www.gymkanaturistica.com) y también, mediante código QR con el teléfono móvil, no hace falta ninguna app, ni descargas. Más fácil, imposible. Están disponibles 24 horas los 365 días del año. El viajero puede jugar cuando quiera, puesto que los enigmas se sitúan en espacios públicos y de libre acceso para fomentar la jugabilidad y accesibilidad a la ruta.

El juego ya se ha presentado a los colegios, y estos días, se ha hecho lo propio con los seguntinos. El evento quedó abierto a la participación local, y para que los primeros que pudieran jugarlo fueran los propios vecinos de la localidad, convirtiéndose en prescriptores del mismo, se convocó una fecha para que pudieran hacerlo. Este fin de semana han participado en torno a treinta personas.

La celebración del IX centenario, de este hecho histórico tan relevante para

Sigüenza, traerá consigo numerosos actos y eventos que pondrán en valor la historia y la cultura de la ciudad, a lo que también contribuye la creación de este juego virtual.

La gymkhana es una alternativa que fomenta el turismo cultural y de autenticidad, mejorando la experiencia del turista y permitiéndole que conozca la ciudad y descubra interesantes datos y curiosidades mediante la resolución de enigmas. Este juego de pistas digital tiene como objetivo transformar la experiencia turística clásica para conseguir que la experiencia del visitante sea más lúdica y placentera. “Mediante esta propuesta, se pretende incrementar el número de visitas al municipio, así como atraer a distintas tipologías de turismo, como puede ser el familiar o de grupos de jóvenes, incentivando el interés cultural y el conocimiento del patrimonio de manera lúdica, a través de una historia atractiva”, señala José Antonio Arranz, concejal de Turismo del Ayuntamiento de Sigüenza.

---