

**AYUDAS PROGRAMA DE MEJORA DE LA COMPETITIVIDAD Y DE
DINAMIZACIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO CON USO TURÍSTICO
(Orden ICT/1363/2022, de 22 de diciembre)
MODELO DE MEMORIA**

Cada solicitud se acompañará de una memoria del proyecto que contendrá todos los puntos que se describen y que afectan a tres apartados:

1. Capacidad para concurrir a las ayudas.
2. Descripción completa del proyecto.
3. Criterios de evaluación de las solicitudes.

Debe elaborarse utilizando este modelo y, en el caso que así se solicite, las tablas en las que se describa la información.

La memoria del proyecto no podrá tener una extensión superior a cincuenta hojas (letra Arial, 11).

NOMBRE DEL PROYECTO (Identificar el Bien en el que se actuará)	UNA CIUDAD IBÉRICA ABIERTA A LA SOCIEDAD EL PARQUE ARQUEOLÓGICO DEL CERRO DE LAS CABEZAS VALDEPEÑAS, CIUDAD REAL
--	---

1. CAPACIDAD PARA CONCURRIR A LAS AYUDAS

1.1. ENTIDAD SOLICITANTE

Se debe indicar de manera clara la entidad desarrolladora del proyecto (artículo 3.1 de la Orden 1363/2022, de 22 de diciembre) y el ámbito territorial en que se van a llevar a cabo las actuaciones.

El Ayuntamiento de Valdepeñas va a desarrollar este proyecto “Una Ciudad Ibérica Abierta a la Sociedad”, llevándose a cabo las actuaciones en el Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas (Valdepeñas, Ciudad Real)

1.2. DESCRIPCIÓN DEL BIEN OBJETO DEL PROYECTO

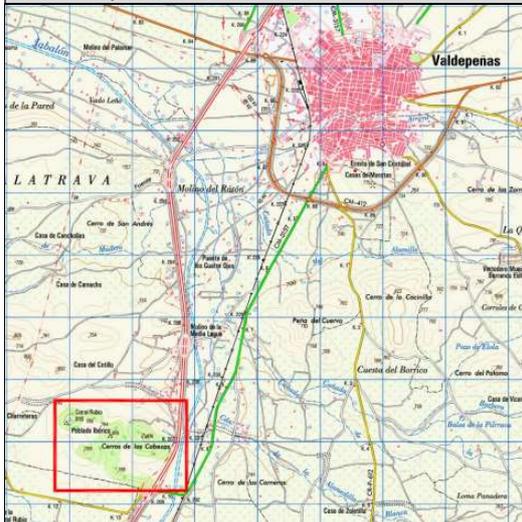
TIPO DE BIC Y FECHA DE DECLARACIÓN	El yacimiento arqueológico del Cerro de las Cabezas es bien de interés Cultural con categoría de zona arqueológica, declarado mediante Decreto 130/1998, de 21 de abril, máxima categoría de protección del Patrimonio Cultural de la región. Código: (R.I.) – 55 – 0000583 – 00000 Registro: (R.I.) REGISTRO BIC INMUEBLES: Código definitivo Categoría: 55 Zona Arqueológica Nombre: Yacimiento Arqueológico Cerro de las Cabezas Fecha de Declaración: 21-04-1998
---	--

TITULARIDAD DEL BIEN¹	Cesión de uso de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha al Ayuntamiento de Valdepeñas
USO TURÍSTICO AL QUE SERÁ DESTINADO	Parque Arqueológico

2. DESCRIPCIÓN COMPLETA DEL PROYECTO

2.1. SITUACIÓN PREVIA DEL BIC

Descripción actual del inmueble objeto del proyecto. (Se podrá incorporar la documentación que se estime oportuna).



UBICACIÓN:

Bien de 1.208.824,55 mts² (120,88 has.); se trata de un poblado ibérico de la Edad del Hierro, situado en el término municipal de Valdepeñas, a 8 kms. de distancia de su casco urbano, en dirección Sur. Se extiende a ambos lados de la Autovía de Andalucía (A-4, E-5), a la altura de los kms. 207 al 209 (salida por el km. 208) y a la vía de tren Madrid-Sevilla, que también lo atraviesa y que discurre paralela a dicha autovía en este punto.

ENTORNO:

El oppidum del Cerro de las Cabezas se localiza ocho kms. al suroeste de la actual ciudad de Valdepeñas, junto a un amplio meandro del río Jabalón, rodeado de las primeras estribaciones de Sierra Morena que marcan el límite S. de la llanura manchega justo en esta localidad. La ciudad se extiende sobre una doble loma que forma parte de un conjunto agrupado de pequeñas elevaciones, separado a su vez de conjuntos similares por valles sobre los que discurren varios caminos desde la Antigüedad, y en donde actualmente predominan las actividades agropecuarias



¹ Art.5.c) En el caso de existir un régimen de cotitularidad sobre el bien entre distintas Administraciones Públicas, se exigirá que la entidad beneficiaria ostente al menos el 51 por ciento de la propiedad, portándose en tal caso, además de la acreditación de la titularidad, una declaración responsable que justifique el consentimiento de todas las Administraciones concurrentes

DESCRIPCIÓN:



La excavación del yacimiento arqueológico del Cerro de las Cabezas, ha puesto al descubierto una pequeña parte de la ciudad ibérica que esconde. Las Campañas sistemáticas que la Junta de Comunidades de Castilla la Mancha está llevando a cabo en colaboración con el Ayto de Valdepeñas, desde años atrás, van poniendo al descubierto parte de las áreas urbanas y defensivas de la ciudad, mostrándonos su urbanismo, almacenes, áreas domésticas, santuarios, torreones y murallas.

Esta tarea de investigación se complementa con la restauración de las estructuras aparecidas, viales etc., con el objetivo de ponerlas en valor.

A estas dos características hemos de sumar, la infraestructura construida, que permite la realización de numerosas actividades culturales, académicas y de ocio para disfrute de la sociedad. La construcción y puesta en funcionamiento del Centro de Interpretación, en el que los medios audiovisuales, maquetas 1/1, recreaciones arquitectónicas e interpretación de la cultura ibérica desarrollados, adentran al visitante en el conocimiento del medio natural y de las sociedades ibéricas, y convierten al Centro, en un punto de referencia en la actual museología y en la interpretación de un yacimiento arqueológico.

INFRAESTRUCTURAS



En la zona sur, en la entrada principal, se sitúa un gran aparcamiento. Desde este punto, un camino peatonal comienza el recorrido de las visitas al recinto y de acceso a las excavaciones y a la Ciudad Ibérica.

Junto a la entrada se ubica también un albergue.

En la zona norte se sitúa el Centro de Interpretación, con forma heptagonal de una sola planta.

En la zona central existen dos plazas totalmente diferenciadas ya que van a distinta cota, en una de ellas se sitúa:

- Zona Administrativa, con una sola planta y en la que hay aulas, talleres y un almacén. En la plaza más elevada se sitúa.
- El Taller de Arqueología y Restauración, de una sola planta, cuenta con taller de arqueología, taller de restauración y almacén.
- En el Centro de Estudios Ibéricos se dispone de salón de juntas compartido con una biblioteca, un taller de estudio y un salón de conferencias.

SITUACIÓN ACTUAL DEL YACIMIENTO

Los trabajos arqueológicos en el Cerro de las Cabezas comenzaron en 1984 y han venido desarrollándose hasta la actualidad, de forma más o menos continuada. Hoy día continúan

excavándose zonas puntuales en función de algunas necesidades concretas de la investigación, pero las principales actuaciones están relacionadas con la consolidación, restauración y musealización de las dos grandes zonas excavadas: la Muralla Sur y el Área Urbana Norte.



La identificación de las principales fuentes de alteración que afectaban al yacimiento, ya fueran intrínsecas (originadas por la propia materialidad) y/o extrínsecas (clima, erosión, etc.), permitió diseñar un proceso de restauración basado en la experiencia empírica y centrado en la consolidación de los morteros originales, la reposición de material constructivo, la aplicación de llagueados de refuerzo, la reconstrucción de estructuras o el encapsulado y protección de fábricas de tierra.

La metodología desarrollada ha conseguido definir un proceso de trabajo que funciona a corto y medio plazo y que permitirá la conservación de las distintas estructuras del oppidum y la integración de nuevos espacios en la zona musealizada.

PROBLEMAS DE CONSERVACIÓN Y CAUSAS DE ALTERACIÓN

Entre las principales causas de alteración que dañan al yacimiento arqueológico destacan las intrínsecas, concernientes a su constitución material, y las extrínsecas, propiciadas por el entorno, cambios medioambientales, acciones antrópicas, biológicas, erosión, fuego o sales (Vélez et al., 2004: 100).

El agua es uno de los principales factores que afectan a todas las estructuras excavadas y musealizadas en sus múltiples facetas o estados, ya sea por escorrentía, infiltración, capilaridad o condensación, agravando la situación de los frágiles morteros y fábricas de tierra. Por otro lado, las bajas temperaturas durante el invierno o el calor extremo en verano, alteran notablemente la conservación de las estructuras. Por último, existen otras causas que afectan al yacimiento como la **contaminación ambiental, e incluso acústica**, por su ubicación junto a la Autovía A-4.

Por último, y como causa más reciente, destacan otras afecciones derivadas de la exposición a la intemperie de las estructuras excavadas. En primer lugar, existen afecciones de tipo químico, provocadas por las partículas contaminantes procedentes del tráfico rodado de la autovía que interactúan con los materiales constructivos. En segundo lugar, son muy numerosos los daños provocados por las madrigueras de conejo que aparecen frecuentemente horadando los estratos blandos del yacimiento. Por último, pero no menos importante, destaca el deterioro ocasionado por la afluencia de visitantes al itinerario musealizado del recorrido urbano. Se detectan pequeñas afecciones acumulativas, ya que algunas personas no cumplen con la normativa interna y desoyen la prohibición de respetar el entorno arqueológico, provocando desprendimientos y desperfectos en las unidades constructivas, incluso en las que ya están restauradas.

2.2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Descripción de la finalidad de la propuesta. (Se podrá incorporar la documentación que se estime oportuna).

Un Parque Arqueológico es un lugar que permite transmitir el legado histórico a nuestra sociedad. La investigación arqueológica es el principal motivo de un yacimiento. Se persigue conocer el pasado de la ciudad, su historia, sus orígenes en busca de la identidad propia de nuestro presente.

Las diversas actuaciones llevadas a cabo durante los casi 40 años en los que se ha intervenido en el yacimiento de El Cerro de las Cabezas han permitido hacer de este Conjunto arqueológico una **referencia a nivel nacional, para el estudio de la cultura íbera**, a la vez que se ha conseguido revertir todo este esfuerzo en la sociedad, consiguiendo poner a disposición del gran público unas instalaciones de primer orden, como es el Centro de Interpretación y las infraestructuras anexas, sin olvidar el papel cultural y social que juega el museo Municipal, donde se exhiben buena parte de los restos arqueológicos localizados en la excavación.

Podemos decir que el Parque Arqueológico Cerro de las Cabezas otorga **conocimiento sobre el pasado**, permite fortalecer el **sentimiento identitario** y de **pertenencia a una sociedad**, tiene un gran **valor simbólico y estético**, es un lugar de **ocio y disfrute** y un **destino turístico excelente** para mostrar y fomentar.

Por todo esto el Ayuntamiento de Valdepeñas quiere, a través de este proyecto, **dinamizar el Parque Arqueológico** mediante la mejora de sus instalaciones y del incremento de calidad de la experiencia de la visita al mismo.

Este proyecto se enfoca en cuatro ejes:

- **Plan general de Sostenibilidad:** destaca su potencial para mejorar el capital social, impulsar el crecimiento económico y asegurar la sostenibilidad ambiental. La cultura y el patrimonio cultural pueden ayudar a lograr un desarrollo inclusivo y sostenible. Dentro de esta área, se van a desarrollar las siguientes actuaciones:
 - Remodelación de la entrada al parque
 - Instalación pantallas acústicas
 - Canalización de escorrentías en el parque
 - Recorridos y accesibilidad (perimetral, subcaminos a miradores, recuperación de los viales íberos)
 - Creación de 3 miradores – puntos de descanso
 - Red Wifi-fibra óptica
- **Plan general de intervenciones arqueológicas,** es necesario previo a cualquier intervención en el parque realizar estudios previos mediante prospecciones no invasivas, que garanticen la seguridad del patrimonio arqueológico. Será necesario realizar:
 - Prospecciones geofísicas (georradar y geomagnética)
 - Actuación arqueológica, microexcavación para materializar canalización de las aguas de lluvia.
 - Arqueología de la arquitectura para la realidad aumentada de los miradores

- Reconstrucción (física) parcial del santuario
- Consolidación y restauración del área excavada
- **Plan general del Parque Eco-histórico**, se quiere dar una nueva interpretación al jardín existente en el parque. Se quiere dar un nuevo potencial a este sector, patrimonializar las plantas desde una versión cuádruple:
 - Plantas actuales
 - Paisaje con vegetación íbera original
 - Plantas peninsulares / exóticas
 - Simulación arqueológica (arqueódromo)
- **Plan Campus patrimonial**, el fin último de un parque arqueológico es transmitir el conocimiento, el legado histórico a nuestra sociedad. Para ello se pretende realizar:
 - Digitalización del parque (web, RRSS, videos, QR, gemelos digitales)
 - Una escuela de arqueología

El Ayuntamiento de Valdepeñas ha desarrollado el proyecto “Una Ciudad Ibérica Abierta a la Sociedad” con unos **objetivos generales** que pretenden:

- a) Cumplir el compromiso del Ayuntamiento en cuanto a la **protección, mejora y transmisión** a las generaciones futuras del parque arqueológico.
- b) Intensificar la **divulgación del patrimonio histórico**, a fin de lograr que aumente la comprensión y, por consiguiente, el aprecio de los ciudadanos de la región por su riqueza arqueológica.
- c) Fomentar el **desarrollo sostenible** del parque arqueológico, de tal modo que los usos del territorio se hagan compatibles con la conservación y difusión de los bienes culturales y naturales propios de dicho parque.

Para ello con este proyecto se quiere apoyar la promoción y ejecución de iniciativas para la conservación y divulgación del Patrimonio histórico ubicado en el Parque Arqueológico Cerro de las Cabezas.

2.3. ACTUACIONES A REALIZAR EN EL PROYECTO

Descripción de las acciones sobre los bienes de interés cultural o en su entorno que den lugar a cualquiera de las actuaciones previstas en el artículo 6 de la Orden 1363/2022, de 22 de diciembre.

2.3.1 *Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultura*

Dentro de esta línea de actuación se van a desarrollar diversas actuaciones: en cuanto a conservación y mantenimiento se van a mejorar las condiciones acústicas, se va a resolver el problema de escorrentías y se van a llevar acciones de mantenimiento en los yacimientos ya abiertos; para puesta en valor se quiere experimentar en arqueología para reconstruir parcialmente un edificio importante y preparar material didáctico para ofrecer a los visitantes.

A.1 PANTALLAS ACÚSTICAS ÁREA ARQUEOLÓGICA	
Reto	➤ Mejorar las condiciones acústicas en el área arqueológica
Descripción	<p>La inmediatez de la autovía A-4 (Autovía del Sur, antes llamada de Andalucía) al Parque Arqueológico constituye un factor muy importante que facilita la llegada al mismo. De hecho, la salida 208 coincide, prácticamente, con el extremo sur del yacimiento arqueológico. Ello y la existencia de un adecuado aparcamiento -para coches y autocares- nada más entrar al conjunto arqueológico constituye un óptimo punto de partida para la visita y proyección turística y cultural del conjunto arqueológico. Pero, paralelamente, conlleva un nivel de ruido molesto para el normal desarrollo, tanto del uso de las instalaciones complementarias del Conjunto Arqueológico (ecoparque histórico; albergue, naves de talleres, etc.) como del yacimiento propiamente dicho.</p> <p>De ahí la conveniencia de levantar una zona con pantallas acústicas: Zona A, coincidente con el yacimiento arqueológico.</p> <p>Estas estructuras se colocan para reducir la contaminación ruidosa procedente del tráfico rodado y conseguir así un aislamiento acústico; funcionan como un obstáculo entre la fuente del ruido y el lugar que se desea proteger, que en este caso es el propio parque arqueológico.</p>
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir la contaminación acústica - Integración paisajista del elemento a instalar - Mejorar la calidad del Parque Arqueológico - Mejorar la experiencia del visitante
DETALLES DE LA ACTUACIÓN	
<p>Pantalla acústica vegetal para grandes alturas (hasta 10 metros) con los máximos niveles de absorción y transmisión y basada en un relleno de tierras contenido por una estructura metálica con un geotextil.</p> <p>El relleno de la barrera tiene la función fonoabsorbente y se realiza con tierras seleccionadas sin plasticidad o bien se pueden utilizar materiales reciclados, previa verificación de la calidad del material de relleno. Al pie de la barrera, y a ambos lados, se puede plantar una alineación de una planta trepante de diferentes características cada 0,5 metros.</p> <p>Así, el sistema mejora a su vez el impacto visual y medioambiental, constituyendo, por un lado, una medida de protección acústica y, por otro, de integración paisajística.</p>	
	

Este **aislamiento acústico** es oportuno con la línea actual de gestión del Cerro de las Cabezas en favor de mejorar la oferta patrimonial arqueológica y, a la vez, diversificar la oferta con otros valores patrimoniales: el ecoparque; el arqueódromo; talleres infantiles y docencia reglada con institutos y universidades; esto último ya en marcha desde 2015 con la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), con el preceptivo permiso de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (JCCM) y favorecido por convenio, anualmente renovado, entre el Ayuntamiento de Valdepeñas y la citada UAM.

Dichas "**Pantallas Acústicas**", fundamentalmente la de la Zona "A" va parejo a previas actuaciones arqueológicas (ver Proyecto A.2-A-3) y combinada con la solución del problema de las escorrentías y evacuación del agua de lluvia que, por la pendiente natural del cerro, se concentra en toda esta franja paralela a la autovía.

El **agua de lluvia y las consecuentes escorrentías** han sido la principal causa del deterioro intermitente del yacimiento arqueológico; ello, aún a pesar de continuadas actuaciones de conservación y restauración llevadas a cabo desde el Ayto. de Valdepeñas. Ello, además, se ha acentuado al encontrarnos inmersos en un cambio climático -acelerado- que ha disminuido los periodos de lluvia, pero a la vez éstos se producen con marcado carácter torrencial. Escorrentías que causan importantes deterioros en los muros ibéricos de este antiguo asentamiento urbano, no sólo en la tierra en la que se encajan las piedras de los muros sino también en los sucesivos "rellagados" y revocos consecuencia, como decíamos, de oportunas tareas de conservación y restauración (ver Proyecto A-4). Así, pues, se quiere dar solución definitiva al principal problema de conservación del yacimiento arqueológico y que, combinado con un adecuado proyecto de viabilidad a los visitantes (ver Proyecto B.3), conviertan a este Parque Arqueológico de la JCCM en un ejemplo de accesibilidad y conservación de sus construcciones antiguas.

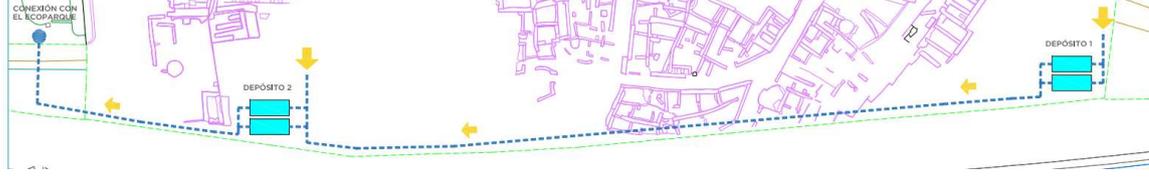
A.2 PROYECTO DE CANALIZACIÓN ESCORRENTÍAS

Reto ➤ Solucionar el principal problema de conservación del yacimiento: las escorrentías.

Descripción Mediante una propuesta amigable con el ambiente y el yacimiento complementada con la obra civil necesaria, se quiere proteger los vestigios arqueológicos existentes.

Para ello se plantea la canalización de las aguas que discurren por el parque para hacerlas llegar a la zona del talud de la autovía, donde una tubería enterrada y paralela a la cuneta las recogerá.

Estudios para la Canalización de aguas de escorrentía. A resultados de los resultados de las prospecciones geofísicas y, derivado de las mismas, el preceptivo estudio físico/ambiental y técnico. De esta manera, la citada canalización, será escrupulosa con las ruinas subyacentes y, paralelamente, permitirá aumentar el conocimiento del yacimiento con, por ejemplo, las potenciales localizaciones de las áreas de necrópolis -siempre extramuros- o de la ocupación agraria e industrial -alfares- siempre, también, extramuros. Los estudios necesarios son:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prospecciones arqueológicas geofísicas (no invasivas, ecológicas y cuidadosas con el medio ambiente) se realizarán en el yacimiento y perímetro externo. <ol style="list-style-type: none"> a) Geomagnética b) Georradar c) Sistema de información geográfica (SIG) para demarcación de escorrentías. 2. Estudio físico-ambiental y técnico (Arquitecto paisajista y geógrafos; impacto ambiental). 3. Excavación de la franja paralela a la pantalla acústica (Zona “A”); introducción de la tubería del desagüe general de las aguas de lluvia y puesta en valor del área de la cuneta. 4. Ejecución de la red de saneamiento, canalizaciones y depósitos subterráneos (intercomunicados) para recogida del agua canalizada de escorrentías. 5. Seguimiento arqueológico para su colocación.
<p>Objetivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Garantizar la estabilidad del complejo arqueológico por las precipitaciones y conducción de aguas lluvias con el fin de conservar y proteger los vestigios arqueológicos existentes. - Utilizar el agua recogida para riego del ecoparque
<p>DETALLES DE LA ACTUACIÓN</p>	
	<p>Se plantean diversos circuitos de conexiones laterales que recogerán las radiales de su zona, y todas ellas conectarán a la tubería principal, conducto enterrado paralelo a la cuneta, que conecta con los depósitos.</p> <p>Se colocarán dos depósitos modulares de almacenamiento de agua filtrada SUDs (Sistema Urbano Drenaje Sostenible) de hasta 100m³ y conexión, en su caso, para acumulación a dos biotanques de fibra de vidrio (PRFV) laminados “Hand Lay up” enterrado.</p>
<p>Los dos depósitos conectan con el ecoparque para servir como agua de regadío.</p>	
	
<p>La importancia de llevar a cabo este proyecto determina el querer -en su diseño- realizarlo de manera integral e interdisciplinar. Por ello, para conocer las construcciones ibéricas bajo tierra vamos a aplicar técnicas no invasivas (prospecciones geomagnéticas y con georradar), con dicha documentación pasar a una valoración medioambiental y técnica. Finalmente, con el adecuado proyecto de arquitecto/ingeniero,</p>	

se acometerían las canalizaciones necesarias que reconduzcan las aguas a un desagüe general situado en la parte baja del yacimiento. De ahí, se prevé desviarlo a cuatro depósitos habilitados bajo tierra al efecto en dos puntos sin valor arqueológico.

Para la mitad inferior de la ladera “Este” no será necesario acometer prospecciones geofísicas, puesto que ya se han realizado dentro del proyecto I+D+i (PID2020-117449GB-100); tan sólo será necesario aplicar el estudio de SIG. Para el resto del yacimiento (mitad superior ladera “Este”, toda la Oeste y el espacio perimetral extramuros) sí.

A.3 EXPERIMENTACIÓN EN ARQUEOLOGÍA

Reto	➤ Reconstruir rasgos de lugares que los antiguos pobladores construyeron y habitaron.
Descripción	<p>Se quiere recrear parcialmente el volumen del santuario; se trata, probablemente, de un edificio singular sin precedentes en la arqueología ibera del interior peninsular; de ahí la ocasión de acometer un levantamiento parcial del edificio.</p> <p>Se quiere hacer un sobrealzado para recrear el volumen del edificio del Santuario, con un enfoque integrador y que permita al mismo tiempo proteger los muros ya restaurados. La idea de reconstruir volumétricamente estructuras arqueológicas tiene el objetivo de proteger al mismo tiempo que interpretar los restos arqueológicos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proyecto arquitectónico de reconstrucción del “santuario de la entrada” 2. Ejecución de las obras de reconstrucción (parcial) del “santuario de entrada” norte 3. Seguimiento arqueológico en el momento de su parcial reconstrucción
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Permitir interpretar mejor los restos arqueológicos de un edificio - Respetar y proteger los restos arqueológicos del Santuario - No impedir futuras investigaciones científicas - Mejorar la calidad de la visita al parque

DETALLES DE LA ACTUACIÓN

Al tratarse de un yacimiento arqueológico de época protohistórica, el nivel de conservación de las estructuras constructivas, en la mayoría de los casos, se limita a sus zócalos de piedra. Sus alzados originales -en adobe o tapial- apenas se han conservado. Ello produce una difícil comprensión de las construcciones ibéricas.

No obstante, gracias a los antiguos estudios acometidos en el yacimiento y, sobre todo, a través de un actual proyecto investigación I+D+i (PID2020-117449GB-100), se ha podido renovar -de manera muy significativa- el conocimiento constructivo e interpretación cultural de un edificio denominado, por sus originales excavadores, como el “santuario de entrada” (norte). Creemos saber hoy que nos encontramos ante un

santuario mucho más antiguo y complejo de lo pensado, de clara influencia semita y ordenado en tres sucesivas terrazas. Se trata, pues, de un edificio único -hasta la fecha- en los territorios ibéricos del interior peninsular. Al encontrarse este edificio singular religioso en el límite NW del área excavada (zona “A”) y, además, ladera arriba, reúne tres condiciones excepcionales para acometer su parcial reconstrucción de manera científica y pedagógica:

1.- Su ubicación, contra ladera, que permite que dicho levantamiento no disturbe el sky line del resto de las construcciones iberas del yacimiento.

2.- El haberse efectuado ya su estudio arqueológico, lo que permite acometer con garantías dicha parcial restauración sin necesidad de estudios previos

3.- Supondrá un valor patrimonial añadido al conjunto arqueológico, pues se trata de un edificio único -hasta la fecha- en el marco cultural ibero de La Mancha. Así, pues, supondrá un incuestionable acicate para el turismo cultural.

Se acometerá con el preceptivo permiso de la JCCM y un detallado Proyecto de Reconstrucción parcial, visado por un arquitecto; con materiales propios de la cultura ibérica (mampostería, adobes y revocos) y marcando clara separación entre las partes originales y las, parcialmente, levantadas.

A.4 CONSOLIDACIÓN Y RESTAURACIÓN DEL ÁREA EXCAVADA

Reto	➤ Poder mostrar a la gente el conocimiento que se va encontrando dentro de la extensión del Parque Arqueológico Cerro de las Cabezas.
-------------	---

Descripción	Desde 1992, el Ayuntamiento de Valdepeñas ha llevado a cabo periódicas labores de restauración, conservación y mantenimiento de los restos arqueológicos excavados. Han sido años de una continuada labor de experimentación diseñada por el restaurador municipal de la ciudad (titulado) y coordinada su ejecución por éste y el arqueólogo municipal. Ello ha permitido acumular un experimentado conocimiento, así caracterizar la comprensión de los principales problemas de conservación que tienen las estructuras constructivas (muros y calles) de esta antigua ciudad ibera.
--------------------	---

Por todo ello, el presente proyecto de conservación, reintegración volumétrica, consolidación de estructuras y de los viales excavados pretende emplear todo el conocimiento y experiencia adquirido para llevar a cabo, ahora, un trabajo de conjunto con actuaciones globales y soluciones integrales. Se quiere alcanzar, así, un equilibrio entre la objetividad científica y la visión didáctica de los espacios y volúmenes tratados del Parque Arqueológico, de cara al turismo visitante.

Los principales problemas de este proyecto se fundamentan, tanto en causas intrínsecas por la utilización de materiales débiles en construcción, de escasa resistencia a las condiciones medioambientales adversas

(morteros de barro, adobes y tapias) como causas extrínsecas, determinadas por agentes fisicoquímicos (fuego, heladas, sales, cambios medioambientales). Junto a ello, está el factor más determinante para la conservación del yacimiento como son las escorrentías, que arrastran los compuestos, deterioran las estructuras constructivas (morteros de unión entre sillares) y las calles y generan locales estancamientos del agua en zonas donde no se evacua de manera natural. Todo ello afecta, directamente, a las estructuras constructivas en las que predominan los materiales arcillosos; caso del Cerro de las Cabezas (ver Proyecto A.3).

Es, por todo ello, la oportunidad de acometer ahora, con todo el conocimiento adquirido una sistemática labor de consolidación del llagueado de los muros pétreos, en aquellas zonas todavía no restauradas, así como de sus revocos en las áreas conservadas; levantar -ya con adobes- hiladas de prudencia en la parte superior de los muros; tratar los caminos originales iberos, en las zonas todavía no restauradas.

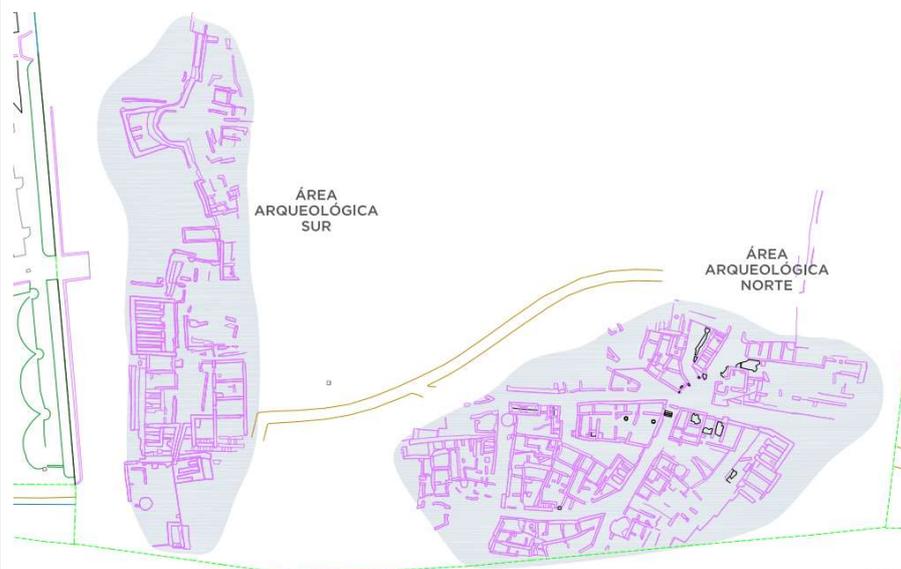
Los trabajos planificados son:

- Consolidación **revocos** de los muros pétreos
- Restauración de los **muros iberos** (hiladas de prudencia
- Restauración de los **viales** ya descubiertos en antiguas excavaciones

Objetivo

- Potenciar y mejorar los yacimientos del Parque Arqueológico
- Transmitir el conocimiento encontrado en el Parque Arqueológico
- Mejorar la calidad de la visita al parque

DETALLES DE LA ACTUACIÓN



Los trabajos se realizarán en las dos zonas de excavación la Norte y la Sur.

Las necesidades existentes con relación al fomento de una cultura de conservación y protección del Patrimonio demandan el **fortalecimiento de las actividades educativas en el ámbito formal y no formal** enfocadas a generar un cambio educativo en la población con respecto al patrimonio. Esta **sensibilización** permitirá en el largo plazo un mayor acercamiento entre el patrimonio y los diversos miembros de la sociedad, a través de la comprensión y la valoración.

A.5 EQUIPAMIENTO DE ESCUELA

Reto	➤ Difusión y divulgación del patrimonio arqueológico en el campo de la didáctica
Descripción	<p>Creación de recursos educativos para el Parque (repositorio de recursos sobre la cultura íbera y otros bienes patrimoniales)</p> <p>La creación de equipamiento educativo para la puesta en valor del Parque Arqueológico lo consideramos fundamental. En primer lugar, para garantizar una accesibilidad del mensaje a las capacidades de los diferentes segmentos de público. En segundo lugar, como refuerzo adecuado destinado a fortalecer la oferta cultural a los diferentes segmentos educativos; uno de los pilares para mejorar el número de visitantes a los Parques Arqueológicos en unos tiempos, como los actuales, en que decaen otros segmentos como la participación local. En tercer lugar, los equipamientos de puesta en valor no van a ser solo aplicables a los citados segmentos educativos, los recursos generados se quieren aplicar al conjunto de los visitantes-turistas; especialmente, a aquellos colectivos que tienen problemas de inclusión por la diversidad de sus competencias. Estas tres cuestiones suponen, pues, un importante mecanismo de sostenibilidad del propio turismo (visitantes), pues equilibra demanda / oferta de los servicios del Parque Arqueológico. Esta propuesta, además, está directamente relacionada con el objetivo 4º de la Agenda 2030, educación de calidad; también con el objetivo 10º - reducción de las desigualdades- en un marco de favorecimiento de los ciclos de sostenibilidad.</p>
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un recurso innovador, social y muy práctico para el aprendizaje, disfrute y comprensión del Patrimonio Histórico y Arqueológico, en el que prima el rigor histórico. - Sensibilizar sobre el patrimonio arqueológico - Mejorar la calidad de la visita al parque

DETALLES DE LA ACTUACIÓN

Diseño de actividades, talleres y materiales didácticos inclusivos, con la firme intención de lograr un “patrimonio de todos y para todos”

A su vez, el diseño de los recursos implica la participación de diferentes profesionales (informáticos, gráficas, de imagen y sonido, de comunicación, de educación y de interpretación). Es, por ello, la conveniencia -que defendemos- de vehicular todas estas tareas a través de una empresa de interpretación acostumbrada a diseñar este tipo de recursos. A su vez, el desarrollo debe realizarse con una empresa de construcción de

recursos de estas características, que tenga experiencia en este tipo de trabajos. Su diseño y desarrollo conlleva, en primer lugar, la participación de **científicos** para garantizar la creación de mensajes serios, actuales y rigurosos. En segundo lugar, la colaboración con **divulgadores/intérpretes de Patrimonio** para garantizar, así, que los mensajes sean atractivos y comprensibles. La complejidad de la tarea, sobre todo en cuanto al desarrollo de los recursos, justifica la presencia de un **ayudante de producción**. Al igual que ocurre con los Miradores-Puntos de descanso y las tareas de Realidad Aumentada (ver Proyectos B.2 y D.2).

2.3.2 Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural

Se va a crear una nueva red de viales que va a permitir a los visitantes, de acuerdo a sus distintas condiciones físicas, utilizar distintos caminos; pero siempre permitiendo disfrutar del parque arqueológico a todos ellos. Teniendo en cuenta las características y limitaciones de un espacio como el parque arqueológico, se plantea una metodología que servirá para **establecer el grado de accesibilidad que dependerá del grado de accesibilidad inherente a cada uno de los espacios**. No se trata de que todos puedan usar todos los caminos, pero sí de que todos puedan acceder al parque y disfrutar de su visita.

B.1 REMODELACIÓN ENTRADA AL YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO

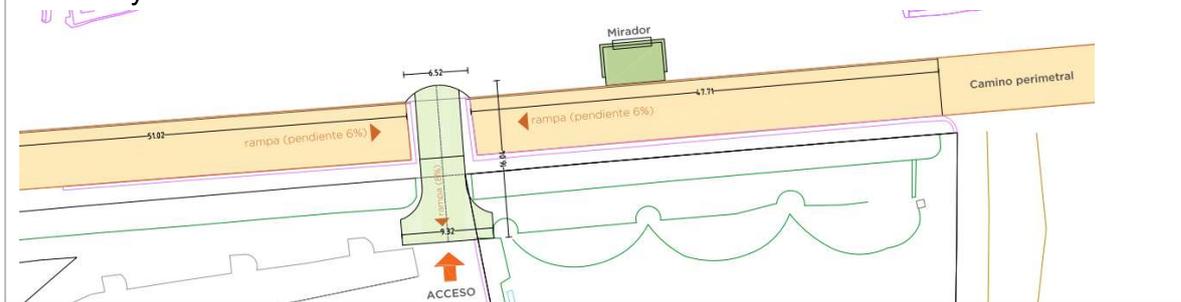
Reto	➤ Dotar a la entrada al parque de unas condiciones adecuadas para su uso
Descripción	<p>La entrada actual al yacimiento dentro del Parque Arqueológico, pasados ya más de 25 años de su construcción, no cumple con las actuales demandas sociales de una accesibilidad universal. Se pretende, pues, hacer una remodelación espacial de este punto neurálgico en la visita al Parque: la entrada al yacimiento arqueológico.</p> <p>La idea de esta actuación es convertir el tránsito entre la parte de instalaciones, centro de interpretación y el futuro Ecoparque Histórico y el yacimiento arqueológico, propiamente dicho, en un punto con entidad propia y dignidad acorde con un Parque Arqueológico.</p> <p>Se van a eliminar las rampas existentes, para adaptarlas y que sean totalmente accesibles, ya que se planea una pendiente entre 6-8%.</p>
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el acceso de entrada - Hacer accesible la entrada al parque - Hacer una entrada más atractiva - Mejorar la experiencia del visitante

DETALLES DE LA ACTUACIÓN

No se trata de una actuación puntual, pues dicha actuación se complementa con la realización de un triple viario para la visita al yacimiento (ver Proyecto B.3) y jalonar éste con la implantación de tres miradores-puntos de descanso (ver Proyecto B.2). En este sentido, queremos destacar el diseño de este Proyecto del Parque Arqueológico del

Cerro de las Cabezas con un formato circular que, por ello, se realimenta y da soluciones globales a los problemas de “Conservación”, “Puesta en Valor”, “Rehabilitación”, “Accesibilidad universal”, uso de “Tecnologías inteligentes... todo ello desde una perspectiva ecológica y, por ello, sostenible.

Así, pues, dignificar lo mejor posible el punto de entrada al yacimiento arqueológico - razón de ser del propio Parque- y caracterizarlo, nunca mejor dicho, por una accesibilidad universal, se convierte en un objetivo prioritario. Aunque se trata de un punto espacial estéril, dentro del yacimiento, asumimos la realización de un seguimiento arqueológico; como en todas las actuaciones dentro del yacimiento arqueológico a acometer dentro de este Proyecto.



B.2 MIRADORES – PUNTOS DE DESCANSO

Reto ➤ Conseguir incorporar miradores-puntos de descanso accesibles para los visitantes

Descripción Como es sabido, la mejor época para visitar Valdepeñas y, por ende, el Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas es de abril a octubre. En dicho periodo hay casi ausencia de precipitaciones, pero, por el contrario, la temperatura media central es superior a los 34º C. Ello, unido a la extensión del yacimiento, hace necesario que los turistas tengan a lo largo del recorrido de visita puntos de descanso acordes, además, con las nuevas retóricas de los bienes culturales. Dicho de otra manera, aunar en estos espacios de pausa, tanto asiento, sombra, agua potable o puntos de recarga de aparatos electrónicos, como lugar desde donde se facilite la comprensión cultural de los restos arqueológicos que se divisan; esto último, fundamentalmente, a través de realidad aumentada. De ahí la denominación doble de Mirador-Punto de descanso. Distribuidos por el recorrido principal del yacimiento, cercanos siempre al recorrido perimetral, se quieren ubicar tres de estos “Miradores-Punto de descanso”.

- Punto 1: Extramuros (lado sur del yacimiento)
- Punto 2: Extramuros (lado norte)
- Punto 3: Cercano a camino perimetral oeste

1. Diseño y encaje paisajístico de los miradores

2. Seguimiento arqueológico para su colocación

Objetivo

- Acceso Universal en el Parque Arqueológico
- Incorporar puntos de protección para sol y lluvia en el recorrido del parque
- Mejorar la calidad de la visita al parque

DETALLES DE LA ACTUACIÓN

- Conlleva un ligero seguimiento arqueológico en el momento de su montaje.
- Se diseñarán sobreelevados, ligeramente, con apoyos de micropilares.
- Son fundamentales para direccionar, selectivamente, la Realidad Aumentada de los edificios más significativos del asentamiento ibero.
- Se plantea instalar unos techados para permitir descansar a la sombra y poder acceder a la información en unas condiciones más agradables.

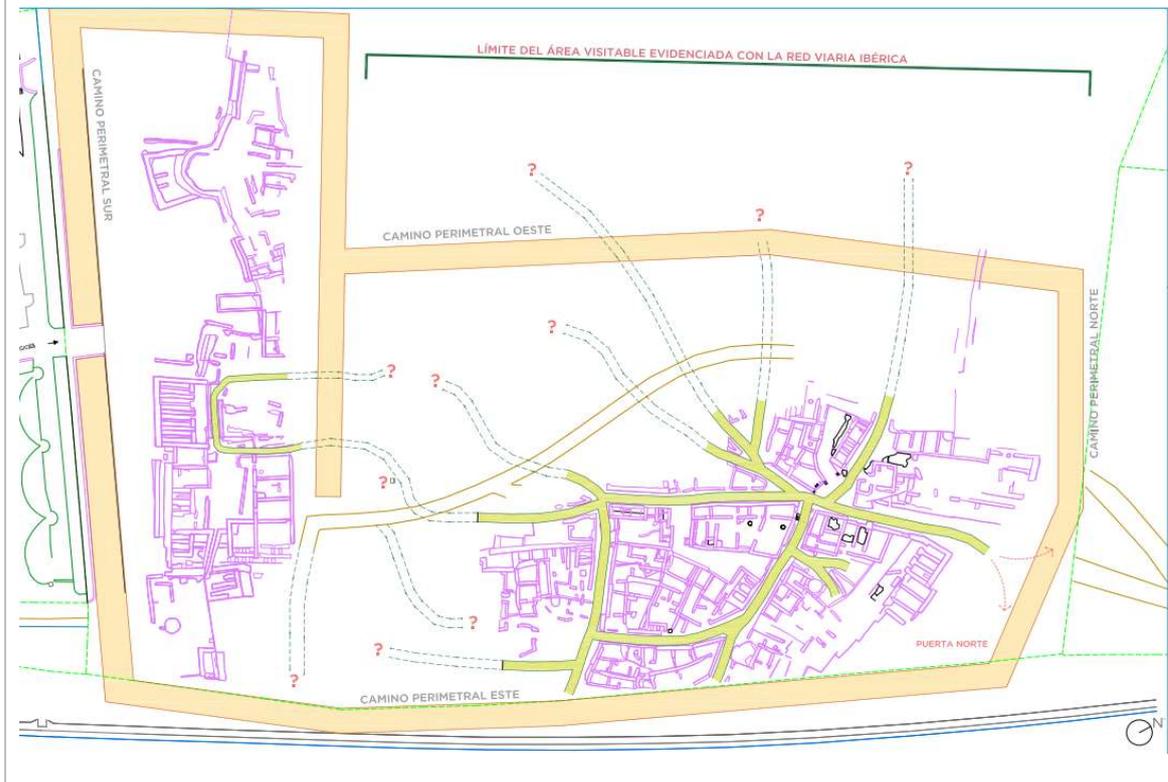


Por un lado, su construcción será cuidadosa con el Medio Ambiente; construidos con materiales reciclables y con un diseño acorde con el espacio patrimonial en donde van a estar ubicados; por ello se contará con la asesoría directa de arquitectos expertos, tanto en Paisajismo como en Museografía del Patrimonio Arqueológico. Por otro lado, la divulgación y transmisión del conocimiento, a través de realidad aumentada, conjugará el trabajo interdisciplinar de arqueología, arquitectura, pedagogía e informática, investigación arqueológica y desarrollo informático.

El acceso sin barreras a los mismos está asegurado, no sólo por su propio diseño formal sino también por su interconexión con el “Camino Perimetral” del yacimiento, a través de lo que hemos llamado del “subcaminos” (ver proyecto B.3).

B.3 PROYECTO DE RECORRIDOS Y ACCESIBILIDAD	
Reto	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conseguir incorporar nuevos recorridos con distintos grados de accesibilidad que permitan a todos los visitantes poder disfrutar del parque.
Descripción	<p>Se quiere mejorar la accesibilidad al parque Arqueológico para garantizar el acceso a su visita a todas las personas, para ello se van a crear tres viales de distintos grados de accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Red perimetral (del área excavada, visitable) totalmente accesible y que se utilizará para soterrar bajo él las nuevas instalaciones y canalizaciones. ▪ Subcaminos de comunicación entre la red perimetral y los miradores, totalmente accesible. ▪ Recuperación de los viales íberos de esa zona (en superficie). <p>Será necesario, para poder desarrollar esta actuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. realizar prospecciones arqueológicas geofísicas (no invasivas, ecológicas y cuidadosas con el medio ambiente): <ul style="list-style-type: none"> - Geomagnética en todo el yacimiento y perímetro externo - Georradar en todo el yacimiento y perímetro externo. 2. Diseños del tipo de camino, planimetrías y ejecución 3. Ejecución de las obras 4. Seguimiento arqueológico para su colocación
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso Universal en el Parque Arqueológico - Mejorar los accesos y caminos - Garantizar la calidad de la visita para todos los visitantes
DETALLES DE LA ACTUACIÓN	
<p>El primer viario lo denominamos "perimetral", pues bordea todo el rectángulo que, en perspectiva espacial, abarca las dos áreas principales excavadas. Su materialización permitirá una buena comprensión general de esta antigua ciudad ibérica, urbana, pero a la vez compleja; las ventajas de este son múltiples. Ante todo, facilita un cómodo -y sin barreras- recorrido perimetral de toda la parte visitable, pero también soporta y posibilita otras mejoras: soporta, bajo el mismo, las conducciones de agua, electricidad, fibra óptica hacia los miradores. Irá volado, sobre el terreno, unos 20 cm, por lo que sólo afectará al terreno arqueológico en los micropilares/puntos de apoyo. No será necesario acometer excavaciones preventivas, pues prospecciones geofísicas ya acometidas en todo esta parte del yacimiento (I+D+i, PID2020-117449GB-100), permite saber las potenciales ubicaciones de los micropilotes sustentantes. Este trazado-recorrido sirve, además, de intermediario a la segunda red viaria.</p> <p>Nos referimos a los Sub-caminos". Comunican el recorrido perimetral con los tres "Miradores-Puntos de Descanso" (ver Proyecto B-2). Lógicamente, este segundo recorrido es, también, de accesibilidad universal y mantiene las características de sostenibilidad, cuidado con el medio ambiente.</p>	

El tercer recorrido corresponde ya al interior del yacimiento, a las **calles y callejones iberos originales**. Sucesivas tareas de acondicionamiento y mantenimiento de estos posibilitan hoy recorrerlos, pero sus trazados corresponden sólo a las dos áreas excavadas (Áreas 1 y 2). Sin embargo, en estos dos últimos años, trabajos de prospección geofísica acometidas por el proyecto de investigación I+D+i (PID2020-117449GB-100) han permitido conocer, con precisión, su continuidad en áreas no excavadas. Es, por ello, el querer “subir” a superficie dichos trazados y señalarlos con una adecuada museografía. Las ventajas son dos: por un lado, conectar mediante estos trazados, las dos áreas excavadas, hoy separadas por una amplia explanada sin vestigio alguno en superficie; por otro, proporcionar una nueva área de recorrido patrimonial (al oeste de las áreas excavadas) que permitirá entender mejor el urbanismo ibérico original.



2.3.3 Modernización de los sistemas de gestión de residuos, abordando la prevención y la reducción de la generación de los mismos y la implantación de sistemas de recogida separada de los distintos materiales que posibiliten la preparación para la reutilización o el reciclaje de los mismos, así como la introducción de mejoras en los sistemas de tratamiento de aguas grises

No se incluyen actuaciones en esta categoría

2.3.4 Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes (mejora de la banda ancha, instalación de redes wifi, reservas en línea, visitas virtuales, o similares)

La incorporación de tecnologías digitales al patrimonio cultural es necesaria para poder ofrecer a los visitantes nuevos servicios y mantener una comunicación más activa y actual.

D.1 GENERACIÓN DE UNA RED WIFI-FIBRA ÓPTICA PARA TODO EL PARQUE ARQUEOLÓGICO

Reto	➤ Dotar a todo el parque de conexión a internet, ya sea por wifi o fibra óptica
Descripción	<p>Una buena conexión de internet es imprescindible para el normal desarrollo/utilización de las infraestructuras y uso público del Parque Arqueológico. Desde la Realidad Aumentada, la interconexión de las actividades, utilización del albergue, trabajos científicos, etc.</p> <p>a) Banda ancha centralizada en el Centro de Interpretación</p> <p>b) Redistribución técnica, tanto en el espacio de “infraestructuras” como de la parte del yacimiento, propiamente dicho</p>
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las comunicaciones - Poder incorporar herramientas digitales - Garantizar la calidad de la visita para todos los visitantes

DETALLES DE LA ACTUACIÓN

La disponibilidad hoy de cobertura de red es fundamental, no sólo para cuestiones de investigación y mantenimiento en el Parque Arqueológico yacimiento sino también y, no menos importante, para la visita turística en sintonía con los tiempos actuales: conexión a internet, lectura de códigos QR; disponibilidad de realidad aumentada e, incluso, uso particular de la red para cuestiones propias del visitante. La enseñanza y disfrute en un yacimiento arqueológico no debe estar reñida, para nada, con un ambiente de comodidad y satisfacción personal. De ahí el interés de este proyecto en establecer una cobertura total de banda ancha por todo el Parque Arqueológico, tanto en al área de infraestructuras y ecoparque histórico como arqueológica del yacimiento.

En el caso de Infraestructuras como el albergue, o el citado ecoparque histórico, por ejemplo, amplían sus posibilidades de uso y disfrute patrimonial, de manera exponencial. En cuanto al recorrido por el yacimiento, lo consideramos imprescindible para la comprensión cultural del mismo. Es en dicha comprensión cuando surgen dos actitudes fundamentales en el turismo cultural: por un lado, el respeto y cuidado al propio BIC por parte del visitante; por otro, la mejor publicidad e incitación a volver o difundir esta visita.

D.2 REALIDAD AUMENTADA DESDE LOS MIRADORES

Reto	➤ Ofrecer una imagen innovadora de los Parques Arqueológicos y que sirva de reclamo turístico
Descripción	Se quieren instalar, en los miradores-puntos de descanso, puntos de información que permitan al visitante “viajar en el tiempo” y ser capaces de observar los edificios más representativos visibles desde los

	<p>respectivos miradores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Punto 1: muralla sur (muralla y puerta “Sur” ciudad íbera) 2. Punto 2: muralla y puerta “Norte” de la ciudad íbera 3. Punto 3: cercano a camino perimetral oeste <ol style="list-style-type: none"> 1. Arqueología de la arquitectura/realidad aumentada. El conocimiento arqueológico de los edificios iberos, a través de un estudio desde la “Arqueología de la Arquitectura, es lo que posibilita diseñar y ejecutar la realidad aumentada de los edificios seleccionados. 2. Desarrollo informático (realidad aumentada) de los edificios
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Transmitir el conocimiento encontrado en el Parque Arqueológico - Mejorar la calidad del Parque Arqueológico - Mejorar la experiencia del visitante - Aumentar las visitas al Parque Arqueológico
DETALLES DE LA ACTUACIÓN	
<p>La comprensión de los yacimientos arqueológicos de época protohistórica -caso de la Cultura Ibérica- aun tratándose de sociedades urbanas, es siempre difícil para un no especialista; caso de la inmensa mayoría del turismo. Por ello, la utilización de recursos informáticos -como la realidad aumentada- supone una de los más actuales y satisfactorios puntos de apoyo para superar la visión de “ruina” en favor de una contemplación reconstruida de los edificios y, todo ello, sin alterar el medio ambiente, ni el sky line natural del propio yacimiento, tal y como ha llegado hasta nosotros.</p> <p>Es, por lo apuntado, este proyecto de reconstrucción virtual -realidad aumentada- asentada en los tres miradores, con accesibilidad universal (ver Proyectos B.2 y B.3). La ubicación estratégica de dichos Miradores-Puntos de Descanso favorece la contemplación y entendimiento, mediante esta técnica informática, de los edificios ibéricos más representativos del yacimiento. Se deja, así, el recorrido por los diferentes viales para la comprensión del resto del yacimiento mediante otras tecnologías: QR y Gemelos Digitales con metadatos (ver Proyectos D.3.4 y D.4).</p> <p>Como es lógico, previo al desarrollo informático de esta tecnología, se acometerá un estudio detallado mediante la metodología propia de la Arqueología de la Arquitectura y de las Técnicas Constructivas. En este sentido, de algunos de estos edificios ya se dispone de su estudio (proyecto I+D+i, PID2020-117449GB-100), por lo que sólo se desarrollará la investigación en los que estén inéditos.</p>	
D.3 DIGITALIZACIÓN PARQUE ARQUEOLÓGICO	
Reto	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ofrecer una imagen innovadora de los Parques Arqueológicos y que sirva de reclamo turístico
Descripción	<p>Dentro de la digitalización se incluye:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Web de máxima operatividad

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Redes Sociales 3. Micro-audiovisuales de presentación del Parque Arqueológico, etc 4. Red de códigos QR distribuidos por todo el Parque Arqueológico, atentos a todos sus valores patrimoniales: medio ambiente, paisaje cultural, naturaleza, arqueología, etc. 5. Tablets
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las comunicaciones - Incorporar herramientas digitales que faciliten la visita - Garantizar la calidad de la visita para todos los visitantes
DETALLES DE LA ACTUACIÓN	
<p>Se trata de desarrollar un conjunto de formatos, herramientas y recursos tecnológicos que vehiculen la oferta del Parque Arqueológico. Hoy en día, la conexión con los públicos descansa, en gran medida, del desarrollo de estos recursos que son los que garantizan el impacto social y que deben estar adecuados a los distintos formatos de comunicación. Estos trabajos están, hoy en día, altamente profesionalizados e implican la participación de equipos diversos. Cada formato está adecuado a un plan de comunicación: antes (WEB), durante (QR y Tablets) y posteriormente (Redes) a la visita al yacimiento. Estos recursos tecnológicos deben estar coordinados con la oferta analógica y material del yacimiento (una mixtura fructífera que se denomina blended technology).</p> <p>En cuanto a la Agenda 2030, esta acción se relaciona directamente con el ODS 9º de industria, innovación e infraestructura; así como, por su planteamiento, se relacionaría con el ODS 12º de producción y consumo responsables.</p> <p>Todos estos recursos implican una primera producción de contenidos, que estará participado por los equipos científico, bajo la supervisión de los de comunicación y de interpretación. El desarrollo posterior informático y gráfico -de cada recurso- estará desarrollado por las empresas especializadas en cada uno de los cuatro tipos de recursos: web, redes, QR y tablets.</p>	
D.4 GEMELOS DIGITALES	
Reto	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ofrecer una imagen innovadora de los Parques Arqueológicos y que sirva de reclamo turístico
Descripción	<p>Gemelos digitales en tres tiempos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - inicio de proyecto (sobre lo existente) - a mitad del proyecto (lo antiguo, más lo ya materializado) - al finalizar el proyecto (recoge todo) <p>Gemelos digitales: combinando varias herramientas (modelado multidimensional, simulación, visión artificial, sensorica, IoT e IA) se da lugar a una réplica virtual con la que trabajar cómodamente de forma remota y multidisciplinar, que permite adelantarse a posibles problemas y experimentar sin correr riesgos antes de realizar cualquier intervención, ayudando a planificarlas de forma óptima.</p>

Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Incorporar herramientas digitales que faciliten la visita - Incorporar tour virtuales - Garantizar la calidad de la visita para todos los visitantes
DETALLES DE LA ACTUACIÓN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de los gemelos digitales y tratamiento informático 2. Inclusión de datos en S.I.G. para un mejor seguimiento acerca de la conservación/deterioro de los elementos patrimoniales del <i>Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas</i> 3. Realización de un <i>tour</i> virtual por el yacimiento y estancias más significativas de los edificios excavados <p> Pretendemos, con ello, generar una copia digital de las dos áreas del Parque Arqueológico: la de Infraestructuras (hospedería, naves, eco-parque histórico y centro de interpretación) y la propia del yacimiento (áreas excavadas en la ladera Este); de esta forma la preservamos de manera virtual para el futuro. Estos digital twins permitirán, no sólo reproducir de manera digital todo aquello grabado sino también, al incluir en ese entorno virtual metadatos vinculados a distintas variables –estado de conservación, amenazas de agentes humanos y ambientales, características constructivas, datos históricos- podrán ser de utilidad para múltiples factores. Nos referimos, entre otras consideraciones, a la industria cultural, al sector turístico y a la propia administración encargada de la tutela de este Bien de Interés Cultural (BIC). Con estos gemelos digitales este patrimonio arqueológico -siempre en estado vulnerable- podrá ser objeto de simulaciones virtuales en diferentes escenarios, estudiar problemas de rendimiento y conservación, así como generar propuestas de mejoras. </p> <p> El gemelo digital del Cerro de las Cabezas, entre otras cuestiones, revertirá en la sociedad a distintas escalas, en sus órganos de gestión y en la tutela del Patrimonio. Se dispondrá de una herramienta de gestión y evaluación de las amenazas de dicho patrimonio vulnerable. A su vez, el tejido empresarial de las industrias de turismo cultural también se beneficia al poder usar el gemelo digital para una mejor comunicación y, con ello, poder diseñar nuevas estrategias de mercado. Por último, la sociedad en turismo, en general, podrá disfrutar -cuando visiten el yacimiento arqueológico- de las mejoras introducidas en los diferentes espacios que componen el BIC; tanto in situ como de forma virtual. </p> <p> El modelo de “gemelo digital” que proponemos acometer se caracterizará, no sólo por reproducir en un espacio digital de los diferentes bienes patrimoniales del BIC sino también por integrar, en el mismo, toda una serie de metadatos. Nos referimos a los sucesivos Informes Técnicos vinculados a la vulnerabilidad del yacimiento, a su grado de conservación, a las amenazas y propuestas de soluciones y, por último, a las mejoras que se vayan acometiendo en sus representativos hitos patrimoniales. Una vez aplicadas estas variables al yacimiento quedará generado un modelo piloto que, a posteriori, será una potencial herramienta de planificación de la investigación, la conservación, la difusión y la explotación turística del Cerro de las Cabezas. </p>	

2.3.5 Mejora de la eficiencia energética y ahorro del consumo de recursos hídricos y energéticos, en

particular mediante inversión en iluminación eficiente, de acuerdo con los criterios de la carta de Madrid de 2004 sobre iluminación monumental y a través de la sustitución de las calderas diésel o de combustible por calderas de gas natural

No se incluyen actuaciones en esta categoría

2.3.6 Actuaciones de aclimatación y adaptación al cambio climático, en particular en lo relativo a la mejora en los sistemas de riego, reutilización de recursos hídricos y en la selección óptima de especies arbóreas y arbustivas en función de las condiciones ambientales del entorno

No se incluyen actuaciones en esta categoría

2.3.7 La reducción y compensación de la huella de carbono mediante la elaboración de planes para la reducción de las emisiones de gases de efecto invernadero

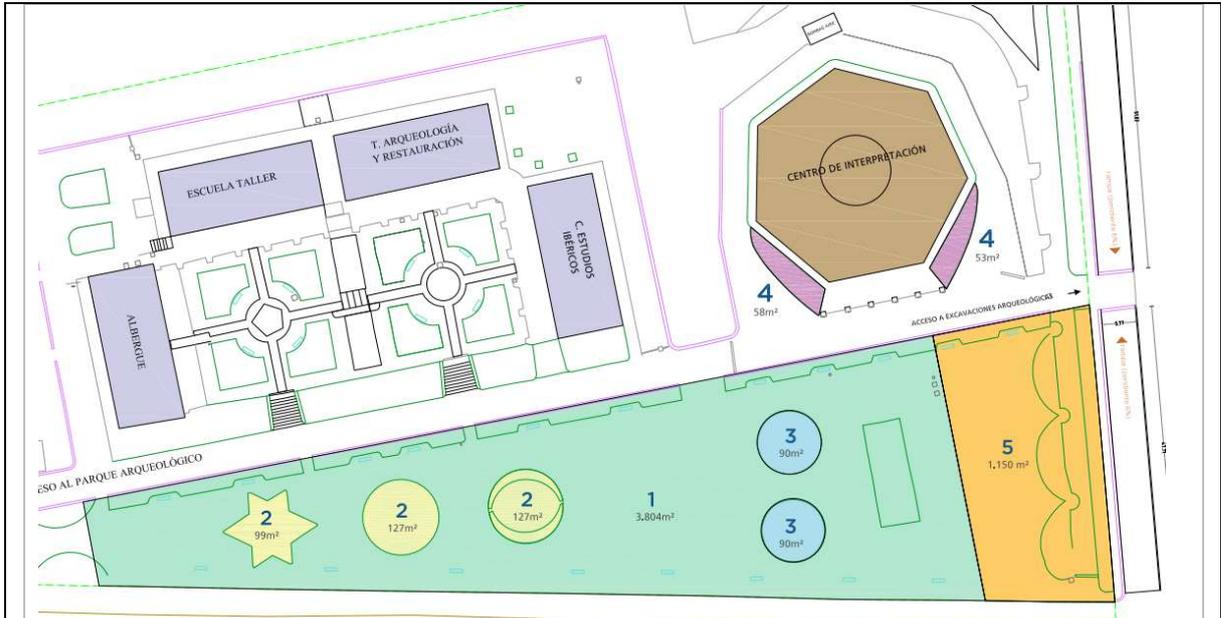
No se incluyen actuaciones en esta categoría

2.3.8 La rehabilitación ecológica del patrimonio

H.1 CONVERSIÓN DEL JARDIN EXISTENTE EN ECO-PARQUE HISTÓRICO

Reto	➤ Aumentar el potencial del parque arqueológico con valores medioambientales
Descripción	La idea es convertir el actual jardín en un eco-parque histórico, esta actuación conlleva: <ol style="list-style-type: none"> 1. Puesta en valor de lo ya existente (cartelería, etc.) 2. Espacio propio para la vegetación de ribera, específica del Jabalón (se cuenta ya con los previos sondeos geoarqueológicos) 3. Generación de un espacio propio para vegetación original de época ibera 4. Generación de una nueva área con plantas peninsulares /exóticas 5. Generación de un área de simulación arqueológica (arqueódromo)
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer una nueva versión, al jardín existente, con mayor potencial - Dotar al parque de mayor valor medioambiental - Patrimonializar el jardín - Mejorar la experiencia del visitante

DETALLES DE LA ACTUACIÓN



La posición geográfica de Santa Cruz de Mudela y sur de Valdepeñas define la frontera entre las tierras manchegas y las zonas agrestes y escarpadas de la Cordillera Mariánica. Nos encontramos, pues, ante un área donde contactan dos tipos de formaciones vegetales. Una basófila, cuya etapa madura corresponde al carrascal y sustitutos como coscojales, salviales y tomillares instalados, por lo general, en suelos de escaso valor agrícola. La otra, es la silicícola, compuesta por encinares, alcornocales, quejigares, retamares, jarales... de escaso valor agrícola, pero de un alto valor paisajístico.

La vegetación natural, propia de Valdepeñas, se ordena -de manera básica- en tres grupos: Vegetación de monte mediterráneo; Vegetación de los cerrillos de Valdepeñas y Vegetación de ribera, asociada a zonas húmedas.

Sobre esta base vegetal, conscientes de los escasos estudios sobre la flora y vegetación en toda esta zona geográfica del Parque Arqueológico, se quiere transformar el jardín existente en este (más de 4000 m²) en un ECO-Parque Histórico. Lo haremos a través de cuatro actuaciones diferentes, pero interrelacionadas:

1. Patrimonialización de la vegetación ya existente en el jardín (tras 20 años de cuidados) con adecuada cartelería, puntos QR, etc. (ver Proyecto D.3);
2. Generando un espacio inédito, representativo de la vegetación de ribera del Jabalón, dado que se cuenta ya con sondeos geoarqueológicos quedaría sólo acometer su estudio (superficie destinada de 353 m²);
3. Generando otro nuevo espacio, esta vez representativo de la vegetación propia de época ibera, conocidas por estudios polínicos y complementadas con los que se obtenga de la necesaria excavación para materializar la construcción del vial perimetral "Este" (ver Proyecto B.3);
4. Generando otra nueva área, esta vez con plantas alóctonas (exóticas), para aumentar la didáctica e importancia del manto vegetal que nos rodea, en parte ya plantadas de antiguos: papiro, etc. (área destinada de 100 m²).

5. Por último, con la construcción de un Arqueódromo (área destinada de 1150 m²) como otro valor patrimonial en la oferta turística del Parque Arqueológico (ver Proyecto H.1.5).

Este EcoParque Histórico se regará, fundamentalmente, con el agua de lluvia recogida y guardada en el propio yacimiento (ver Proyecto A.2) de igual manera, para su abono, se contará con el abono resultante de las podas y recogida de la hoja caduca, anuales, de sus árboles y arbustos.

2.4. PLANIMETRÍA

Se precisa una planimetría detallada del BIC conteniendo plantas, alzados y secciones a escala medible en formato DWG y Pdf)

Se han anexado los siguientes documentos en "Otros documentos asociados a la solicitud":

- 01 localización
- 02 situación
- 03 infraestructuras
- 04 yacimiento
- 05 zona Límite
- 06 conversión del jardín en ecoparque histórico
- 07 ubicación de miradores y puntos de descanso
- 08 trazado de la red viaria ibérica original
- 09 ubicación de depósitos de recogida de aguas
- 10 ubicación de pantallas acústicas
- 11 ubicación teórica de canalización escorrentía
- 12 ubicación de las áreas de consolidación y restauración de las dos áreas excavadas
- 13 propuesta de remodelación de la zona de entrada al yacimiento
- 14 pendiente general yacimiento
- 15 pendiente natural área 1
- 16 pendiente natural área 2

2.4. EQUIPO DE TRABAJO

Mención de los perfiles profesionales que se van a contratar para redactar el proyecto de ejecución. Este proyecto, a su vez, identificará los perfiles profesionales para la ejecución.

EQUIPO CIENTÍFICO PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

DIRECTOR. Juan José Blanquez Pérez

Equipo:

- 1.- Arquitecto Patrimonial (*Ruiz Ampuero. Arquitectos^R*)
- 2.- Arquitecto Paisajista (Escuela politécnica. Universidad de Sevilla)
- 3.- Experto Psicología Aplicada y Pedagogía de la Educación (Univ. Autónoma de Madrid)
- 4.- Experto en Técnicas de Prospecciones Geofísicas (SOT. *Archaeological Prospection*)
- 5.- Experto de Geografía Física
- 6.- Ingeniero para cálculos estructurales (camino; tubería desagües y depósitos de

agua)

7.- Experto en Modelos Digitales (Unidad de Arq. Digital. Universidad de Cádiz, LabAP)

8.- Experto en Realidad Aumentada

9.- Empresa de Pantallas Acústicas

10.- Empresa de Red-Fibra Óptica

Colaboradores

.- Restaurador del Ayuntamiento de Valdepeñas

.- Arqueólogo del Ayuntamiento de Valdepeñas

EQUIPO PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

A.1. Pantallas acústicas	Empresa de pantallas acústicas
A.2 Escorrentías	A.2.1.b Estudio técnico – Equipo científico A.2.2 Informe consultivo paisajista – Arq. Paisajista, geógrafos A.2.3 Excavación – Universidad / empresa A.2.4 ejecución proyecto – empresa especializada A.2.5 seguimiento arqueológico – arqueólogo
A.3 Experimentación en arqueología	Ejecución obras – empresa constructora, arquitecto Seguimiento arqueológico – arqueólogo
A.4 Consolidación y restauración área excavada	Arqueólogo Empresa especializada
A.5 Equipamientos educativos	Storytelling RA – empresa de interpretación Ayudante de producción – técnico superior especialista Diseño informático del recurso – empresa de interpretación Diseño gráfico del recurso – empresa de interpretación Equipamiento mueble de espacios (soportes de suministros e iluminación) – constructor Construcción de los espacios de puesta en valor – constructor
B.1 Remodelación entrada	Ejecución del proyecto – Empresa constructora y dirección facultativa
B.2 Miradores	Storytelling RA – empresa de interpretación Diseño informático del recurso – informático Diseño gráfico del sistema – diseñador gráfico Informe topográfico ubicación – paisajista Arquitectura del mirador – Arquitecto Equipamiento informático – Proveedor Equipamiento mueble (iluminación) – proveedor Construcción montaje – constructor B.2.2 Seguimiento arqueológico – arqueólogo
B.3 recorridos y accesibilidad	Ejecución de obras – empresa constructora especializada en viales zonas patrimoniales – arqueológicas Seguimiento arqueológico – arqueólogo
D1 Red wifi- fibra óptica	Empresa especializada
D.2 Realidad aumentada miradores	Storytelling RA – empresa de interpretación Diseño informático del recurso – informático Diseño gráfico del sistema – diseñador gráfico

	Equipamiento informático (pantallas touch screen, sistema de sonido, sistema informático) – Proveedor Montaje del equipamiento informático – Proveedor
D.3 Digitalización	Storytelling digitalización– empresa de interpretación Diseño de web – empresa comunicación Diseño y lanzamiento RRSS – empresa comunicación Diseño QR – empresa comunicación Diseño tablets – empresa de interpretación Diseño gráfico del sistema – diseñador gráfico Equipamiento de 40 tablets – Proveedor Producción soportes colocación QR – Proveedor
D.4 Gemelos digitales	Empresa / centro especializado
H.1 Eco parque	Estudio de sondeos geoarqueológicos (ya recogidos) para propuesta plantación especies de la vega – técnico especializado Equipamiento mueble (soportes e iluminación) – proveedor Suministro y montaje elementos vegetales – Empresa jardinería Guión científico del recurso educativo del aeodromo y proyecto de “espacios íberos” – Equipo científico y director del proyecto Construcción recreaciones ibéricas arquódromo – Empresa especializada reconstrucciones patrimoniales Equipamiento pedagógico e instrumental arqueódromo – Proveedor

2.5. PRESUPUESTO

Se deberá utilizar la siguiente tabla indicando las acciones que se van a llevar a cabo por cada año de ejecución del proyecto.

PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN DE ACCIONES

Nombre de la entidad: Ayuntamiento de Valdepeñas
Acciones correspondientes a la anualidad: <input type="checkbox"/> 2023 <input checked="" type="checkbox"/> 2024 <input type="checkbox"/> 2025 <input type="checkbox"/> 2026

Nº	Actuaciones según Art. 6 Orden ICT 1363/2022	Descripción de las acciones	Subcont ración (Si/No)	Importe de la inversión prevista (con IVA) (€)	IVA	Importe de la inversión (sin IVA)	Importe de la subvención solicitada
A1	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Pantalla acústica área arqueológica	No	18.157,00	3.151,22	15.005,79	18.157,00
A2	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Proyecto canalización escorrentías	No	190.848,13	33.122,40	157.725,73	190.848,13
A3	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Experimentación en arqueología	No	14.679,92	2.547,75	12.132,16	14.679,92
A4	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Proyecto de restauración y consolidación del área excavada	No	88.192,72	15.306,17	72.886,55	88.192,72
A5	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Equipamientos de escuela	No	54.503,17	9.459,23	45.043,94	54.503,17
B1	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Remodelación entrada al yacimiento arqueológico	No	132.277,64	22.957,28	109.320,36	132.277,64
B2	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Miradores – Puntos de descanso	No	149.612,66	25.965,83	123.646,83	149.612,66
B3	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Proyecto de recorridos y accesibilidad	No	124.040,95	21.527,77	102.513,18	124.040,95

D1	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Generación Red wifi-fibra óptica para todo el parque	No	30.179,89	5.237,83	24.942,06	30.179,89	
D2	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Realidad aumentada desde los miradores	No	49.287,23	8.553,98	40.733,25	49.287,23	
D3	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Digitalización parque arqueológico	No	46.597,85	8.087,23	38.510,62	46.597,85	
D4	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Establecimiento de gemelos digitales	No	12.594,55	2.185,83	10.408,72	12.594,55	
H1	h) Rehabilitación ecológica del Patrimonio	Conversión del jardín existente en un Eco-Parque Histórico	No	39.734,96	6.896,15	32.838,81	39.734,96	
IMPORTE TOTAL					950.706,68	164.998,68	785.708,00	950.706,68
Importe total subcontratado %								0%

PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN DE ACCIONES

Nombre de la entidad: Ayuntamiento de Valdepeñas
Acciones correspondientes a la anualidad: <input type="checkbox"/> 2023 <input type="checkbox"/> 2024 <input checked="" type="checkbox"/> 2025 <input type="checkbox"/> 2026

Nº	Actuaciones según Art. 6 Orden ICT 1363/2022	Descripción de las acciones	Subcontratación (Si/No)	Importe de la inversión prevista (con IVA) (€)	IVA	Importe de la inversión (sin IVA)	Importe de la subvención solicitada
A1	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Pantalla acústica área arqueológica	No	151.518,62	26.296,62	125.222,00	151.518,62
A2	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Proyecto canalización escorrentías	No	374.962,67	65.076,17	309.886,50	374.962,67

A3	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Experimentación en arqueología	No	38.436,26	6.670,76	31.765,50	38.436,26	
A4	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Proyecto de restauración y consolidación del área excavada	No	137.841,99	23.922,99	113.919,00	137.841,99	
A5	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Equipamientos de escuela	No	96.601,56	16.765,56	79.836,00	96.601,56	
B1	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Remodelación entrada al yacimiento arqueológico	No	0,00	0,00	0,00	0,00	
B2	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Miradores – Puntos de descanso	No	316.202,04	54.878,04	261.324,00	316.202,04	
B3	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Proyecto de recorridos y accesibilidad	No	262.158,60	45.498,60	216.660,00	262.158,60	
D1	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Generación Red wifi-fibra óptica para todo el parque	No	4.474,58	776,58	3.698,00	4.474,58	
D2	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Realidad aumentada desde los miradores	No	105.908,88	18.380,88	87.528,00	105.908,88	
D3	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Digitalización parque arqueológico	No	150.842,23	26.179,23	124.663,00	150.842,23	
D4	d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes	Establecimiento de gemelos digitales	No	22.179,30	3.849,30	18.330,00	22.179,30	
H1	h) Rehabilitación ecológica del Patrimonio	Conversión del jardín existente en un Eco-Parque Histórico	No	81.312,00	14.112,00	67.200,00	81.312,00	
IMPORTE TOTAL					1.742.438,72	302.406,72	1.440.032,00	1.742.438,72
Importe total subcontratado %								0%

PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN DE ACCIONES

Nombre de la entidad: Ayuntamiento de Valdepeñas
Acciones correspondientes a la anualidad: <input type="checkbox"/> 2023 <input type="checkbox"/> 2024 <input type="checkbox"/> 2025 <input checked="" type="checkbox"/> 2026

Nº	Actuaciones según Art. 6 Orden ICT 1363/2022	Descripción de las acciones	Subcont ración (Si/No)	Importe de la inversión prevista (con IVA) (€)	IVA	Importe de la inversión (sin IVA)	Importe de la subvención solicitada
A1	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Pantalla acústica área arqueológica	No	43.291,38	7.513,38	35.778,00	43.291,38
A2	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Proyecto canalización escorrentías	No	62.508,00	10.848,50	51.659,50	62.508,00
A3	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Experimentación en arqueología	No	6.408,77	1.112,27	5.296,50	6.408,77
A4	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Proyecto de restauración y consolidación del área excavada	No	0,00	0,00	0,00	0,00
A5	a) Conservación, mantenimiento, puesta en valor y rehabilitación de bienes declarados como Bien de Interés Cultural para uso turístico y cultural	Equipamientos de escuela	No	16.094,21	2.793,21	13.301,00	16.094,21
B1	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Remodelación entrada al yacimiento arqueológico	No	0,00	0,00	0,00	0,00
B2	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Miradores – Puntos de descanso	No	52.713,65	9.148,65	43.565,00	52.713,65
B3	b) Mejora de la accesibilidad universal, siempre y cuando no afecte a las características que le han hecho acreedor de Bien de Interés Cultural	Proyecto de recorridos y accesibilidad	No	43.702,78	7.584,78	36.118,00	43.702,78

D1	<i>d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes</i>	<i>Generación Red wifi-fibra óptica para todo el parque</i>	No	4.474,58	776,58	3.698,00	4.474,58	
D2	<i>d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes</i>	<i>Realidad aumentada desde los miradores</i>	No	8.828,16	1.532,16	7.296,00	8.828,16	
D3	<i>d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes</i>	<i>Digitalización parque arqueológico</i>	No	27.431,91	4.760,91	22.671,00	27.431,91	
D4	<i>d) Rehabilitación y aprovechamiento de espacios con tecnologías inteligentes</i>	<i>Establecimiento de gemelos digitales</i>	No	8.877,77	1.540,77	7.337,00	8.877,77	
H1	<i>h) Rehabilitación ecológica del Patrimonio</i>	<i>Conversión del jardín existente en un Eco-Parque Histórico</i>	No	27.104,00	4.704,00	22.400,00	27.104,00	
IMPORTE TOTAL					301.435,20	52.315,20	249.120,00	301.435,20
Importe total subcontratado %								0%

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS SOLICITUDES

3.1. RELACIONADOS CON EL DESTINO EN EL QUE SE ENCUENTRE EL BIEN (máximo 35 puntos)

Aportar la documentación junto a la solicitud para su correcta valoración.

El municipio cuenta con un Plan de Sostenibilidad Turística en Destino (PSTD) con el que se conecta la propuesta de intervención o el proyecto está incluido en el Plan Turístico Regional (PTR) (máximo 5 puntos).

Para una correcta valoración deberá ser descrita la conexión entre la propuesta de intervención con el PSTD o el PTR.

Actualmente el ayuntamiento de Valdepeñas tiene firmado un contrato desde el 3/02/2023 consistente en la **elaboración del Plan de Sostenibilidad Turística** teniendo en cuenta las condiciones establecidas por el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo para la convocatoria extraordinaria para los Planes de Sostenibilidad Turística en Destinos. Por lo que a fecha de solicitud de convocatoria sigue elaborándose. Se aporta documento "20230208 DECRETO 2023 0865 Elaboración plan de sostenibilidad turística".

Plan Estratégico Turismo Castilla La Mancha 2020-2023

El Plan Estratégico de Turismo persigue, entre otros, dos retos fundamentales para Castilla-La Mancha: aprovechar y potenciar los beneficios que la actividad turística conlleva basándose en decisiones tomadas a partir de los **sistemas de inteligencia turística** y minimizar o eliminar los efectos negativos que puede generar en consonancia con una **estrategia global de sostenibilidad**

El destino es la materia prima de Castilla-La Mancha, es la propia Región, y como tal, es preciso cuidarla y mantener su atractivo. El destino se compone de los recursos turísticos y de la oferta empresarial. La utilización de los recursos turísticos debe ser sostenible y accesible para su operatividad a largo plazo. Se debe centrar en el producto turístico fundamental de Castilla-La Mancha como son el patrimonio y la naturaleza al que se deben incorporar productos complementarios como el enológico, el cinematográfico, de congresos, etc.

Este proyecto en concreto está alineado con los siguientes objetivos estratégicos del Plan:

- ✓ Incremento del número de visitantes a Castilla-La Mancha
- ✓ Aumentar la preservación de los recursos turísticos regionales
- ✓ Aumentar la contribución del sector turístico al Producto Interior Bruto Regional
- ✓ Mejorar el atractivo de la imagen de Castilla-La Mancha como destino turístico

También estaría alineado con los Planes:

- ✓ Plan de gestión del destino, ya que apoya el turismo inclusivo a través de la accesibilidad universal.
- ✓ Plan operativo de sostenibilidad turística, en la eficiencia energética y energía no contaminante. En el crecimiento económico, ya que la mejora del Parque Arqueológico servirá de punto tractor para visitantes.
- ✓ Plan operativo de digitalización turística, innovación turística con el uso de la realidad aumentada en puntos de información y las nuevas herramientas digitales.
- ✓ Plan operativo de producto turístico, turismo de patrimonio cultural, ya que se mejora la oferta turística del Parque Arqueológico, y también al hacer una visita totalmente accesible se puede incrementar el turismo senior.

Q de calidad turística o certificación por norma UNE como DTI (máximo 5 puntos)

La oficina de Turismo Valdepeñas tiene la Q de calidad turística, según el instituto para la Calidad Turística Española que certifica que la organización es conforme a los requisitos de la norma para su categoría y/o clasificación oficial. Validez del certificado: 18/12/2020 – 17/12/2023. Se aporta documento “Certificado Oficina de turismo de Valdepeñas 851 221220091716”

Dentro de las acciones ejecutadas por la Dirección General de Turismo, Comercio y Artesanía de 2016 a 2019, estuvo la implantación del **SICTED en Valdepeñas**.

Valdepeñas sigue apostando por mantenerse como destino turístico de calidad, avalado con un sello de garantía. Por ese motivo sigue otorgando a nuevos establecimientos y entidades los distintivos de calidad del **Sistema Integral a la Calidad Turística Española en Destinos (SICTED)**, que otorga la Secretaría de Estado de Turismo junto a otros organismos como la Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP). En total son 34 las empresas e instituciones de Valdepeñas que cuentan con esta distinción. El Ayuntamiento tiene los propios servicios municipales destinados al turismo con esta distinción, y además trabaja para intentar que cada vez se adhieran más empresas ligadas al turismo para ofrecer una verdadera experiencia de calidad turística en destino en Valdepeñas.

El municipio no ha obtenido otras ayudas en el ámbito turístico provenientes de fondos procedentes del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (máximo 10 puntos).

El municipio no ha obtenido ninguna ayuda en el ámbito turismo proveniente del mecanismo de Recuperación y Resiliencia, por tanto, nunca ha recibido ninguna ayuda de estos fondos.

El municipio no está considerado por el INE como punto turístico o que esté considerado como municipio en riesgo de despoblación. En el caso de que la localidad esté considerada (máximo 10 puntos)

PUNTO TURISTICO

Según el INE un punto turístico es un municipio donde la concentración de la oferta turística es significativa. De acuerdo con la información publicada en las encuestas de ocupación turística elaboradas por el Instituto Nacional de Estadística, **el municipio de Valdepeñas**, situado en la provincia de Ciudad Real, **no está definido como punto turístico**. (se adjunta documento “certificado del INE”).



Tabla del sistema Integrado de Datos Municipales (SIDAMUN)

Valdepeñas actualmente tiene 30.218 habitantes y por la evolución de su población en los últimos años, parece que se mantiene más o menos estable.

Existe al menos otro bien de interés cultural con uso turístico en el municipio (máximo 5 puntos)

En Valdepeñas existen otros BIC, tal y cómo se indica a continuación:
(se adjunta documento "informe sobre uso turístico de BIC de Valdepeñas")

Nombre	Iglesia de Nuestra Señora de la Asunción	Iglesia del Santo Cristo de la Misericordia	Ermita de la Veracruz
Categoría	Monumento	Monumento	Monumento
Código	(R.I.) - 51 - 0004255 - 00000	(R.I.) - 51 - 0004713 - 00000	(R.I.) - 51 - 0004715 - 00000
Registro	(R.I.) REGISTRO BIC INMUEBLES: Código definitivo	(R.I.) REGISTRO BIC INMUEBLES: Código definitivo	(R.I.) REGISTRO BIC INMUEBLES: Código definitivo
Fecha de Incoación		27/04/1981	06/03/1981
Fecha de Declaración	06/10/1977	08/10/1982	08/10/1982
Fecha Boletín Incoación		04/07/1981	08/05/1981
Fecha Boletín Declaración	12/11/1977	13/12/1982	13/12/1982
Disposición	REAL DECRETO	ORDEN MINISTERIAL	ORDEN MINISTERIAL
Matriz	DECLARADOS CC.AA. ANTES L/85	DECLARADOS CC.AA. ANTES L/85	DECLARADOS CC.AA. ANTES L/85

3.2. RELACIONADOS CON EL BIEN CULTURAL (máximo 15 puntos)

Aportar la documentación junto a la solicitud para su correcta valoración.

El estado del bien exige una intervención urgente de rehabilitación, mejora o conservación. Para ello se aportará informe técnico que acredite el estado deteriorado del bien (máximo 5 puntos).

Breve descripción del estado del bien

Se adjunto documento "Estado conservación BIC"

Los materiales que componen bienes muebles o inmuebles, permanecen en una armonía de estabilidad con su entorno. En el momento que ésta se rompe, (como es el caso de la excavación) la materia se desestabiliza y comienza su degradación, que viene marcada por procesos de muy diversa índole, dependiendo de las distintas circunstancias que les acompañan.

Los principales problemas a los que nos enfrentamos se fundamentan en causas intrínsecas, como la utilización de materiales débiles en construcción que no ofrecen resistencia a las condiciones medioambientales adversas, como los morteros de barro, adobes, tapias, etc. Las causas extrínsecas vienen determinadas por agentes físico-químicos como fuego, heladas, sales, cambios medioambientales y el mámpuns determinante para la conservación del yacimiento como son las escorrentías, que arrastran los compuestos, disgregando y mermando estructuras, calles, etc.

El clima condiciona la rapidez de los procesos de alteración. La lluvia que cae sobre el yacimiento provoca erosión mecánica, si lo hace con cierta intensidad crea desbordamiento

y escorrentía de agua superficial, dando lugar al desplazamiento de sedimentos, materiales arqueológicos e invadiendo las estructuras. Todo esto produce estancamiento del agua en zonas que no pueden ser evacuadas, por lo que afecta muy directamente a las fábricas con materiales arcillosos como es nuestro caso.

Otras causas derivadas son las distintas tipologías de humedades que nos afectan como la humedad de infiltración que erosiona los morteros, tapias y muros de adobe que forman los paramentos verticales a la vez que se filtra por algunos huecos, de cohesiona los morteros internos, crea grandes oquedades, y en algunos casos, provoca irremediamente la pérdida de estructuras.

La humedad de capilaridad provocada por la invasión del agua produce en la base de los muros de mampostería tapial y adobe, la aparición de sales solubles como cloruros, nitratos, bicarbonatos, etc. Arrastradas hacia el interior de los muros, cristalizan originando disgregaciones y variando cromáticamente el exterior.

El agua que se acumula en zonas sin salida hace que aparezcan plantas superiores que degradan los componentes de barro, como ocurre en los morteros de unión entre sillares. Con el crecimiento de las grandes raíces se debilitan dichos morteros, quedando sueltas las piedras que constituyen el muro y que en muchas ocasiones se produce la caída de los mismos. Las raíces generan ácidos perjudiciales para los compuestos estructurales. La humedad de condensación se concentra sobre superficies de mayor umbría, generando procesos de alteración biótica.

Dentro del yacimiento, hay áreas con mayor presencia de humedad que otras debido a su ubicación, falta de canalizaciones o estructuras cerradas. El ciclo de hidratación-deshidratación, al que contribuye el viento por la evaporación rápida del agua, crea cambios en el volumen de las estructuras generando grietas que debilitan los muros, perfiles y áreas de excavación, así como la aparición de sales en superficie.

Otra de las acciones conjuntas que deterioran enérgicamente las estructuras de mortero y piedra, son las producidas por los cambios de temperatura en presencia de humedad. El agua contenida en los muros a una temperatura inferior a 4º C se empieza a producir un proceso de congelación, con aumento de volumen en las moléculas de agua y, por consiguiente, la presión y disgregación de compuestos en morteros, adobes, etc. También provocan la rotura y fragmentación de las cuarcitas. Aunque son piedras muy compactas y duras, la acumulación de agua en fisuras o pequeñas grietas, en condiciones de baja temperatura, las moléculas de agua aumentan de volumen, ejercen presión y fracturan la piedra.

En resumen, **el agua que baja descontroladamente por las laderas de las zonas excavadas en el yacimiento es el principal problema que se contempla en la conservación del mismo**. Es el génesis de lo anteriormente expuesto e interfiere en la orografía particular de los viales principales para el tránsito de los visitantes al Parque Arqueológico. Otro de los problemas añadidos es el deterioro que están ocasionando en la zona final del yacimiento junto a la Autovía A4, donde se erosiona el talud lateral, disgregando su composición y depositando el material junto a la cuneta.

Actuaciones cuyas obras se encuentren iniciadas por contar con un acta de replanteo firmada en fecha posterior al 1 de febrero de 2020 aprobado por intervención o cuenten ya con la autorización de intervención sobre patrimonio histórico (máximo 10 puntos)².

² La ejecución del contrato de obras, tal y como dispone el art. 237 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, comenzará con el acta de comprobación del replanteo. Por tanto, podrán presentarse todos aquellos proyectos con acta de comprobación del replanteo, de fecha posterior a 1 de febrero de 2020 fiscalizado de conformidad por la Intervención correspondiente (ACM 2018, Segundo. 1. 1.1 A d))

Descripción de las obras iniciadas

No se han iniciado las obras

3.3. RELACIONADOS CON EL PROYECTO DE REHABILITACIÓN Y MEJORA DE USO. (máximo 25 puntos).

Calidad técnica del proyecto o actuación (máximo 20 puntos)

Se valorará el valor arquitectónico de la propuesta, tales como la compatibilidad y adecuación a la configuración estructural y espacial original; adaptación de la imagen de la propuesta al entorno; reutilización de materiales; eficiencia energética; innovación; viabilidad, adecuación económica y cronograma de la intervención; etc. Así como criterios de intervención en conservación, restauración, rehabilitación y puesta en valor del BIC;

En este proyecto, para definir las actuaciones se ha tenido en cuenta:

- Que al tratarse de actuaciones en un contexto arqueológico cada una de las intervenciones van siempre acompañadas de una profunda lectura e interpretación de los restos a conservar, decidiendo que postura tomar frente a ellos. De esta manera se decide cual es la forma de **intervención idónea para que, desde el respeto al yacimiento, se garantice su protección y conservación y se facilite la comprensión y asimilación de los restos conservados.**
- La relación con el entorno, las condiciones ambientales, la compatibilidad de materiales, el impacto en el yacimiento, y los recorridos, visión e interpretación de los restos.
- Buscar el **equilibrio entre la conservación de los restos arqueológicos y las condiciones medioambientales del entorno** para la contemplación, disfrute y comprensión de los visitantes.

1. idoneidad de las intervenciones propuestas (conservación del patrimonio histórico):

Carta de Atenas (1931)
Carta de Venecia (1964)
Carta de Ámsterdam (1975)
Carta de Cracovia (2020)

Objetivo: El patrimonio arquitectónico, urbano y paisajístico en su contexto sociocultural.

En el caso del Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas (Valdepeñas, Ciudad Real) entra de lleno en ello al tratarse de un asentamiento antiguo (ss.V-III a.C), de carácter urbano (calles, manzanas de casas; espacios diferenciados en función de su utilización industrial, económica, defensiva). Todo ello, lógicamente, in situ, al tratarse de un yacimiento arqueológico; protegido y vallado y con más de 20 años de infraestructuras -anexas- atentas a su cuidado, conservación y divulgación pedagógica (Centro de Interpretación)

Como dispone el art 42 de la Orden ICT/1363/2022, en aquellas obras ya iniciadas solamente tendrán la posibilidad de financiación los gastos correspondientes a las actuaciones realizadas desde el día siguiente a la publicación del extracto y hasta el 31 de marzo de 2026.

Los proyectos terminados a fecha de finalización del plazo de presentación de solicitudes, quedan excluidos

2. VALOR ARQUITECTÓNICO DE LA PROPUESTA

Uno de los dos elementos más característicos de este Parque Arqueológico (una ciudad ibera) es, precisamente, su arquitectura y urbanismo; hoy visibles gracias a más de tres décadas de intervenciones arqueológicas y de conservación.

Su sistema defensivo (muralla, torreones y puertas) tiene pocos ejemplos peninsulares que lo igualen, tanto en su envergadura como en la parte hoy visitable tras un dilatado proceso de excavaciones arqueológicas (1994-2023, fundamentalmente).

De igual manera, sus calles -originales- abarcando diferentes manzanas de casas- posibilita hoy que el turista pueda recorrer un asentamiento urbano antiguo (ss. V al III a.C.) por sus propias calles, así como entrar en sus casas y santuarios por las puertas originales. El turismo actual, procedente en su inmensa mayoría de ámbitos urbanos puede, así, entender mucho mejor el yacimiento arqueológico al hacerlo, precisamente, a través de “lenguajes” también urbanos.

3. ADAPTACIÓN DE LA INTERVENCIÓN EN SU ENTORNO FÍSICO

La adaptación de las intervenciones se adapta al entorno físico, con total respeto hacia éste. Sin ir más lejos, valga como ejemplo, los viales -red de caminos de la visita- que se quiere acometer con este Proyecto. Por un lado, un camino perimetral de toda la zona de visita, de acceso universal, sobreelevado 25 cm. sobre el suelo, soportado sobre micropilotes y con materiales reciclables respetuosos con el medio ambiente. Por debajo del mismo, canalizaciones de agua, luz y internet, intermitentemente complementado con Miradores-Puntos de descanso, igualmente de acceso universal.

Pues bien, ambas actuaciones -caminos y miradores- serán complementados con tecnología informática (puntos QR y realidad aumentada), pero diseñados por profesionales (arquitectos de paisaje), de tal manera que se asegure su inclusión en el propio sky line del yacimiento. De hecho, todas las intervenciones del proyecto serán filtradas por este criterio de **paisajismo integrador**.

4. VIABILIDAD Y CALIDAD DE LA INVERSIÓN

La viabilidad de las diferentes actuaciones del Proyecto viene garantizada por haberse desarrollado en este yacimiento arqueológico, durante más de dos décadas, actuaciones experimentales de conservación, restauración y de puesta en uso (en valor). De este modo, las metodologías a llevar a cabo vienen garantizadas por la experiencia acumulada en este sentido.

Paralelamente, las infraestructuras disponibles anejas al yacimiento arqueológico, dentro del hoy Parque Arqueológico, existen desde hace más de dos décadas, lo que da garantía de la rentabilidad de la inversión solicitada. Nos referimos a un Centro de Interpretación y a diferentes naves para almacenaje de materiales de obra y de carácter arqueológico; de Administración y un Centro de Estudios Oretanos donde, desde hace años, se imparte docencia práctica universitaria (máster). Más recientemente, a esta infraestructura se ha venido a sumar una hospedería.

5. IMPACTO SOBRE EFICIENCIA ENERGÉTICA

Las obras solicitada -mejora de la infraestructura, viales, miradores y un ecoparque histórico- estarán favorecidas por la recogida del agua de lluvia en adecuados aljibes a construir, así por la energía eléctrica procedente de placas solares. De igual modo, la poda y recogida de hojas caducas del citado Ecoparque supondrá la generación de compo para el abonado anual del mismo.

6. INNOVACIÓN Y RIGOR DE LA PROPUESTA

Los factores de innovación de este Proyecto son varios. Por lado, un aumento de los valores patrimoniales a través de la conversión, por ejemplo, de un antiguo jardín -anejo al yacimiento propiamente dicho- en EcoParque histórico. Por otro, la utilización de “realidad aumentada” para facilitar la comprensión -y disfrute decantado de ello- de la vista del yacimiento arqueológico. Por último y sin agotar esta cuestión, la posibilidad de un recorrido por las calles originales ibérica.

En cuanto a su calidad: el diseño de todas las actuaciones (13) intencionadamente diseñadas dentro de un concepto “circular” y que, por ello, se retroalimentan y aseguran su sostenibilidad.

7. ADECUACIÓN DEL COSTE DE LA ACTUACIÓN

Los presupuestos que se incluyen para realizar las actuaciones están de acuerdo al mercado para realizar trabajos por empresas especializadas en el sector patrimonial y arqueológico.

El presupuesto total asciende a **2.994.580,60 euros (con IVA incluido)**, el cual se va a subcontratar al 100% y se va a solicitar el mismo importe en la convocatoria, lo cual cumple los baremos marcados en la misma.

8. CRONOGRAMA

La duración total del proyecto es de 26 meses, iniciando la redacción del proyecto en enero de 2024, la licitación de las actuaciones en marzo de 2024 y finalizando la ejecución de todas las actuaciones en febrero de 2026; con lo que se cumple los plazos marcados con la convocatoria.

CERRO DE LAS CABEZAS	2024												2025												2026		
	ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar
A.1 Pantalla acústica área arqueológica	PROYECTO		LICITACIÓN																								
A.2 Proyecto de canalización torrentías	PROYECTO		LICITACIÓN																								
A.3 Experimentación en arqueología	PROYECTO		LICITACIÓN																								
A.4 Proyecto de restauración y consolidación excavación	PROYECTO		LICITACIÓN																								
A.5 Equipamientos de escuela	PROYECTO		LICITACIÓN																								
B.1 Remodelación entrada al yacimiento arqueológico	PROYECTO		LICITACIÓN																								
B.2 Miradores-Puntos de descanso	PROYECTO		LICITACIÓN																								
B.3 Proyecto de recorridos y accesibilidad	PROYECTO		LICITACIÓN																								
D.1 Generación Red Wifi-fibra óptica parque arqueológico	PROYECTO		LICITACIÓN																								
D.2 Realidad aumentada desde los cuatro miradores	PROYECTO		LICITACIÓN																								
D.3 Digitalización parque arqueológico	PROYECTO		LICITACIÓN																								
D.4 Gemelos Digitales	PROYECTO		LICITACIÓN																								
H.1 Conversión jardín existente en un Eco-Parque Histórico	PROYECTO		LICITACIÓN																								

DURACIÓN PROYECTO COMPLETO: 26 meses (enero 2024 - febrero 2026)

9. CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN ARQUEOLÓGICA

Son, hasta el momento, más de 25 años de trabajos de restauración realizados en el yacimiento, **interactuando con los mismos materiales empleados en la construcción de la ciudad ibérica**, como elementos pétreos de cuarcita, tierra, como base principal para morteros, pavimentos, enlucidos, techumbres o como parte de los principales elementos constructivos como adobe y tapial. Al igual que en una ecuación matemática, se ha tenido la misma constante material con una variable metodológica, sencilla, particular, que se ha ido adaptando con el tiempo y las circunstancias a las necesidades específicas del yacimiento.

En todo momento se ha tratado de **conservar y mantener nuestro patrimonio arqueológico**. En general, los trabajos y criterios de actuación desarrollados durante estos años han estado guiados por la necesidad de permanencia y transmisión al futuro de los valores patrimoniales del yacimiento. Siempre se ha trabajado desde un punto de vista objetivo, teniendo en cuenta diversos aspectos tan importantes como el **rigor científico, la**

integración material o su conservación, todo conjugado con fines pedagógicos y didácticos. Se ha aprovechado la experiencia de años anteriores para ahondar en el perfeccionamiento de los métodos de trabajo, y así, favorecer positivamente el desarrollo de los mismos (Vélez et al., 2016: 28).

10. CRITERIOS DE INTERVENCIÓN

Se ha tenido en cuenta como punto de vista tanto metodológico como técnico, especialmente por la progresiva necesidad de asegurar una conservación interpretativa o, lo que es lo mismo, de encontrar un **equilibrio adecuado entre las actuaciones encaminadas a asegurar la supervivencia a largo plazo del patrimonio y las actuaciones encaminadas a presentar**, para su uso y disfrute, este patrimonio a la sociedad de la que es depositario.

El proyecto ha tenido en cuenta los siguientes **principios rectores**:

- Principio de **rigurosidad histórica**. Previo a las intervenciones se realizarán rigurosos estudios arqueológicos.
- Principio de **reversibilidad**. Se utilizarán materiales fácilmente desmontables.
- Principio de **mínima intervención**. Las actuaciones han sido diseñadas para asegurar la supervivencia a largo plazo de los restos. Se respeta el valor de las estructuras originales y no se contempla la eliminación de ningún elemento. Por otra parte, el proyecto trata de respetar el valor del paisaje circundante, apostando por intervenciones que no destacarán ni restarán protagonismo al medio natural que los rodea.
- Principio de **autenticidad**. Se asegura el máximo respeto a los restos originales. El público en general podrá diferenciar sin ninguna dificultad los restos originales de los añadidos posteriores.
- Principio de **finalidad**. El objetivo principal es detener el proceso de degradación de los restos al mismo tiempo que ayudar a su presentación.
- Principio de **interdisciplinariedad**. El equipo de trabajo que ha elaborado este proyecto consta de expertos en distintos campos de investigación, conservación, restauración, interpretación y presentación del patrimonio arqueológico.
- Principio de **sostenibilidad**. Se busca la utilización de materiales y técnicas que garanticen su perdurabilidad y cuyos costes de mantenimiento sean mínimos. Los sistemas elegidos en las actuaciones son fácilmente construibles y reparables.

En este Proyecto se ha decidido utilizar un **enfoque integrador**, adecuando todas las actuaciones y las soluciones de accesibilidad al estilo, carácter y materiales del espacio intervenido.

LA CARTA DE CRACOVIA (2020)

La Carta de Cracovia (2020), en su Preámbulo, considera positivo las siguientes consideraciones:

.- En su articulado 1 apunta la necesidad de una mínima intervención para la conservación, restauración y Puesta en uso del bien. Se trata, en esencia, de evitar tratamientos o actuaciones innecesarias que hagan peligrar su integridad.

En el caso de este Proyecto ya se indica que la conservación y restauración se ciñe, exclusivamente, a “rellagados” de los muros y a consolidaciones de los revocos originales conservados. De igual manera, disponer – en algunos casos- de una o dos hiladas de prudencia sobre la superficie original de los zócalos para evitar su deterioro” en planta”.

Lógicamente, todo ello, bajo la directa supervisión del restaurador municipal y apoya en la experiencia acumulado de todos estos años. Se trata, pues, como recoge su articulado (art. 2) y dada las posibilidades de implica esta subvención económica, de una estrategia para su conservación, a largo plazo.

.- Paralelamente, la propuesta de levantamiento-reconstrucción parcial del conocido “santuario de entrada, norte” se apoya en consideraciones recogidas en la propia Carta de Cracovia, cuando dice (art. 3): excepcionalmente (la reconstrucción) puede ser aceptada a condición de que esta se base en documentación precisa (...) e indiscutible. En efecto, recientes estudios arqueológicos (proyecto nacional I+D+i, PID2020-117449GB-100) permiten defender que nos encontramos ante un unicum cultural tan al interior de la península: un santuario de raíz semita.

Su importancia cultural y la existencia de un estudio exhaustivo del mismo, dado que se cuenta con la documentación y rigor necesario, es lo que aconseja dicha reconstrucción -levantamiento parcial del mismo. Además de favorecer una mejor conservación de la parte original. Obvia decir que esta propuesta se materializaría con por profesionales adecuados (art. 2), en una intervención claramente interdisciplinar (arquitectos, arqueólogos y restauradores) y con metodología y técnicas controladas en todo momento (art.2).

Por último, apuntar cómo las actuaciones que promovemos -viales de recorrido turístico y miradores- promueven el uso de modernas tecnologías, bancos de datos, sistemas de información y presentaciones virtuales (art. 5).

ECOPARQUE HISTÓRICO

Pretendemos la reconversión del jardín generado en 2003 – cerca de 4000 m²- y ubicado dentro de las infraestructuras del Parque, reconvertirlo y ampliarlo -temáticamente- con una cuádruple actuación histórico-patrimonial.

- La importancia e interés de este tipo de actuaciones está recogida en la reunión (Carta) de Florencia (1981), por el Comité Internacional de Jardines Históricos ICOMOS-IFLA. Esta actuación no es pretenciosa, pues en la citada Carta ya se recoge que la denominación de jardín histórico se aplica lo mismo a jardines modestos que a grandes parques de composición formalista o de naturaleza paisajista. Cumple, además, 5 de las características que se piden a este tipo de actuaciones: a). se trata de una composición arquitectónica cuyo material es esencialmente vegetal y, por lo tanto, vivo, perecedero y renovable. Por lo tanto, es cambiante a lo largo de los años y de las estaciones; b). está ligado a un monumento (el propio BIC) y, además, en ningún momento puede desligarse de su entorno; c). tiene un interés público desde el punto de vista histórico, de hecho, es una de las dos zonas vegetales más significativas del todo el término municipal de Valdepeñas; d). Se pretende, con el proyecto, proceder a su mejor protección, identificar e inventariar sus especies y, ponerlo en valor; f).- precisa, a partir de ahora, de una intervención diferente, a saber: de mantenimiento, de conservación y de restauración; f). Este jardín, a partir de ahora EcoParque histórico se conservará en un entorno más apropiado y toda modificación del medio físico que ponga en peligro el equilibrio ecológico debe ser evitada.

Previsión de mecanismos para la conservación sostenible del patrimonio histórico de uso turístico (máximo 5 puntos)

Se valorará la sostenibilidad general de la propuesta, tales como: la durabilidad de los materiales de

aportación, la economía de mantenimiento; la compatibilidad del uso turístico con los valores patrimoniales, la rentabilidad social, las aportaciones a la accesibilidad universal del bien, etc.

El **turismo cultural, como instrumento para el desarrollo local sostenible y la preservación del patrimonio**, es la base de este proyecto que plantea el Ayuntamiento de Valdepeñas para dinamizar el Parque Arqueológico Cerro de las Cabezas.

El proyecto se hace desde una perspectiva de gestión turística integrada socialmente, territorialmente y económicamente, que por encima de todo **pone en valor el patrimonio arqueológico y medioambiental**.

Uno de los grandes objetivos del proyecto es **la interpretación del patrimonio** (La Interpretación del Patrimonio puede definirse como la revelación in situ del significado del patrimonio natural, cultural o histórico, al público general que visita ciertos lugares en su tiempo de ocio), que como disciplina eficaz de comunicación constituye una herramienta de gestión que permite lograr **sinergias que hacen compatible la conservación del patrimonio local con el desarrollo económico y social generado por el turismo**, hecho que garantiza la sostenibilidad de los recursos turísticos patrimoniales.

CONSERVACIÓN SOSTENIBLE

Valdepeñas posee un importante patrimonio tanto de carácter mueble como inmueble en el que destaca por su importancia el Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas. Es imprescindible su conservación a través de las distintas intervenciones que se realizan como los tratamientos de consolidación, reintegración física y cromática así como del mantenimiento de estructuras y zonas de acceso a las mismas, respetando las huellas que el paso del tiempo ha ido dejando y procurando una mínima intervención. Dichos preceptos son imprescindibles para **procurar un legado a las futuras generaciones**.

Todas las intervenciones planteadas se vienen experimentando en campañas precedentes que han ido variando con el trascurso del tiempo, tanto en la metodología como en la técnica empleada. Hemos investigado en el empleo de materiales con resultados importantes en lo que respecta a la buena estabilidad y conservación de los elementos tratados. La utilización de morteros de restauración en los que se incluye la cal hidráulica, aportan una durabilidad excepcional con respecto a otro tipo de cales, posibilitando la transpiración de las estructuras murarias evitando la retención de humedad y proliferación de sales solubles. Por otro lado, el hecho de intervenir en la canalización de las aguas pluviales como las de escorrentía, evita el deterioro producido por las distintas tipologías de humedad que pueden llegar a desembocar en la decadencia progresiva y destrucción de los distintos elementos estructurales. Por todo ello, a través de estas intervenciones procuramos una **conservación preventiva que economiza el mantenimiento y lo alarga en el tiempo**.

Todo este tipo de trabajos de conservación patrimonial son perfectamente compatibles con el uso turístico de los mismos por haber concebido un proyecto de conservación y peatonalización de las zonas visitables, procurando el tránsito y accesibilidad universal a los distintos espacios sin menoscabo del entorno arqueológico. Para dicho fin se han planteado la colocación de pasarelas integradas con el entorno y que cubrirán una red de recorridos que permitirán una buena comprensión general de la ciudad ibérica.

COMPATIBILIDAD USO TURÍSTICO Y PATRIMONIO

El Cerro de las Cabezas ofrece un turismo arqueológico que suple las tres necesidades elementales del visitante. En primer lugar, está el **aspecto cultural**, dirigido a visitantes con inquietudes intelectuales. Por otra parte, suple las necesidades de **ocio cultural**. En tercer lugar, dadas las características del yacimiento, hablamos de necesidades de ocio relacionado con **elementos naturales y/o paisajísticos**.

Existe un mercado amplio determinado por el turismo rural y arqueológico, la cultura y la naturaleza.

No obstante, el aprovechamiento de los valores, recursos y capacidades del yacimiento requieren seguir un criterio de sostenibilidad y respeto hacia la ruina y el contexto arqueológico. No dejamos de hablar de un bien patrimonial que está en continua investigación y cuyo potencial futuro tanto en el ámbito investigador como en el turismo arqueológico es muy grande.

La popularización o acercamiento de la cultura a la mayoría de la población no debería ser incompatible con el establecimiento o la continuidad de programas de investigación que sirvan para profundizar más los conocimientos que se tengan sobre el Parque Arqueológico

El Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas sabe que **mantener el equilibrio entre el uso turístico y el mantenimiento del patrimonio arqueológico hace posible garantizar la viabilidad del yacimiento.**

RENTABILIDAD SOCIAL

El Cerro de las Cabezas debe ser una **seña de identidad de la ciudad de Valdepeñas**. Un punto de obligada visita tanto para las personas locales como los turistas. Un centro de conocimiento, de esparcimiento, de ocio y de disfrute. Realizando un trabajo apropiado, no solo en el yacimiento sino en el patrimonio arqueológico local, el parque arqueológico se puede transformar en un **motor económico del municipio**.

Mejorar un yacimiento como El Cerro de la Cabezas sirve para potenciar y aumentar su valor turístico. Poder atraer visitantes al yacimiento constituye una de las bases para **fortalecer la economía de Valdepeñas**, se ofrecen así nuevas oportunidades de negocio a las personas que allí residen.

Con este proyecto se consiguen múltiples beneficios para el territorio:

- Favorece la creación de empleo estable y especializado en el sector turístico y cultural
- Promueve nuevas oportunidades de negocio
- Propicia el interés de los habitantes por la recuperación de costumbres, tradiciones y creencias locales, aspectos que tiene una repercusión directa sobre el reforzamiento de la identidad y la fijación de la población al territorio.
- Aporta un valor añadido a Valdepeñas al aportarle diferenciación y lo hace más competitivo
- Consolida el desarrollo de políticas, programas y proyectos conjuntos entre el sector turístico y cultural.
- Genera recursos económicos que pueden invertirse en el mantenimiento, protección y difusión del patrimonio.
- Facilita la creación de sinergias entre la población de Valdepeñas y los turistas.

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL

El disfrute del patrimonio forma parte de los derechos de los ciudadanos; y por ello se debe promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de igualdad de todos los derechos por todas las personas con discapacidad.

Existe una creciente importancia social del Patrimonio Cultural y la necesidad de preservarlo y, a la vez, de ponerlo en valor, haciéndolo accesible –**en el mayor grado posible en cada caso**– a la sociedad en su conjunto y, en concreto, a aquellas personas con distintas capacidades, que a menudo ven mermadas sus posibilidades de conocimiento y disfrute del Patrimonio.

La accesibilidad Universal al Patrimonio Cultural va más allá de la accesibilidad física,

sensorial o cognitiva para **ahondar en la experiencia de la percepción y uso de esa pieza del Patrimonio.**

En este proyecto se han tenido en cuenta estos requisitos esenciales:

1. No resultar intrusivos, no generar incoherencia con el conjunto.
2. Dar respuesta a las necesidades de cualquier posible visitante o usuario.
3. Lograr resolver la cadena de la accesibilidad dentro del Parque Arqueológico.

3.4. RELACIONADOS CON LA POTENCIALIDAD TURÍSTICA. (máximo 25 puntos).

Se deberá argumentar de qué manera la propuesta de intervención va a enriquecer o revitalizar la actividad turística de la entidad local o de la comunidad autónoma.

Se deberá justificar y garantizar de forma expresa que la actuación será motor de actividad turística, así como promotora y generadora de cultura y cohesión social más allá del momento de finalización de la misma.

Importancia de la intervención para la oferta turística del destino (máximo 15 puntos).

Se valorará la apertura al público del BIC, sistemas de reservas, mecanismos facilitadores de visitas, establecimiento de sistemas de reservas o la conversión del BIC en museo. Descripción de cómo serán realizadas estas actuaciones.

La Ciudad ibérica del Cerro de las Cabezas cuenta con una importante infraestructura destinada a la recepción de visitantes como puede ser el Centro de interpretación del Cerro de las Cabezas, uno de los más importantes y completos del mundo ibérico, que junto con el recién inaugurado albergue y los renovados espacios verdes que conforman el parque que circundan el complejo de apoyo al yacimiento, han hecho posible que el 22 de octubre de 2022 el consejo de gobierno de la junta de comunidades de Castilla la Mancha lo declarara **Parque Arqueológico.**

Este reconocimiento ha hecho posible su inclusión dentro del itinerario turístico de la **red de Parques Arqueológicos de Castilla la Mancha** lo que implica una mayor difusión y flujo de visitantes. Esto unido a su ubicación junto a la autovía de Andalucía A4 (E5) y su señalización dentro del programa **SISTHO** (Sistema de Señalización Turística Homologada en las carreteras estatales), incrementará considerablemente su potencialidad como destino turístico y la posibilidad de que todos los usuarios de la autovía tanto nacionales con de otras nacionalidades puedan acceder al parque arqueológico.

Todo ello unido a las actividades que se desarrollan a lo largo del año, como las jornadas de puertas abiertas, visitas teatralizadas, conciertos y obras de teatro, implicarán que este recurso turístico tendrá una **rentabilidad social y económica en la sociedad no solo de Valdepeñas sino de su entorno y comarca** (restauración. Hostelería, hoteles, comercio, etc.)

Por otro lado, todo lo expuesto anteriormente ha posibilitado que el parque arqueológico del Cerro de las Cabezas tenga el compromiso de **calidad turística SICTED** que otorga el Ministerio de industria, Comercio y Turismo, tras pasar las inspecciones de calidad pertinentes.

La mayor sensibilidad en torno al patrimonio cultural es uno de los rasgos de la sociedad actual. Turistas y ciudadanos de las ciudades demandan mayores grados de protección a los restos del pasado y las autoridades políticas dan respuesta a esa demanda. En este sentido, los **Parques Arqueológicos** son el reflejo de esa nueva oferta en la que muestras del pasado conviven con espacios de descanso con el objetivo de dar a conocer de forma sencilla y divertida periodos anteriores de las ciudades y pueblos.

Cada vez son más las personas que resuelven su tiempo de expansión con el disfrute que

ofrecen los recursos patrimoniales culturales o naturales. Esta tendencia social debe ser satisfecha desde las diferentes administraciones públicas con nuevos planteamientos de gestión encauzados al uso social del patrimonio.

Este proyecto quiere potenciar el atractivo turístico de un Parque Arqueológico como el Cerro de las Cabezas, para ello se busca generar **nuevas expectativas e inquietudes**, favoreciendo e impulsando que el potencial visitante de estos lugares vaya a conocer estos territorios de forma presencial.

La Junta de Comunidades de Castilla la Mancha / El Ayuntamiento de Valdepeñas, **con el fin de seguir facilitando el acceso a la cultura** de nuestra región a todos los ciudadanos, ha establecido que por ahora la visita al Cerro de las Cabezas será gratuita.

Con respecto al mecanismo para facilitar las visitas y establecer las reservas pertinentes, se realizan a través de los distintos medios establecidos para tal efecto, por puedan ser los teléfonos de contacto y correo electrónico especificados en las distintas páginas web dedicadas al patrimonio de Valdepeñas como puedan ser la del Ayuntamiento de Valdepeñas, Junta de Comunidades de Castilla la Mancha así como en la oficina de turismo del Ayto. de Valdepeñas. Así mismo estamos a la espera de que se incluya la función de reservas “On Line” para facilitar, aún más, el acceso a las distintas visitas programadas.

Tfnos. De contacto. 926 329200 Ext. 339

Correo electrónico. cerrodelascabezas@valdepenas.es
turismo@valdepenas.es

El Cerro de las Cabezas se puede convertir en un símbolo de identidad para Valdepeñas, mediante este proyecto conseguimos valorar la funcionalidad y potencialidad turística del Parque Arqueológico:

- Actualmente se organizan visitas para grupos y colegios, que incluyen diferentes actividades, pero gracias a este proyecto las visitas podrán ser más interactivas al contar con un arqueódromo en el eco-parque histórico y además tener una zona habilitada para escuela con nuevos equipamientos. Todas las nuevas actuaciones van a conseguir **mejorar la experiencia de la visita**, incorporando nuevas instalaciones que potencian el valor del parque.
- El Parque Arqueológico desde una **visión inclusiva** ha querido, con este proyecto, actuar y mejorar la accesibilidad. Se incluye una triple red de caminos que, adaptándose a las condiciones inherentes de accesibilidad de cada espacio, permite que todo el mundo pueda disfrutar del yacimiento; las actuaciones que mejoran la accesibilidad del parque facilitan las visitas a potenciales visitantes que antes no podían acceder.
- La incorporación de los miradores- puntos de descanso, totalmente accesibles, con un techado permite incorporar **puntos con adaptación al cambio climático** que protegen al visitante de sol y lluvia; y al mismo tiempo incorpora nuevas atracciones digitales con la posibilidad de utilizar la realidad aumentada para hacer un viaje al pasado y observar los edificios de la ciudad en su estado original.
- Mediante las actuaciones de **digitalización** se mejora y facilita la visita al parque, ya que se mejora la señalización ofreciendo información con códigos QR, se incorpora la realidad aumentada que facilita la transmisión del conocimiento adquirido en las excavaciones, se incluyen medios digitales para introducir explicaciones más amenas y visuales, se crea un gemelo digital para obtener, verificar y gestionar información y

anticiparse a necesidades.

- Las necesidades existentes con relación al fomento de una cultura de conservación y protección del Patrimonio demandan el fortalecimiento de las actividades educativas en el ámbito formal y no formal enfocadas a generar un cambio educativo en la población con respecto al patrimonio. Esta sensibilización permitirá en el largo plazo un **mayor acercamiento entre el patrimonio y los diversos miembros de la sociedad, a través de la comprensión y la valoración**. Por todo ello el proyecto incluye actuaciones que inciden en este punto como son el arqueódromo y los equipamientos de escuela, y el uso de herramientas digitales que facilitan la transmisión del conocimiento.

Todas las actuaciones tienen como objetivo final dinamizar el potencial turístico del Parque Arqueológico del Cerro de las Cabezas, pero siempre desde el respeto y la conservación del patrimonio arqueológico.

La solicitud de actuación forma parte de itinerarios históricos-artísticos o está incluida en conjuntos histórico (máximo 10 puntos).

Justificación y garantía de que una vez materializada y finalizada la inversión, la actuación seguirá generando y promoviendo la cultura y la cohesión social. Descripción y acreditación del itinerario histórico-artístico o el conjunto histórico en el que está incluida la actuación. Descripción motivada de que el itinerario histórico-artístico o conjunto histórico trasciende más allá del ámbito local

RED DE PARQUES ARQUEOLÓGICOS DE CASTILLA LA MANCHA

Los **Parques Arqueológicos** existentes en Castilla-La Mancha son unos espacios físicos dentro de los cuales, sin perjuicio de la concurrencia de otros valores culturales o naturales, confluyen necesariamente los siguientes factores:

- a) La presencia de uno o varios bienes de interés cultural declarados, con categoría de Zona Arqueológica, conforme a la legislación de Patrimonio Histórico vigente.
- b) Unas condiciones medioambientales adecuadas para la contemplación, disfrute y comprensión públicos de las mencionadas Zonas Arqueológicas.

Con el Cerro de las Cabezas, la **Red de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha** cuenta con siete parques, formando parte de la misma Recópolis, Alarcos, Carranque, El Tolmo de Minateda, Segóbriga y Libisosa.

Esta **Red de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha** presenta una visión de los distintos períodos de ocupación humana más representativos en la comunidad, que abarca desde la edad de bronce hasta la época medieval.

Los objetivos que pretende alcanzar esta Red son: la protección, mejora y transmisión a las generaciones futuras de aquellos elementos señeros del patrimonio arqueológico de la región; la intensificación en la divulgación de dicho patrimonio histórico; el fomento del desarrollo sostenible en el ámbito de los parques arqueológicos; y, por último, propiciar la corresponsabilidad y la colaboración de los entes públicos con competencia sobre dichos ámbitos al objeto de evitar posibles disfunciones en el ejercicio de éstas.

RUTAS DEL VINO DE VALDEPEÑAS

El Parque Arqueológico de la Ciudad Ibérica del Cerro de las Cabezas se encuentra incluido en el recorrido turístico de las Rutas del Vino de Valdepeñas, certificada en el año 2019 por Rutas del Vino de España, Club de Producto Enoturístico dirigido por ACEVIN. (Asociación

de Ciudades de España del Vino).

Entre los objetivos de las Rutas del Vino de Valdepeñas se encuentran: ·

- Promocionar el nombre e identidad de "Ruta del Vino de Valdepeñas"
- Promocionar turísticamente el ámbito geográfico de la Denominación de Origen Valdepeñas, uniendo su imagen al vino.
- Promover e impulsar, desde las entidades públicas y privadas, políticas turísticas coordinadas con todos los sectores implicados.
- Coordinar a los interlocutores turísticos de los municipios asociados con la finalidad de establecer una política de consenso en todas las acciones.
- Promover las iniciativas de turismo enogastronómico mediante la realización de toda clase de eventos, de actividades culturales y artísticas con el objetivo de favorecer el crecimiento de la oferta turística en la zona.
- Formular una oferta turística sostenible en los municipios asociados y proyectar y desarrollar programas y actividades de interés turístico.
- Asesorar y colaborar con las entidades locales de la zona en materia de turismo. · Gestionar los programas turísticos relacionados con la "Ruta del Vino de Valdepeñas" que les encomienden sus asociados.
- Sensibilizar a la sociedad ante la importancia del desarrollo turístico sostenible de la zona y los municipios asociados.
- Representar los intereses turísticos de los asociados en los asuntos encomendados.
- Cualesquiera otra actividad que pueda estar relacionada con la promoción y dinamización turística no prevista en los apartados anteriores.

PROMOCIÓN DE CULTURA Y COHESIÓN SOCIAL.

Las cada vez mayores y lógicas demandas sociales de calidad de vida en espacios urbanos y rurales explican en buena medida la creciente sensibilidad social en torno al patrimonio en sentido amplio, como bien colectivo, importante para la **cohesión social**.

En relación con ello, destaca la proliferación de espacios recreativos que integran el entorno natural junto con los vestigios arqueológicos, cuya finalidad es la difusión de los valores artísticos, culturales e históricos no solo de la población cercana a ellos, sino también a nivel nacional.

El cerro de las Cabezas como parque arqueológico es un lugar que permite transmitir el legado histórico a nuestra sociedad. La investigación arqueológica es el principal motivo de un yacimiento y se persigue conocer el pasado de la ciudad, su historia, sus orígenes en busca de la identidad propia de nuestro presente. Podemos decir que el Cerro de las Cabezas otorga **conocimiento sobre el pasado**, permite fortalecer el **sentimiento identitario** y de **pertenencia a una sociedad**.

Este proyecto demuestra una evolución en la estrategia y la planificación con la visión de trabajar en la consecución de un **territorio cohesionado en el que la identidad y los valores patrimoniales constituyan el eje del propio territorio**, así como en el fortalecimiento del respeto hacia la identidad local y a su vinculación con el patrimonio natural, cultural y social.

Con este proyecto se pretende:

- Impulsar en términos turísticos y/o culturales los recursos patrimoniales naturales y culturales hacia una repercusión sobre la economía local. Trabajando también desde el aspecto de la calidad turística.
- Fomentar la sensibilización y participación ciudadana en este proceso.
- Promover sinergias que se materialicen en la configuración de redes, redes cuya fortaleza pueda repercutir en el territorio y su ordenación. Creando sinergias con

diferentes actores sociales y empresariales.

- Favorecer modelos de desarrollo local sostenibles.
- Contribuir al conocimiento científico de la ciudad íbera en el entorno del yacimiento a través de la arqueología.
- Contribuir a la educación y sensibilización de las nuevas generaciones con el campus del parque. (arqueódromo y escuela)

Por todo ello, es importante vincular el yacimiento con proyectos de carácter integral en el municipio. Un ejemplo de ello es el albergue que se está construyendo como nuevo recurso turístico que pone en valor el Parque arqueológico Cerro de las Cabezas.

Para cumplir con la divulgación del patrimonio cultural y medioambiental, el parque ya cuenta con un centro de interpretación; y ahora con este proyecto se va a mejorar los puntos de información en el propio yacimiento, utilizando realidad aumentada y códigos QR. También se va a potenciar el uso didáctico con los equipamientos de escuela y se va a incorporar un arqueódromo en el eco parque histórico.

Y además, para fomentar el patrimonio medioambiental, se va a convertir el actual jardín en un eco parque histórico y además se va a instalar un mirador en la cima del cerro que permitirá disfrutar y entender el Paisaje Cultural.

Firma electrónica del solicitante