

# CONAMA 2024

**TURISMO EDUCATIVO-AMBIENTAL**  
Conservando el patrimonio natural

Asociación Cultural  
**MARCILLA VIVA**

Marcilla de Campos (Palencia)



# Índice de contenido

---

Resumen	3
1°. Contexto en el que se sitúa el proyecto desde el punto de vista social, económico, cultural y ambiental.	3
2°. Objetivos del proyecto.	3
3°. Origen del proyecto y participantes	4
4°. Descripción general del proyecto	5
A.- Arquitectura popular o arquitectura de barro.	5
B.- La laguna de Marcilla:	7
C.- Esculturas de gran tamaño fabricadas con materiales reciclados de aperos de labranza.	7
D.- Ámbito digital:	8
E.- Ámbito turístico.	8
F. Ámbito educativo	9
5°. Eventos para sensibilización (año 2024)	10
Jornada de voluntariado "A Huebra" para plantación de árboles	10
Jornada de voluntariado para la recuperación del humedal de Pozocuende	10
Día de Vino y Ovino	10
Día de la Laguna	10
6°. Sostenibilidad del proyecto	11
Económica	11
Social	11
Medio ambiental	11
7°. Innovación	11
8°. Transferibilidad	12
9°. Impacto	12
10°. Participación	13
8°. Balance y evaluación del proyecto: efectos actuales de las acciones puestas en marcha y los esperados en el futuro sobre la mejora del medio ambiente y de la calidad de vida de las personas.	13
9°. Recursos materiales, humanos y financieros utilizados en el proyecto para su realización y su funcionamiento.	14



## Introducción

Marcilla Viva es una asociación que parte de una iniciativa ciudadana surgida en un pequeño pueblo de la provincia de Palencia. Desde 2021 comenzó este proyecto para la promoción del turismo educativo-ambiental. La intención es mantener el pueblo vivo poniendo en valor nuestros recursos naturales, nuestras tradiciones y nuestras raíces.

Nuestro compromiso con la sostenibilidad de nuestro municipio nos ha motivado a presentar este proyecto al premio Conama. Creemos que este proyecto se adecua al espíritu Conama y lo que promueve.

Para facilitar la valoración de este proyecto se resumen a continuación los epígrafes que responden a cada uno de los criterios de evaluación.

Criterio de valoración	Resumen	Epígrafe
Objetivos	Los objetivos del proyecto contribuyen a la conservación del patrimonio natural del pueblo	2º
Sostenibilidad	El proyecto pretende una sostenibilidad económica, social y ambiental	6º
Innovación	La metodología utilizada en este proyecto supone innovaciones en la forma de dar a conocer el patrimonio de muchos pueblos de España.	7º
Sensibilización	Las jornadas de voluntariado ambiental y los eventos organizados en el pueblo contribuyen a sensibilizar a los participantes de los problemas medioambientales que sufren nuestros ecosistemas	5º
Transferibilidad	En muchos de los pueblos de la España rural puede aplicarse la metodología de este proyecto para conservar el patrimonio natural	8º
Participación	Vecinos del pueblo, veraneantes, asociaciones e instituciones locales y provinciales participan en esta iniciativa.	3º
Impacto	Este proyecto ha tenido gran repercusión en los medios de comunicación. Esto ha hecho que muchas personas se acerquen a nuestro pueblo. De esta forma se palía la soledad que habitualmente se siente. Marcilla está más viva.	9º

## 1º. Contexto en el que se sitúa el proyecto desde el punto de vista social, económico, cultural y ambiental.

Marcilla es un pueblo típico de Tierra de Campos que reúne muchas de las características que se repiten a lo largo de la comarca:

A nivel social es una de las localidades que más ha acusado la despoblación pues en pocas décadas ha pasado de tener cuatrocientos habitantes a tan solo 48, la mayoría jubilados. Actualmente luchamos por revertir este fenómeno poniendo en valor todos los elementos que pueden atraer población.

Los recursos económicos de Marcilla provienen íntegramente de la agricultura de secano. Marcilla carece de bares, tiendas o cualquier otro negocio.



Desde el punto de vista ambiental las personas mayores, que han vivido pegadas a la tierra, cuentan que han visto un enorme cambio en los últimos cincuenta años en los ecosistemas que nos rodean. La concentración parcelaria, la mecanización del campo y el empleo de multitud de sustancias químicas usadas en la agricultura han tenido consecuencias catastróficas para la fauna y la flora que nos rodea. Se ha multiplicado por diez la producción de nuestras tierras, pero para ello hemos pagado un alto precio.

## 2º. Objetivos del proyecto.

---

A.- El proyecto Marcilla Viva tiene como objetivo principal la "conservación y puesta en valor del patrimonio natural del municipio en sus diferentes vertientes: medioambiental, arquitectónica, etnográfica y cultural.

B.- Recuperación y mejora de espacios naturales degradados en las proximidades del casco urbano.

C.- Toque de alarma de los problemas ambientales: disminución de la biodiversidad, contaminación del suelo, del agua, etc...

D.- Dar a conocer a los visitantes las características propias de la cultura rural desde los puntos de vista histórico, etnográfico y medioambiental.

E.- Hacer llamada al turismo para que vengan a disfrutar de los muchos encantos de este pueblo y valore la posibilidad de residir en el municipio para revertir el fenómeno de la despoblación.

F.- Implicar a los vecinos en diferentes tareas: limpieza del entorno, cuidado de jardines, información y guía de personas que acuden, etc.

G.- Poner en valor la arquitectura tradicional o arquitectura de barro mediante la conservación de edificios antiguos y la construcción de alguno nuevo con técnicas tradicionales.

H.- Crear un puesto de trabajo que haga funciones de guía medio ambiental para grupos de escolares y público en general, a la vez que realice otras labores propias del ámbito municipal o mantenga abierto el teleclub.

## 3º. Origen del proyecto y participantes

---

El proyecto surge como idea de un profesor (actualmente jubilado) que durante años ha realizado y sigue realizando visitas al pueblo con escolares de Educación Primaria para poner en práctica un proyecto interdisciplinar que antes han trabajado en el colegio. Trabajan todas las áreas curriculares con especial incidencia en el Conocimiento del Medio Natural y Social y muy dirigido a la Educación Ambiental.





*1 Alumnos de un colegio palentino visitan el proyecto*

Varias personas han decidido apoyarle para que el proyecto siga desarrollándose y llegue a más personas. Para ello este año hemos constituido una asociación sin ánimo de lucro denominada "Marcilla Viva".

Algunos vecinos colaboran dando ideas, aportando su experiencia de viejos labradores, cuidando los jardines o sintiéndose orgullosos de las novedades que van apareciendo en el pueblo. Otros aportan su mano de obra de forma desinteresada. Un joven se encarga del aspecto digital de todo el proyecto. Difunde el proyecto en las redes sociales Youtube, Instagram y Tiktok. También ha creado el sistema de visita libre guiada por códigos QR, audios y vídeos.

La **Asociación de mujeres "Santa María de la Cabeza"** organiza anualmente una concentración de personas con discapacidad. Una de las actividades habituales es la visita de estas personas a los lugares de interés citados.

El **Ayuntamiento de Marcilla de Campos, la Diputación de Palencia y La Consejería de Medio Ambiente de la Junta de Castilla y León** colaboran de distintas formas con nuestra iniciativa.

El proyecto está comprometido con la **ONG palentina Amidecon** (Amigos para el desarrollo de la República Democrática del Congo). (<https://amidecon.org/>). Se informa a todos los visitantes de la labor solidaria de esta organización, solicitando colaboración para el progreso de uno de los países más empobrecidos del mundo.

Otras entidades como la **Fundación Caja de Burgos Fundación la Caixa** han patrocinado labores de voluntariado.

## 4º. Descripción general del proyecto

---

### Motivación

En la mayoría de los pueblos de Tierra de Campos, en los últimos sesenta años se han conocido los cambios más acusados producidos en el mundo rural a lo largo de la historia. En unas décadas hemos pasado de una sociedad arcaica a la que todos conocemos hoy.

La mecanización de la agricultura ha supuesto consecuencias desastrosas para la población rural. A la vez que han mejorado las condiciones de vida se han ido vaciando los pueblos.

Aún quedan muchos vestigios de lo que fue la forma de vida y de trabajo de aquella época que constituyen documentos fehacientes de nuestra historia más próxima.



El proyecto consiste en organizar todos los recursos existentes en el pueblo para que puedan ser conocidos por el público en general de forma que lo hemos convertido en una especie de pueblo – escuela – museo, para todo tipo de público.

Las personas mayores recuerdan su cultura de sociedad rural y los más jóvenes descubren el modo de vida de sus antepasados que constituye sus propias raíces

## **SEIS ámbitos de actuación:**

### **A.- Arquitectura popular o arquitectura de barro.**

Se utiliza la tierra cruda. Es sin duda la técnica constructiva más ecológica y sostenible que existe pues no se consume energía ni en el transporte ni en la elaboración de materiales. Por tanto tampoco se emite CO2.

Recursos existentes:

Se han recuperado para hacerlos visitables y convertirlos en parte de este proyecto:

- Una caseta de era típica que se conserva como a principios del s. XX, con todos los utensilios y máquinas de aquella época.
- Un palomar que estaba en ruinas y ahora está lleno de palomas. Vídeo sobre la restauración del palomar: <https://bit.ly/v-palomar>



2 Palomar restaurado para el proyecto 3 Caseta de era preparada para visita

- Una bodega con lagar que alberga cantidad de objetos con valor etnográfico. También recoge una recopilación de unas trescientas palabras “moribundas” pues representan objetos en desuso.



4 Lagar convertido en museo

- Un viejo pajar convertido en herradero y luego en cochera de los primeros tractores, como muestra de la adaptabilidad de los edificios.
- La iglesia parroquial que forma parte de la arquitectura popular.
- La fuente de la plaza, de principios del s XX, obra del arquitecto palentino Jerónimo Arroyo. Vídeo sobre los trabajos realizados en esta fuente: <https://bit.ly/v-fuente>





5 Fuente de la plaza con mecanismo de bombeo recuperado

### Recursos nuevos:

- Se ha construido en la zona de las bodegas una caseta guardaviñas de tapial y adobe, con cubierta de ramas de olmo bajo la teja.



6 Caseta guardaviñas para mostrar métodos de construcción ecológicos

- Ha llegado a este ayuntamiento la preceptiva Comunicación Ambiental para la construcción de un pequeño aprisco que estará habitado por unas ovejas y un burro, en memoria de la ganadería desaparecida. Constituirá un recurso más.

### B.- La laguna de Marcilla:

Junto al casco urbano de marcilla se encuentra una laguna única que caracteriza al pueblo.

A lo largo de la historia la laguna siempre ha sido un lugar importante para los habitantes de Marcilla. No sólo por su valor paisajístico, sino que se utilizaba en el día.

En la actualidad conserva un **gran valor medioambiental**, especialmente por su fauna y su flora.

Como parte del proyecto se ha construido una **plataforma de observación de aves** con madera reciclada. Se pretende poner en valor este entorno su fauna y su flora, y que para los visitantes no quede como una simple acumulación de agua junto al pueblo.





7 Observatorio de aves en la Laguna



8 Carteles informativos sobre aves en la Laguna

Para dotar a la laguna de interés también se han colocado diferentes **carteles que hablan de la fauna, la flora y leyendas** tradicionales del pueblo que se fundamentan en dicha laguna.

Una de las esculturas del proyecto complementa la zona de la laguna. Se trata de un reloj de sol con fines educativos.



9 Reloj de sol didáctico junto a la Laguna

### C.- Esculturas de gran tamaño fabricadas con materiales reciclados de aperos de labranza.

Un vecino del pueblo ha construido hasta el momento más de una decena de esculturas instaladas al aire libre, en terreno público. Tienen un fin didáctico y marcado carácter medio ambiental. Ponen de manifiesto algunos de los problemas de nuestro entorno natural. Algunas están dotadas de sonidos y/o movimiento. Todas están ilustradas con una composición literaria original en forma de poema descriptivo, fábula o leyenda.



10 "Máquina del tiempo"



11 Parte de la composición "El Grillo y la Libélula"



## D.- Ámbito digital:

- Se ha llevado a cabo la digitalización de todos los lugares de interés de forma que pueden verse en 3D a través de la aplicación Street View de Google Maps. Por ejemplo en este link se puede ver la bodega museo <https://bit.ly/sv-bodega>

- Se difunden todos los recursos del proyecto y las novedades en las redes sociales.

- En Instagram a través del perfil @visitamarcilla. Se publica contenido semanalmente con la acogida de muchos seguidores.
- <https://www.instagram.com/visitamarcilla/>
- En el canal de YouTube "Visita Marcilla de Campos" que ya cuenta con más de 38 vídeos donde se publica la labor que el equipo de voluntarios realiza para llevar a cabo el proyecto. Cuenta ya con más de 16.000 visualizaciones.
- <https://www.youtube.com/@visitamarcilla>
- En el canal de TikTok @visitamarcilla. Con vídeos que alcanzan hasta 2,9 millones de visualizaciones. <https://www.tiktok.com/@visitamarcilla>

## E.- Ámbito turístico.

El proyecto atrae visitantes al pueblo de dos maneras:

### Visita libre guiada por códigos QR:

Se parte de un plano turístico que se descarga en el móvil capturando un código QR. Puede encontrarse en la plaza y en el barrio de bodegas. En él está definido el itinerario a seguir.



12 Plano turístico para la visita libre del proyecto

A lo largo del recorrido hay una treintena de códigos QR que enlazan con archivos de audio, vídeo, canciones y vista inmersiva de edificios de Google Streetview, de forma que con ayuda de un dispositivo móvil se puede recibir una explicación completa de cada punto de interés.





13 Códigos QR junto a la escultura dedicada a

### Visita con guía para grupos:

Para grupos, concertando previamente la visita. Ya sean escolares o turistas, el contenido se adapta al público. Se realizan visitas en inglés.



14 Grupo de turistas visita una de las esculturas



15 Grupo de turistas visita La Laguna

Dura en torno a tres horas y se puede terminar con la degustación de un vino elaborado en una bodega del pueblo.

## F. **Ámbito educativo**

El proyecto tiene una gran intención educativa. Uno de los vecinos que trabaja en el proyecto fue maestro y ha creado un material didáctico que hace del proyecto una experiencia donde alumnos de todas las edades pueden trabajar diversas asignaturas de forma transversal.

*15 Grupo la Universidad Popular visita la Laguna*

Este material didáctico se pone en manos de los profesores que pueden preparar temario antes de realizar la visita, y les sirve como guía para realizar actividades en el pueblo.

En este vídeo se puede ver una de las visitas realizadas por un colegio de Palencia: <https://youtu.be/sidC-EX14fc>



16 Escolares de un colegio de Palencia visitan el proyecto



## 5º. Sensibilización

Como se ha explicado el pueblo tiene más de 30 puntos de interés que durante las visitas se explican siempre desde un enfoque ambiental. La misión es educar a los visitantes sobre la importancia que tiene mantener nuestro patrimonio natural, como interactúa el ser humano con el medio en el entorno rural y qué podemos hacer para mantenerlo.

Algunos ejemplos son:

- La escultura del grillo, que pone de manifiesto la desaparición del grillo campestre en la región.
- El Agrimonster que es una escultura que representa cómo la agricultura moderna se está convirtiendo en un monstruo debido al uso de los pesticidas.
- La caseta guardaviñas que pone en valor la construcción con adobe y tapial que es 100% sostenible ya que no requiere ningún tipo de combustible.

De forma añadida, en paralelo con las visitas de turismo educativo-ambiental se organizan eventos para alcanzar a más personas. La finalidad es sensibilizar, conservar y proteger nuestro patrimonio natural. Estos eventos son importantes para dar a conocer el valor natural que tiene el entorno del pueblo y la labor de la asociación Marcilla Viva. Además los eventos hacen que la comunidad se mantenga implicada con la asociación.

### Jornada de voluntariado “A Huebra” para plantación de árboles

En el mes de abril se organizó una jornada, con apoyo de la Diputación de Palencia, que consistió en la plantación de 60 árboles en el entorno de la Laguna de Marcilla de Campos y del Barrio de Bodegas. Para realizar el trabajo acudieron más de 30 personas de forma desinteresada.

Los árboles fueron apadrinados por sus plantadores quedando etiquetados con el nombre de su padrino. Estos se responsabilizarán de su mantenimiento.



17 Voluntarios plantando árboles



## Jornada de voluntariado para la recuperación del humedal de Pozocuende



18 Voluntarios en Pozocuende

Cerca de Marcilla se sitúa un pequeño humedal llamado Pozocuende. El manantial genera un pequeño estanque en el que hay construido un lavadero que durante siglos fue utilizado por los habitantes de Marcilla. Consistía un hábitat propio de anfibios que actualmente son una especie amenazada.

En las últimas décadas Pozocuende había quedado invadido por el movimiento de tierra y vegetación invasora.

Para recuperar ese entorno se organizó una jornada de voluntariado. Para ello contamos con la colaboración de la Fundación Caja Burgos, Fundación la Caixa.

Los trabajos han permitido generar un hábitat apropiado para la recuperación de los anfibios.

## Día de Vino y Ovino

La ganadería y la viticultura siempre han tenido un papel importante en el patrimonio natural de Marcilla. Por ello decidimos organizar una jornada para poner en valor ambos elementos.

La jornada consistió en una serie de exhibiciones: esquilado de ovejas en el corral ganadero, guía de un rebaño de ovejas mediante perro pastor adiestrado, proceso de manipulación tradicional de la lana y degustación de vino elaborado en Marcilla.

En este vídeo se puede ver un resumen del día de Vino y Ovino:

<https://www.youtube.com/watch?v=OaurcT0cHcw>

## Día de la Laguna

La Laguna es el enclave natural más valioso de nuestro pueblo. Se sitúa junto al casco urbano. Alberga fauna característica de un humedal de Tierra de Campos, que es la comarca en la que se encuentra Marcilla.

Aunque es un espacio de mucho valor ambiental que siempre sorprende a los visitantes, no es muy conocido en el entorno de la provincia. Por ello decidimos celebrar este evento junto a la Laguna.

La jornada consistió en una serie de actividades para recordar los usos tradicionales que los habitantes de Marcilla dieron a la Laguna, un concurso de pesca de cangrejos y también hubo tiempo para juegos populares y hasta un espectáculo de magia.



19 Demostración de lavado de ropa tradicional durante el Día de la Laguna



## 6°. Sostenibilidad del proyecto

---

### Económica

Este proyecto es altamente sostenible desde el punto de vista económico pues la inversión realizada es mínima. Los inmuebles que se visitan son aportados de forma voluntaria por sus propietarios que se encargan de su mantenimiento. Para las esculturas y construcciones nuevas se ha empleado materiales reciclados.

Dentro del aspecto económico hemos de valorar que si el pueblo es más conocido, recobra vida y se observa cierta actividad repercutirá en el valor de los inmuebles y habrá más demanda.

La intención es que en un futuro próximo este proyecto genere actividad económica a través de un guía que se responsabilice de gestionar y realizar las visitas, tanto para público adulto como para escolares.

### Social

Desde el punto de vista social, la mano de obra la han aportado voluntarios del pueblo con la colaboración de maquinaria de la cooperativa o el tractor de algún agricultor.

Los mismos vecinos informan a los visitantes de los lugares de interés.

Muchas personas del pueblo han colaborado mediante la cesión desinteresada de inmuebles, máquinas o aperos de labranza. De esta forma contribuyen a que se conserve nuestro acervo cultural.

### Medio ambiental

Una de las intenciones de este proyecto es poner en relieve problemas medioambientales existentes en nuestro ecosistema, un ejemplo es "La Fábula del Grillo y la Libélula" que habla de la modificación de la fauna local. Esto pretende concienciar a los visitantes del papel que tiene el ser humano en el entorno.

Los materiales que forman las esculturas son reciclados, en gran parte son partes de maquinaria agrícola antigua o recambios desgastados de maquinaria moderna. Durante las visitas se hace hincapié en la nueva vida que se puede dar a estos materiales.

## 7°. Innovación

---

El proyecto de turismo educativo-ambiental es innovador por varios motivos:

- Combina la preservación del patrimonio natural y cultural de un pequeño pueblo con el uso de tecnología moderna, como códigos QR y visitas inmersivas en 3D, para atraer turismo y educar a público de todas las edades.
- Integra actividades de sensibilización ambiental, voluntariado y arte ecológico, lo que permite un enfoque multidimensional para conservar el entorno rural y revitalizar la comunidad de manera sostenible y participativa.
- El proyecto no solo recupera espacios físicos, sino que **crea nuevas experiencias, como las esculturas hechas con materiales reciclados** que fomentan la **reflexión ambiental**. Este enfoque educativo y artístico se integra en un sistema sostenible, en el que los visitantes pueden aprender sobre el impacto humano en el ecosistema mientras exploran el entorno natural a través de medios modernos.



## 8º. Transferibilidad

---

Todos los pueblos por pequeños que sean tienen recursos únicos procedentes de su historia, su entorno y su tradición. Todos comparten la cultura rural con valores que no podemos dejar perder. Allí se asientan las raíces de muchas personas que se tuvieron que ir a vivir a las ciudades al llegar la mecanización a la agricultura. Sus hijos crecen alejados en muchos casos de los pueblos donde radica su esencia. Esta situación es aplicable a la mayoría del territorio de interior de España.

La iniciativa sería fácilmente transferible a muchos de los pueblos pequeños. Llevada a cabo en cada comarca tendría un carácter único. **Por ello creemos que no es sólo posible, sino necesario que se transfiera, y que haya iniciativas similares que estén en funcionamiento para que nuestras raíces no se desdibujen con el paso de los años.**

**Cada pueblo conserva edificios, maquinarias y entorno natural que pueden formar experiencias como la de Marcilla.** Es cuestión de adaptar los recursos para convertirlos en una experiencia turística o educativa interesante, que difunda nuestra cultura y que ayude a preservar el entorno natural y mantener vivos los pueblos.

## 9º. Impacto

---

Se están consiguiendo resultados positivos en la dirección de los objetivos marcados.

- Conservación y puesta en valor del patrimonio natural: Se han recuperado espacios naturales deteriorados y se ha dado a conocer a gente de todo el mundo a través de las redes sociales y los medios de comunicación nacionales y regionales.
- Preservación del patrimonio tradicional e histórico: Aunque la Castilla rural se esté despoblando a marchas forzadas, iniciativas como esta permiten mantener la tradición de los pueblos que constituyen la identidad de la región.
- Llamada al turismo: Marcilla de Campos era un pueblo desconocido en todos los ámbitos incluso dentro de la provincia. Desde que el proyecto está en marcha multitud de excursiones de turismo educativo-ambiental han llegado a Marcilla para realizar la visita.
- Implicar a los vecinos: Muchos vecinos han participado en las iniciativas de voluntariado y jornadas festivas.
- Puesta en valor de la arquitectura sostenible tradicional: Se han restaurado edificios construidos con adobe y se ha construido una nueva caseta guardaviñas. Esto sirve para resaltar durante las visitas turístico-educativas el potencial ecológico de la arquitectura de barro tradicional.

Este impacto sigue creciendo y es perdurable ya que el equipo cuenta con personas jóvenes motivadas a dar continuidad a este proyecto.

Hasta el momento no ha sido posible, pero se pretende que en un futuro se genere un puesto de trabajo como guía, que se complemente con otros cometidos como limpieza, mantenimiento de jardines o gestión del teleclub, generando actividad económica y mantenimiento de la población.

