



PROYECTO FIN DE CARRERA
**ACONDICIONAMIENTO
 ECOLÓGICO-PAISAJÍSTICO DEL
 TÉRMINO MUNICIPAL DE
 VILLAMEDIANA DE IREGUA
 (LA RIOJA)**

AUTOR: LUIS JAVIER GÓMEZ MARCOS

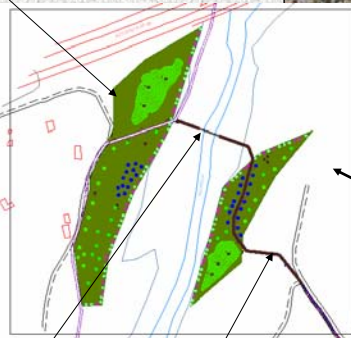
DIRECTOR: RAFAEL ESCRIBANO BOMBÍN
 CO-DIRECTOR: ANABEL CAMPOS BURGUI

Metodología del proyecto:

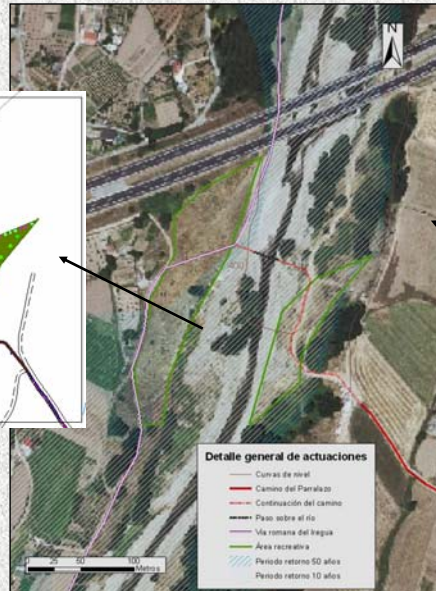
1. Descripción del medio físico y socioeconómico del término municipal.
2. Zonificación del mismo y selección de las posibles áreas de actuación.
3. Diagnóstico ambiental de dichas áreas y propuesta de soluciones.
4. Selección del o los problemas más interesantes de solucionar para, a través de un Plan Director, proponer actuaciones concretas.

PROPUESTA DE ACTUACIÓN: PLAN DIRECTOR

ÁREA RECREATIVA
 - Integración de esta parte del río Iregua con la vegetación de ribera del entorno, mediante plantación de árboles típicos de ribera (chopos, fresnos, olmos, sauces y tarayes) de forma aislada y en bosquetes.
 - Creación de una pradera natural de cespitosas.
 - Instalación de mobiliario urbano: bancos, mesas, papeleras, aparcabici...



SENDERO CICLISTA
 Apertura de un camino ciclista y peatonal de pavimento terrizo y bordillos de piedra caliza, que une el camino del Parralazo, mediante perfilado del talud existente, y la vía romana del Iregua. Recorre parte del área recreativa y salva el río por el paso de piedras.

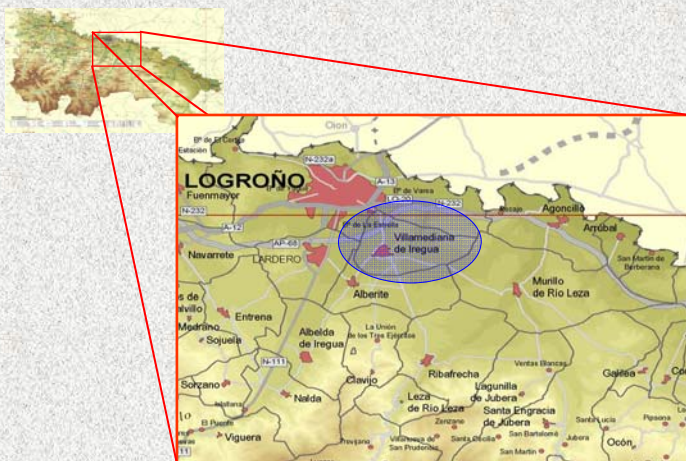


CAMINO DEL PARRALAZO
 Adecuación del camino agrícola que une Villamediana con el río Iregua, mediante dos calzadas separadas (para peatones y coches) e instalación de alumbrado, mobiliario urbano y plantaciones (plátanos y nogales).

Longitud del Camino del Parralazo: 822,9 m.
 Longitud del sendero ciclista: 219,45 m
 Longitud paso de piedras: 20 m.
 Superficie del área recreativa: 15622,5 m².



PASO DE PIEDRAS
 Creación de un paso de piedras sobre el río Iregua para unir las dos orillas del área recreativa, consistente en sillares de piedra caliza instalados en el cauce del río.



⇒ Descripción general de la zona.
 ⇒ Detalle de los problemas ambientales detectados.
 ⇒ Propuesta de soluciones.

