

DUCADO DE MEDINACELI

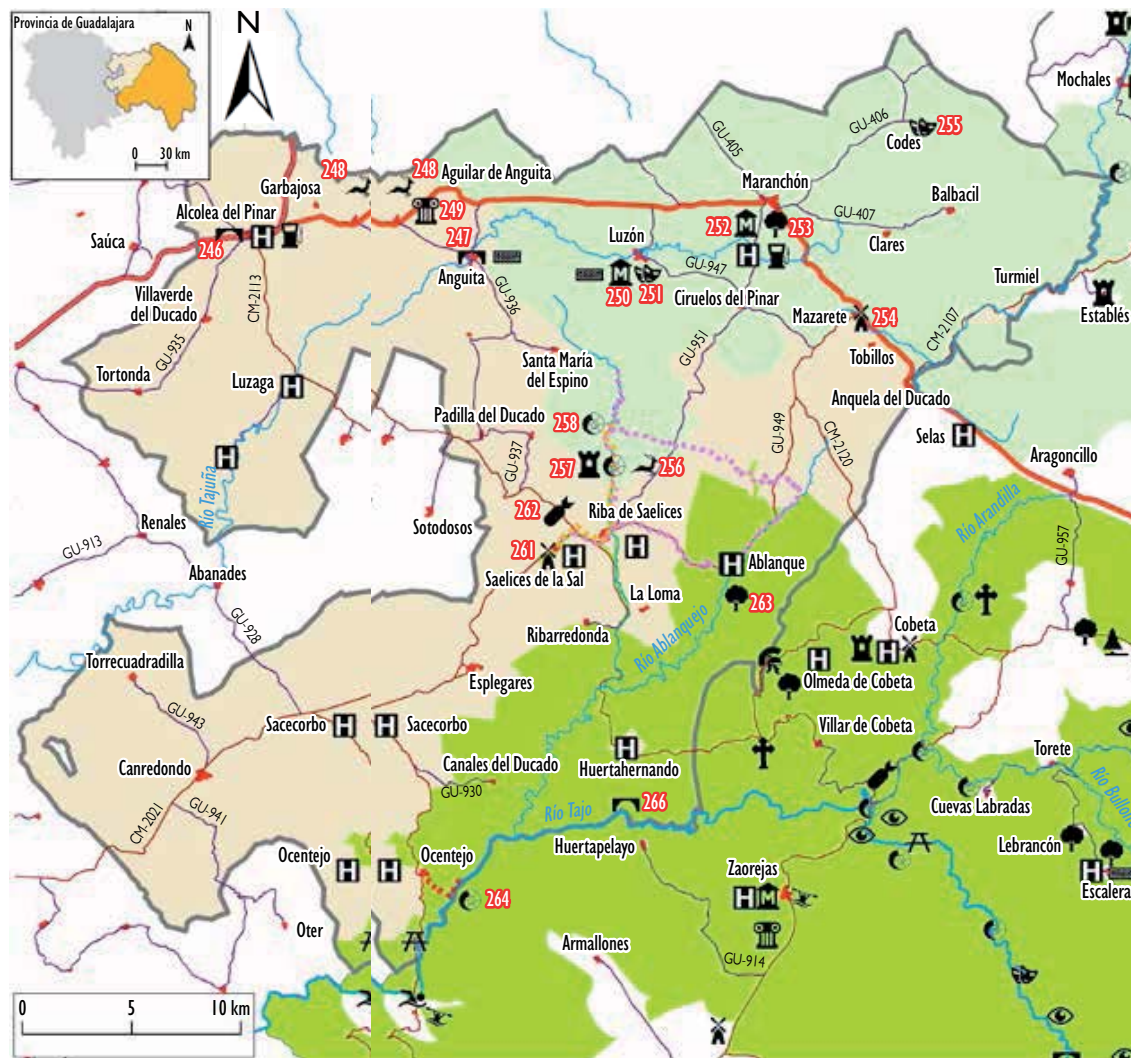
“Tierra de historia y tradiciones”

LEYENDA

- Geo-ruta 1. En el interior del cañón (pág. 265)
 - Geo-ruta 2. Rocas, minerales y fósiles (pág. 260)
 - Ruta 2. Los Milagros (pág. 259)
 - Ríos principales
 - Carretera N-211
 - Carreteras principales
 - Carreteras secundarias
 - Núcleos urbanos
 - Alojamiento y/o restaurante
- Red Natura 2000:**
- Alto Tajo
 - Parameras de Maranchón, Hoz del Mesa y Aragoncillo

nº y pág. - punto de interés:

- 246 - Casa de Piedra de Alcolea del Pinar
- 247 - Ayuntamiento de Anguita
- 248 - Dolmen de Aguilar de Anguita
- 249 - Puente Romano de Aguilar de Anguita
- 250 - Museo de las Escuelas de Luzón
- 251 - Los Diablos de Luzón
- 252 - Museo Paleontológico “El Mirón”
- 253 - Secuoyas de Maranchón
- 254 - Fábrica de resinas de Mazarete
- 255 - Soldadesca de Codes
- 256 - Cueva de los Casares
- 257 - Atalaya de Riba de Saelices
- 258 - Los Milagros
- 261 - Salinas de San Juan
- 262 - Fortín de Saelices de la Sal
- 263 - Chozones de Ablanque
- 264 - Hundido de Armallones
- 266 - Puente de Tagüenza



El Ducado de Medinaceli fue creado por la reina Isabel la Católica en 1479, quien concedió el título de duque a quien fuera V Conde de Medinaceli, Luis de la Cerda y de la Vega. Su nombre se corresponde con el municipio de Medinaceli, en la provincia de Soria y comprendía una extensa Comunidad de Villa y Tierra que ocupaba el sureste de Soria y la parte este del Geoparque hasta alcanzar el río Tajo. En este territorio, el Ducado de Medinaceli está formado por los pueblos de Alcolea del Pinar, Anguita, Aguilar de Anguita, Clares, Codes, Balbacil, Mazarete, Maranchón, Luzón, Riba de Saelices, Saelices de la Sal, Santa María del Espino, Padilla

del Ducado, Ciruelos del Pinar, Villarejo de Medina, Ablanque, Huertahernando, Sacorbo, Esplegares, Ocentejo, Ribarredonda y Canales del Ducado. Estas tierras aglutinan un rico patrimonio histórico que ha llegado a nuestros días en forma de yacimientos arqueológicos, cuevas con grabados y pinturas rupestres, monumentos, patrimonio industrial y tradiciones ancestrales como los diablos de Luzón, pero también un espectacular entorno natural, protagonizado por el valle del río Linare y el cañón del Tajo. También cuenta con dos importantes museos, de Paleontología, en Maranchón y el de Las Escuelas de Luzón.

CASA DE PIEDRA DE ALCOLEA

La casa de piedra de Alcolea del Pinar se comenzó a construir en 1907, año en el que el Ayuntamiento del municipio cedió a Lino Bueno una gran roca arenisca ubicada en el pueblo. Esta fue la única solución que se le ocurrió a este vecino de Alcolea para proporcionar una vivienda a su familia, ante la falta de recursos.

El resultado fue el que se puede contemplar hoy en día: una construcción cuyo exterior es un enorme bloque de piedra de color rojizo en el que se abren una serie de cavidades que hacen las veces de puerta, balcones y ventanas, mientras su interior cuenta con unos 100 metros cuadrados habitables, lo que da una idea del gran esfuerzo realizado por Lino para esculpir esta casa con un simple pico.

La obra se finalizó en 1927, aunque su autor nunca la dio por acabada. Hoy en día puede ser visitada, siendo los nietos de Lino los guías a lo largo de su recorrido. Durante la misma, se puede contemplar su distribución, así como algunos de los utensilios que se usaban en la primera mitad del siglo XX.



¿Cómo llegar?

La casa se encuentra en la C/ Lino Bueno, s/n de Alcolea del Pinar.

Sobre la visita:

La visita es guiada y para poder realizarla conviene contactar con antelación con Lino Bueno, nieto del constructor, tlf. 949300075 y 916516626. Durante el verano y Semana Santa suele estar abierta al público.

AYUNTAMIENTO DE ANGUITA

El actual ayuntamiento de Anguita fue, antiguamente, un soberbio palacete. También sirvió como pósito, cárcel y sede del recaudador de impuestos de los Medina, ya que era allí donde se realizaban las juntas que representaban al Común de Villa y Tierra de Medinaceli. Posteriormente, ya en 1813, y siguiendo la Constitución de Cádiz, promulgada el año anterior, sería la sede donde se constituyó por vez primera la Diputación Provincial que entonces se denominó de Guadalajara con Molina.

Su construcción consta de dos plantas y está realizada, en su mayor parte de mampostería. En su fachada, despuntan su escudo, la puerta de entrada al edificio, dotada de un alfiz con un arco abovedado construido con sillería y las ventanas y balcones del solemne edificio, también de sillería. Una vez dentro podemos contemplar su magnífico patio rodeado de columnas y con artesonado de madera que le da un aire noble.



¿Cómo llegar?

El edificio se encuentra en la plaza José Antonio de Anguita.

Más información:

Tlf. del Ayuntamiento:
949304417.



DOLMEN DE AGUILAR DE ANGUITA

Esta construcción también se conoce como el *Dolmen del Portillo de Cortes* en alusión al paraje en el que se encuentra y es uno de los pocos monumentos megalíticos conocidos en el Geoparque. La cultura megalítica en la península se extiende, principalmente, por el norte, oeste y sur, por lo que este dolmen representa uno de los escasísimos ejemplos existentes en el interior de la Meseta. Aquí también fue descubierta una excepcional necrópolis a principios del siglo XX. Datado en la Edad del Bronce, en su interior se encontró un enterramiento colectivo en el que aparecieron varios restos humanos y un rico ajuar compuesto, principalmente, por cuchillos y puntas de sílex.

Actualmente, se puede observar la estructura de esta construcción funeraria, formada por una galería de losas hincadas en tierra, rematada por una cámara de sección circular que servía de sepulcro. En sus orígenes, esta estructura estaba cerrada por una falsa bóveda y cubierta por una acumulación de piedras y tierra, denominada túmulo.



¿Cómo llegar?

Desde Aguilar de Anguita, tomar la carretera N-211, en dirección Molina de Aragón y coger la primera pista a la izquierda. Continuar recto hasta que aparezca el dolmen, cerca de la ermita de la Virgen del Robusto.

Sobre la visita:

El dolmen aparece señalizado con un panel explicativo. Para llegar hasta él se debe cruzar un puente de origen romano (pág. 249), también señalizado con el correspondiente panel.

PUENTE ROMANO DE AGUILAR DE ANGUITA

Este puente de origen romano (siglos II y III d. C.) se encuentra en el paraje conocido como el Prado de Aguilar, salvando el arroyo del Prado. Se cree que podría formar parte de la red de comunicaciones de la calzada romana que conectaba Arse/Saguntum con la Celtiberia de la que todavía se pueden apreciar algunos restos. De época romana sólo quedan las bases, siendo el resto de época medieval, aunque su trazado sencillo con tan sólo un arco de medio punto y su tosca construcción lo dotan de una singular belleza.



¿Cómo llegar?

Desde Aguilar de Anguita, tomar la carretera N-211, en dirección Molina de Aragón y coger la primera pista a la izquierda. Continuar recto hasta que aparezca un panel explicativo.

Sobre la visita:

Un panel explica el origen y la historia de este puente de origen romano. Continuando por la misma senda, aparece el Dolmen del Portillo de Cortes (pág. 248) y, más adelante, la Ermita de la Virgen del Robusto. El entorno de Aguilar de Anguita es muy rico en restos arqueológicos, entre los que se en-

cuentran un castro celtibérico, una gran necrópolis y un campamento romano. Estos yacimientos, aunque son relevantes, no se han incluido en la guía por no encontrarse en buen estado de conservación, pero si se tiene interés se recomienda preguntar en el pueblo por su ubicación.



MUSEO DE LAS ESCUELAS

El Museo de las Escuelas de Luzón propone un viaje al interior de una de las antiguas aulas del Franquismo en la que se conservan aún los libros, cuadernos y cuadernillos, así como algunos instrumentos didácticos con los que esas generaciones estudiaron la lección. Se complementa con otros espacios dedicados a los Carnavales y enmascarados de la provincia de Guadalajara, con especial mención a los Diablos y Mascaritas de Luzón; a la etnografía y arqueología de la zona, con objetos antiguos y reproducciones de los de los restos arqueológicos de las civilizaciones que poblaron el Valle del Tajuña y una sala en la que se realizan exposiciones temporales, sobre todo de arte moderno. La planta superior alberga una biblioteca cedida por Máximo Robisco, famoso pintor de la provincia ya fallecido y que nació en la localidad; y en el patio se celebran conciertos y otros eventos culturales.



¿Cómo llegar?

Se localiza en las antiguas escuelas del municipio,
C/ Escolapios, s/n.

Sobre la visita:

La visita es guiada y se debe solicitar con antelación en los tlf.
699096038 y 699095981 o en el e-mail:
lasescuelasdeluzon@gmail.com



LOS DIABLOS DE LUZÓN



Luzón celebra uno de los Carnavales más antiguos y originales de toda la provincia de Guadalajara. Cuenta la leyenda que una vez al año, "en la paramera, los diablos abandonan el vientre de la Madre Tierra a través de una grieta que nadie conoce. Un estruendo de cencerros anuncia a vecinos y forasteros la llegada de los portadores de un misterio ancestral. Una mezcla de hollín y aceite marca el rostro de los que se dejan atrapar. Otros, corriendo despavoridos por las callejuelas, van a toparse con las mascaritas que vagan sin dirección, sin expresión alguna, portadoras, quizá, de un secreto mudo".

Sobre la visita:

Esta fiesta se celebra el sábado de Carnaval.

Más información:

luzonnuestropueblo.blogspot.com.es
turismoengadajalajara.es

Diablos y mascaritas son los auténticos protagonistas de esta fiesta cuyo origen se pierde en la noche de los tiempos, pero que consigue reunir cada sábado de Carnaval a los vecinos, hijos y visitantes de este pequeño pueblo para su celebración. Como bien dice el refranero, el que avisa no es traidor y si no se quiere que los diablos pinten la cara se deberá correr más que ellos o acudir disfrazado de mascarita.



MUSEO PALEONTOLÓGICO “EL MIRÓN”

El edificio de la antigua fragua, rehabilitado por el Ayuntamiento de la localidad, alberga este increíble Museo Paleontológico que recoge una muestra de la fauna del mar que inundó esta zona durante el Jurásico, hace 200 millones de años. El Museo, de titularidad municipal, ha recibido el nombre del cerro donde apareció una parte importante de los diversos ejemplares de fósiles (amonites, belemnites, bivalvos etc.) procedentes de la colección privada de unos vecinos de Maranchón, Gerardo Lacasa y Begoña Oter. La exposición está formada por más de 1.300 fósiles y se complementa con una muestra genérica de otros periodos geológicos y unos paneles explicativos que desentrañan, de manera sencilla y didáctica, la evolución de la vida en la Tierra.



¿Cómo llegar?

Ubicado en el casco urbano de Maranchón, en C/ del Río, 1.

Sobre la visita:

Consultar disponibilidad y horarios en el tlf: 949839672.



SECUOYAS DE MARANCHÓN

Las secuoyas gigantes (*Sequoiadendrum giganteum*) de Maranchón son árboles singulares porque pertenecen a una especie alóctona que es natural de las vertientes occidentales de la Sierra Nevada californiana (Estados Unidos), donde vive en montañas entre los 1000 y 2500 metros de altitud. Se trata de una especie de crecimiento rápido y muy longeva, existiendo individuos con alturas superiores a los 100 metros y con más de 3000 años de edad.

La versión más extendida sobre el origen de estas secuoyas afirma que fueron traídas desde París por antepasados de la adinerada familia de Las Rolas, en una de las múltiples Exposiciones Universales que se celebraron en esta ciudad, a finales del siglo XIX. Fueron plantadas hace más de un siglo en el Jardín de Las Rolas, el cual forma parte, hoy en día, de la residencia de ancianos de Maranchón. De este modo, resulta curioso cómo han llegado a habitar dos secuoyas gigantes en este pueblo de la comarca molinense, con 20 metros de altura y 4,3 metros de perímetro normal, la de porte más llamativo, y 21 metros de altura y 3,35 metros de perímetro normal, la segunda.

El Jardín de Las Rolas posee también otros ejemplares de especies exóticas de uso ornamental como abetos (*Abies pinsapo*), lilos (*Syringa vulgaris*) o tejos (*Taxus baccata*).



¿Cómo llegar?

Se encuentran en la Residencia de Mayores Amalia Tabernero. C/ Carragón, 3 (Maranchón.)

Sobre la visita:

Las secuoyas se encuentran dentro de un jardín privado, perteneciente a la residencia de mayores, por lo que se recomienda consultar previamente la posibilidad de visitarlo. En la misma población existe un interesante museo (pág. 252).

Más información:

Guía de los árboles y arboledas singulares de la Comarca de Molina de Aragón y Alto Tajo.

FÁBRICA DE RESINA DE MAZARETE

La utilización de la resina en la Comarca se remonta muy atrás en el tiempo, llegando incluso a encontrarse productos resinosos en los enterramientos de algunos castros celtibéricos, pues al ser tan inflamable se utilizaba para dar calor como fuente de iluminación, etc. Pero sería durante los siglos XIX y XX cuando se desarrolló una verdadera industria de la resina que incluía desde los trabajos de extracción del pino hasta la destilación de productos derivados, como el aguarrás. Las resineras instalaron sus infraestructuras en Huertapelayo, Zaorejas, Villanueva de Alcorón, Anquela del Ducado, Rillo de Gallo, Molina de Aragón y Mazarete.

Precisamente, esta última localidad albergaría la fábrica más importante de todas, denominada "La Cándida". Construida en 1883 por el industrial e Ingeniero de Montes, Calixto Rodríguez, del que existe un monumento en la plaza de Rillo de Gallo, fue un importante núcleo industrial que llegó a emplear a más de cien obreros en labores directas de fabricación, a los que se sumaban los dedicados a la extracción y transporte de la resina. Esta factoría fue la primera de España en utilizar la destilación por arrastre de vapor en el proceso de separación de los componentes de la mie-ra (aguarrás y colofonia) lo que generaba productos de gran calidad. La fábrica cesó su actividad en 1975, aunque continuó abierta unos años más, funcionando como aserradero hasta que cerró definitivamente en 1978. Del resto de fábricas de resinas de la comarca, la última en cerrar fue la Villanueva de Alcorón, en 1983.



¿Cómo llegar?

La fábrica es visible desde la N-211 y se encuentra nada más tomar el desvío hacia Mazarete, a la izquierda.

Sobre la visita:

Aunque la fábrica no se puede visitar, todavía son bien visibles las chimeneas de La Cándida en el propio núcleo urbano de Mazarete. En las proximidades, se sitúan las instalaciones del Centro Educativo Ambiental de Solanillos, gestionado por la Fundación Apadrina un Árbol, que poseen magníficas equipaciones e infraestructuras para albergar a grupos.

SOLDADESCA DE CODES

La Asociación Cultural Amigos de Codes recuperó, en 1996, su fiesta de la Soldadesca, tradición que llevaba unos treinta años sin celebrarse y que esta catalogada de Interés Turístico Provincial. De esta manera, cada 16 de agosto, el protagonismo en este acogedor pueblo lo asume un diminuto ejército formado por un capitán, un abanderado, dos pinchos, un escopetero, un tamborilero y un soldadillo. Por la mañana, el tamborilero recoge al resto de miembros a toque de diana, quienes dejan las armas en el pórtico de la iglesia y oyen misa en primera fila, situados frente a San Roque, patrón del pueblo. Estos "soldados" serán los responsables de escoltar a San Roque durante la procesión posterior; en la cual se hará correr la bandera en dos ocasiones: nada más salir del patio de la iglesia y antes de volver a entrar en él. Por la tarde, se vuelve a dar la vuelta al pueblo con los soldados en formación, corriendo de nuevo la bandera delante de las casas que así lo solicitan.

Destacan los uniformes de los soldados, pues son muy parecidos a los de la infantería napoleónica, aunque el origen de la fiesta es muy anterior a esta época.



Sobre la visita:

La fiesta tiene lugar desde por la mañana del 16 de agosto, coincidiendo con la festividad de San Roque, patrón de la localidad.

Más información:

codesportodolalto.com
turismoenguadalajara.es



CUEVA DE LOS CASARES



La cueva de los Casares es una cavidad de origen kárstico con una única galería, excavada por el agua en las calizas y dolomías del Triásico Medio. Fue utilizada y frecuentada durante varios momentos prehistóricos e históricos entre los que destacan la ocupación de Neandertales, durante el Paleolítico Medio (aproximadamente entre 200.000 y 30.000 años antes del presente) y los grabados y pinturas del Paleolítico Superior, realizados por humanos modernos (pág. 125). También se han hallado en su interior restos de época calcolítica (de entre 4.000 y 3.000 años de antigüedad), así como cerámicas hispano-musulmanas vinculables con el poblado del siglo X que se localiza en el exterior.

Junto con otras grafías presentes en cuevas de las estribaciones sur-orientales del Sistema Central, los grabados y pinturas de Los Casares conforman un grupo gráfico interior que combina la presencia de rasgos técnicos, temáticos y estilísticos, típicos del arte paleolítico de la Península Ibérica y el Sur de Francia, con elementos propios que definen su peculiaridad regional. Entre estos últimos, además de signos abstractos, que podemos considerar endémicos del interior peninsular, destaca un importante grupo de figuras humanas muy relevante. El significado de estos antropomorfos y de las grafías paleolíticas en general, más allá de especulaciones y ocurrencias, es algo que por ahora escapa a la ciencia. En todo caso, las interpretaciones que gozan de un mayor consenso en la actualidad entienden el "arte" paleolítico, no como algo relacionado exclusivamente con ritos o religiones místicas, sino como un sistema comunicativo con intenciones y utilidades muy diversas, conocido y utilizado por las sociedades del Paleolítico superior en los diversos ámbitos de su vida.

La Cueva de los Casares también es un importante yacimiento paleontológico ya que, además del metacarpo de Hombre de Neandertal descubierto en los años 60 del siglo pasado, se hallaron numerosos restos fósiles de animales cazados por el hombre, como leopardos, hienas e incluso leones de las cavernas, junto con marmotas, visones, cabras, castores, rinocerontes lanudos y mamuts, entre muchos otros, que hablan de un periodo más frío que el actual. Incluso en esta cueva fue descubierta una nueva especie, hoy extinta, de los antepasados de los caballos, bautizada con el nombre científico de *Equus caballus casarensis*.



¿Cómo llegar?

Se accede por la carretera GU-951 en dirección a Círculos del Pinar, tras cruzar el puente sobre el Río Salado, por una pista de tierra que parte a mano izquierda.

Sobre la visita:

La Cueva de los Casares es uno de los hitos del arte paleolítico europeo, por lo que fue declarada Monumento Nacional en 1935. El Museo Comarcal de Molina gestiona la visita, para lo que, se debe reservar con antelación a través del teléfono 949831102. Sobre la cueva se sitúa la Atalaya de la Riba de Saelices (pág. 257) y a sus pies un área recreativa con aparcamiento, mesas, fuente y paneles explicativos.

Más información:
geoparque Molina.com

ATALAYA DE RIBA DE Saelices



¿Cómo llegar?

Desde la Riba de Saelices, tomar la carretera dirección a Ablanque y nada más cruzar el puente sobre el río Linares coger la pista que sale a mano izquierda 2,5 km hasta llegar al merendero. Seguir las indicaciones para llegar a la cueva de los Casares.

Sobre la visita:

La torre se encuentra sobre la Cueva de los Casares, que se puede visitar llamando con antelación al Museo de Molina, tlf. 949831102. Se puede acceder a su interior y disfrutar de las vistas del valle desde su parte más alta. La visita combinada es muy recomendable.

Más información:

Folleto de la Geo-ruta 2 y Guía Geológica del Parque Natural del Alto Tajo, descargables en la web: geoparque Molina.com

Este torreón árabe del siglo IX d.C custodiaba el asentamiento bereber situado en la misma ladera y habitado durante 300 años, hasta que el desplazamiento progresivo de la población a la actual Riba de Saelices derivó en su abandono. Se trata de una construcción de carácter defensivo: con sus más de 15 metros de altura y su emplazamiento en lo alto de la montaña, vigilaba y protegía el pueblo de posibles ataques. Además, formaba parte de un sistema de vigilancia más complejo junto a otras torres vigías distribuidas por la zona con las que mantenía un contacto visual. De esta manera, alertaba mediante señales visuales (fuego y humo) a las otras poblaciones en caso de ataques o incursiones.

La óptima ubicación de este enclave ya era conocida desde el Paleolítico, pues en este mismo lugar se encuentra la excepcional Cueva de los Casares (pág. 256).

La reconstrucción en 2007 de la torre así como la instalación de pasarelas y escaleras internas hace totalmente visitable esta construcción convertida, hoy en día, en mirador. En la misma se puede contemplar la disposición de la mampostería de las paredes, la falsa bóveda construida mediante la arcaica técnica de "aproximación de hiladas" y la visión panorámica del asentamiento y el valle desde la parte superior del torreón.



LOS MILAGROS



Los Milagros conforman espectaculares torreones de roca que parecen vigilar el fondo del valle del río Linares. Las rocas rojizas que forman estos grandes tormos son areniscas y conglomerados del Triásico inferior (Mesozoico) de hace más de 250 millones de años. Estas rocas no presentan una resistencia homogénea a la erosión, sino que, en algunos lugares, los granos y cantos de cuarzo están más fuertemente cementados, por lo que son más resistentes. Además, estas rocas tienen planos de debilidad, debido a las tensiones recibidas por el macizo rocoso a lo largo de su historia geológica. Por estos planos, el agua, el hielo y las raíces penetran con facilidad, erosionando la roca. Con el tiempo, las grietas se van haciendo cada vez más anchas hasta que logran independizar bloques de roca enteros como es el caso de los torreones de Los Milagros, originando caprichosas formas pétreas.

Estos torreones han dado su nombre a todo este valle conocido como el Valle de los Milagros, que en la actualidad presenta una escasa vegetación de arbolado. Esto se debe a que a escasos metros, en el área recreativa de la Cueva de Los Casares (pág. 256), se originó el trágico incendio de 2005 que costó la vida a 11 trabajadores de un retén y devastó más 13.000 hectáreas de bosques de pino resinero, quejigo, roble albar y tejos, entre otros. Uno de los problemas que afectan a la regeneración de este espacio es la erosión, generada por la deforestación de las laderas en las cuales se pueden observar estructuras construidas con restos vegetales, llamadas faginas o albarradas, para minimizar la erosión y favorecer la regeneración del bosque.

A pesar de ello, es muy recomendable la visita a este peculiar paraje, espectacular por sus "Milagros" y símbolo de regeneración y superación del incendio del que se está recuperando paulatinamente.

¿Cómo llegar?

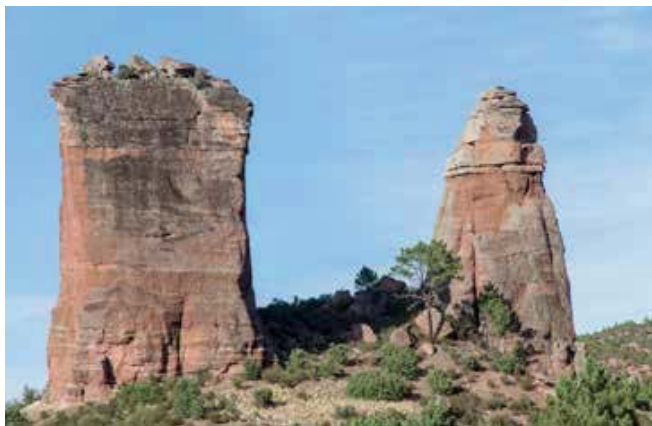
Desde el área recreativa de la Cueva de los Casares se remonta el valle a pie. Para llegar al área recreativa e iniciar el camino se sale de Riba de Saelices por la carretera GU-951, en dirección a Ciruelos del Pinar y, tras cruzar el puente sobre el río Linares, se toma la pista de tierra que se encuentra a la izquierda, reconocible por un gran cartel de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, donde se ubica el área recreativa y el aparcamiento.

Sobre la visita:

Para llegar a la base de Los Milagros o para tener una buena visión de los mismos es necesario salir a pie desde el área recreativa de la Cueva de Los Casares y recorrer el valle. La visita combinada a ambos lugares da lugar a una excursión perfecta para medio día o un día completo. La Geo-ruta 2 (pág. 260) y la ruta senderista y cicloturista 2 del Parque Natural (pág. 259), marcada con balizas de color marrón, recorren todo el fondo del valle.

Más información:

Geo-ruta 2, Guía Geológica del Alto Tajo y Ruta 2 del Parque Natural descargables en: geoparque Molina.com



RUTA: VALLE DE LOS MILAGROS

Itinerario número 2 de los once señalizados por el Parque Natural, en este caso con balizas de color magenta, y que se recorre el espectacular valle de Los Milagros (pág. 258).



El itinerario senderista transcurre entre dos cuevas que han sido asentamiento de población humana desde tiempos prehistóricos, lo que atestiguan los valiosos grabados encontrados en ellas (pág. 256). La ruta propuesta tiene dos variantes. La variante apta para senderistas transcurre siguiendo el Valle de los Milagros. Este valle labrado en las rocas calizas, areniscas y pizarras por el río Linares, es además un viaje hacia el pasado geológico. Comenzando por los afloramientos calizos producto de la sedimentación marina, continuamos atravesando los afloramientos de areniscas rojas, originadas a partir de la fosilización de los cauces de enormes ríos ancestrales, donde encontramos los espectaculares pináculos, fruto de la erosión diferencial y, por último, aparecen las pizarras originadas por metamorfismo de rocas sedimentarias muy antiguas. Este recorrido es muy propicio para observar aves, tanto rapaces rupícolas como forestales. La variante cicloturista debe realizarse en sentido Cueva de los Casares-Riba de Saelices-Ablanque, dadas las elevadas pendientes existentes en las inmediaciones de los puntales de Los Milagros.

Sobre la visita:

La ruta senderista tiene una longitud de 12 km (ida y vuelta) y la de cicloturismo (BTT) de 28,5 km. La duración es de 3 horas y media y 5, respectivamente.

Más información:

Folleto descargable en: geoparque Molina.com



GEO-RUTA 2: ROCAS, VEGETACIÓN Y PAISAJE



Esta ruta discurre mayoritariamente por el Valle de los Milagros y muestra las claves para entender mejor la participación de la geología en el paisaje de este sector del Parque Natural. El relieve, la vegetación e incluso los usos que el hombre ha dado al territorio son condicionados por los aspectos geológicos, en mayor o menor medida como se podrá descubrir en cada parada. Así, mediante esta ruta se aprecia la estrecha relación entre geología, vegetación y paisaje. Sobre la Cueva de los Casares, junto al torreón, en un privilegiado mirador sobre el valle se encuentra el panel de inicio. Además, la ruta pasa al pie de la Cueva, lo que se puede aprovechar para concertar una visita y observar sus grabados rupestres (pág. 256). La ruta 2 del Parque Natural también recorre esta zona y la enlaza con Ablanque, lo que permite una gran variedad de opciones para completar el recorrido.

Sobre la visita:

La ruta tiene una longitud de 12 km y combina tramos a pie y en vehículo, si bien puede hacerse íntegramente en bicicleta. En el primer caso, su duración es de unas 3 horas, y en el caso de hacerla en bicicleta, de unas 4.

Más información:

Folleto explicativo de la geo-ruta descargarse en: geoparque Molina.com



SALINAS DE SAN JUAN



El yacimiento de Saelices de la Sal cuenta con dos conjuntos de salinas. Como otras salinas de la zona, aprovechan la existencia de un nivel arcilloso rico en sales y yesos de manera que el agua, al circular sobre él, se saliniza, dando lugar a manantiales salobres (Ver salinas de Terzaga, pág. 198). El conjunto patrimonial tiene diversas eras y bariteles, así como un interesante alfolí o almacén de sal (situado a la derecha de la carretera). Actualmente se hallan en una fase avanzada de restauración.

Situadas en la población de Saelices de la Sal, el propio nombre ya refleja la importancia que los yacimientos salinos tuvieron en la zona. Se trata de un interesante conjunto de explotación salinera que incluye pozos, norias, cocederos, balsas, un alfolí y una ermita. Aunque las primeras citas sobre la extracción de la sal se remontan a 1203, las instalaciones que hoy podemos visitar se edificaron en el siglo XVIII. Las salinas fueron propiedad de distintos señores bajo el control del Rey, hasta que en el siglo XVIII pasaron a formar parte del Patrimonio Real. En 1872 fueron a parar a manos privadas y su explotación continuó hasta los años 1980, tanto para producción de sal o de agua salada utilizada para diferentes procesos industriales. En los últimos años la producción se ha reactivado. Fueron restauradas a comienzos del siglo XXI y su visita es muy recomendable.

¿Cómo llegar?

Están situadas a poco más de 1 km de Saelices, en dirección a Canredondo por la carretera CM-2021.

Sobre la visita:

Para visitarlas se deben solicitar las llaves en el ayuntamiento, tlf.: 949304119.

Más información:

Más información: Folleto de la Geo-ruta 2 y Guía geológica del Parque Natural del Alto Tajo, ambos descargables en la web: geoparque Molina.com



FORTÍN DE Saelices de la Sal

Este fortín del bando nacional es único en el Geoparque y se encuentra emplazado en un enclave prácticamente invisible a la vista del visitante, por lo que lograba el factor sorpresa durante la Guerra Civil Española. Su estudiada ubicación no es aleatoria, pues controlaba el cruce de las carreteras provenientes de Alcolea del Pinar y Cifuentes, potencial vía de incursión de las tropas republicanas desde este último pueblo. El devenir de la historia evitó su utilización, pues los republicanos nunca llegaron a este punto pese a su intento de ruptura del frente en la primavera de 1938, quedando sus líneas finales a tres kilómetros del mismo.

A pesar de su deterioro aún se puede contemplar su geometría triangular de gruesos flancos de hormigón, disponiendo troneras en cada vértice donde el emplazamiento de armas automáticas permitía enfilar los tramos de carretera confiados a la defensa por este fortín. Es reseñable que aún pueden observarse los huecos donde se asentaba el trípode de estas ametralladoras.



¿Cómo llegar?

Desde el cementerio de Saelices de la Sal se sigue por el camino durante 450 m hasta el punto elevado del cerro. Desde ahí, girar a la derecha siguiendo la cota monte a través. A 200 m se encuentra el fortín.

Más información:

Aparecen construcciones similares en otros frentes de Guadalajara, incluidas en el libro "Guadalajara y la Guerra civil, frente a frente".



CHOZONES DE ABLANQUE

Los chozones son unas construcciones de uso ganadero y gran belleza que se encuentran en las inmediaciones de los centenarios bosques de sabina del Parque Natural del Alto Tajo. Utilizadas desde la Edad Media, fueron levantadas por los habitantes de estas tierras con piedra caliza y madera de sabina para dar cobijo al pastor y su ganado.



¿Cómo llegar?

Se encuentra, tomando la pista forestal que une Buenafuente del Sistal y Ablanque. Justo cuando la pista cruza el río hay un aparcamiento donde un cartel direccional indica los diferentes ramales de esta ruta.

Más información:

Un folleto explica las rutas y su contenido, que se puede descargar en la página del Geoparque: geoparquemolina.es

A medida que fueron pasando los años, las necesidades de los pastores originaron nuevas formas de construcción. De esta manera, los más antiguos presentan una planta circular, en ocasiones, con un árbol como pilar central. La necesidad de más espacio hizo que evolucionasen a formas cuadradas y que, a partir de los años 50 del siglo pasado, se eliminaran los pilares interiores.

En el Parque Natural se han equipado dos rutas para visitar algunos ejemplos representativos de chozones sabineros. Una de ellas se sitúa en Ablanque y consta de tres ramales: Ramal 1: A pie, en bici o en coche, mediante un recorrido de menos de 1 km, por la margen oeste del río; Ramal 2: A pie o en bici por un camino con una suave subida de 540 metros, por la ladera este; y Ramal 3: sólo a pie, con dos horas de duración y con un desnivel de 170 metros, que lleva a la "Peña del Escalerón".



HUNDIDO DE ARMALLONES



El paraje conocido como el "Hundido de Armallones" es uno de los enclaves más espectaculares del Geoparque. En este lugar se pone de manifiesto el poder erosivo del río Tajo que ha labrado durante miles de años un profundo cañón de paredes verticales en el que anidan numerosas aves rupícolas. La acción del río ha puesto al descubierto la historia geológica de la zona, representada en los diferentes estratos que componen las paredes, incluyendo un enorme pliegue tumbado que marca su extremo sur. Una pista se adentra, poco a poco, en el cañón y recorriéndola a pie se disfruta, primero, de espectaculares vistas aéreas del río para ir descendiendo hasta el propio cauce, después.

Su nombre se debe a un desprendimiento de rocas, que se precipitaron ladera abajo hasta depositarse en el cauce del río. El desprendimiento tuvo lugar en el siglo XVI y los bloques llegaron a taponar el curso del río Tajo, situado 200 metros más abajo, en el fondo del valle. No se sabe la fecha exacta del desprendimiento, pero aún se conservan los documentos que el pueblo de Ocentejo envió en 1578 a Felipe II, pidiendo ayuda por los daños causados por el represamiento del río. Hoy en día podemos ver los grandes bloques de roca en las orillas del río ya que, poco a poco, su curso ha ido buscando su camino.

Además, en el Hundido de Armallones confluyen especies de flora de distribución iberonorteafricana, eurosiberiana y mediterránea, remarcando el papel que juega el cañón del Tajo como lugar de paso de flora desde el Norte, Sur y Este, y su papel como refugio, por el especial microclima del que goza para poblaciones relicticas de especies de orígenes diversos, que han quedado acantonadas en este especial enclave.

En cuanto a la fauna, destaca la comunidad de aves rapaces rupícolas que encuentran en las paredes rocosas del cañón un hábitat idóneo para nidificar (águila perdicera, alimoche, buitre leonado y halcón peregrino), así como la de rapaces forestales (azor, gavián, etc.) y de pequeñas aves paseriformes (piquituerto, pinzón, carbonero garrapinos, etc.) y, en el grupo de los grandes herbívoros, el corzo y el ciervo. En el tramo de río encontraremos buenas formaciones de bosque de galería con sargas, chopos del país y álamos blancos, que ofrecen refugio a especies de fauna como la nutria, el mosquitero, el herrerillo, el martín pescador, la culebra de agua o la trucha común.



GEO-RUTA 1: EN EL INTERIOR DEL CAÑÓN



Esta ruta se adentra en el cañón del río Tajo en el paraje del "Hundido de Armallones", uno de los enclaves más espectaculares del Parque Natural. En este lugar se pone de manifiesto el poder erosivo del río, que ha labrado un profundo cañón de paredes verticales en las que anidan numerosas aves rupícolas. La ruta a pie, que discurre por su interior, se adentra poco a poco en el cañón, siguiendo los paneles interpretativos que explican cómo se formó.

Sobre la visita:

La ruta tiene una longitud de 8 km (ida y vuelta) y es sólo apta para realizar a pie o en bicicleta de montaña. En caso de hacerla andando, la duración aproximada es de 2-3 horas (i/v). Debido a la

existencia de nidos de especies de aves en peligro de extinción, durante el periodo comprendido entre el 1 de febrero y el 15 de junio, no se debe continuar más allá del final de la ruta, aunque la pista se prolongue unos km más.

¿Cómo llegar?

La ruta comienza en el pueblo de Ocentejo, donde se recomienda dejar el vehículo ya que la pista de acceso al Hundido de Armallones se encuentra en mal estado. Aquí se encuentra la primera parada de la ruta. La pista está perfectamente señalizada.

Más información:

Geo-ruta 1 y Guía geológica del Parque Natural del Alto Tajo, descargables en: geoparquemolina.com

¿Cómo llegar?

Desde Ocentejo, sale una pista indicada con carteles, que se dirige hacia el Hundido.

Sobre la visita:

Aunque se puede avanzar por la pista 2 km, se recomienda dejar el vehículo en el pueblo, ya que la pista se encuentra en mal estado y no hay muchos apartaderos y lugares donde aparcar. Para evitar molestias a la avifauna, el acceso a vehículos a motor en el Hundido de Armallones está restringido.

Más información:

Geo-ruta 1 y Guía geológica del Parque Natural del Alto Tajo, descargables en: geoparquemolina.com



PUENTE DE TAGÜENZA

El puente de Tagüenza está ubicado entre los municipios de Huertapelayo y Huertahernando en el término municipal del primero. Desde antaño, los habitantes de los pueblos de Huertapelayo y Armallones se comunicaban a través de un camino de herradura con los pueblos de Ocentejo, Huertahernando y Buenafuente del Sistol para lo que debían de cruzar el río Tajo, de ahí que construyeran, aprovechando la orografía del lugar, el denominado puente de Tagüenza. Es un puente de un único arco, construido en el siglo XIX en piedra y hormigón en sustitución de un antiguo e inestable puente de madera que existía. Durante la Guerra Civil fue parcialmente volado y, posteriormente, a mediados del siglo XX, reparado. No destaca por ser una construcción de extrema belleza o antigüedad, sin embargo, el entorno en el que está construido, entre grandes rocas que flanquean al río Tajo, le confiere un fuerte atractivo paisajístico. Antiguamente fue un paso obligado para los gancheros (pág. 243). De hecho, aún hoy en día quedan recuerdos de estos tiempos grabados en las rocas de esta construcción, como rebajes o hendiduras.



¿Cómo llegar?

Desde Huertapelayo, tomar la pista del cementerio. En el cruce se sigue por la senda de la izquierda hasta la pista de la parte alta del pueblo. En este punto se gira a la derecha y, más adelante, se alcanza el cruce con la que lleva al puente de Tagüenza. (2 km y 30 minutos).

Sobre la visita:

Huertapelayo es un pueblo pintoresco de singular belleza, situado entre las peñas del Hilo y de la Cadena. Llama la atención el hermoso paraje que dibuja un túnel de acceso denominado del Salvador o del Portillo. Su iglesia parroquial es del siglo XV y está dedicada a Santa María Magdalena. También destaca su arquitectura popular, pero, sobre todo, la belleza de su entorno. El puente de Tagüenza se encuentra fuera del casco urbano. No existen carreteras que conduzcan a él y se accede andando a través de pistas y sendas, descendiendo por el valle. El camino es más largo desde Huertahernando, pero también, más sencillo.

GUÍA PRÁCTICA

