

Club de Amigos de la Bici. Salamanca

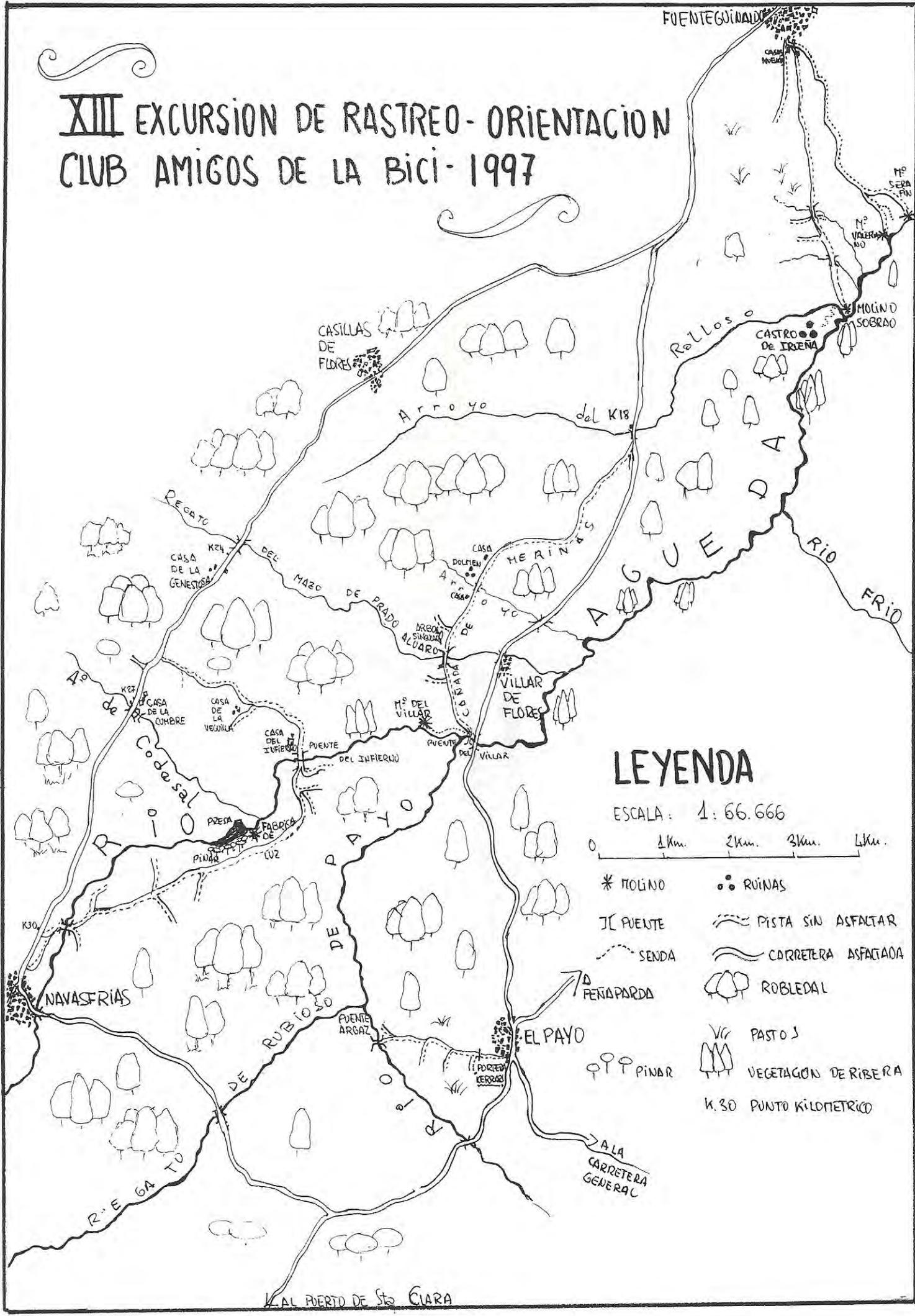
XIII EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN

Mapas y cuestionario

Mayo de 1997

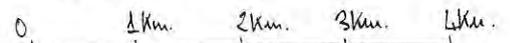
FUENTEGUINALD

XIII EXCURSION DE RASTREO-ORIENTACION CLUB AMIGOS DE LA BICI-1997



LEYENDA

ESCALA: 1:66.666

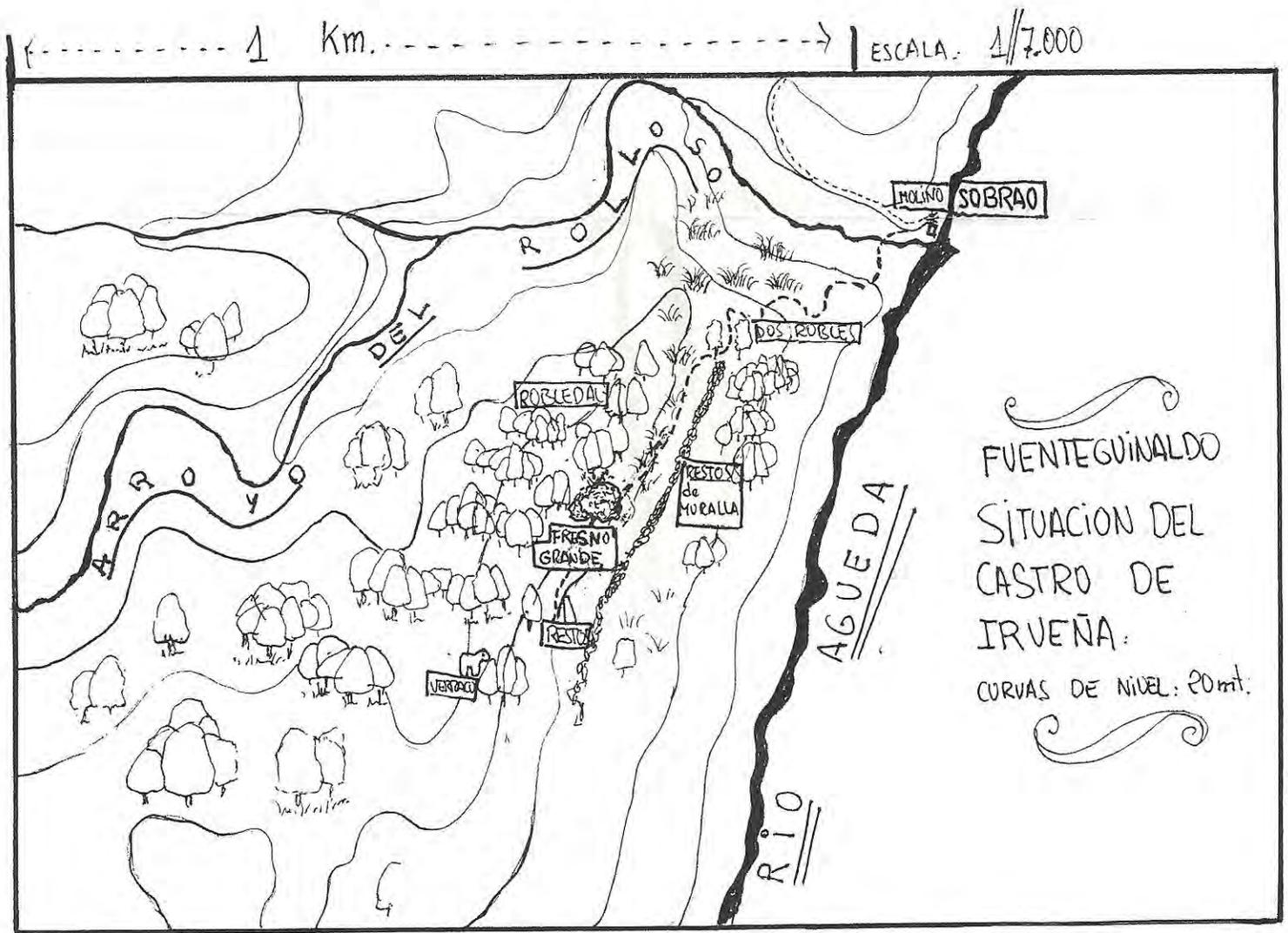
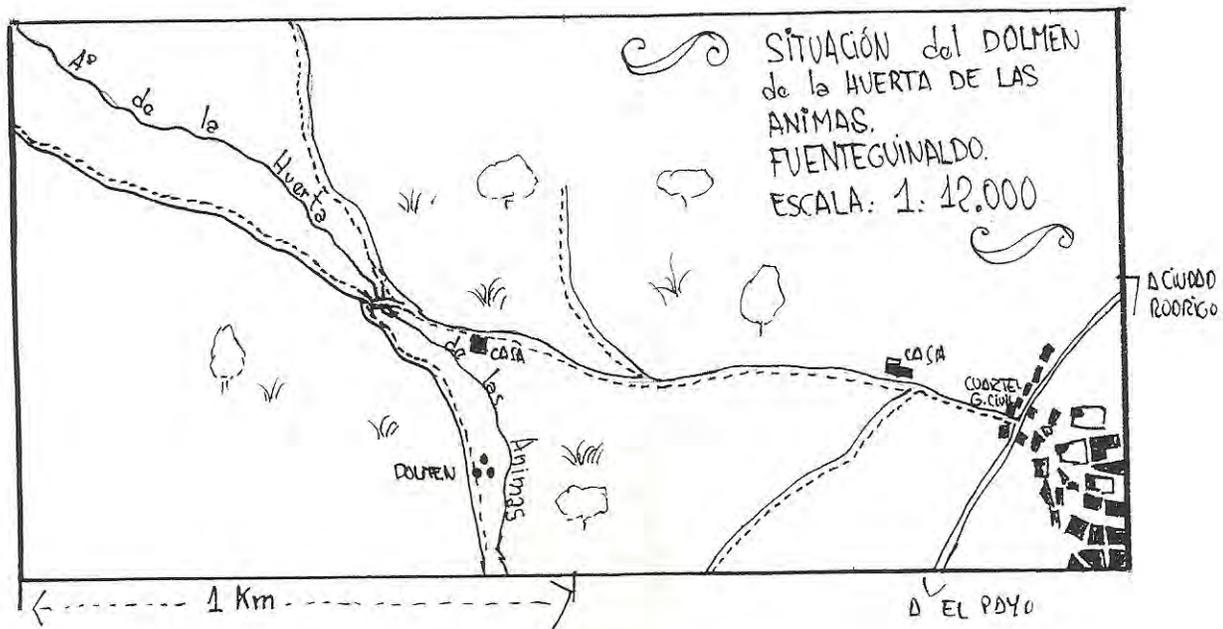


- * MOLINO
- RUINAS
- |— PUENTE
- - - SENDA
- PISTA SIN ASFALTAR
- CORRETERA ASFALTADA
- ROBLEDAL
- PASTOS
- VEGETACION DE RIBERA
- K.30 PUNTO KILOMETRICO

→ PENAPARDA

→ A LA CARRETERA GENERAL

AL PUERTO DE ST. CIARA



ZONAS AMPLIADAS

XIII EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN

Introducción

Los participantes reciben un mapa de la zona objeto de este *RASTREO* y una serie de preguntas sobre diversos puntos que figuran en el mapa. Cada participante o grupo debe fijarse un itinerario para pasar por un mayor número de lugares y poder así encontrar la respuesta al mayor número de preguntas posible.

Cada pregunta tiene una puntuación de acuerdo con su dificultad o la distancia a la que se encuentre el punto al que se hace referencia. Para la obtención del aprobado como ciclo-rastreador es necesario conseguir la mitad al menos de la puntuación máxima obtenida por el mejor participante¹.

Formas de participación

Se puede participar individualmente aunque es preferible hacerlo en parejas o en grupos de tres o cuatro. Hay que inscribirse a la salida indicando la modalidad elegida y los nombres de los componentes del grupo o pareja. Los miembros de cada grupo **no pueden separarse entre sí más de 250 m. y deben rodar juntos la mayor parte del tiempo.**

Penalizaciones

Para un mejor desarrollo de la prueba y por razones obvias, queda absolutamente prohibido que miembros de distintos grupos rueden juntos o se intercambien información, y que miembros de un mismo grupo vayan separados. Existen controles volantes permanentes que penalizarán hasta **200 puntos** cada infracción. En el mismo sentido es necesario indicar en el control final el recorrido realizado y responder a preguntas que corroboren la información aportada y su conocimiento directo.

¹ La puntuación total es 730 puntos.

Control final

Se fija en Fuenteguinaldo. Abrirá a las 19,30 h. y cerrará a las 20,30 h. Ante cualquier dificultad, avería, etc. se recomienda acudir a Fuenteguinaldo. El autobús saldrá a las 20,45 h.

Evaluación

Sólo los tres miembros del comité organizador conocen las respuestas y son ellos, como responsables, los únicos que podrán tomar decisiones en caso de duda o discusión, asimismo podrán anular preguntas o modificar su puntuación. A lo sumo, se podrá pedir que actúen como tribunal y cada uno de los tres emita su opinión sobre el motivo de desacuerdo o discusión.

Introducción sobre la zona²

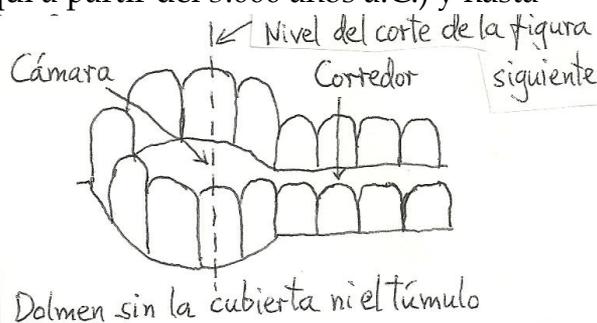
HISTORIA

Prehistoria

Aunque hoy en día es una de las zonas más despobladas de Salamanca, tiene una rica historia humana dado que el hombre ha ido modelando este paisaje desde época paleolítica. El resto más interesante de esta época (unos 10.000 años a.C.) queda fuera de la zona, pero no muy lejos, en el propio curso del Águeda, aguas abajo de Ciudad Rodrigo; se trata de los grabados al aire libre de animales (caballos, bóvidos, ciervos, etc.) de la Siega Verde.

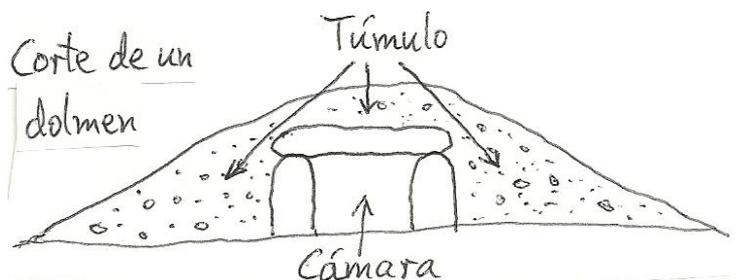
Edad del Bronce. Dólmenes

Ya bien entrado el período neolítico (aquí a partir del 3.000 años a.C.) y hasta la edad del bronce (1.800 años a.C.) marcan su presencia unos nuevos pobladores, probablemente procedentes de Portugal, que dejaron unas interesantes manifestaciones megalíticas, concretamente los dólmenes, que son muy numerosos en la provincia, sobre todo en su parte occidental. Se construyeron cerca de los ríos en lugares de buena visibilidad. Son sepulcros



² Para esta introducción se han usado las siguientes publicaciones: C. Morán, *Reseña histórico artística de la provincia de Salamanca*, Salamanca 1946 (=1982); J.I. Martín Benito, *Prehistoria y romanización de la tierra de Ciudad Rodrigo*, Ciudad Rodrigo 1994; J.L. Martín (ed.), *Historia de Salamanca*, I *Prehistoria y Edad antigua*, Salamanca 1997; V. Cabero Diéguez (ed.), *Salamanca y sus comarcas*, Madrid 1995; L.M. Mata Pérez, *Las mejores rutas naturales de Salamanca*, Madrid 1996; M. Vicente, "El castro de Iruña, una ciudad por descubrir", *La Gaceta Regional*, 13-03-94. Dibujos de Pedro Pedrero. Cartografía de base del Instituto Geográfico Nacional y del Servicio Geográfico del Ejército. Además los organizadores han dedicado dos días completos para recorrer la zona.

colectivos de corredor con una cámara circular, de 4 o más metros de diámetro, construida cuidadosamente -pudieron estar en uso durante cerca de 1.000 años- con grandes lajas de piedra en posición vertical y recubiertos primitivamente por otras lajas, tierra y cantos, formando el característico túmulo.



El corredor de varios metros que daba acceso a la cámara también se hacía a base de lajas clavadas en el suelo, pero éstas eran bastante más pequeñas. Se les denomina en Salamanca, por su forma, como tiriñuelos. Sus restos actuales consisten en las grandes lajas (ortostatos) de la cámara, a veces, con un poco de suerte, algunas todavía están en pie, y por el túmulo en el que se ha convertido el primitivo corredor. Se construían con los materiales de la zona, pizarra o granitos.

Edad del Hierro. Castros y verracos

Bien entrada la edad del hierro (500 años a.C.), después de un período del que se conservan muy pocos restos, tenemos huellas de los vetones o sus antecesores (en cualquier caso, ganaderos, frente a los agricultores vacceos del Este de la provincia), de cultura y lengua celtibérica, que construyeron unos poblados fuertemente amurallados, los castros, típicos del Oeste salmantino, aunque hay ejemplos parecidos en el resto de la meseta. En Salamanca tenemos ejemplos bien conservados en Iruña, Lerilla, Gallegos de Argañán, San Felices, Saldeana, Bermellar, Las Merchanas, Castillos de Gema, Yecla, Encinasola. Se sitúan a orillas de ríos en lugares escarpados fáciles de defender, es posible que en algunos lugares estén cerca de minas de hierro, como el que probablemente fue el asentamiento primitivo del actual Ciudad Rodrigo.

La muralla se adaptaba a la topografía, se construía a base de dos paramentos paralelos de piedra labrada en seco que se rellenaban con piedras pequeñas, con lo que el espesor de la muralla podía ser de varios metros. Asociados a los castros están los verracos, esculturas de toros o cerdos. Se distinguen en Salamanca, cuatro tipos; uno sería un toro como el del puente de Salamanca; otro sería también un toro con entalladuras paralelas y verticales que recorren las patas delanteras (prolongándose por la papada) y las traseras, destaca la cabeza con la boca bien marcada, los ojos y unos orificios para insertar unos cuernos; otro representa a un cerdo en posición de acometida y el cuarto consiste en un cerdo en reposo.

Historia

Época romana

Desde siempre existió un importante trasiego entre el Sur y el Norte por esta zona, como por la vía de la Plata, provocado por una parte por la ganadería, que obligaba a la transhumancia anual de los rebaños, y por otra parte por la riqueza minera. Ya los tartesos (s. VIII a V a.C.) acudían desde Andalucía en busca del estaño del N.O., indispensable para la fabricación del bronce, como lo atestigua la presencia de cerámica tartésica en la meseta norte. A los romanos (desde el s. I a.C.) les interesó la conquista del occidente peninsular por motivos mineros, entre otros. Muchos castros fueron aprovechados en época romana, así Salamanca, Ciudad Rodrigo y Ledesma se asentaron en antiguos castros y se convirtieron en las ciudades romanas más prósperas de la provincia. Por ello no son de extrañar los importantes restos romanos en la comarca de Miróbriga.

Para su implantación y control dieron gran importancia a la mejora de las comunicaciones: transformaron antiguos caminos de transhumancia en vías y calzadas carreteras, en las que no ahorraron la construcción de puentes. Es característico de los puentes romanos el arco cuyo semicírculo arranca generalmente desde el mismo nivel del agua y la tendencia al almohadillado o relieve que marca los bloques rectangulares (buen ejemplo de ello es una de las mitades del propio puente de Salamanca). Al final del imperio romano, al aumentar los problemas de seguridad, entre los siglos III a V d.C. se observa una recuperación del uso de los castros por su valor defensivo. Con ello en algunos castros se mezclan los restos vetones (s. V a I a.C.), y los romanos del bajo imperio (s. III a V d.C.), como ocurre en Irueña.

Edad Media, Moderna y Contemporánea

Se puede decir que la prehistoria y época romana dejaron restos más significativos que la Edad Media: no existen iglesias o monasterios románicos reseñables en esta comarca (con la excepción de la tardía catedral de Ciudad Rodrigo del s. XIII), debido a que sufrió mucho de la invasión musulmana y la repoblación fue tardía y lenta (encabezada por el Conde Rodrigo). Sólo el Renacimiento, en un centro comarcal como Fuenteguinaldo, dejó su huella característica, con lo que curiosamente pasamos de las columnas romanas directamente a sus imitaciones renacentistas. En la edad Moderna sufrió para mal los efectos de las guerras napoleónicas y de las tensiones fronterizas con Portugal. Fue y sigue siendo una región pobre y marginada.

NATURALEZA

Hoy uno de los valores más importante de esta comarca es la buena conservación de su naturaleza que ahora está seriamente amenazada por la construcción del pantano de Irueña. Nos encontramos ante un paisaje marcado por los numerosos ríos que bajan en fuerte descenso desde la vertiente Norte de la Sierra de Gata (con unos 1.500 m. en su punto culminante) hacia la depresión

de Ciudad Rodrigo (a unos 600 m. sobre el nivel del mar), favorecidos por una pluviosidad doble a la media provincial y con cierta propensión a provocar riadas en la llanura mirobrigense. Con ello tenemos una región muy boscosa. El árbol predominante sin duda es el rebollo, la variedad de roble más extendida en la provincia (*Quercus pyrenaica* o melojo, el que tiene los lóbulos de las hojas más marcados). Lo atestigua el nombre de la comarca, el Rebollar. Junto a él otros miembros de su familia como el quejigo, la encina y el alcornoque. En zonas altas hay bastantes repoblaciones con pino que han perjudicado al rico matorral de escobas, brezos, jaras, tomillos y cantuesos, que servía y sirve para refugiar a una riquísima fauna salvaje cuyo representante más famoso es el lobo (¡2.000 puntos al que lo fotografíe!). La madera y los aprovechamientos más ganaderos que agrícolas definen la zona desde el punto de vista económico. Como área ganadera hay que prestar atención a los típicos chozos y a las magníficas vallas de piedra.

Este paisaje de roble y matorral contrasta con el de las zonas fluviales, hundidas entre pizarras formando sinclinales. Sólo excepcionalmente encontramos granitos. El mayor interés ecológico por su buen estado lo representan los bosques de ribera de enorme riqueza, con alisos, fresnos, sauces y mimbreras (más algún chopo plantado por el hombre). Las aguas las surcan truchas y anguilas; por las orillas andan sapos, tritones, lagartos ocelados, bastardos y culebras de escalera; es posible ver nutrias (otros 1.000 puntos al que la fotografíe); si miramos al cielo podremos toparnos quizá con la cigüeña negra y desde luego con alimoches, milanos, ratoneros, alcotanes o cernícalos; más cerca del agua andan los ánades, las fochas, los zampullines, somormujos, y andarríos. En fin que son unos lugares para ir con los ojos bien abiertos y para disfrutar.

Nota: Cuando dos puntos sobre los que se hacen preguntas están cerca entre sí, aparece señalado en el cuestionario.

Preguntas y puntuación³

1.- INTRODUCCIÓN

total 200 puntos

Para responder a estas preguntas es necesario haber leído con cuidado la introducción y haber visitado los lugares a los que hace referencia.

³ Responde directamente en el propio cuestionario; si no hubiera espacio, en las hojas del final, donde también te recomendamos que hagas los dibujos.

- a) Respecto a los dólmenes: indica el número, forma y tipo de piedra de los ortostatos que has visto. **25 puntos**
- b) Respecto al verraco de Iruña: indica de qué tipo se trata. **25 puntos**
- c) Compara columnas romanas con renacentistas a partir de ejemplos concretos. **25 puntos**
- d) Indica un lugar en el que a lo largo de un camino se aúne la cultura megalítica, la ganadera ancestral y restos muy reelaborados de la penetración romana. **25 puntos**
- e) Respecto a la vegetación, indica lugares con intensa presencia de pinos de repoblación. **25 puntos**
- f) Describe el bosque de ribera que más te haya impresionado. **25 puntos**
- g) Si la ves, indica alguna fauna de la que se cita, el lugar y su tipo. **25 puntos**
- h) La roca característica de los valles fluviales de la zona es la pizarra, sin embargo, en un lugar el río atraviesa por una zona granítica. ¿Dónde? **25 puntos**

2.- PUENTE ARGAZ**total 60 puntos**

En el camino viejo entre El Payo y San Martín de Trevejo, sobre la rivera del Payo. Deben seguirse las indicaciones del mapa para salir del Payo, cerrar la portera mientras se aprovecha para beber agua en la fuente adyacente y seguir unos 2 kms.

Haz un dibujo del puente y señala por qué te parece genuinamente romano. Fíjate en los restos de calzada. Descríbelos.

3.- MOLINO DE SERAFÍN

total 30 puntos

- a) Describe el acceso, la especie del árbol de la entrada y otros elementos adyacentes, aparte del propio molino. **10 puntos**
- b) Fecha. **5 puntos**
- c) N° de vanos en la pared aguas abajo. **5 puntos**
- d) Dibujo del sello de marca de la piedra de moler. **5 puntos**
- e) Señala las especies arbóreas características del lugar e indica de qué tipo de vegetación se trata (acuérdate de la introducción). **5 puntos**

4.- MOLINOS DE VALERIANO Y DEL TÍO FELIPE

total 30 puntos

Nota: Este lugar está cerca del anterior.

Molino de Valeriano.

- a) Indica el n° de turbinas que tenía el de Valeriano **5 puntos**

Molino del Tío Felipe.

- b) Aspectos geológicos de las laderas y tipo de roca **5 puntos**

- c) Indica la fecha y dónde se encuentra. **5 puntos**

- d) ¿Es cuidadoso el actual dueño? ¿Por qué? Describe el conjunto. **10 puntos**

- e) Hay un árbol en curioso equilibrio, cerca del molino por arriba. Señala su especie y descríbelo. **5 puntos**

5.- CAÑADA REAL DE EXTREMADURA Y DOLMEN DE LA CASA DEL MORO **total 60 puntos**

En el km. 18 de la crtra. entre Fuenteguinaldo y El Payo, en una curva sale la cañada que discurre durante 7 kms. por un paraje muy hermoso, de forma más o menos paralela a la actual carretera, hasta el puente del Villar. El dolmen está a unos 4,5 kms. al S. del lugar en que la cañada se separa de la crtra. por el N. y a unos 2,5 del puente del Villar. Se encuentra a unos 70 m. al N. de un arroyuelo que vadea el camino y a unos 800 m. al N. del arroyo del Mazo de Prado Alvaro que se cruza mediante un puente. Está a un lado del camino, a la derecha en dirección al puente del Villar, destaca el túmulo y algún roble entre los ortostatos.

- a) Señala algún indicio que confirme que te encuentras en una cañada. **10 puntos**
- b) Dolmen de la Casa del Moro. Señala el nº de sus ortostatos en pie. Describe o dibuja el conjunto. **10 puntos**
- c) En el arroyuelo unos 70 m. al S. del dolmen, existe una rústica fuentequilla, descríbela. ¿Por qué crees que se llama el lugar la fuente del moro? **10 puntos**
- d) Al lado de una casa a la derecha del camino en dirección Sur, en la bajada al arroyo del Mazo de Prado Alvaro, hay un árbol que no es ni roble, ni encina, ni fresno, ni morera, ni olmo. ¿De qué especie se trata? Si no

preguntas lo tienes difícil, pues han fracasado ya algunos “botánicos”.

10 puntos

e) Haz un dibujo o describe el puente sobre el arroyo del Mazo de Prado Alvaro.

10 puntos

f) Haz una descripción de los distintos tramos de la cañada, su orografía, vegetación, cercas, etc.

10 puntos

6.- PUENTE DEL VILLAR

total 20 puntos

Nota: Este lugar está cerca del anterior.

a) Dibújalo. ¿Por qué lo llaman romano?

10 puntos

b) A 500 m. aguas arriba, por la margen izquierda del Águeda, hay un molino, fíjate en el canal de alimentación. Aprovecha el camino que lleva hasta él.

10 puntos

7.- MOLINO DEL SOBRAO

total 20 puntos

Descríbelo. Fíjate en su fachada Norte.

8.- CASTRO DE IRUEÑA

total 120 puntos

Nota: Este lugar está cerca del anterior.

Acceso y puntos de interés. Una vez en el molino del Sobrao, tras saltar una cerca de alambre, cruza el arroyo Roloso, que está aguas arriba del molino, a unos 50 m. Sube al monte directamente, sin camino, fuera del cauce del arroyo, pero sin perderlo de vista, por el claro cerca de los robles que quedan a tu izquierda, hasta arriba, a la meseta. Llegarás directamente al mejor lienzo de **muralla** conservado. Gira a la izquierda y camina cerca del borde interior de la meseta, por donde discurría la muralla, con una magnífica panorámica sobre el Águeda. Los restos más significativos de la ocupación del castro en los s. III a V d.C. están cerca de este borde, entre los rebollos, lo

que más destaca son unos fragmentos de **columnas** (como referencia, existen dos grandes fresnos que destacan entre los robles a unos 200 m. del lienzo de muralla bien conservado y muy cerca de los restos de columnas). Se trata de los restos de edificios cercanos a una puerta que daba al fuerte desnivel que conduce al Águeda. Sigue caminando en la misma dirección. El **verraco** es más difícil de encontrar, pues está más lejos del borde de la meseta (a unos 70 m. en su interior) y a unos 150 m. de la puerta anterior, entre jóvenes robles que lo tapan. Está tirado en el suelo, se trata de dos grandes piedras, la enorme cabeza y la que servía de patas y cuerpo (pequeña en proporción a la anterior).

a) Describe los restos de muralla. **20 puntos**

b) Describe o dibuja algunos de los restos romanos, como columnas o trozos de columna, de la zona de la puerta. **40 puntos**

c) Dibuja el verraco, la piedra de la cabeza y la del cuerpo. Acuérdate de responder a la pregunta sobre su tipología que aparece en la introducción. **40 puntos**

d) Desde el borde de la meseta del castro se puede contemplar el impresionante bosque de ribera que se forma en el cauce del Águeda. Señala su disposición y características. **20 puntos**

9.- CASILLAS DE FLORES **total 20 puntos**

a) Describe o dibuja la espadaña de la iglesia. **10 puntos**

b) Fíjate en una pared que da a la carretera, cerca de la plaza, ¿Quién ganó el concurso de motila del año 1994? Relaciona esta motila con algo de lo que se cuenta en la introducción. **10 puntos**

10.- CRTRA. DE CASILLAS A NAVASFRÍAS **total 30 puntos**

- a) Fíjate en la construcción pastoril a la derecha de la carretera en su mismo borde en el km. 21, en su ubicación y en su interior. Desde la carretera puede verse en el interior de la finca junto a las casas un dispositivo característico de las fincas ganaderas. Señálalo. **10 puntos**
- b) En el km. 24 cuando se cruza sobre el arroyo del Mazo del Prado Alvaro, tienes que encontrar la ubicación de unas cigüeñas que allí anidan. **5 puntos**
- c) En el km. 26, antes de las Casas de la Cumbre a la izquierda de la carretera, fíjate en un chozo, descríbelo. **5 puntos**
- d) En el km. 26,500, en las Casas de la Cumbre, fíjate en el procedimiento para regar la huerta y el prado. **5 puntos**
- e) Cerca del antiguo puente de la carretera existe una lápida que conmemora su construcción. Transcribe su texto. **5 puntos**

11.- FUENTEGUINALDO

total 30 puntos

- a) Fíjate en la estructura que forman sus calles respecto a la iglesia. **5 puntos**
- b) Iglesia del s. XVII: Haz una descripción general de la iglesia y su torre. Indica su situación en la plaza y la disposición de ésta. **10 puntos**
- c) Fíjate ahora en el Ayuntamiento en la misma plaza. Indica su fecha de construcción. Señala el elemento arquitectónico de corte renacentista más señalado y repetido, su disposición y su reflejo en otras construcciones de la misma plaza. **10 puntos**
- d) Indica otros edificios llamativos de la plaza. **5 puntos**

12.- ALREDEDORES DE FUENTEGUINALDO. DOLMEN DE LA HUERTA DE LAS ANIMAS **total 40 puntos**

Nota: Este lugar está cerca del anterior.

El camino arranca en el lateral izquierdo del cuartel de la Guardia Civil en dirección O. A unos 2 kms. hay que girar a la izquierda para cruzar un regato. El dolmen se encuentra a unos 200 m. en el mismo borde izquierdo del camino, por dentro de la valla.

Señala el nº de ortostatos en pie y el nº de ortostatos en el suelo.
Características del lugar.

13.- DE NAVASFRÍAS A LA FÁBRICA DE LA LUZ Y EL PUENTE DEL INFIERNO **total 70 puntos**

Se trata de un recorrido por caminos con puntos de gran interés paisajístico. El lugar llamado fábrica de la luz es una presa sobre el río. El camino no llega directamente hasta ella. Debes abandonarlo a unos 2 kms. desde el pueblo, en un lugar en el que se interna en una gran mancha de repoblación.

a) Fábrica de la luz. Descripción de la presa fijándote en su forma, materiales y en el arranque del canal de alimentación de la desaparecida fábrica.

25 puntos

b) Desciende por el río a partir de la presa unos 200 m. Características paisajísticas del lugar.

20 puntos

c) Puente del Infierno. Funciones del puente. Pasado el puente a unos 50 m., al borde del camino hay un artilugio de uso ganadero, descríbelo.

25 puntos