

Club de Amigos de la Bici. Salamanca

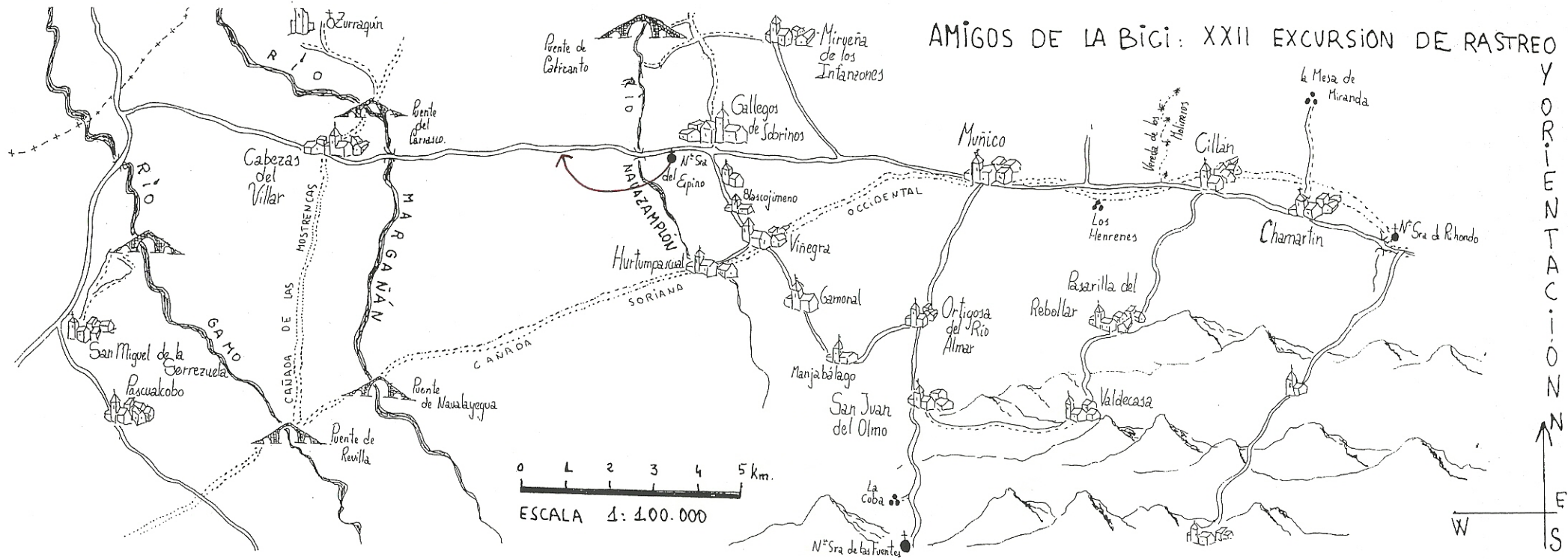
XXII EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN

SIERRA DE ÁVILA

Mapa y cuestionario

Mayo de 2006

AMIGOS DE LA BIGI: XXII EXCURSION DE RASTREO



XXII EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN

Sierra de Ávila



Verraco de Chamartín

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.

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. La organización dispone también de sofisticados sistemas de espionaje electrónico para controlar el contenido de las conversaciones telefónicas entre miembros de distintos grupos. En cualquier caso, es necesario indicar en el control final el recorrido realizado y responder a preguntas que corroboren la información aportada y su conocimiento directo.

Controles finales

En Muñico de 19,30 a 20,00 h.

En Cabezas de Villar de 20,00 a 20,30 h.

Se debe informar a los organizadores del lugar escogido por cada grupo para el control final.

Hora inaplazable de salida del autobús: 20,45 h.

Teléfono móvil de contacto

En caso de dificultad se puede poner uno en contacto con los organizadores en el 607809593 o en el 606870801.

¹ La puntuación total es 1.490 puntos.

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

PAISAJE Y NATURALEZA

La zona de rastreo discurre paralela a la Sierra de Ávila en su vertiente Norte y tiene como ella una orientación noreste suroeste. Esta sierra forma parte del Sistema Central y constituye una zona de relieves suaves donde se alternan colinas y lomas redondeadas por la erosión con valles poco profundos. Sus cumbrones más relevantes, que pueden verse desde la zona de rastreo, son el Pico de las Navas (1.772 m.), el más alto, el cerro de Gorría (1.727 m), situado en el extremo noreste de la sierra, el alto de Las Fuentes o Cabeza Mesá (1.679 m) y el altiplano de Villanueva (1.637 m). La altitud media de la zona es muy elevada, unos 1.200 a 1.300 m., lo que provoca que su clima en invierno sea muy frío. Lo que más llama la atención del paisaje al viajero es su abundancia y tamaño son los enormes canchales graníticos o berrocales con rocas de proporciones gigantescas. No es de extrañar que el granito sirviera en todas las épocas para una construcción recia y sólida.

En la Sierra de Ávila nacen los ríos que atraviesan la zona y discurren de Sureste a Noroeste, perpendiculares a la sierra. Todos ellos forman parte de la cuenca del Tormes; el más oriental es el Río Almar, un poco más al Oeste cruzaremos el Margañán y un poco más adelante nos toparemos con el Gamo; estos dos son afluentes del Almar que es el encargado de hacer llegar al Tormes toda el agua de la vertiente Norte de esta sierra.

La vegetación dominante es el encinar o robledal, entre pastizales y matorrales, en los que domina la retama. En las riberas encontramos fresnos, sauces, alisos, chopos. Todo ello configura un espacio de alto valor biológico, muy poco habitado por el hombre, en el que además de los elementos de vegetación indicados, encuentran refugio multitud de animales. Destaca la presencia reproductora de águila imperial ibérica y de águila real.

² Esta introducción se ha elaborado a partir de enciclopedias, folletos turísticos, páginas de Internet, buenos mapas y libros.

ANTES DE LA HISTORIA: LOS CASTROS

Los restos arqueológicos más importantes son huellas prerromanas de poblaciones celtibéricas de la Edad del Hierro, concretamente aquí de los vetones con sus castros y sus verracos. Algunos castros vetones, como la propia Avila, Salamanca o Ciudad Rodrigo, fueron romanizados y perduran habitados hasta hoy día. No fue éste el caso de la Mesa de Miranda que se deshabitó definitivamente en el s. I a.C. coincidiendo con la llegada de los romanos, con los que empieza propiamente la historia. Su época de mayor florecimiento fueron los dos siglos anteriores. Dado que los castros vecinos, Las Cogotas (Cardeñosa) y Los Castillejos (Sanchorreja) han dejado restos que se remontan al s. IX a.C., es posible que éste de la Mesa de Miranda también empezara a fortificarse en esa época, pero no se puede afirmar con seguridad. Por lo general sus principales construcciones son de la segunda Edad del Hierro (a partir del s. VI a.C.).

La palabra "castro" proviene del latín *castrum*, que significa fortificación militar (de allí viene la palabra española "castrense", relativo a lo militar).

De forma elíptica, los castros estaban protegidos por uno o más fosos, parapetos y murallas que bordeaban el recinto habitado, pudiendo tener un torreón que controlaba las vías de entrada al mismo. En tiempo de conflictos las gentes que vivían en campo abierto se trasladaban a estas construcciones, situadas en lugares estratégicos con el fin de garantizar su seguridad. Asimismo podían tener otras finalidades como la de control de territorio, vigilancia de sembrados, etc. Su situación respecto a otros castros hace pensar que existía una estrategia definida a la hora de elegir su localización, permitiendo la comunicación por señales entre ellos a modo de red defensiva.

Los castros acostumbran a tener una única entrada principal que también tiene la función de impedir el paso. En algunos casos es un simple engrosamiento en los remates de la muralla; otras, un entropaño de la muralla sobrepasa al otro formando un corredor estrecho. Se supone que se cerraban con puertas de madera.

Además de las defensas naturales, se encuentran estructuras de tres tipos:

- Terraplenes. Desniveles en el terreno formados por tierra y piedra, que pueden ser naturales. Son la base de las defensas y habitualmente provienen de los escombros de las obras fundacionales en el interior.
- Parapetos. Elevaciones artificiales del terreno en los puntos más desprotegidos (entradas y zonas llanas).
- Fosos. Gabias o zanjas alargadas y profundas, generalmente asociadas a los parapetos, que pueden estar excavados en tierra o roca viva.
- Murallas. Defensas de mampostería (obra en la que las piedras u otros elementos quedan sin alinear, de forma desordenada según sus tamaños y formas) de tipología variada, como por ejemplo dos muros pa-

ralelos de piedras con un relleno de piedra. Desde el interior se subía a ellos mediante escaleras de madera, lajas encastradas, rampas o piedras. Pueden existir torres defensivas en los accesos a las puertas.

- Piedras hincadas. En los castros de Ávila y Salamanca destaca una estructura defensiva consistente en clavar rocas puntiagudas en el suelo para impedir el paso de caballos y dificultar acercarse al castro.

El piso de las viviendas era de barro apisonado y la planta era circular primitivamente. Con anterioridad a los siglos II-III a. C. los muros se construían generalmente de adobe, con un poste central. Posteriormente se usó mampostería en filas más o menos horizontales (o poligonales, en algún caso). Las cubiertas se hacían de ramas reforzadas con barro y sujetas por pesos o posteriormente de tejas. A partir del siglo I, debido a la influencia romana, se hacen más abundantes las plantas cuadradas o rectangulares. El elemento esencial de una vivienda es el hogar (sitio donde se hace la lumbre), que en el cambio de era se situaba en el centro y estaba hecho con lajas o barro y a finales del siglo I se desplaza hacia un lateral y se hace, en algunos casos, con tejas.

Se sospecha que algunos edificios grandes en los que un banco de piedra recorre el muro y en los que no se encuentran restos de habitación habían podido haber sido recintos de reunión. Se tienen localizados también hornos de cerámica y de alfarero, preferentemente próximos de las salidas o en el exterior.

Parece que en un principio este tipo de recintos estaban ocupados por cabañas de materiales ligeros y con piso de barro, para posteriormente, y en épocas tardías, usarse la piedra.

HISTORIA

No debió ser nunca una zona muy poblada. En la Edad Media sufrió mucho con la invasión árabe y el proceso posterior de reconquista porque estas tierras cambiaron de manos en muchas ocasiones hasta el siglo XII (hasta el año 1082 no se establecieron los cristianos con Alfonso VI de forma definitiva en la propia ciudad de Ávila y bastante más tarde en los pueblos de la zona) y luego quedaron muy despobladas. Es indicativo de esta situación que no hay restos románicos (de los ss. XII y XIII) importantes en las iglesias por estos lares. Las iglesias son, en general, de los siglos XVI o XVII. El castillo de Zurraquín es del s. XV y está mal conservado.

LAS CAÑADAS³

En la zona se cruzan dos importantes cañadas reales, la cañada de mostrencas o leonesa occidental y la soriana occidental que probablemente estaban en uso ya en época de los vetones. Como es bien sabido, en invierno, debido al frío y la nieve que reduce la superficie de los pastos en el norte, se dirigían los rebaños a los invernaderos del Sur de Castilla, Andalucía o Extremadura. En verano, retomaban el camino, volviendo a las montañas del norte de España (agostaderos). Cuando en estos desplazamientos se recorren más de 100 km de longitud se denomina trashumancia, si el recorrido es inferior a 100 km se denomina trasterminancia.

Medidas de las distintas vías que configuran la red de las vías agropecuarias.

- Cañada Real: 90 varas (75 m de anchura)
- Cordel: 45 varas (37'5 m)
- Vereda: 25 varas (20 m)
- Colada: anchura variable

Además de las vías pecuarias propiamente dichas, existían unos elementos adicionales que completaban y asistían a esta red de caminos ganaderos:

- Descansaderos. Ensanchamiento de la vía pecuaria en donde los rebaños podían descansar o pasar la noche.
- Abrevaderos. Podían ser pozos con pilones o bien se hacían coincidir con el paso de arroyos, ríos o lagunas.
- Majadas. Lugar en donde los rebaños pasaban la noche.
- Mojones o hitos. Señalización del itinerario de las vías pecuarias.
- Puertos reales. Lugares en los que se cobraban los impuestos a la corona.
- Contaderos. Pasos estrechos en los que poder contar fácilmente las cabezas de ganado. Podían ser puentes o estrechamientos del camino.
- Puentes. Algunos de ellos servían de contaderos.
- Ventas de trashumancia. Pequeñas viviendas donde se ofrecía cobijo a los pastores mientras que las ovejas pasaban la noche en un corral aledaño.
- Puentes de piedra para cruzar las riveras y arroyos a pie enjuto (es decir, sin mojarse), por los menos los pastores, que las ovejas bien podían vadear.

³ Tomado del artículo "Vía pecuaria" de la Wikipedia en español.

Preguntas y puntuación⁴

1.- INTRODUCCIÓN

total 180 puntos

- a) Describe los distintos tipos de vegetación según las zonas y las especies características en cada una de ellas. **30 puntos**
- b) Señala distinto tipo de construcciones que hayas encontrado en tu deambular por las cañadas de la zona. **30 puntos**
- c) Indica los distintos elementos decorativos esculpidos en granito que hayas contemplado en tu recorrido. **30 puntos**
- d) Los pueblos son pequeños y pobres pero muchas de sus casas están construidas en una imponente sillería de granito (construcción con piedras labradas en paralelepípedos rectangulares) que envidiarían muchos palacios y castillos de otros parajes. Señala algunos ejemplos de este contraste y construcciones en sillería y mampostería. **30 puntos**
- e) Enumera los puentes de piedra que hayas visto e indica las diferencias entre ellos (número de ojos, forma de éstos, anchura, etc.). **30 puntos**
- f) Compara los restos de vivienda del castro con los del yacimiento de los Henrenes. **30 puntos**

⁴ Responde directamente en el propio cuestionario; si no hubiera espacio, en las hojas del final, donde también te recomendamos que hagas los dibujos.

2.- Cercanías de Cillán por el Oeste. Yacimiento de los Henrenes.**total 30 puntos**

Existe un panel de información que te ayudará a responder a las preguntas.

a) ¿Cómo se llamaba el pueblo que se aquí se encontraba y que luego se trasladó al emplazamiento de Cillán? **10 puntos**b) ¿En qué época se despobló? **10 puntos**c) ¿Qué significan las iniciales talladas en los mojones de granito que rodean el yacimiento? **10 puntos****3.- Cercanías de Cillán por el Oeste. Vereda de los molineros. total 80 puntos**

Existe un panel de información que te ayudará a responder a las preguntas.

a) Indica el nombre de la primera fuente. **10 puntos**b) Define algunos términos que se usan al hablar de molinos: **10 puntos**

- cárcavo
- tolva
- cacera

c) 1^{er} molino. Dibuja el molino desde la cacera. **10 puntos**d) 2^o molino. Indica su estado de conservación. **10 puntos**e) 3^{er} molino.

- ¿La rueda de molino que se conserva y está a la vista es de importación o de fabricación nacional? (Conviene leer el panel informativo para responder). **10 puntos**

- Indica las diferencias de construcción que aprecias entre el primer y tercer molino. **10 puntos**

f) 4^o y 5^o molinos.

- ¿Al lado de cuál de ellos se encuentra una cascada? **10 puntos**

- ¿Cuál de ellos tiene la cacera más profunda? **10 puntos**

4.- Cercanías de Chamartín por el Este. Ermita de Rihondo **total 40 puntos**

Existe un panel de información que te ayudará a responder a las preguntas.

- a) Copia alguna de las marcas de cantería que se encuentran en sus paredes. **10 puntos**

- b) Haz un dibujo de la decoración que rodea las puertas. **10 puntos**

- c) ¿Qué le pasó al cura de Cillán? **10 puntos**

- d) Indica la fecha del crucero junto a la ermita. **10 puntos**

5.- San Juan del Olmo. **total 20 puntos**

- a) Dibuja el porche de una casa de la Calle Mayor del pueblo. **10 puntos**

- b) Establece las diferencias entre el porche de la pregunta anterior y el que se encuentra en la Plaza Mayor del pueblo. **10 puntos**

6.- San Juan del Olmo. Necrópolis de la Coba **total 90 puntos**

Existe un panel de información que te ayudará a responder a las preguntas

- a) Fecha de estos sepulcros. **30 puntos**

- b) ¿Cuántos sepulcros hay aproximadamente en esta necrópolis? **30 puntos**

- c) Dibuja la situación y forma de al menos ocho sepulcros. **30 puntos**

7.- San Juan del Olmo. Ermita de las Fuentes **total 60 puntos**

- a) Indica la fecha de las fuentes y la de la iglesia. **30 puntos**

- b) ¿Qué hay dentro de un ventanuco en la pared oriental de la iglesia?
30 puntos

8.- Pascualcobo **Total 150 puntos**

- a) En la parte alta del pueblo, en el extremo de una calle, hay un ejemplo de la arquitectura rural en granito con decoraciones. Haz un dibujo de la decoración de alguna de las ventanas y de la disposición de los poyos a la puerta.
50 puntos

- b) En una casa que hace esquina con la carretera, en la parte central de la travesía, existen unas herramientas grabadas en el dintel, ¿cuáles son? Dibuja ese dintel.
50 puntos

- c) A 1,5 km. del pueblo, en el cruce de la carretera que desde Pascualcobo se dirige a Villanueva del Campillo con la cañada real existen unas ventas de trashumancia, señala sus características y en qué se nota su función.
50 puntos

9.- Cabezas del Villar **total 10 puntos**

- Saliendo hacia Zurraquín, en el propio pueblo, existe un crucero. Indica la fecha de su construcción.

10.- Cabezas del Villar. Castillo de Zurraquín. **total 110 puntos**

- a) Puente del Carrasco, de piedra, en el camino entre Cabezas del Villar y Zurraquín.

- Indica el número de vanos **10 puntos**

- Se ha aprovechado para su construcción un elemento natural, ¿cuál es?
10 puntos

- b) Iglesia del Castillo de Zurraquín
- Haz un dibujo de su bóveda de crucería. **10 puntos**

- Señala la decoración de un arco tapiado en una de sus paredes debido a reformas introducidas con posterioridad a la construcción primitiva. **10 puntos**

c) Castillo de Zurraquín

- Características de la puerta de entrada y escudos que la adornan. **10 puntos**
- En el lienzo mejor conservado del castillo debes fijarte en varias cosas: **10 puntos cada una**
 - Tipo de construcción (sillería o mampostería)
 - Dibujo de una saetera.
 - Escudo. Esquema de su forma y lugar de la inscripción.
 - Forma de la ventana de este lienzo y situación.
 - Almenado en la parte alta, dibujo y número de almenas.
 - Desde el punto de vista de la fauna, hay un animal que ha establecido su morada allí, cuyo lugar de residencia puede verse desde lejos. Indica cuál es y su posición exacta.

11.- Cañada de mostrencas o leonesa occidental **total 100 puntos**

- a) A 1 km. aprox. de Cabezas, hacia el Sur, existe un abrevadero: dibújalo. **20 puntos**
- b) Mide con exactitud el ancho de la cañada en pasos a la altura de este abrevadero. **20 puntos**
- c) A 2 kms. aprox. de Cabezas, hacia el Sur, se encuentra la Fuente de la Collada: indica el número de sus abrevaderos. **20 puntos**
- d) A unos 3 o 4 kms. aprox. de Cabezas, hacia el Sur, se cruzan las dos cañadas reales, la leonesa occidental y la soriana occidental.
 - Describe el puente sobre el Río Gamo que se encuentra en ese lugar y el número de sus vanos. **20 puntos**

- Indica la especie arbórea característica de los alrededores de ese lugar. **20 puntos**

12.- Cañada soriana occidental. Puente de Navalayegua **total 120 puntos**

A un par de kms. aprox. del cruce de las cañadas, se encuentra un puente en piedra sobre el Río Margañán.

- a) Dibújalo. **30 puntos**

- b) Mide su anchura aproximada. **30 puntos**

- c) Describe o dibuja la calzada encima del puente. **30 puntos**

- d) Describe el entorno: situación del puente respecto a la cañada, trazado del río, vegetación. **30 puntos**

13.- Camino hacia San Juan del Olmo. **total 60 puntos**

- a) Cruce en Muñico entre la carretera que recorre la zona de Oeste a Este y la que parte hacia el Sur, hacia San Juan del Olmo. Existe en las cercanías un sarcófago medieval en piedra. Dibújalo. **30 puntos**

- b) Ortigosa del Río Almar
Al lado de la carretera existe una mansión con un escudo, dibújalo. **30 puntos**

14.- San Miguel de Serrezuela. **total 150 puntos**

- a) Puente medieval en piedra a 3,5 kms. del pueblo.
Se accede por un camino de tierra ancho que sale en la parte occidental del pueblo y baja hasta encontrar el Río Gamo. El puente está algo escondido, al lado de un pontón de cemento.

- Indica la forma y número de los arcos **50 puntos**

- Comenta las características de la calzada, pavimento del puente y pretilas. **50 puntos**

- b) Es típica del pueblo la decoración de los dinteles de puertas y ventanas de alguna de sus casas. Dibuja la decoración de tres dinteles de distintas ca-

sas. Búscalas cerca de la iglesia en la parte alta del pueblo y en calles paralelas a la carretera que rodea el pueblo y se dirige a Pascualcobo.

50 puntos

15.- Puente de Calicanto.

total 160 puntos

Aunque se encuentra propiamente en el municipio de Mirueña de los Infanzones te recomendamos que llegues a él desde Gallegos de Sobrinos.

a) Dibujo del puente.

80 puntos

b) Descripción del pavimento y pretil.

80 puntos

16.- Cercanías de Hurtumpascual.

30 puntos

Dibuja alguno de los cruceros de la zona.

17.- Mesa de Miranda.

100 puntos

a) Dibuja el plano del castro con sus recintos.

20 puntos

b) ¿A qué se llama cuerpo de guardia?

15 puntos

c) Describe el lado Sur del primer recinto indicando los diferentes sistemas defensivos y las puertas.

20 puntos

d) ¿Dónde hay piedras ciclópeas?

15 puntos

e) ¿Qué elementos tiene la necrópolis y dónde están situados?

15 puntos

f) ¿Por qué se llama “Mesa de Miranda”?

15 puntos

Anotaciones y dibujos.

Anotaciones y dibujos.