



UN VIAJE A LA PREHISTORIA

ARTE PALEOLÍTICO AL AIRE LIBRE EN CASTILLA Y LEÓN
EL YACIMIENTO DE SIEGA VERDE

EDUCACIÓN PRIMARIA
GUÍA DEL PROFESOR



Interreg
España - Portugal
Fondo Europeo de Desarrollo Regional



PALEOARTE

ARTE
PALEOLÍTICO
TRANSFRONTERIZO



**Junta de
Castilla y León**



Fundación
**Siega
Verde**

UN VIAJE A LA PREHISTORIA

ARTE PALEOLÍTICO AL AIRE LIBRE EN CASTILLA Y LEÓN
EL YACIMIENTO DE SIEGA VERDE

EDUCACIÓN PRIMARIA

Autores: Cristina Vega, Alejandro Fonseca

Diseño y Maquetación: Ingrave Estudio

Ilustraciones: Ingrave Estudio



PRESENTACIÓN

Este **material didáctico** se enmarca en el “Bloque 2”: *Sociedades en el tiempo de tercer curso de Educación Primaria*.

Pretende ser una **herramienta que permita a través del estudio de un caso específico, el yacimiento de Siega Verde, transmitir conocimientos generales sobre prehistoria y arte rupestre.**

Al mismo tiempo se busca que los alumnos **aprendan de su entorno más cercano y valoren el patrimonio cultural castellano y leonés**, fomentando así entre los más pequeños el interés por su conservación para las generaciones futuras.

Esta propuesta ha sido pensada para que pueda ser abordada desde un **punto de vista interdisciplinar** y desde diferentes áreas de conocimiento, por lo que su desarrollo proporcionará al alumnado la **adquisición de destrezas y conocimientos de distintas materias.**

Una de las áreas más afines será la **Educación Plástica y Visual y Música y Danza**, ya que está centrada en la indagación y observación de las expresiones artísticas antiguas del ser humano. Además, guarda también especial relación con las **Ciencias de la Naturaleza** pues analiza la relación del medio natural con el medio social y cultural. Por otro lado, el **conocimiento de una forma de vida tan diferente a la actual y la toma de conciencia del patrimonio cultural** como parte de la identidad colectiva se relaciona con el área **Educación en Valores Cívicos y Éticos**. Finalmente, el fomento de la lectura y la expresión oral y escrita están claramente vinculadas con el área **Lengua Castellana y Literatura**.



Interreg
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional



UNIÓN EUROPEA



PALEOARTE



Junta de
Castilla y León



Fundación
Siega
Verde

COMPETENCIAS CLAVE

Esta propuesta contribuye a la adquisición de las siguientes competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística.

- Expresar hipótesis
- Desarrollo de la destreza comunicativa y de la escucha activa

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

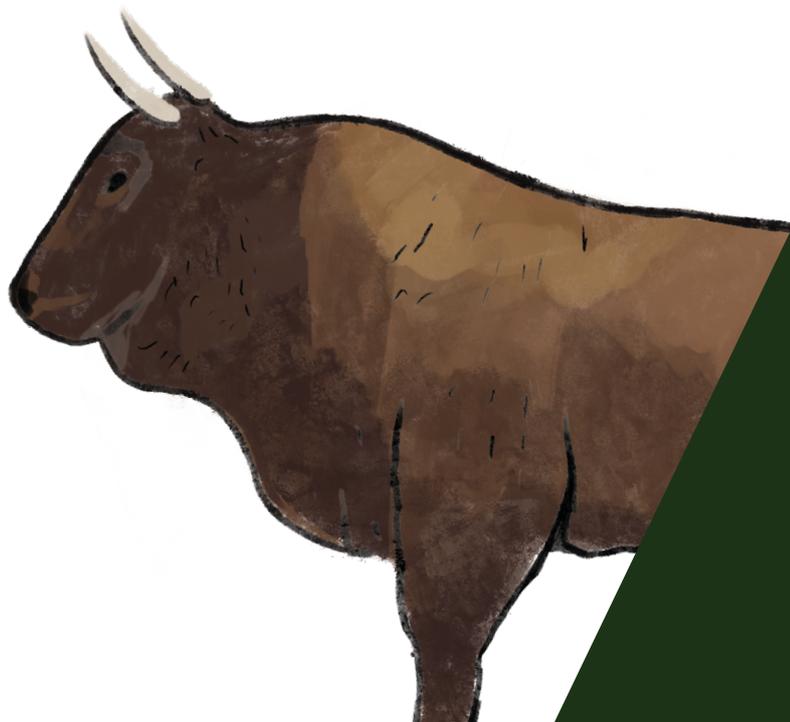
- Utilización del pensamiento científico.
- Reconocimiento del valor del patrimonio cultural.

Competencia digital

- Utilización de dispositivos y recursos digitales.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

- Respeto por otras formas de vida
- Participación activa en su proceso de aprendizaje
- Trabajo en grupo



Competencia ciudadana

- Valoración de la diversidad humana
- Comprensión de los procesos de causalidad, simultaneidad y sucesión para comprender e interpretar determinados procesos históricos y sociales.

Competencia emprendedora

- Aplicación de procesos de planificación, organización, gestión y toma de decisiones y mostrando sentido crítico, responsabilidad y perseverancia en la tarea.

Competencia en conciencia y expresión culturales

- Aproximación a las primeras obras artísticas de la humanidad
- Favorecer la sensibilidad artística, potenciar la capacidad de emocionarse, el respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio cultural.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA

- Uso de dispositivos y recursos digitales.
- Resolución de cuestiones científicas sencillas para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.
- Comprensión, respeto, valoración y protección del medio social y cultural.
- Comprensión de las relaciones que se establecen entre el ser humano y el entorno social, económico y cultural y la construcción de modelos de relación y convivencia basados en la empatía, la cooperación y el respeto a las personas y al planeta.
- Establecimiento de relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre los elementos y acontecimientos desde un punto de vista histórico y la identificación de los aspectos dinámicos y los más estables.
- Reconocimiento de la diversidad y la igualdad de género en el ejercicio de una ciudadanía activa y responsable en torno a los valores de integración europea.

METODOLOGÍA

- Trabajaremos los contenidos a partir de una metodología activa, participativa y motivadora, que favorezca el pensamiento crítico. El trabajo colaborativo y la interacción de los alumnos en el proceso de aprendizaje será nuestro método principal de alcanzar los objetivos.

TEMPORALIZACIÓN

La duración será de siete sesiones de 50 minutos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Definir los hechos que marcaron el inicio y fin de la prehistoria en general y el Paleolítico en particular.
- Conocer y valorar el trabajo desarrollado por los equipos de arqueólogos.
- Conocer y valorar los modos de vida durante la prehistoria, incorporando la perspectiva de género, explorando diferentes fuentes y recursos.
- Reconocer las diferentes fuentes históricas, en particular yacimientos y restos arqueológicos como Siega Verde.
- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y comprender el alcance del reconocimiento como Patrimonio de la Humanidad.
- Conocer las expresiones artísticas de la prehistoria.
- Elaborar producciones artísticas sencillas relacionadas con la prehistoria.



SESIÓN 1

EVALUACIÓN INICIAL

DIAGNÓSTICO DE LA COMPETENCIA HISTÓRICA DEL PALEOLÍTICO SUPERIOR DE LOS ALUMNOS

Se proporcionará a los alumnos una serie de imágenes con las que tendrán que construir un collage que refleje su concepción sobre esta etapa de la prehistoria.

RECURSOS

Imágenes en la página 1 de la guía del alumno.

- Pizarra digital.
- Imágenes presentes en el cuaderno del alumno.

Temporalización

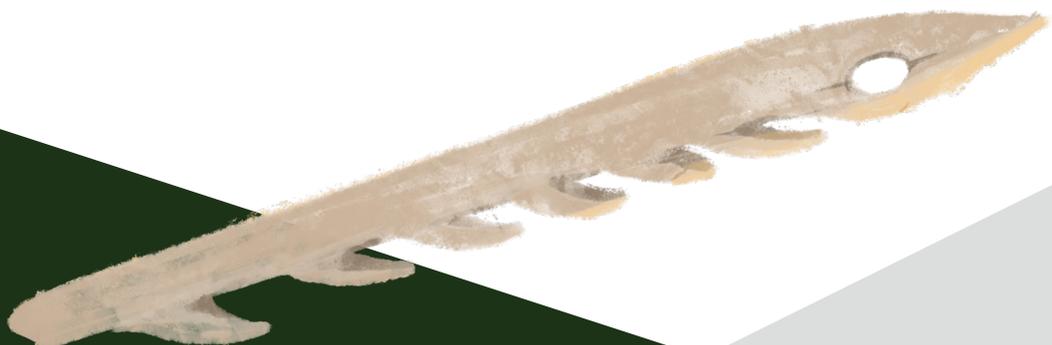
25 Minutos.

Tendrán que elegir una imagen de entre las propuestas que haga referencia a los siguientes temas:

1. Clima/paisaje
2. Animales
3. Vivienda
4. Utensilios
5. Personas
6. Arte



Una vez hechos los diferentes collage se entablará un debate sobre su concepción de la realidad durante la prehistoria.



¿CÓMO CONOCEMOS LA PREHISTORIA?



Posteriormente, se leerá de manera conjunta el contenido de la página 2 del **cuaderno del alumno**.

Finalmente, se visualizará de forma dirigida un **vídeo** en el que se explica la importancia del método arqueológico para conocer la prehistoria.

LECTURA

“EL SUEÑO DE UMARO”

Se propone a los alumnos leer en su casa el libro “El sueño de Umara”. Para ello dispondrán de cuatro días. Se ha elegido este recurso ya que el cuento es una herramienta didáctica de primer orden durante la primera infancia que estimula la imaginación, la creatividad, el desarrollo de habilidades lingüísticas y el pensamiento abstracto.

El cuento, además, potencia el desarrollo afectivo y social, así como la empatía, una de las habilidades básicas de la inteligencia emocional. Todo ello contribuye eficazmente a que los niños comprendan nuevos y complejos conceptos como la vida durante la prehistoria con mayor facilidad en un ambiente lúdico y distendido.

El argumento narrativo de este cuento dirigido a un público entre 7 y 11 años, gira en torno al yacimiento de Siega Verde y aborda valores como el compañerismo, la interculturalidad, la igualdad de género y el respeto por el patrimonio cultural.



SINOPSIS

Un grupo de escolares decide viajar en el tiempo y retroceder hasta el **Paleolítico superior**, 20.000 años atrás .

Durante su aventura se adentran en los **Valles del Côa (Portugal) y Siega Verde (España)**, que hoy forman un conjunto hispano-luso de grabados rupestres catalogados por la **UNESCO** como patrimonio de la humanidad.

Durante la expedición, los escolares descubrirán como actuaban las **tribus paleolíticas** y se toparán con algunos **animales que hoy se encuentran extinguidos**, como los uros.

Pero, sobre todo, contemplarán **el arte de grabar** en las piedras de pizarra de las gentes del Paleolítico superior.



SESIÓN 2

¿QUÉ SABEMOS DE LA PREHISTORIA?

Se comenzará la sesión leyendo de forma conjunta la información de la **página 3 del cuaderno del alumno**.

ACTIVIDAD 1

CAMINO DE CASA AL COLEGIO. DE LA PREHISTORIA A LA HISTORIA. ¿DÓNDE EMPIEZA LA HISTORIA?

REALIZACIÓN DE UNA LÍNEA DEL TIEMPO

RECURSOS

Ilustración página 4 del cuaderno del alumno.

Temporalización

35 Minutos.

Los alumnos deberán dibujar una línea que refleje el camino desde su casa hasta el colegio. Deberán poner en relación el tiempo que tardan en llegar a la escuela con los 2,5 millones de años que han transcurrido desde el primer homínido hasta la actualidad.

En la línea marcarán algunos hitos de su recorrido diario y los pondrán en relación con las diferentes etapas de la prehistoria.

Cuanto terminen se pretende que hayan comprendido la amplia duración de la prehistoria en comparación con la historia.



SESIÓN 3

¿ESTUVO HABITADO EL TERRITORIO DE CASTILLA Y LEÓN DURANTE EL PALEOLÍTICO?

Se comenzará leyendo la información de la **página 5 del cuaderno del alumno**.

ACTIVIDAD 2 LAS HUELLAS DEL PALEOLÍTICO SUPERIOR EN CASTILLA Y LEÓN

RECONSTRUYENDO EL PUZLE

MATERIALES

- Pizarra digital
- Puzle proporcionado entre los materiales

La prehistoria es un gran puzle del que no tenemos todas las piezas.

La actividad comenzará observando un mapa de la Península Ibérica en el que están situados algunos de los yacimientos más importantes del paleolítico. De manera guiada los alumnos irán identificando los yacimientos que se encuentran en territorio castellano y leonés.

Posteriormente la clase se dividirá en 5 grupos: Cada grupo recibirá las piezas de un puzle con información y una imagen icónica de cada algunos de los yacimientos paleolíticos más importantes de Castilla y León.

Una vez que cada grupo reconstruya su puzle se pondrá en común la información y se rellenará esta ficha :

YACIMIENTO	LOCALIZACIÓN	CRONOLOGÍA	RESTOS ANIMALES	RESTOS HUMANOS	HERRAMIENTAS	ARTE

SESIÓN 3

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN



PUZLE
INTERACTIVO



SESIÓN 3

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN



SESIÓN 3

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN

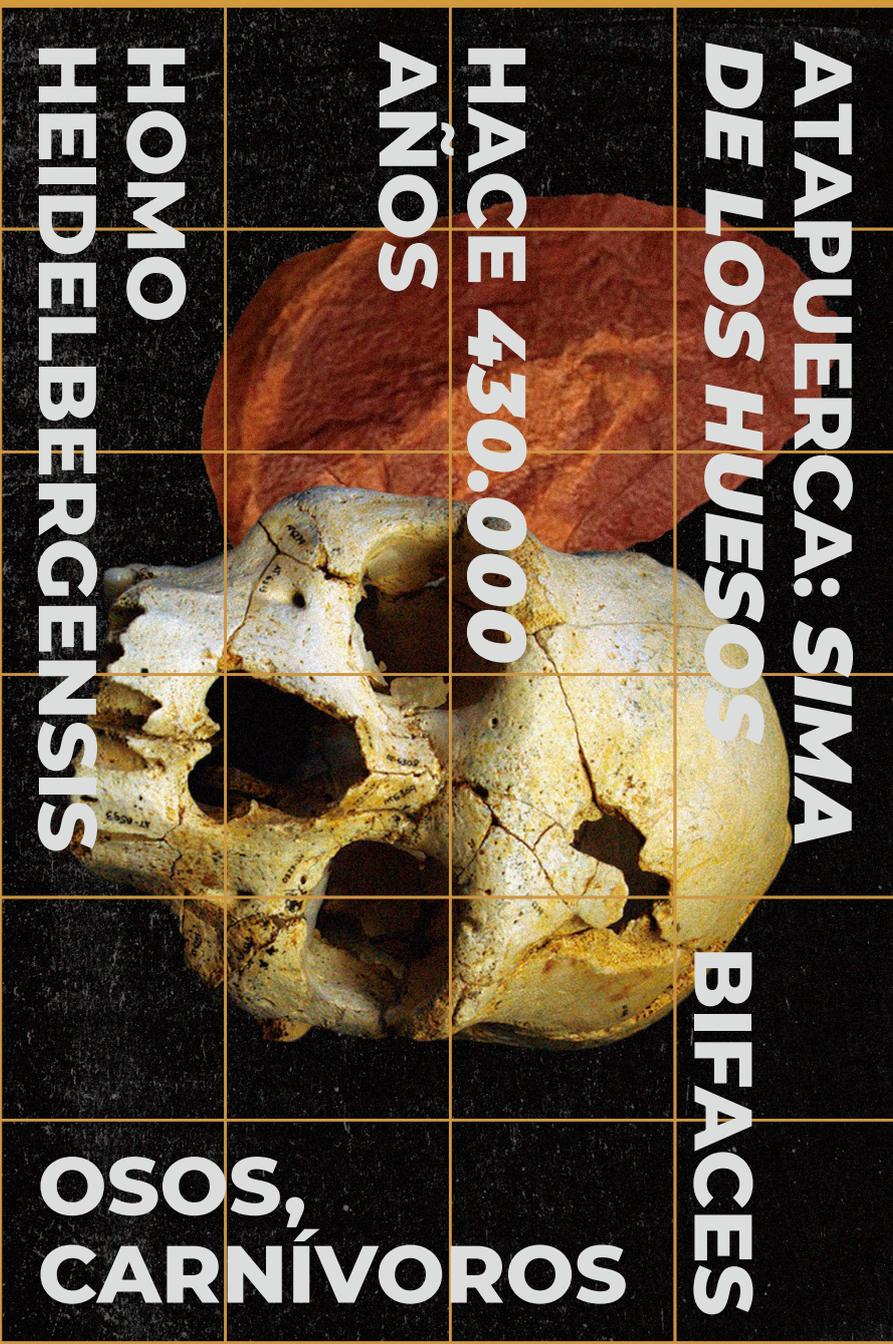


SESIÓN 3

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN

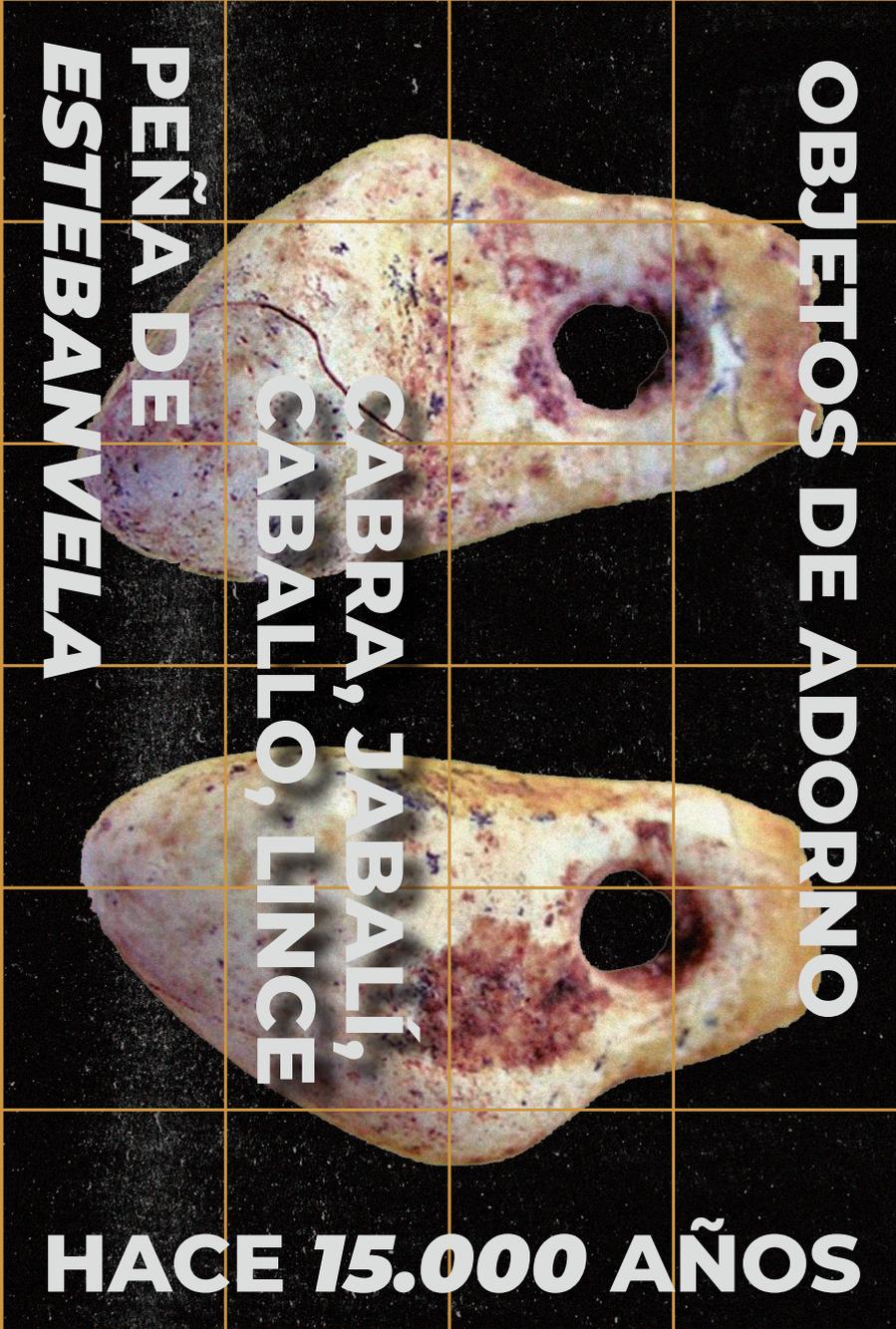
ATAPUERCA: SIMA DE LOS HUESOS	HÁCE 430.000 AÑOS	HOMO HEIDELBERGENSIS	BIFACES	OSOS, CARNÍVOROS
--------------------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------	-------------------------

CORTAR SIGUIENDO LAS LÍNEAS • 24 PIEZAS



SESIÓN 3

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN



OBJETOS DE ADORNO

PEÑA DE ESTEBANVELA

CABRA, JABALÍ, CABALLO, LINCE

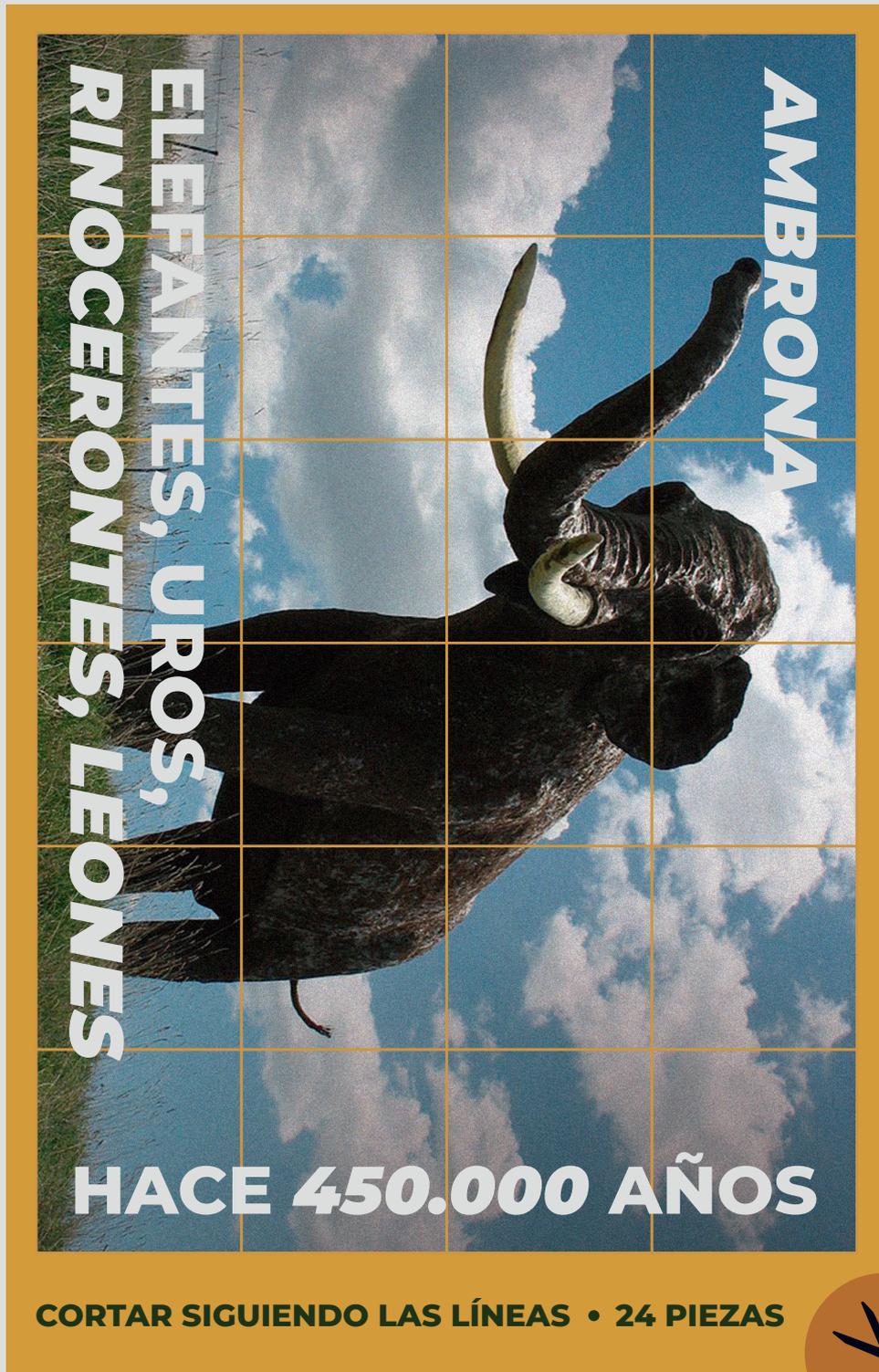
HACE 15.000 AÑOS

CORTAR SIGUIENDO LAS LÍNEAS • 24 PIEZAS



SESIÓN 3

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN



SESIÓN 4

ARTE PALEOLÍTICO SIEGA VERDE.

- Lectura de la información de las páginas 7, 8 y 9.
- Visionado del vídeo.

ACTIVIDAD 3 VISITA SIEGA VERDE

RECURSOS

- Pizarra digital
- Tablet

Temporalización
40 Minutos.



Se realizará una visita virtual a Siega Verde:

La clase se dividirá en 7 grupos. Cada grupo visitará dos paneles. Posteriormente, el representante del grupo explicará a sus compañeros los paneles que ha visitado.

Al mismo tiempo se irá anotando las figuras representadas en la pizarra virtual. Finalmente, se ordenarán las representaciones de más a menos representadas.



SESIÓN 5

ARTE PALEOLÍTICO. SIEGA VERDE.



Contenidos páginas 11 y 12 del cuaderno del alumno.

A continuación vídeo introductorio sobre **Siega Verde**.

ACTIVIDAD 4 CUÉNTAME EL CUENTO

PUESTA EN COMÚN DE LA LECTURA “EL SUEÑO DE ÚMARO”

Comentaremos el libro de manera guiada abordando temas importantes como:

- La interculturalidad
- La arbitrariedad de las fronteras modernas
- Los modos de vida en la prehistoria
- La importancia de Siega Verde



SESIÓN 6

ACTIVIDAD 5

REALIZA TU PROPIO GRABADO

RECURSOS

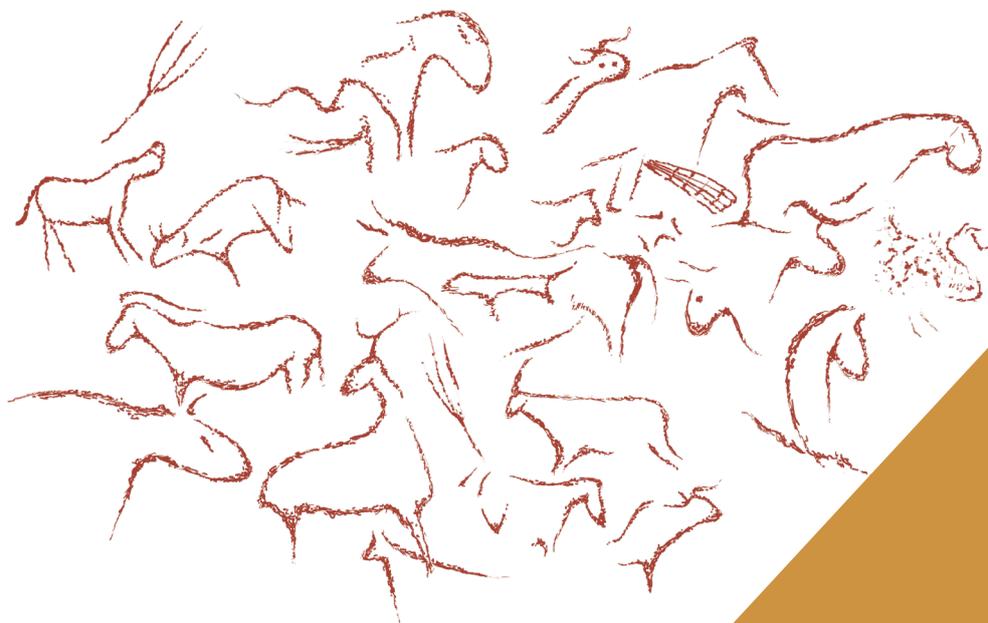
- Pizarra digital
- Tablet
- Rodillos pequeños
- Pintura al agua. Gris, rojo, ocre...
- Bolígrafo y punzón

Temporalización

50 Minutos.

ELABORACIÓN DE LOS GRABADOS:

1. Dibujo sobre el papel.
2. Pasar el dibujo a la plancha de poliespán con la ayuda de un bolígrafo para que quede la marca de las líneas del dibujo.
3. Repasamos las líneas del dibujo con un punzón (piqueteado o incisión).
4. Pintamos la superficie de la plancha de poliespán con el rodillo intentando imitar los colores de las piedras de Siega verde.



SESIÓN 7

JUEGO DE SIEGA VERDE: INSTRUCCIONES

Los participantes se dividirán en 3 o 4 equipos y cada uno será un animal diferente (de los 4 más representados en el yacimiento (se imprimirán las fichas de la siguiente página).

Los participantes deberán recorrer el yacimiento de Siega Verde superando las pruebas que les otorgarán las herramientas necesarias para realizar fuego.

1. Los equipos lanzaran un dado y se ordenará su participación en función de los puntos que saquen en esta primera tirada.
2. Cuando avance cada equipo y se detenga en cada casilla deberán responder a una pregunta, si la fallan pierden un turno y el siguiente equipo tirará el dado.
3. En las casillas “P” se hará una pregunta sobre sus grabados, los cuales se adjuntan en las siguientes 7 páginas, si aciertan conseguirán una herramienta del kit para hacer fuego.
4. En el tablero existen 3 puentes, cada uno de ellos marcado con un símbolo de puente. Si se cae en estas casillas hay que realizar una prueba interactiva de las adjuntadas a continuación:



Si no superan la prueba del puente deberán retroceder y no podrán cruzar cada uno de los puentes hasta que no pasen todos los demás equipos.

El equipo ganador será el primero en conseguir las herramientas y materiales necesarios para hacer fuego.

TARJETAS CON PREGUNTAS SOBRE LOS PANELES CASILLAS "P"



PANEL 1
¿Cuántos animales hay?

- A - 7
- B - 9
- C - 12

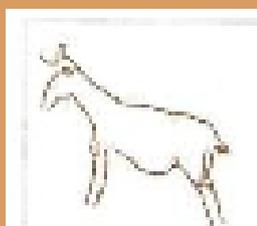
SOLUCIÓN - A



PANEL 1
¿Qué animal es este?

- A - Uro
- B - Cabra
- C - Ciervo

SOLUCIÓN - C



PANEL 1
¿Qué animal es este?

- A - 7
- B - 9
- C - 12

SOLUCIÓN - B



PANEL 1
¿Cómo se llama este signo?

- A - Claviforme
- B - Reticulado
- C - Ramiforme

SOLUCIÓN - C



PANEL 2
¿Cuántos animales hay?

- A - 7
- B - 9
- C - 8

SOLUCIÓN - C



PANEL 2
¿Cuál es el animal más representado?

- A - Uro
- B - Caballo
- C - Ciervo

SOLUCIÓN - C



PANEL 2
¿Qué animal es este?

- A - Uro
- B - Cabra
- C - Ciervo

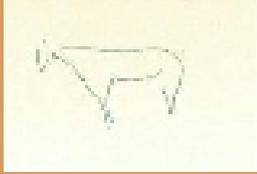
SOLUCIÓN - C



PANEL 2
¿Qué animal es este?

- A - Caballo
- B - Cabra
- C - Ciervo

SOLUCIÓN - A



PANEL 3
¿Qué animal es este?

- A - Uro
- B - Cabra
- C - Cierva

SOLUCIÓN - C



PANEL 3
¿Qué animal es este?

- A - Uro
- B - Caballo
- C - Ciervo

SOLUCIÓN - A



PANEL 3
¿Qué animal es este?

- A - Toro
- B - Cabra
- C - Ciervo

SOLUCIÓN - C



PANEL 3
¿Qué tiene este animal en el vientre?

- A - Sigo abstracto
- B - Rasgo estilístico
- C - Una herida

SOLUCIÓN - B



PANEL 4
El panel 4 sólo tiene una representación ¿Qué animal es?

- A - Bovino
- B - Cabra
- C - Cierva

SOLUCIÓN - A



PANEL 4
¿Qué parte del animal está representada?

- A - Cabeza y lomo
- B - Cuartos traseros
- C - Patas

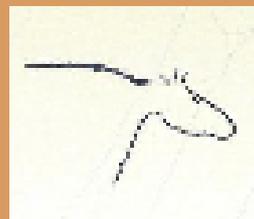
SOLUCIÓN - A



PANEL 4
¿Todos los trazos de la figura tienen el mismo grosor?

- A - Sí
- B - No
- C - No se sabe

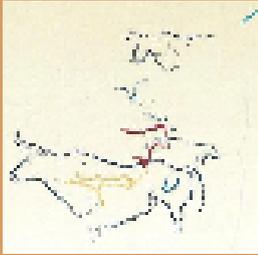
SOLUCIÓN - B



PANEL 4
¿Es común que se represente sólo esta parte del animal?

- A - No se sabe
- B - Sí
- C - No, siempre dibujaban los animales completos

SOLUCIÓN - C



PANEL 5
¿Cuántos bovinos ves?

- A - 6
- B - 4
- C - 2

SOLUCIÓN - C



PANEL 5
¿Qué animal está detro del bovino?

- A - Uro
- B - Cánido
- C - Ciervo

SOLUCIÓN - B



PANEL 5
¿Qué animal es este?

- A - Toro
- B - Cánido
- C - Caballo

SOLUCIÓN - B



PANEL 5
Esta es la representación de un animal de frente ¿Cuál es?

- A - Caballo
- B - Cabra
- C - Ciervo

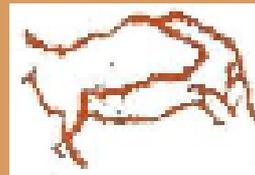
SOLUCIÓN - B



PANEL 6
¿Cuál es el único animal representado?

- A - Uro
- B - Caballo
- C - Cierva

SOLUCIÓN - B



PANEL 6
¿Qué parte del animal no está representada?

- A - Cabeza
- B - Cuartos traseros
- C - Patas

SOLUCIÓN - A



PANEL 6
¿Qué parte del animal está representada?

- A - Cabeza
- B - Cuartos traseros
- C - Patas

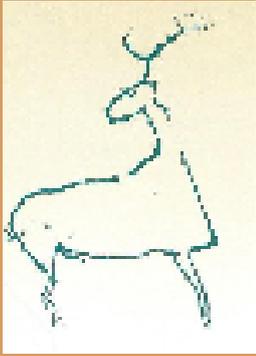
SOLUCIÓN - A



PANEL 6
¿Cuántos tipos de crineras se observan?

- A - Uno
- B - Dos
- C - Tres

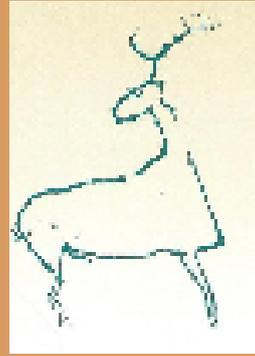
SOLUCIÓN - B



PANEL 7
El panel 4 sólo
tiene una
representación
¿Qué animal es?

- A - Uro
- B - Cabra
- C - Ciervo

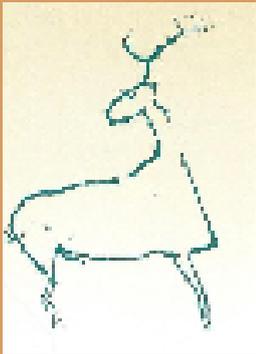
SOLUCIÓN - C



PANEL 7
¿Qué va a hacer
este animal?

- A - Atacar
- B - Huir
- C - Alimentarse

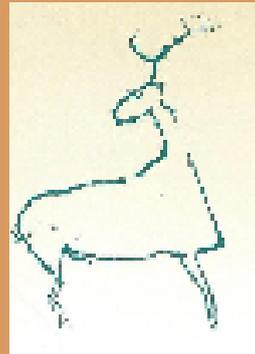
SOLUCIÓN - B



PANEL 7
El animal
representado es...

- A - Adulto
- B - Una cría
- C - No se puede
saber

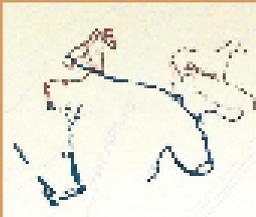
SOLUCIÓN - A



PANEL 7
¿Era común
encontrar este
animal durante el
Paleolítico
Superior?

- A - Sí
- B - No
- C - No hay datos

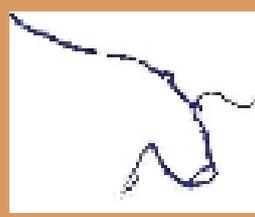
SOLUCIÓN - A



PANEL 8
¿Qué animal es
el más repetido
en este panel?

- A - Uro
- B - Caballo
- C - Cabra

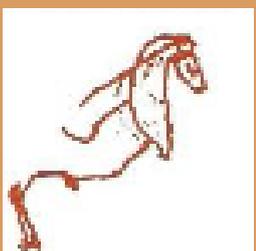
SOLUCIÓN - B



PANEL 8
¿Qué animal
es este?

- A - Uro
- B - Caballo
- C - Ciervo

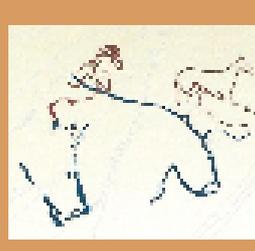
SOLUCIÓN - A



PANEL 8
¿Qué animal
es este?

- A - Uro
- B - Cabra
- C - Caballo

SOLUCIÓN - C



PANEL 8
¿Todos los
animales tienen
el mismo estilo?

- A - Sí
- B - No
- C - Sólo los
caballos

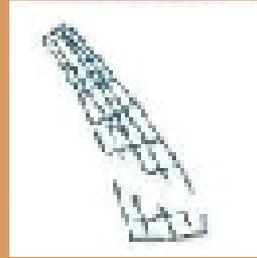
SOLUCIÓN - B



PANEL 9
¿Qué está haciendo este caballo?

A - Imitar a una serpiente
B - Nadar
C - Se ha dejado el pelo largo

SOLUCIÓN - B



PANEL 9
¿Cómo se llama este signo?

A - Claviforme
B - Reticulado
C - Ramiforme

SOLUCIÓN - C



PANEL 9
¿Qué animal es este?

A - Uro
B - Cabra
C - Caballo

SOLUCIÓN - A



PANEL 9
¿Qué animal es este?

A - Caballo
B - Cabra
C - Ciervo

SOLUCIÓN - A



PANEL 10
¿Qué animal es este?

A - Uro
B - Cabra
C - Cierva

SOLUCIÓN - A



PANEL 10
¿Qué animal es este?

A - Cabra
B - Caballo
C - Ciervo

SOLUCIÓN - A



PANEL 10
¿Qué animal es este?

A - Bóvido
B - Cérvido
C - Équido

SOLUCIÓN - B



PANEL 10
¿Con qué técnica están grabados estos animales?

A - Piqueteado
B - Incisión
C - Abrasión

SOLUCIÓN - B



PANEL 11
¿Qué animal es este?

- A - Uro
- B - Ciervo
- C - Caballo

SOLUCIÓN - B



PANEL 11
¿Con qué técnica está grabado este animal?

- A - Piqueteado
- B - Incisión
- C - Abrasión

SOLUCIÓN - B



PANEL 11
¿A qué familia pertenece este animal?

- A - Cérvidos
- B - Cápridos
- C - Bovinos

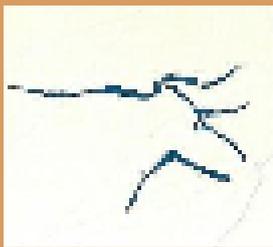
SOLUCIÓN - A



PANEL 11
Este animal...

- A - No es común en el arte rupestre
- B - Estaba domesticado
- C - Es habitual en el yacimiento

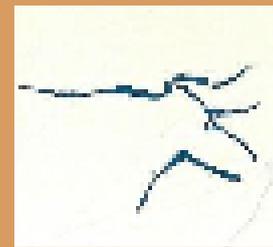
SOLUCIÓN - C



PANEL 12
¿Qué animal es este?

- A - Uro
- B - Cabra
- C - Cierva

SOLUCIÓN - A



PANEL 12
¿Con qué técnica está grabado este animal?

- A - Sí
- B - No
- C - Sólo en el norte

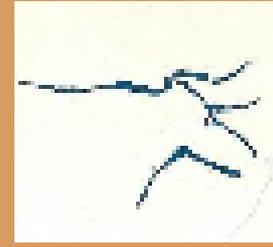
SOLUCIÓN - B



PANEL 12
¿Con qué técnica está grabado?

- A - Piqueteado
- B - Incisión
- C - Abrasión

SOLUCIÓN - A



PANEL 12
Este animal, en Siega Verde...

- A - Es el más representado
- B - Es el segundo más representado
- C - A penas se dibujó

SOLUCIÓN - B



PANEL 13
¿Qué animales
están
epresentados?

- A - Uros
- B - Cabras
- C - Ciervos

SOLUCIÓN - A



PANEL 13
¿Qué parte del
animal está
representada?

- A - Cabeza y lomo
- B - Cuartos traseros
- C - Patas

SOLUCIÓN - A



PANEL 13
¿Qué parte del
animal no está
representada?

- A - Cabeza y lomo
- B - Cuartos traseros
- C - Patas

SOLUCIÓN - B



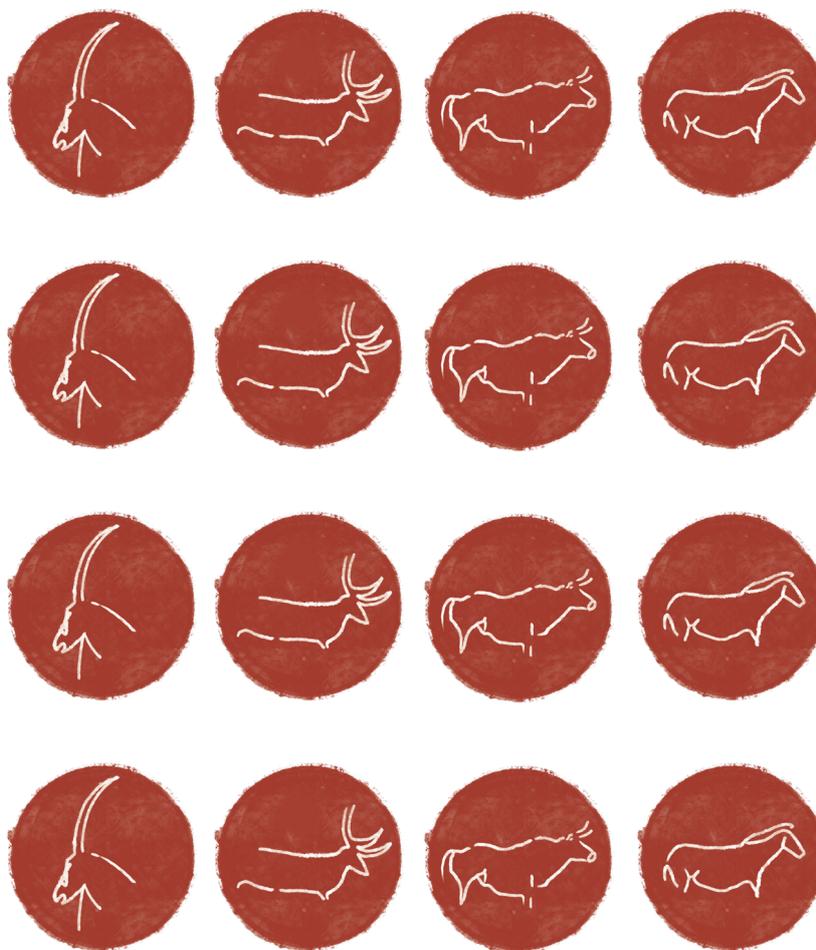
PANEL 13
¿Con qué
técnica está
grabado?

- A - Piqueteado
- B - Incisión
- C - Abrasión

SOLUCIÓN - C

Imprima y recorte estas fichas, cada grupo elegirá un animal.

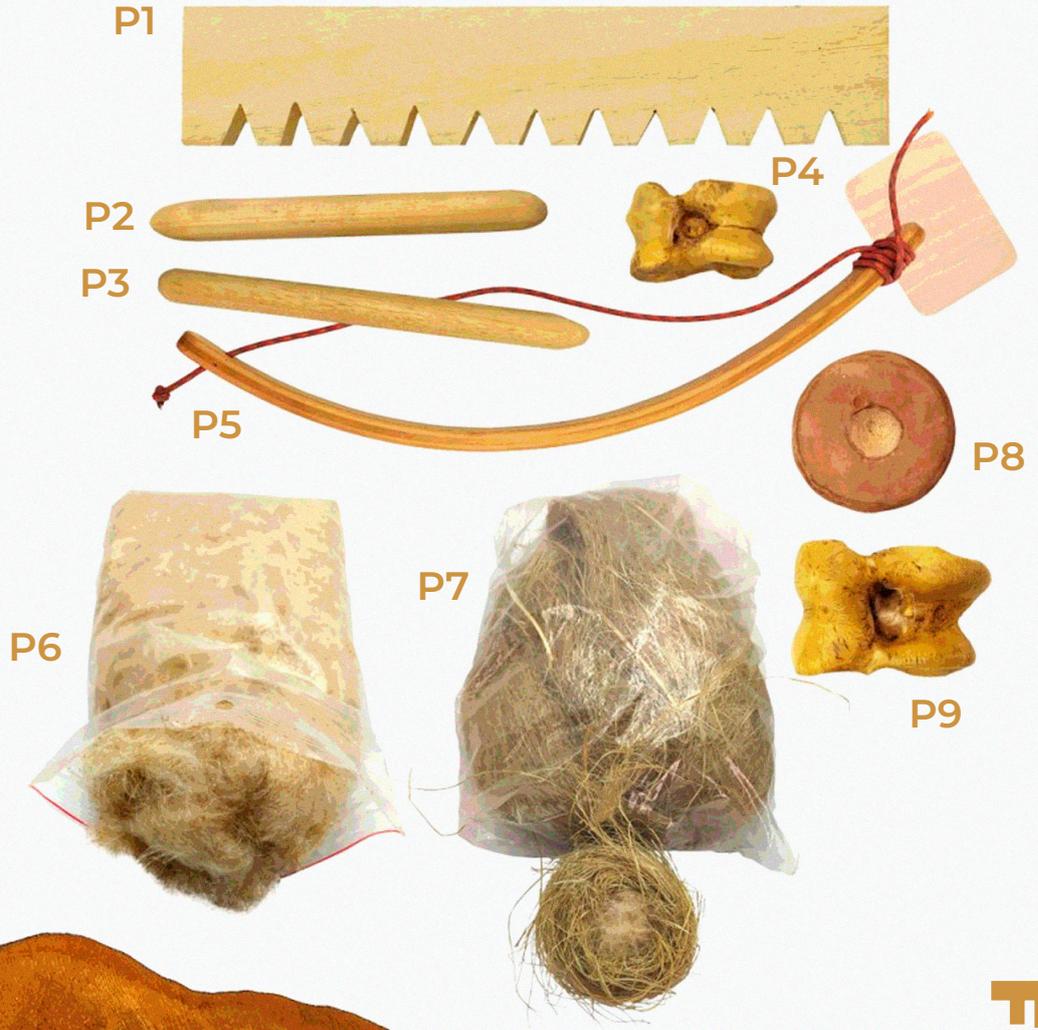
Se ofrecen múltiples fichas en caso de tener que reemplazar alguna ficha extraviada o dañada durante la partida.



JUEGO DE SIEGA VERDE: PREGUNTAS DE CASILLAS

- 1** ¿Qué ciencia estudia los restos materiales del pasado?
- 2** ¿Hay documentos escritos de la prehistoria?
- 3** ¿En cuántos periodos se divide la prehistoria?
- 4** ¿Cuándo termina la prehistoria?
- 5** ¿Cómo se conseguían los alimentos durante el Paleolítico?
- 6** ¿Cuándo termina el Paleolítico?
- 7** ¿Hay cerámicas en el Paleolítico?
- 8** ¿Hay herramientas metálicas en el Paleolítico?
- 9** ¿Hay animales domésticos en el Neolítico?
- 10** ¿Ambrona es un yacimiento Paleolítico?
- 11** Nombra un yacimiento Paleolítico de Castilla y León
- 12** Nombra un yacimiento Paleolítico de la Península Ibérica
- 13** ¿Con que nombre se conocen las manifestaciones artísticas que pueden ser transportadas?
- 14** ¿Cómo se llaman las pequeñas estatuas con forma femenina?
- 15** ¿Qué especie de humano representó los grabados de Siega Verde?
- 16** ¿Dónde se encuentra Siega Verde?
- 17** ¿Qué río pasa por el yacimiento de Siega Verde?
- 18** ¿En qué año fue descubierto?
- 19** ¿Cuándo se declaró Siega verde Patrimonio de la Humanidad?
- 20** ¿De qué época de la prehistoria son los grabados de Siega Verde?
- 21** ¿Cuántas rocas decoradas hay en Siega Verde?
- 22** ¿Cuántas rocas se pueden visitar?
- 23** ¿Cuál es el animal más representado?
- 24** Enumera los 4 animales más representados en Siega Verde
- 25** ¿Cuáles son las tres técnicas mediante las que se representaron los grabados en Siega Verde?
- 26** Nombre del conjunto portugués junto con quien Siega Verde está declarado Patrimonio de la Humanidad.
- 27** ¿En qué río desemboca el Águeda?
- 28** Nombra alguna herramienta del Paleolítico
- 29** ¿Dónde vivían las personas que grabaron las rocas de Siega Verde?
- 30** Además de animales ¿qué otras cosas grababan?

FUEGO FRICCIÓN



FUEGO PERCUSIÓN



TABLERO



Interreg
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional



UNIÓN EUROPEA



PALEOARTE

ARTE
PALEOLÍTICO
TRANSFRONTERIZO



**Junta de
Castilla y León**



Fundación
**Siega
Verde**