



UN VIAJE A LA PREHISTORIA

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

*EDUCACIÓN SECUNDARIA
GUÍA DEL PROFESOR*



Interreg
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional



PALEOARTE

ARTE
PALEOLÍTICO
TRANSFRONTERIZO



Junta de
Castilla y León



UN VIAJE A LA PREHISTORIA

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

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Autores: Cristina Vega, Alejandro Fonseca

Diseño y Maquetación: Ingrave Estudio

Ilustraciones: Ingrave Estudio



PRESENTACIÓN

Este **material didáctico** se integra dentro de los contenidos del “Bloque B”: *Sociedades y Territorios de la asignatura de Geografía e Historia de primer curso de Educación Secundaria*.

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 leones**, fomentando así entre los más jóvenes 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 otras áreas.**

Una de las áreas mas afines será la **Educación Plástica y Visual y Audiovisual**, ya que está centrada en las indagación y observación de algunas de las expresiones artísticas más antiguas del ser humano, así como en la necesidad de su protección y conservación.

Por otro lado, guarda también especial relación con **Biología y Geología**, pues analiza la relación del medio natural con el medio social y cultural.

Finalmente, el fomento de la lectura y la expresión oral y escrita están claramente vinculadas con el área **Lengua Castellana y Literatura.**



COMPETENCIAS CLAVE

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

Competencia en comunicación lingüística.

- Contribuye a la utilización de un vocabulario específico de la materia.
- Contribuye al desarrollo de diferentes variantes de discurso en especial la argumentación.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

- Desarrollo de razonamiento y pensamiento científico para la comprensión de las sociedades prehistóricas.

Competencia digital

- Empleo de información procedente de fuentes diversas, tanto tradicionales, como audiovisuales, y digitales.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

- Fomento del deseo de indagar el pasado.
- Desarrollo de la habilidades y destrezas que faciliten el deseo de aprender.
- Desarrollo del aprendizaje en grupo.

Competencia ciudadana

- Contribuye a empatizar con otras formas de vida y a educar ciudadanos con sentido crítico y participativo a través del conocimiento de una realidad social muy diferente a la actual.

Competencia emprendedora

- Favorece la participación activa del alumnado en los procesos de aprendizaje.

Competencia en conciencia y expresión culturales

- Desarrollo del conocimiento y comprensión de las obras artísticas más antiguas de la humanidad.
- Contribuye a valorar el patrimonio cultural, con incidencia clara en el patrimonio más cercano.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA

- Elaborar y presentar diversos contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos.
- Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la prehistoria analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias.
- Adquirir y construir un conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación.
- Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia.
- Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia.
- Valorar, proteger y conservar el patrimonio cultural como fundamento de identidad colectiva.
- Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos durante la prehistoria.

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

- Reconocer y clasificar las diferentes fuentes históricas, en particular yacimientos y restos arqueológicos como Siega Verde, así como valorar la importancia de su conservación.
- Conocer el trabajo desarrollado por los equipos de arqueólogos.
- Exponer, de forma razonada, los hechos que produjeron los cambios culturales de cada etapa de la prehistoria como una sucesión de acontecimientos que produjeron otros acontecimientos.
- Aprender y conocer el proceso de hominización.
- Comprender la el significado del reconocimiento como Patrimonio de la Humanidad.
- Conocer las expresiones artísticas de la prehistoria.



SESIÓN 1

EVALUACIÓN INICIAL

DIAGNÓSTICO DE LA COMPETENCIA HISTÓRICA DEL PALEOLÍTICO 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 del cuaderno 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.



SESIÓN 2

¿QUÉ SABEMOS DE LA PREHISTORIA?

Se comenzará la sesión leyendo de forma conjunta la información de la página 5 de la guía del alumno.

ACTIVIDAD 1 LÍNEA DEL TIEMPO

RECURSOS

Imágenes en la página 4 de la guía del alumno.

Temporalización

25 Minutos.

La clase se divide en grupos de cuatro personas

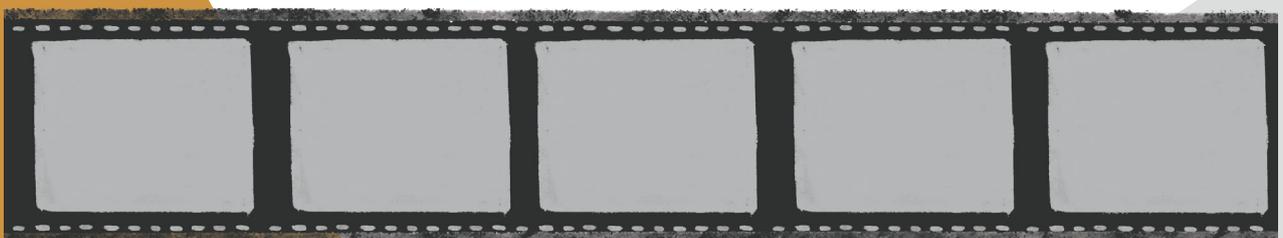
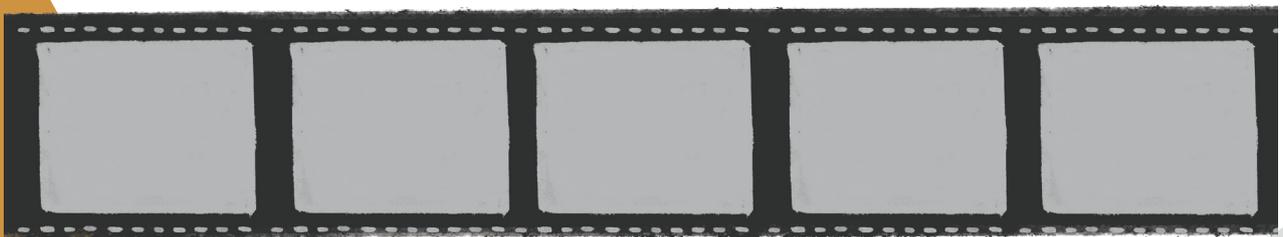
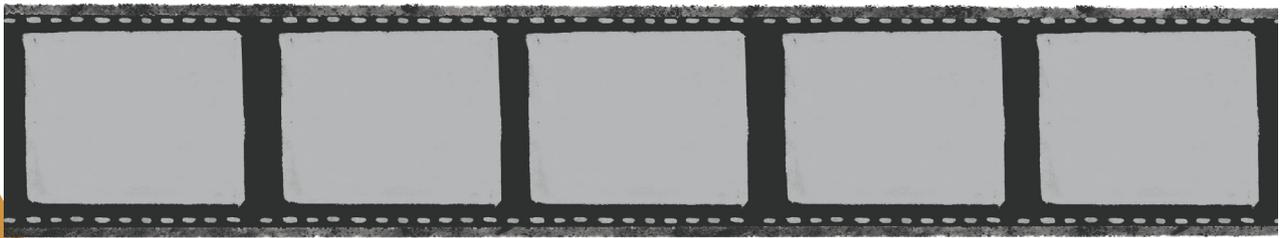
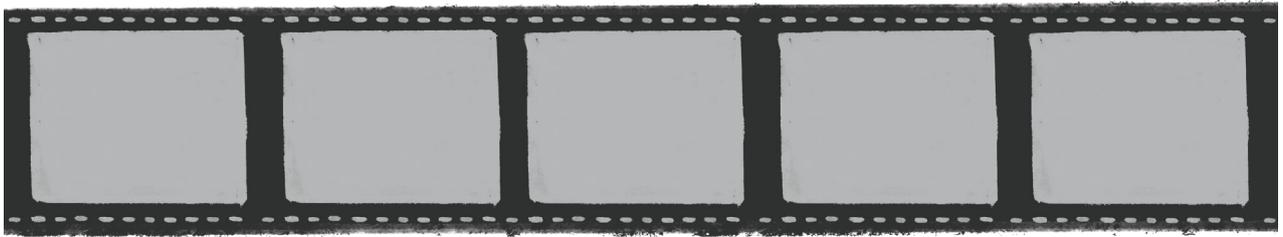
Los alumnos deben imaginar que se son guionistas de una productora y deben escribir el guion de una película sobre la historia del ser humano a escala real. La película durará 2,5 horas con ayuda de la información de la tabla de la página 9 se pedirá a los alumnos que detallen el metraje de la película.

Cuanto terminen se pretende que hayan comprendido la amplia duración de la prehistoria y que la mayor parte de los acontecimientos se concentran en los últimos años.



ACTIVIDAD 1

LÍNEA DEL TIEMPO



SESIÓN 3

LA HOMINIZACIÓN

Se trabajarán los contenidos de las páginas 4, 5 y 6.

ACTIVIDAD 2 ¿QUIÉN ES QUIÉN?

RECURSOS

Cinco barajas.

- 2 Barajas
- 1 “baraja de misterio” para repartir la especie que representa cada uno

Temporalización

- 30 Minutos

Es un juego de adivinanzas en el que se observa las diferencias entre las diferentes especies.

Cada equipo recibirá cuatro cartas con las características de cada una de las especies humanas encontradas en Atapuerca. Posteriormente cada equipo recibe una carta al azar de la “baraja de misterio” que solo deben conocer los miembros del equipo.

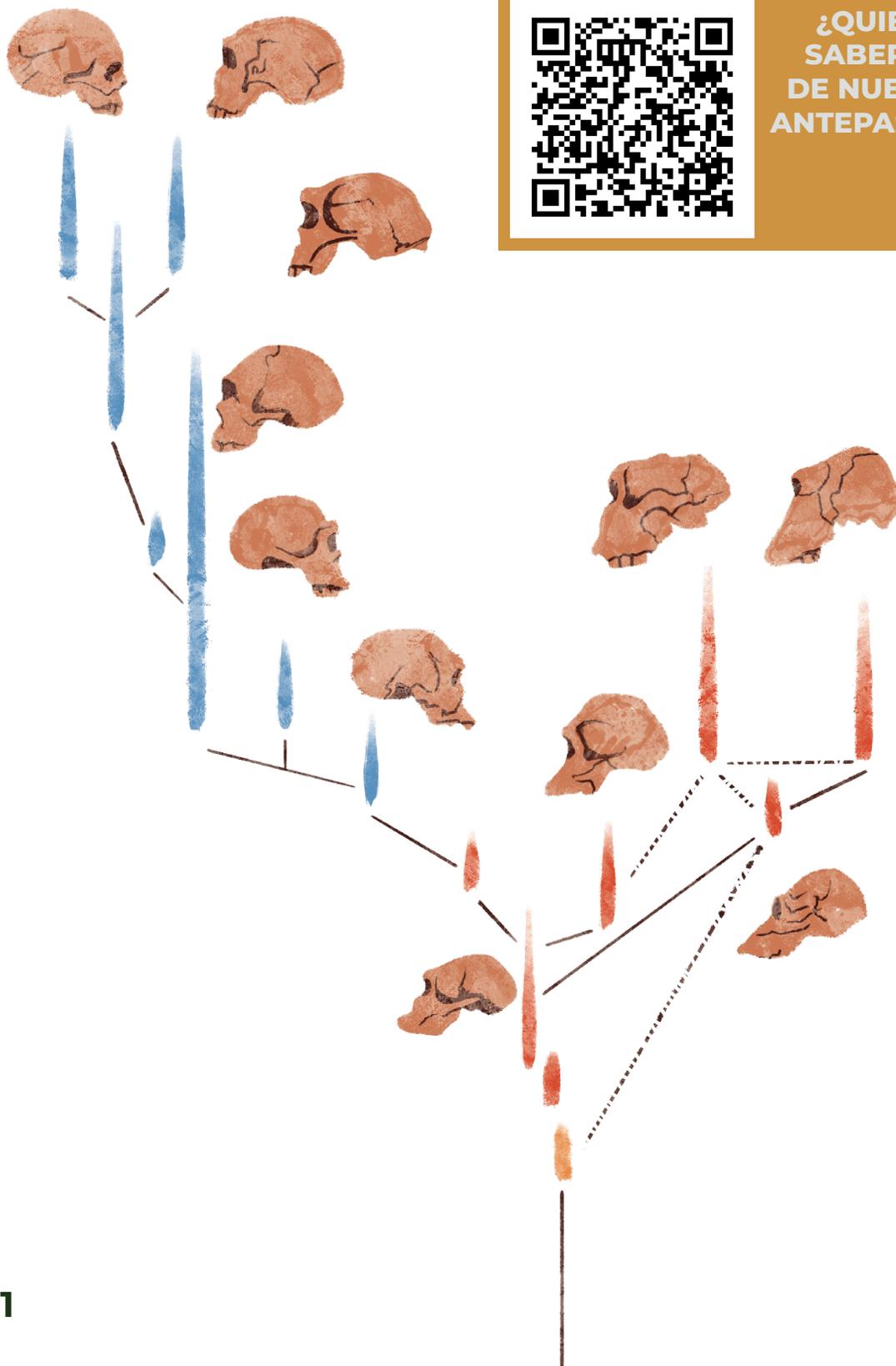
Los demás deben adivinar quien es la especie que esconde cada equipo a partir de preguntas sobre las características que se observan en cada especie.



SESIÓN 3

LA HOMINIZACIÓN ¿QUIÉN ES QUIÉN?

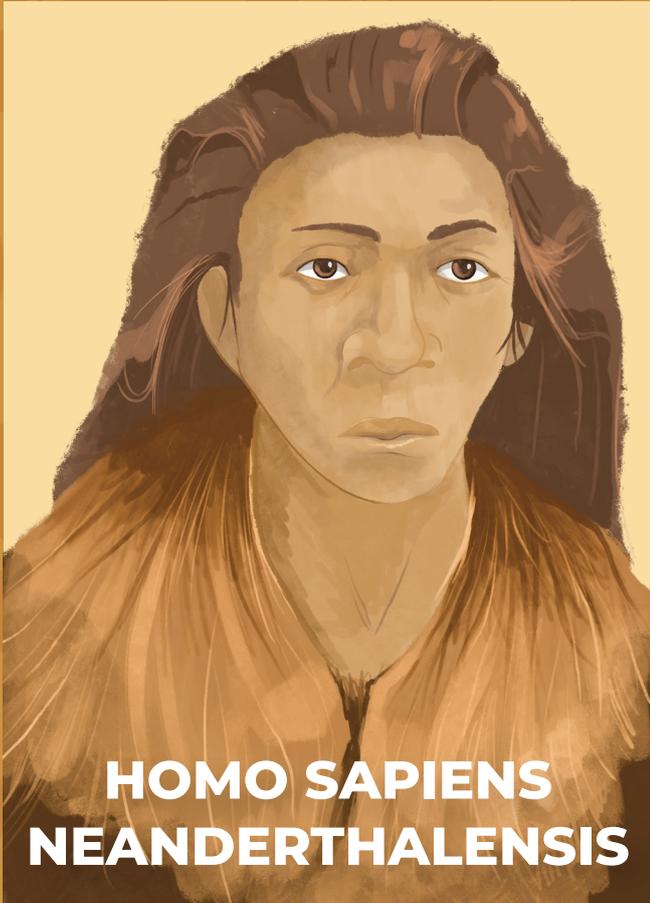
Para poder realizar la actividad necesitamos recortar UNA de la **Baraja 1** (baraja del misterio) y CUATRO copias de la **Baraja 2**.



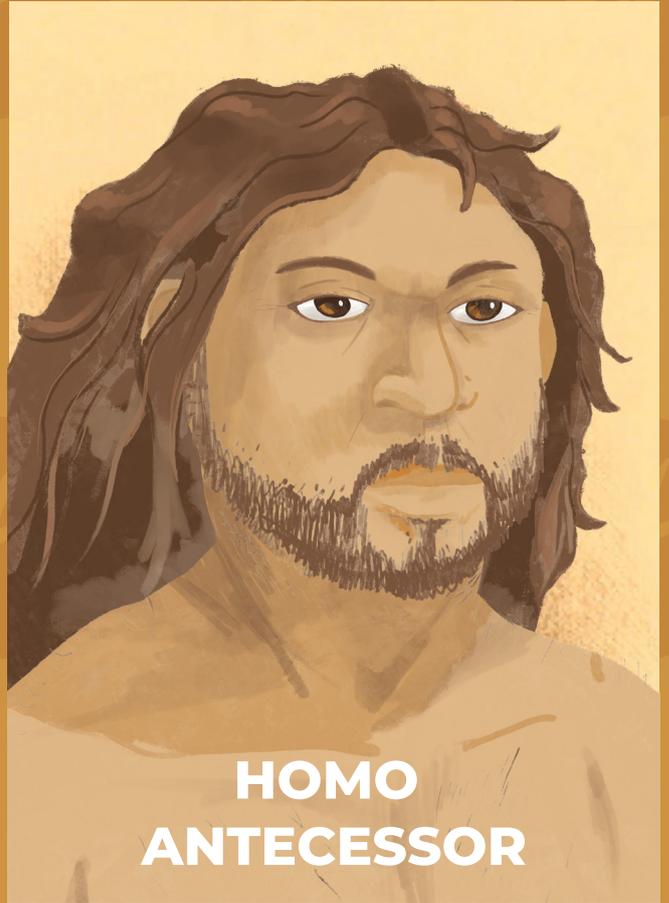
¿QUIERES
SABER MÁS
DE NUESTROS
ANTEPASADOS?

BARAJA 1

ANVERSO



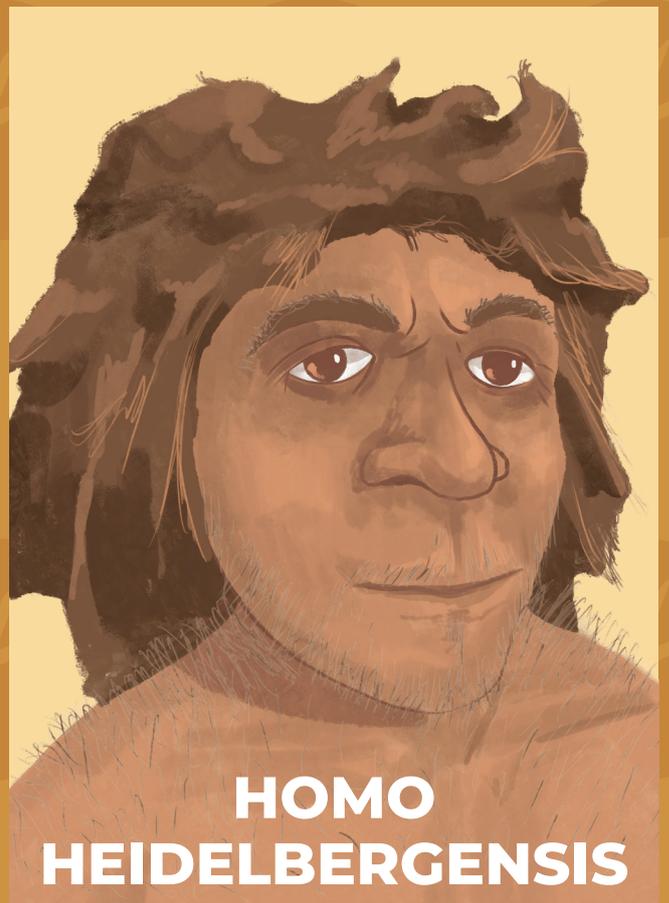
**HOMO SAPIENS
NEANDERTHALENSIS**



**HOMO
ANTECESSOR**



**HOMO
SAPIENS SAPIENS**



**HOMO
HEIDELBERGENSIS**

BARAJA 1

REVERSO

**¿QUIÉN ES
QUIÉN?**

LA HOMINIZACIÓN

BARAJA 2

ANVERSO

HOMO SAPIENS NEARDENTHALENSIS

Vivo en Europa y próximo Oriente.

Aproximadamente hace
160.000 - 28.000 años.

Mi estatura oscila entre
150 y 185 cm.

Peso entre 60 - 90 kg.

Vivo en todo tipo de hábitat.

Como moluscos, vegetales,
pescado y carne cocinada.

Sé cazar y pescar.

Controlo el fuego.

Tengo capacidades artísticas

Soy capaz de crear herramientas
especializadas.

HOMO ANTECESSOR

Soy europeo

Aproximadamente hace
780.000 - 160.000 años.

Mi estatura oscila entre
160 y 185 cm.

Peso entre 60 - 90 kg.

Vivo en zonas de bosque
abierto o de pradera.

Me alimento de vegetales, frutos
secos, tubérculos o
carne cruda.

No sé cazar.

No sé hacer fuego.

Hago herramientas de piedra muy
sencillas.

HOMO SAPIENS SAPIENS

Soy africano.

Aparecí hace 200.000 años.

Me adapté a grandes cambios
climáticos.

Mi alimentación es muy variada.

Cazo, pesco, cultivo...

Como moluscos, vegetales,
pescado y carne cocinada.

Hago fuego.

Tengo capacidades artísticas.

He sido capaz de grandes
desarrollos tecnológicos.

HOMO HEIDELBERGENSIS

Vivo en Europa.

Aproximadamente hace
600.000 - 160.000 años.

Mi estatura oscila entre
160 y 185 cm.

Peso entre 60 - 100 kg.

Vivo en ambientes boscosos y en
espacios más abiertos.

Me alimento de vegetales, frutos
secos, carne y frutos silvestres.

Sé cazar.

Conozco el fuego.

Hago herramientas piedras y
fabricar lanzas.

BARAJA 2

REVERSO

**¿QUIÉN ES
QUIÉN?**

LA HOMINIZACIÓN

SESIÓN 4

EL PALEOLÍTICO EN CASTILLA Y LEÓN

Se trabajan los contenidos de las páginas 8 y 9 del cuaderno del alumno.

ACTIVIDAD 3 PATRIMONIO MUNDIAL

RECURSOS

- Tablet

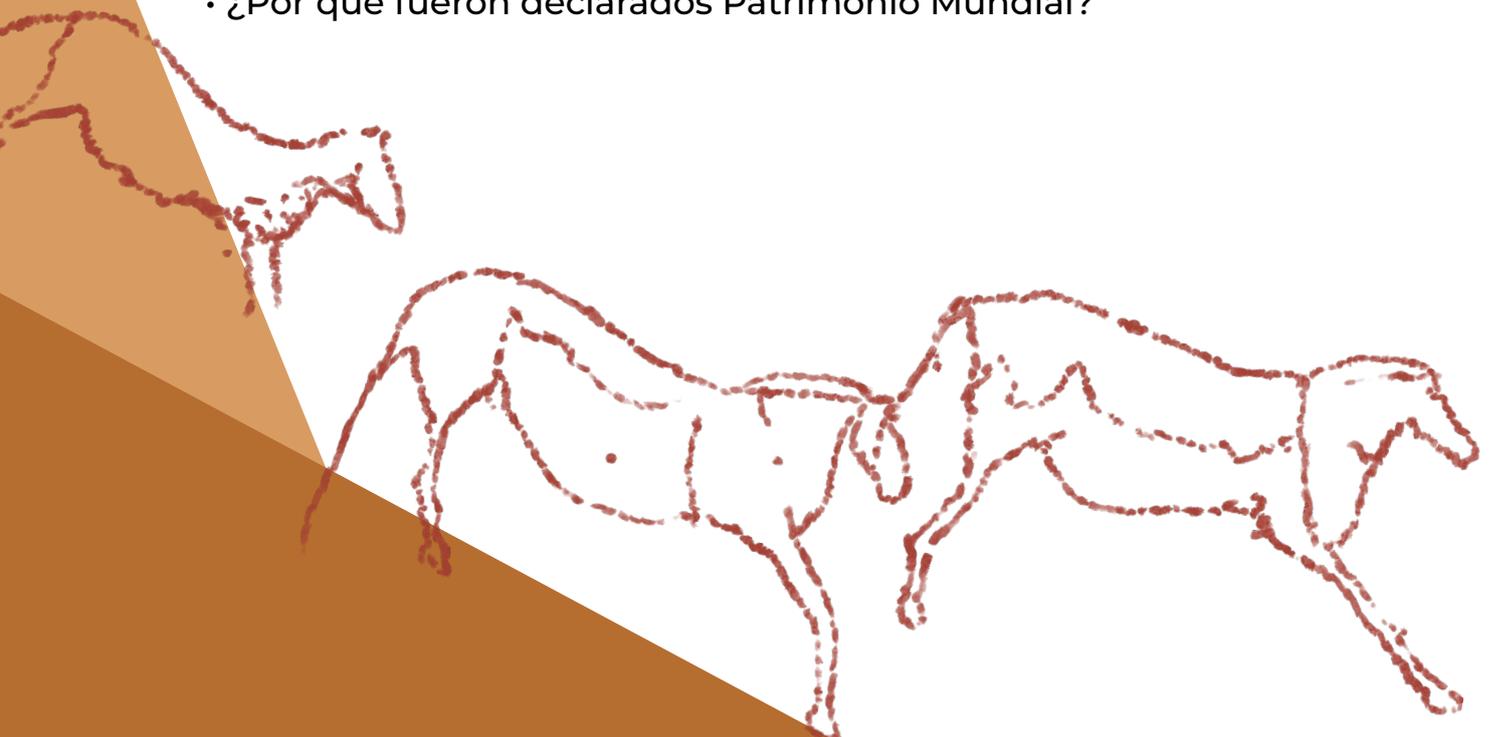
Temporalización

30 Minutos.

¿Sabías que Castilla y León es la región del mundo con mas bienes Patrimonio Mundial con un total de 8 bienes declarados?.

<https://www.patrimoniocastillayleon.com/es>

- Tres de ellos son yacimientos arqueológicos, ¿Cuáles?.
- ¿Cuales son yacimientos paleolíticos Patrimonio Mundial?
- ¿Por qué fueron declarados Patrimonio Mundial?



SESIÓN 5

ARTE PALEOLÍTICO SIEGA VERDE.

Lectura de la información de las páginas 10, 11 y 12 del libro cuaderno del alumno.

ACTIVIDAD 4 VISITA SIEGA VERDE

RECURSOS

- Pizarra digital
- Tablet

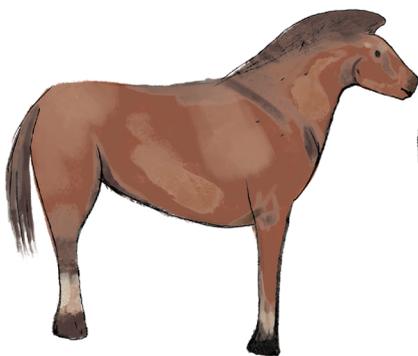
Temporalización
40 Minutos.

Se realizará una visita virtual a Siega Verde:

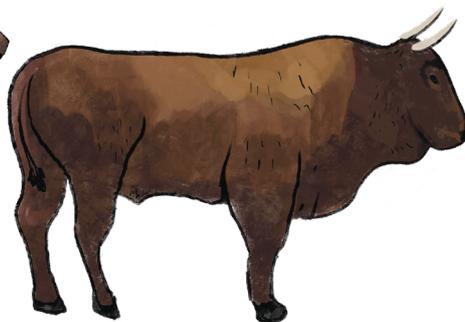


La clase se dividirá en 7 grupos. Cada grupo visitará dos paneles. Posteriormente, el representante del grupo explicará a sus compañeros los paneles que ha visitado.

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



ÉQUIDOS



**GRANDES
BÓVIDOS**



CÉRVIDOS

SESIÓN 6

ACTIVIDAD 5

REALIZA TU PROPIO GRABADO

Lectura de la información de las páginas 15 y 16 del libro cuaderno del alumno.

Visionado del vídeo.

RECURSOS

- Bandejas de porexpán .
- Papel con dibujos de los grabados.
- Rodillos pequeños.
- Pintura al agua gris ,rojo y ocre.
- Bolígrafo, punzón.

Temporalización

50 Minutos.

ELABORACIÓN DE LOS GRABADOS:

Dibujo sobre el papel.

1. Pasar el dibujo a la plancha de porexpán con la ayuda de un bolígrafo para que quede la marca de las líneas del dibujo.
2. Repasamos las líneas del dibujo con un punzón) piqueteado o mediante incisión).
3. Pintamos la superficie de la plancha de porexpán 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

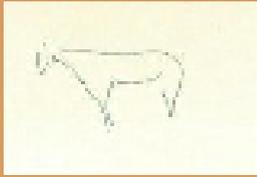
SOLUCIÓN - C



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

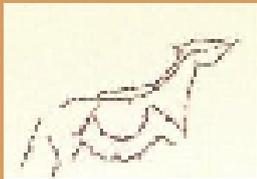
SOLUCIÓN - C



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

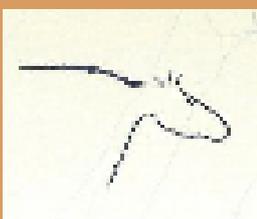
SOLUCIÓN - A



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

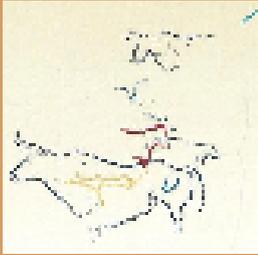
SOLUCIÓN - B



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

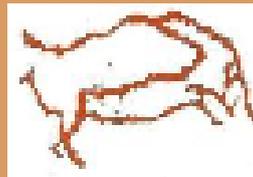
SOLUCIÓN - B



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

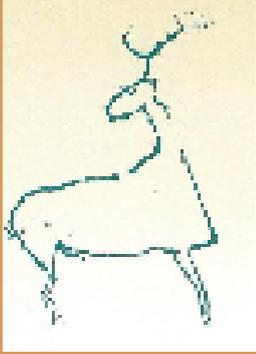
SOLUCIÓN - A



PANEL 6
¿Cuántos tipos de crineras se observan?

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

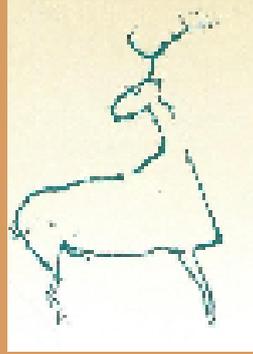
SOLUCIÓN - B



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

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

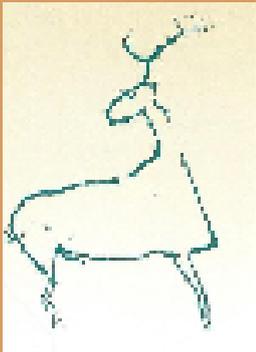
SOLUCIÓN - C



PANEL 7
¿Qué va a hacer
este animal?

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

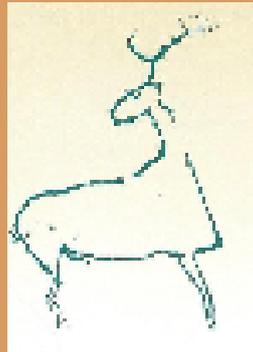
SOLUCIÓN - B



PANEL 7
El animal
representado es...

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

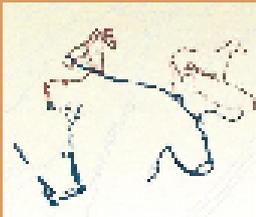
SOLUCIÓN - A



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

- A - Sí
- B - No
- C - No hay datos

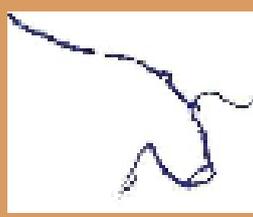
SOLUCIÓN - A



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

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

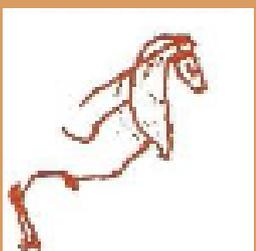
SOLUCIÓN - B



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

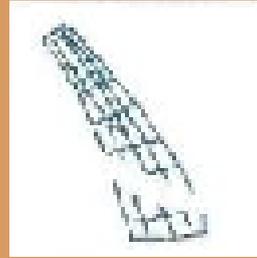
SOLUCIÓN - B



PANEL 9
¿Qué está haciendo este caballo?

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

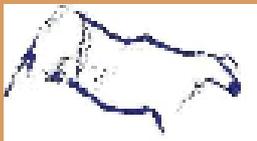
SOLUCIÓN - B



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

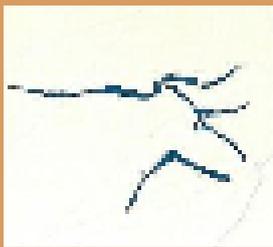
SOLUCIÓN - A



PANEL 11
Este animal...

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

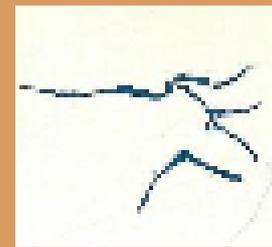
SOLUCIÓN - C



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

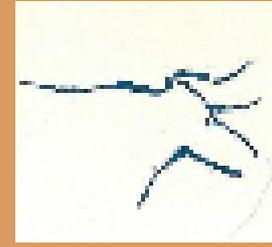
SOLUCIÓN - B



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



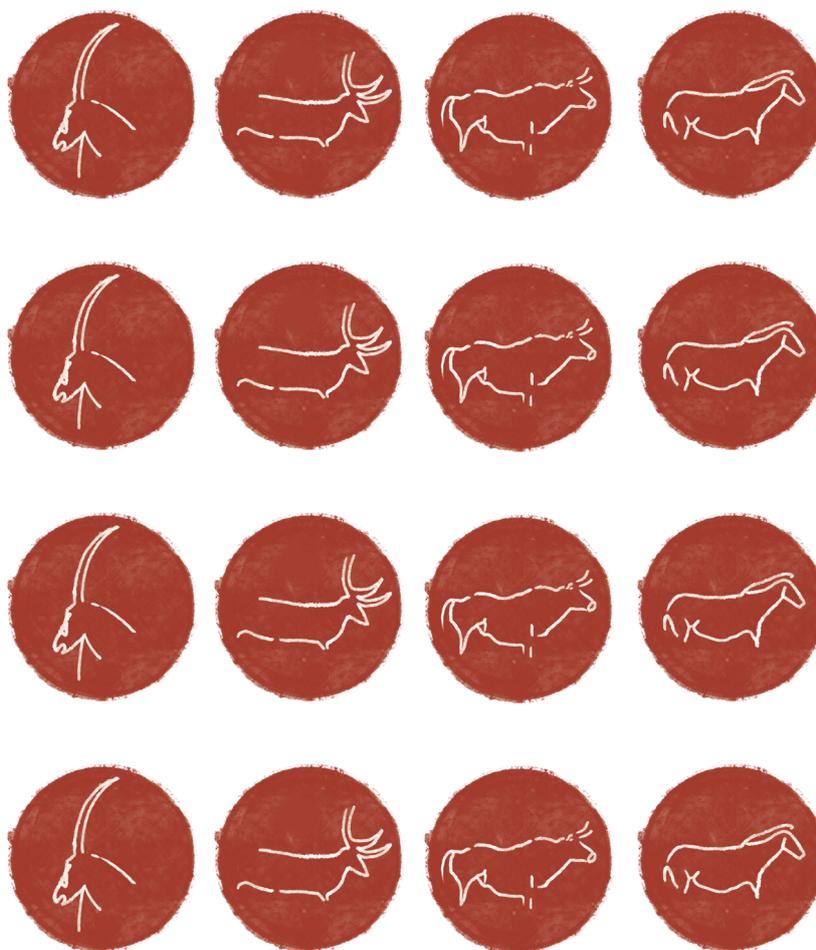
PANEL 13
¿Con qué
técnica está
grabado?

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

SOLUCIÓN - C

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

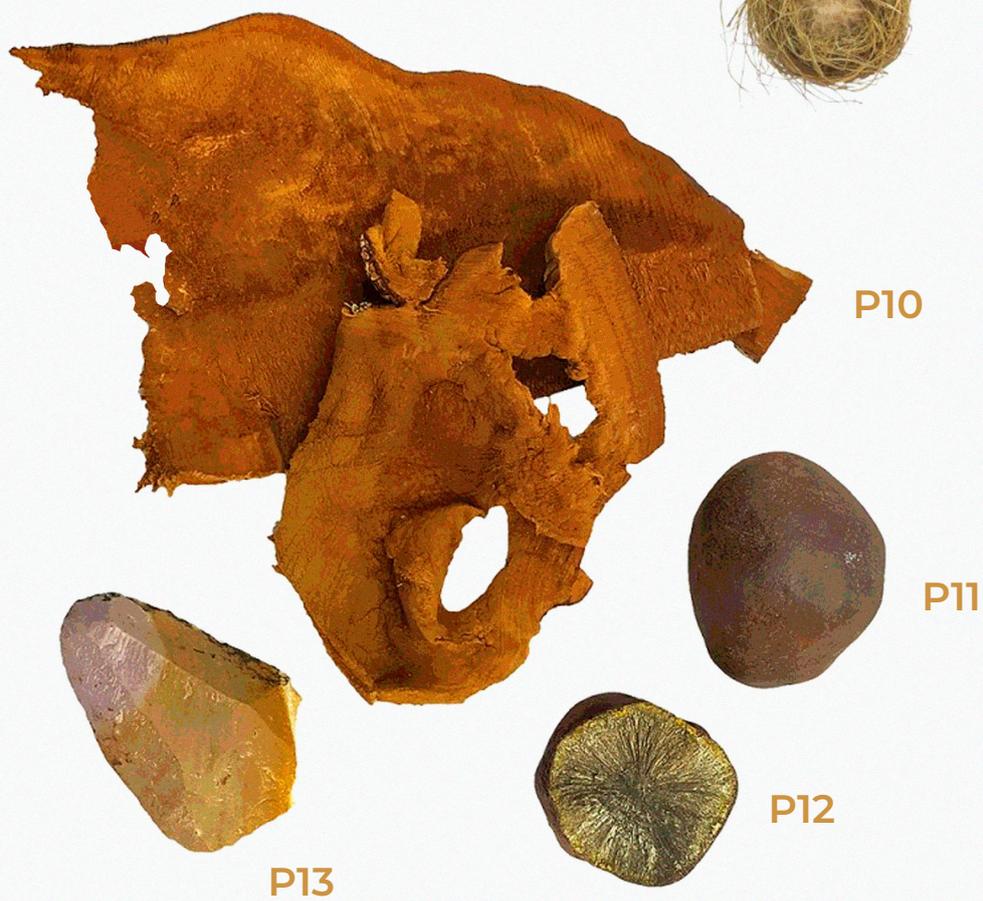
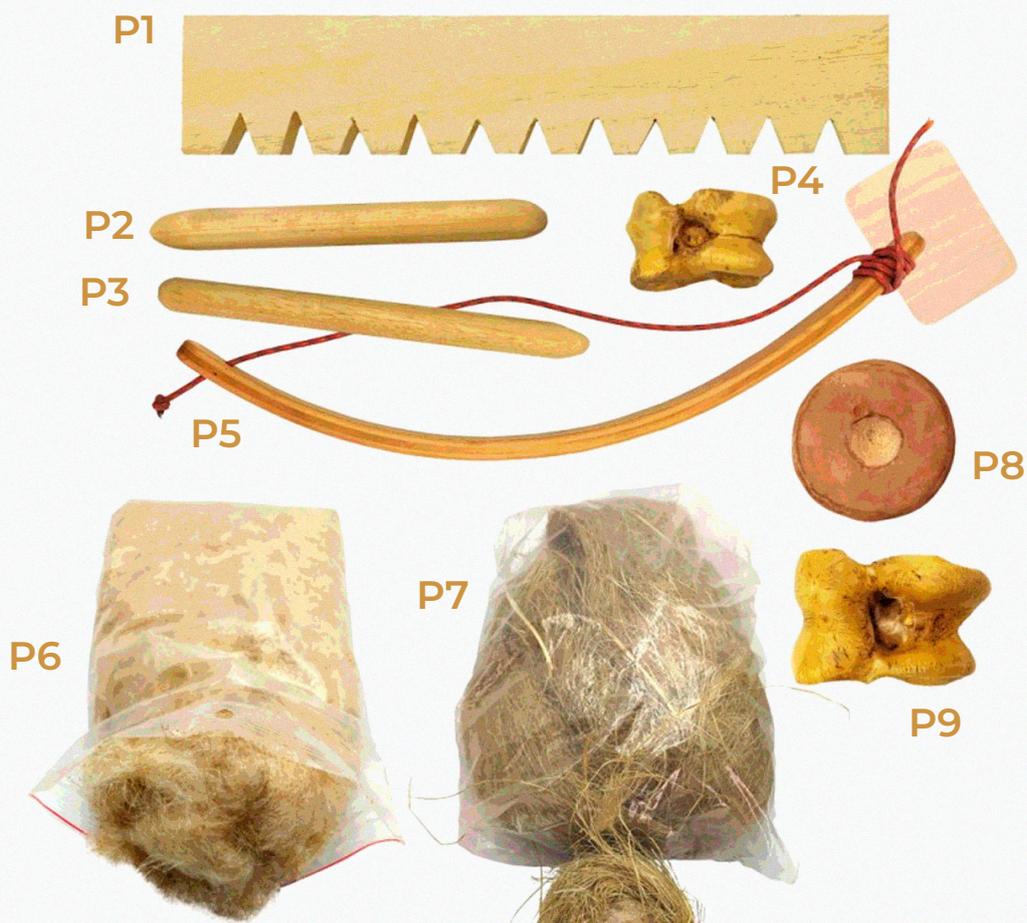
Se ofrecen múltiples fichas en caso de tener que reemplazar alguna ficha extraviada o dañada durante la partida.



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



Interreg
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional



UNIÓN EUROPEA



PALEOARTE

ARTE
PALEOLÍTICO
TRANSFRONTERIZO



**Junta de
Castilla y León**



Fundación
**Siega
Verde**