

## EL RASTREO Y LA SIERRA DE GUADARRAMA

Desde tiempos inmemoriales el rastreo ha sido una actividad muy importante para las personas que vivían en la sierra de Guadarrama y en sus alrededores. Trampeadores, cazadores, pastores y agricultores entre otros muchos, han leído lo escrito en los caminos e interpretado las diferentes señales dejadas por la fauna con el fin de averiguar qué animal había estado en un lugar, cuándo había pasado o qué había hecho.

Actualmente el rastreo se ha convertido en una interesante herramienta que es usada además por investigadores, científicos, agentes forestales, guías y educadores ambientales con el fin de estudiar y proteger la naturaleza y sus habitantes. Y todo de una manera poco invasiva y absolutamente económica, ya que para rastrear únicamente se necesita el equipo básico con el que ya nacemos, nuestros sentidos.

Este carácter respetuoso con el medio y accesible a todo el mundo que tiene el rastreo, permite también que pueda ser usado por cualquier persona que, sin ser profesional, realice alguna actividad de ocio en el medio natural y quiera sacar mucho más jugo a su estancia en el campo.

Dado que por localización y extensión la sierra de Guadarrama comprende varios pisos vegetales según su altitud, existe una gran variedad de hábitats y por tanto de fauna asociada a los mismos. Solo en el Parque Nacional hay inventariadas 133 especies de aves, 58 de mamíferos, 15 de anfibios, 23 de reptiles y cientos de invertebrados. Esto evidentemente se traduce en una gran variedad de rastros de los que presentamos solo una pequeña muestra en esta publicación.

Existe además una enorme diversidad de substratos o lugares donde localizar rastros: las arenas de los caminos, las orillas de los puntos de agua, los huecos de los árboles, las grietas de las cortezas, las ramas, las piedras... Hay cientos de lugares en los que localizar rastros de la fauna que habita en la sierra de Guadarrama. Ahora toca familiarizarse con ellos y agudizar los sentidos...

**¿Qué es el rastreo?** Vamos a definir el rastreo como una brillante mezcla entre arte ancestral y ciencia natural. En él se fusionan profundos conocimientos sobre la naturaleza junto a una buena capacidad de observación, lo



que da lugar a la posibilidad de deducir hipótesis en las que la fauna es la protagonista.

**¿Qué busca un rastreador?** Evidentemente rastros, es decir, cualquier vestigio, señal o indicio de que algo ha ocurrido en la naturaleza. Aunque pueden ser captados por cualquiera de nuestros sentidos, como es lógico, en esta guía vamos a centrarnos únicamente en aquellos que podemos mostrar con imágenes.

**Tipos de rastros visuales:** Podemos encontrar variadísimos rastros visuales en la naturaleza dependiendo del lugar, del autor y del hecho que los produce. Excrementos, guaridas, encames, plumas, pelos, restos óseos, nidos, restos de puestas, señales de alimentación, restos de depredación, marcapies territoriales, y otros muchos, siendo sin duda las huellas las protagonistas.

Dado el reducido tamaño de esta guía, nos centraremos en introducir al lector en el amplio mundo de las huellas, dando solo unas pinceladas de algunos de los otros tipos de indicios de presencia.

## HUELLAS

Una **huella** es la marca temporal que queda en el terreno debida al apoyo de un apéndice locomotor. Puede estar producida por hundimiento del substrato debido a la presión ejercida por la extremidad o por transferencia de materiales transportados por la propia extremidad tras haberse adherido a ella previamente.

Las huellas tienden a tener una vida efímera, cuya duración dependerá tanto del substrato como de la climatología.

Degradación de una huella de corzo al salto



## NEOICNOLOGÍA. LA CIENCIA DE LAS HUELLAS

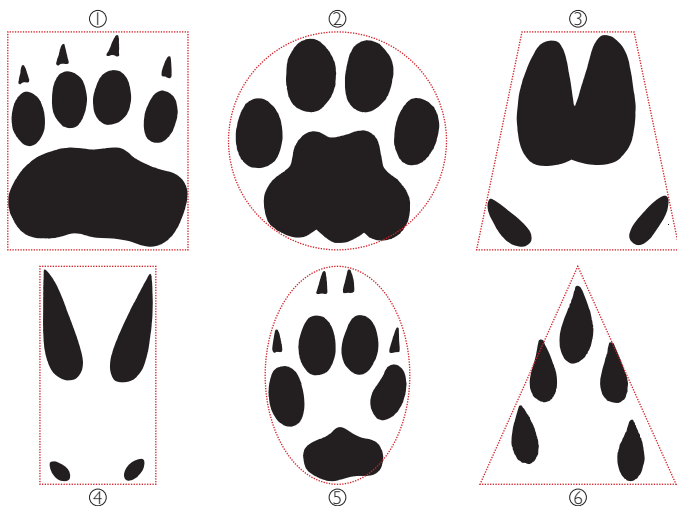
La **neoicnología** (del griego «*neo*»: nuevo e «*ichnos*»: huella) es aquella disciplina dedicada al estudio de las huellas de los animales actuales, por oposición a la **paleoicnología**, que se centra en el estudio de las huellas fósiles.

Para identificar huellas y obtener información útil de ellas, es necesario observar cuestiones como su tamaño total, el número de dedos que se marcan, la disposición entre ellos y su forma, la presencia y forma de almohadilla central, la existencia y tamaño de uñas, etc.

Así mismo hay que tener en cuenta que las huellas que encontremos pueden ser incompletas, es decir, que le falte alguna de las partes que debería tener si la huella fuese perfecta y eso puede llevarnos en ocasiones a algunas equivocaciones.

### HUELLAS DE MAMÍFEROS. SILUETA GENERAL DE LA HUELLA

Con el fin de facilitar la memorización y el reconocimiento de algunas huellas, se puede optar por clasificarlas en función de la forma geométrica que mejor encaje con su silueta general. De esta manera podemos distinguir seis tipos: cuadrada, redonda, poligonal, rectangular, ovalada y triangular:



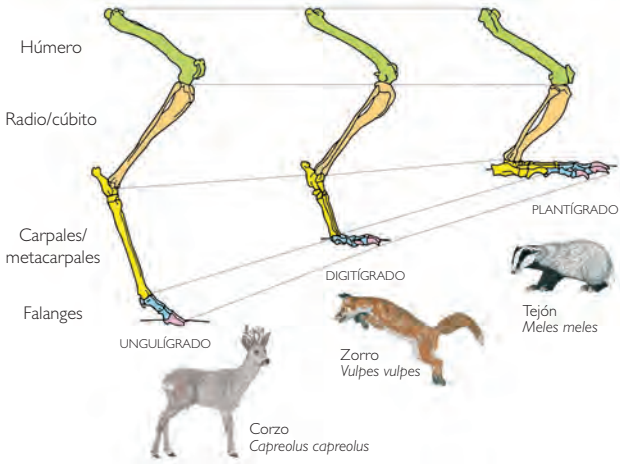
Ejemplos de silueta general de las huellas:

- 1) Cuadrangular – Tejón, 2) Circular – Gato, 3) Trapezoidal – Jabalí, 4) Rectangular – Corzo, 5) Ovalada – Zorro, 6) Triangular – Liebre.

## CLASIFICACIÓN DE MAMÍFEROS EN FUNCIÓN DE SU LOCOMOCIÓN

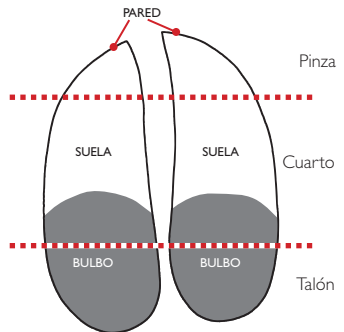
La adaptación de los mamíferos a diferentes formas de locomoción ha evolucionado en 3 grupos diferenciados según la posición de sus falanges y metápodos.

Así podemos encontrar desde aquellos que apoyan toda la planta del pie (plantígrados), pasando por los que apoyan los dedos (digitígrados), hasta los que solo apoyan sus uñas (ungulígrados), delatando así una marcha más veloz.



## UNGULADOS

La especialización a la carrera y el salto han hecho que el apoyo se produzca únicamente sobre las falanges de los dedos centrales, que se han agrandado en detrimento de los otros dedos. Los extremos de los dedos están recubiertos por unas estructuras córneas conocidas como pezuñas, denominándose «principales» las de los dedos 3.º y 4.º, y «secundarias» las de los dedos 2.º y 5.º. En los caballos han desaparecido todos los dedos excepto el 3.º, al que se llama «casco».





Pata y huella anterior derecha (AD)  
de corzo:  
2 y 5) Pezuñas secundarias (guardas)  
3 y 4) Pezuñas principales  
X) Espacio interdigital

## DIGITÍGRADOS

Grupo que limita la superficie de apoyo a las falanges de los dedos, dejando en el aire los metápodos.



Pata y huella anterior izquierda (AI) de garduña:



1-5) Almohadillas digitales  
6) Almohadilla palmar  
(metacarpiana o central)  
7) Almohadilla accesoria  
(carpiana)  
8) Espacio digitopalmar  
X) Espacios interdigitales

## PLANTÍGRADOS

Apoyan sobre el terreno desde el carpo (en la mano) o el tarso (en el pie) hasta el extremo de las falanges, es decir, toda la superficie de la palma o la planta. Están más adaptados a marcha constante que a explosiones de velocidad o saltos, como serían el tejón, el erizo y el propio ser humano.