

ESQUEMA DE TRABAJO DEL CASTILLO DE TORRE DEL MAR

1. JUSTIFICACIÓN:

Nuestro pueblo es algo más que turismo - sol - playa. Tiene una historia y parte de esa historia es la que nosotros hemos querido estudiar.

Así pues, con motivo de la semana de Andalucía y a propuesta de la Comisión Intercentros, hemos indagado en el origen de Torre del Mar para concienciarnos de la necesidad de poner en valor nuestro patrimonio cultural. Por ello, hemos realizado un trabajo sobre el castillo, para que tanto los profesores, las familias y los alumnos conozcamos un poquito más de nuestro pueblo.

Queremos destacar que la Comisión Intercentros de Torre del Mar ha organizado un certamen de dibujos y maquetas sobre el Castillo con premios en las distintas categorías.

Con todos los trabajos realizados se organizará una exposición en la Tenencia de Alcaldía de Torre del Mar, los días 12, 13 y 14 de marzo.

Contamos con la colaboración de la Tenencia de Alcaldía, Cep. de la Axarquía, Sociedad de Amigos de la Cultura y la Asociación de comerciantes.

2. OBJETIVOS:

- Conocer, valorar y respetar la historia de nuestro pueblo y sus monumentos.
- Aumentar el vocabulario específico de este tema y usarlo correctamente.
- Interpretar planos.
- Comprender y redactar textos informativos a nivel oral y escrito.
- Conocer la forma de vida de la época.
- Usar las diferentes fuentes históricas existentes.
- Relacionar e identificar formas geométricas en un castillo.
- Conocer música popular de aquella época.

3. PROCESO:

- Visita a la zona donde estuvo ubicado el castillo y explicación in situ del tema.
- Búsqueda en el diccionario de las palabras nuevas que han surgido en la visita: baluarte, alcaide, vendeja, filoxera, angosta...
- Estudio del plano del castillo, coloreando las distintas dependencias.
- Elaborar un trabajo por escrito con lo aprendido durante la investigación.

- Narrar a nuestros ahijados/as de Infantil lo que sabemos del tema y ver juntos el power "caballeros y castillos" del C.P. Juan Ochoa de Avilés (Asturias)

4. TRABAJO PERSONAL:

Elabora un texto con lo que has averiguado. Debes tocar los siguientes puntos:

- ◆ ¿Qué hubo antes del castillo?
- ◆ Estudiamos el plano y señalamos las distintas zonas.
- ◆ Construcción del castillo: materiales, lugar de donde provenían los materiales, dependencias del castillo...
- ◆ Vida en el castillo. ¿Quién vivía en el castillo?, ¿Qué hacían los soldados?, ¿Había otras personas?, ¿A qué se dedicaban?, ¿Habría niños?, ¿Irían a la escuela? ¿Qué harían?...
- ◆ La Vendeja y crisis de la filoxera.
- ◆ El castillo y las formas geométricas (cono, pirámide, prisma, cubo, esfera...)
- ◆ Música medieval.
- ◆ Inventamos una historia sobre un niño o una niña que se desarrolle en el castillo. Puedes escribir sobre cómo jugarían en la playa, de su emoción en la vendeja, del terremoto que sufrieron, tal vez si sufrieron algún ataque pirata...Lo que se te ocurra.

- ◆ Da tu opinión sobre si te gustaría que se hiciera un Centro de Interpretación en el torreón que todavía hoy existe.
- ◆ Solicitud al Ayuntamiento de un centro de interpretación.
- ◆ Construcción en equipo de compañeros o con la familia de una maqueta del castillo.

5. BIBLIOGRAFÍA:

- CHANDLER, Fiona (2006): Mi primera enciclopedia de Historia. Usborne
- HOWARTH, Sarah (1996): ¿Qué sabemos sobre la Edad Media? SM
- MONTORO, Francisco. Aproximación al estudio de Torre del Mar. Concejalía de cultura del Ayuntamiento de Málaga.
- Comic elaborado por los alumnos de nuestro Centro en el curso 2003-2004
- Los castillos (2006): Enciclopeque. La gran enciclopedia para los pequeños curiosos. SM
- Los caballeros (2004) Larousse
- Historia de España. Alta y Baja Edad Media (1986) Genil S.A.
- Caballeros y castillos. Tu pequeña enciclopedia Vox (2003) Vox

6. PÁGINAS WEBS:

- Caballeros y castillos. CP Poeta Juan Ochoa. Avilés

7. EVALUACIÓN:

- Contenido: 2 puntos
- Presentación y dibujos: 1 puntos
- Trabajo en equipo: 1 puntos
- Expresión escrita y ortografía: 1 puntos
- Expresión oral: 1 punto
- Participación en el certamen de dibujos y maquetas: 4 puntos