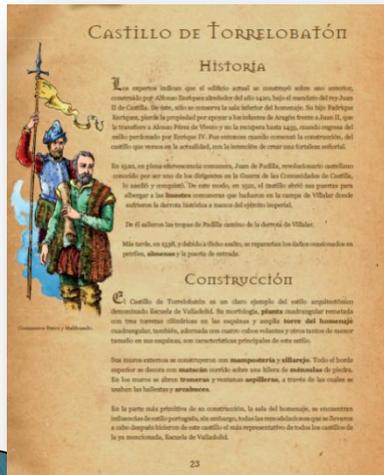


**“Los castillos, mucho más
que historia.
Recursos didácticos para su
aplicación en las aulas”**

Alicia Sánchez Aragón
Gerente Dynamyca Sostenible SL

Valorización de los recursos culturales, históricos y artísticos en las localidades pertenecientes a Valladolid Zona Centro RUTA DE LOS CASTILLOS

Elaboración de material informativo y didáctico así como la realización de actividades (internas y externas) con los centros educativos para dar a conocer los castillos de la región.



FASES DE TRABAJO REALIZADAS

- Búsqueda de información.
- Creación de contenidos.
- Elaboración de archivadores y CDs interactivos.
- Visita a los centros educativos.
- Realización de visitas teatralizadas en Castillos.



Objetivos

Estudiar y aprender los castillos desde otros puntos de vista y metodologías didácticas.

Comprender que la historia no es aburrida si se cuenta desde otra perspectiva.

Descubrir algunas propuestas didácticas para aplicación en el aula.

Importancia del tema

PARA ENTENDER

Es necesario estudiar historia para entender, para cambiar y para saber cómo ha llegado a existir la sociedad en la que vivimos

PARA SABER

La importancia de estudiar historia está en el **conocimiento de nuestro pasado.**

PARA APRENDER

La historia es el registro de los eventos del pasado. Gracias a ella, **es posible aprender de los errores del pasado.**

Al analizar dichos errores, podremos evitarlos en el futuro.

Importancia del tema

PARA SEGUIR

Hoy en día seguimos un estilo de vida muy distinto al de antaño, y muchas prácticas que se seguían en el pasado hace tiempo que se olvidaron.

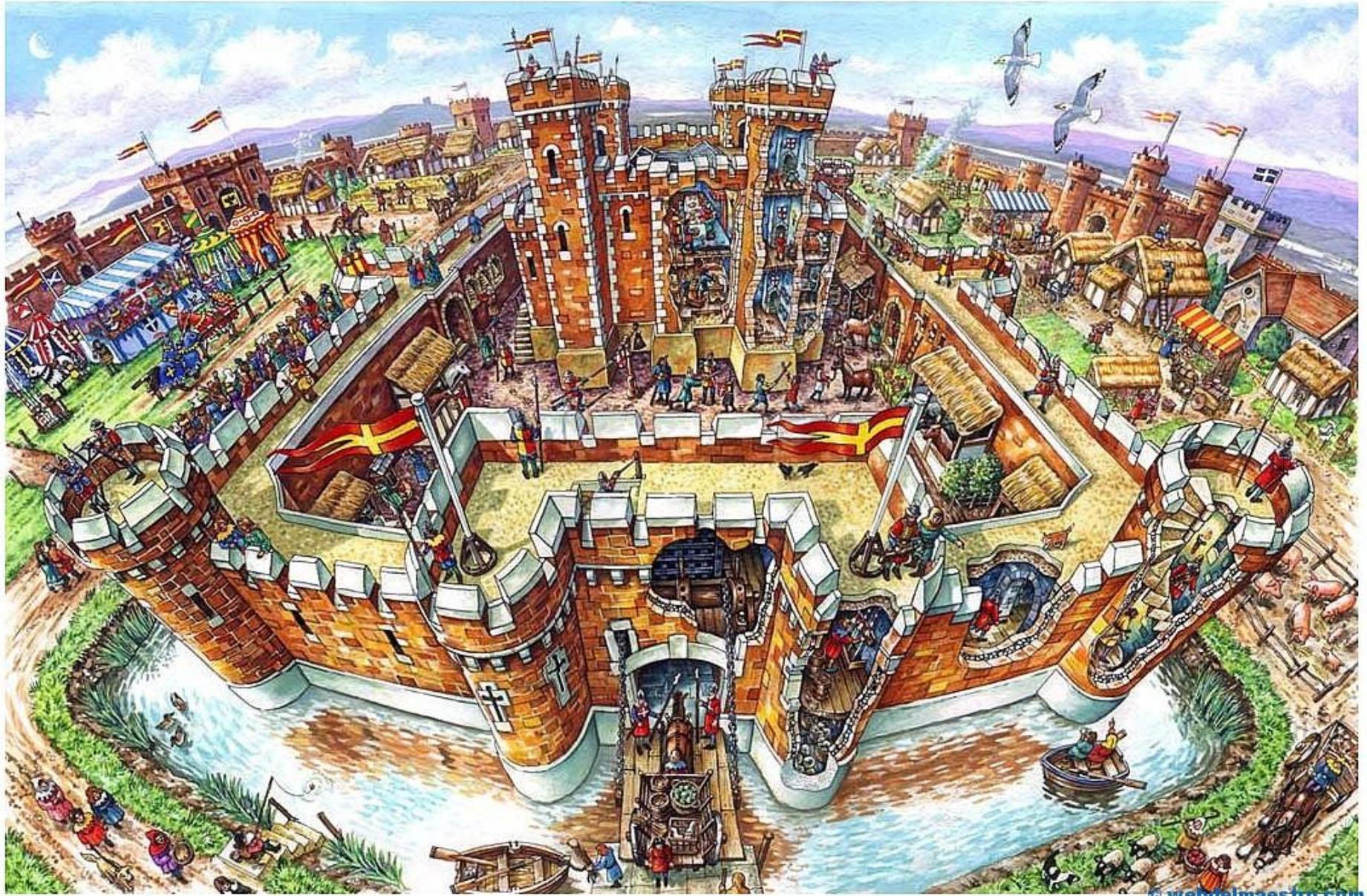
PARA DAR FORMA A NUESTRO FUTURO

Aunque la historia es el estudio del pasado, **nos ayuda a darle forma al presente**. Contribuye a que podamos saber cómo nos ayudó el pasado, y cómo podemos darle forma al futuro.

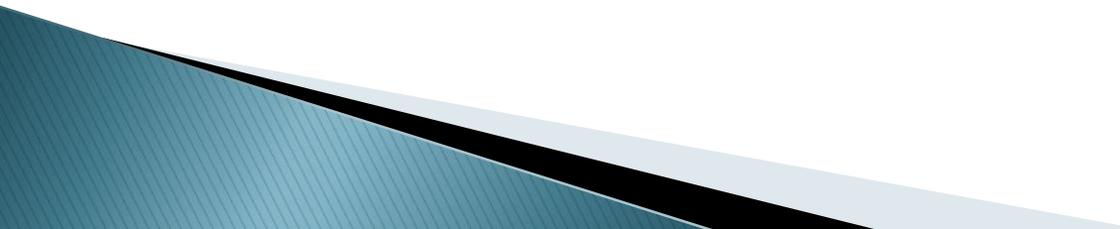
Además, nosotros mismos contribuimos cada día a generar historia. Resulta obvio que éste es un motivo de peso que justifica por qué es importante estudiar la historia.

PARA PROGRESAR

Si tenemos unos conocimientos básicos sobre los inventos y los descubrimientos hechos en el pasado, **nos resultará más fácil desarrollar cosas nuevas** en vez de empezar desde el principio. De ahí la importancia de estudiar historia.



La semilla inicial

- ▶ Como cualquier otro proyecto, debe nacer del centro (claustro, equipo directivo del centro, grupo de profesores...etc.)
 - ▶ Evaluación del currículo, en que cursos se trabaja la temática, desde que perspectiva...etc.
 - ▶ Materiales disponibles en el centro o espacios destinados a la actividad (fondo biblioteca, pasillos, aulas...etc.).
 - ▶ Otros recursos disponibles en el territorio.
- 

¿Por dónde empezar?



EDUCACIÓN
INFANTIL

EDUCACIÓN
PRIMARIA

ESO
BACHILLERATO
CICLOS FP

¿Por dónde empezar?

¿QUÉ SABEMOS SOBRE CASTILLOS?

En los castillos viven príncipes y princesas

Los castillos son de ladrillo

Los guardias del castillo tienen escudos y espadas

Las brujas y las hadas hacen hechizos

Los castillos tienen grandes ventanas y torres

El rey y la reina son el papá y la mamá de la princesa y del príncipe

Había dragones que echaban fuego por la boca

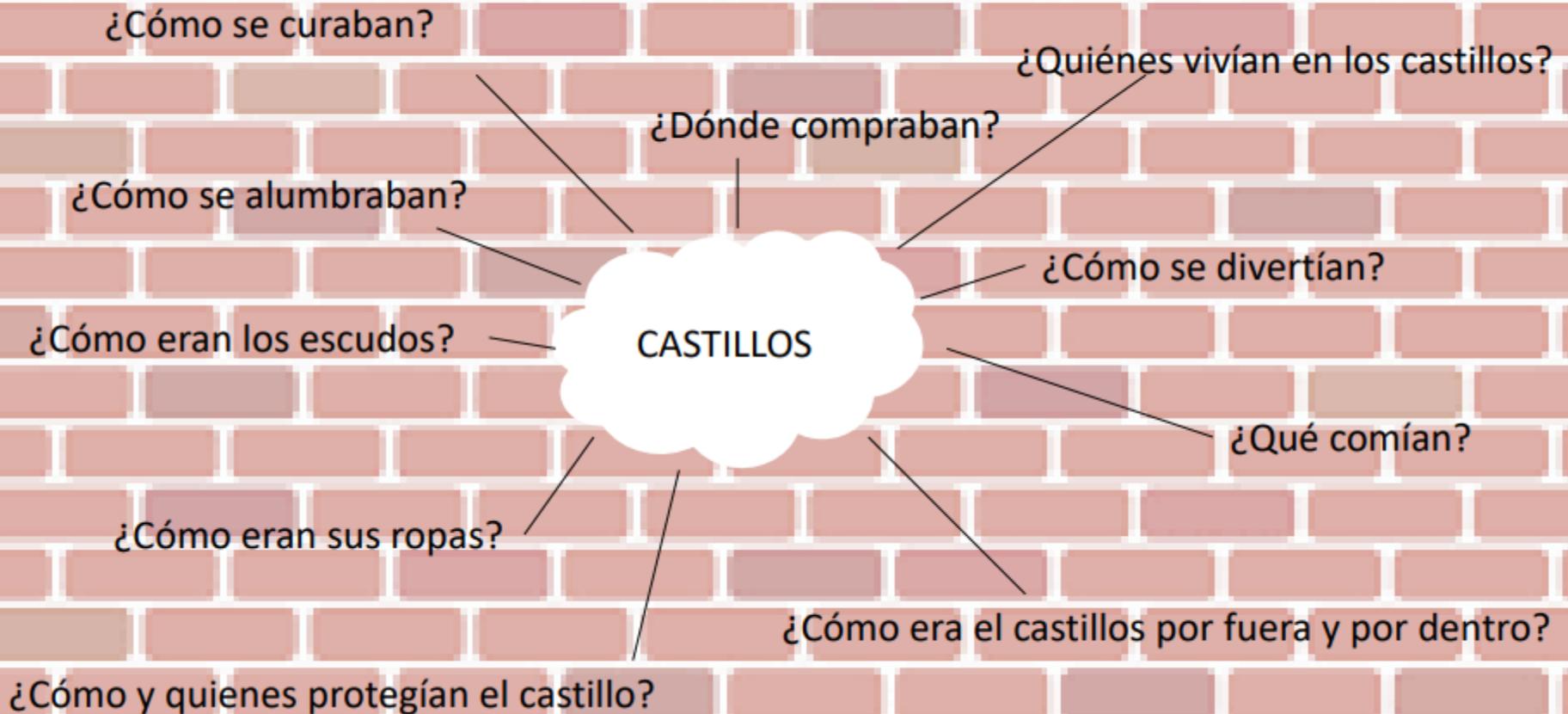
En los castillos se organizaban fiestas en las que bailaban

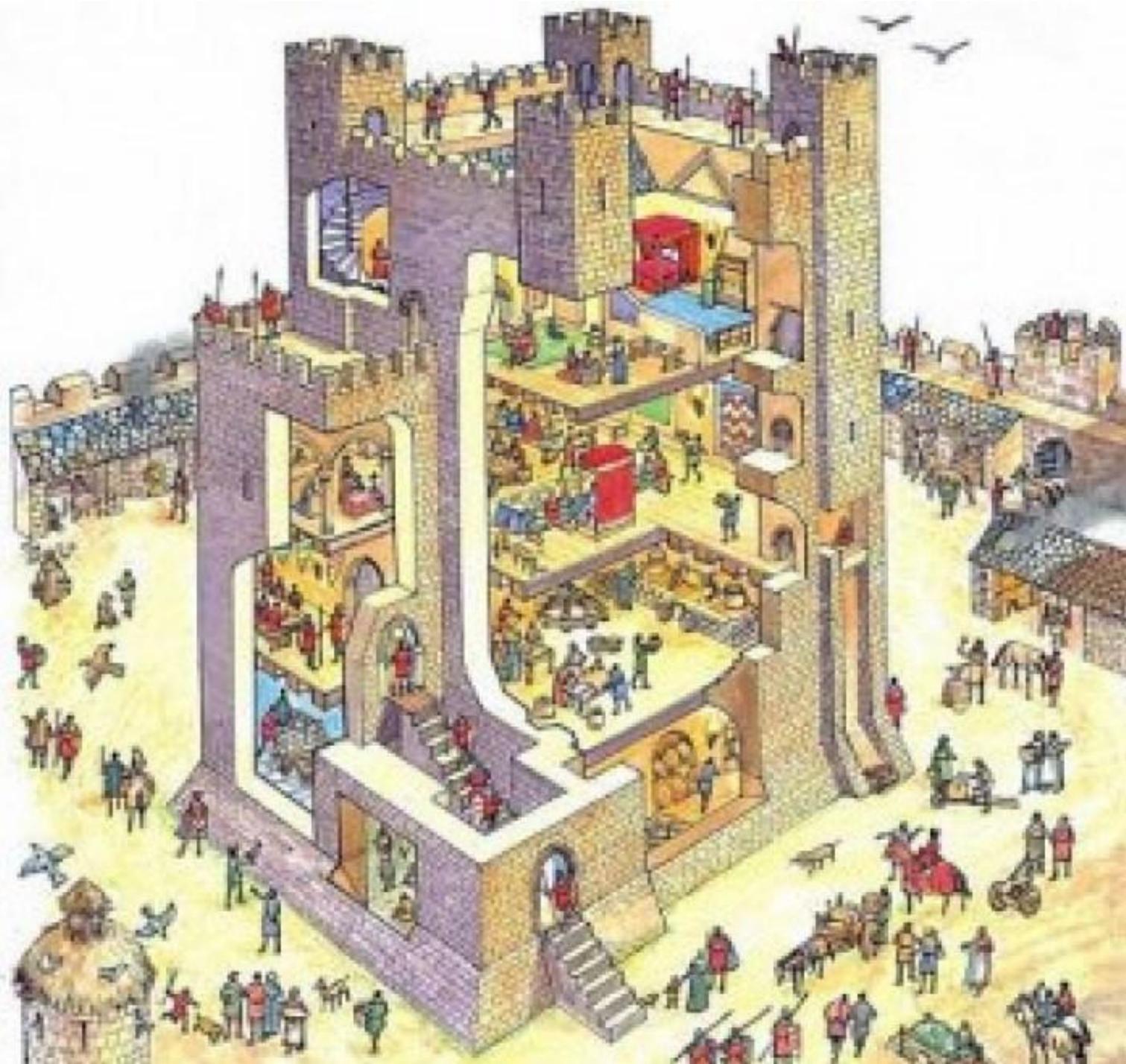
Los guardias vigilan el castillo

Los príncipes tienen corona y capa y las princesas tienen corona y vestidos muy bonitos

¿Por dónde empezar?

¿QUÉ QUEREMOS APRENDER?





Ambientación general del centro

- ▶ El alumnado puede trabajar las instalaciones como si fuesen un castillo:
 - Torre del homenaje
 - Patio de armas
 - Pasillos / aulas



Ambientación general del centro

- ▶ Puede trabajarse:
 - Planimetría (castillos – instalaciones)
 - Medidas y geometría de los castillos
 - Técnicas aplicadas (arte, costura, joyería, música...)





Partes de un castillo medieval

Une cada imagen con su nombre correspondiente

> Creado por: orismusic

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/partes-de-un-castillo-medieval>

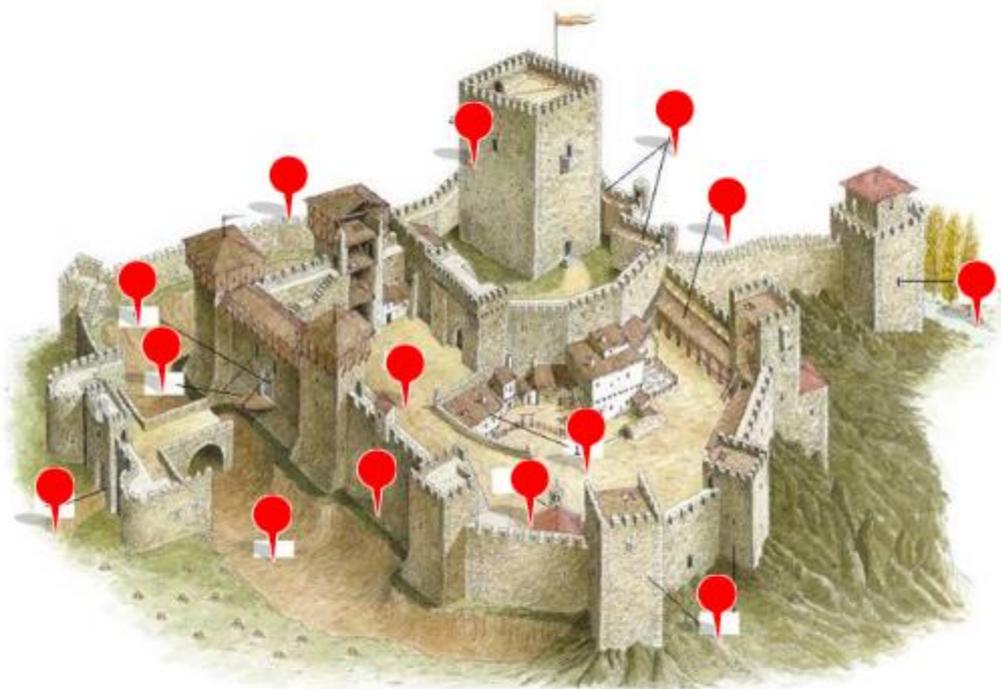


00/14

Arrastra cada respuesta hasta su lugar en el mapa.



02:53



Muralla

saetera

Caballerizas

Herrería, almacenes...

Torre del homenaje

Patio de armas

Foso

rastrillo

Capilla

Barbacana

puede levadizo

Almenas

Torres

Camino de ronda o adarve



Partes de un castillo medieval

Une cada imagen con su nombre correspondiente

> Creado por: crismusic

TU RESULTADO:

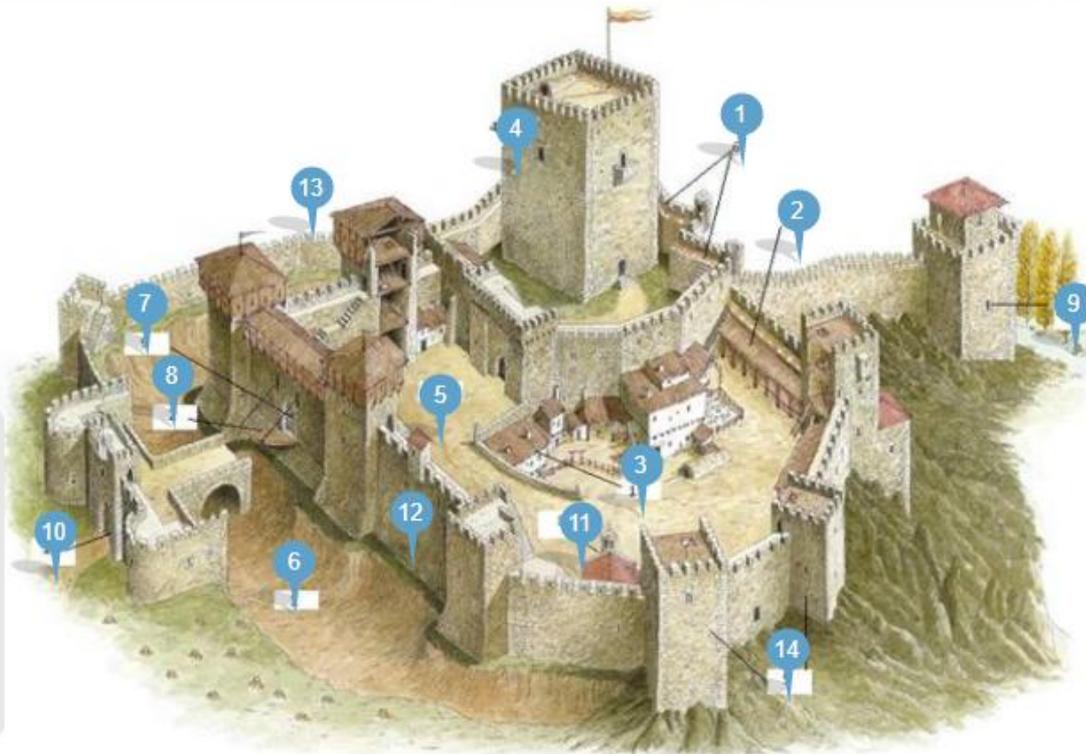
Puntos:

2

Nota media:

1,43

Reta a un amigo >



1. Camino de ronda o adarve
2. Caballerizas
3. Herrería, almacenes...
4. Torre del homenaje
5. Patio de armas
6. Foso
7. rastrillo
8. puente levadizo
9. saetera
10. Barbacana
11. Capilla
12. Muralla
13. Almenas
14. Torres

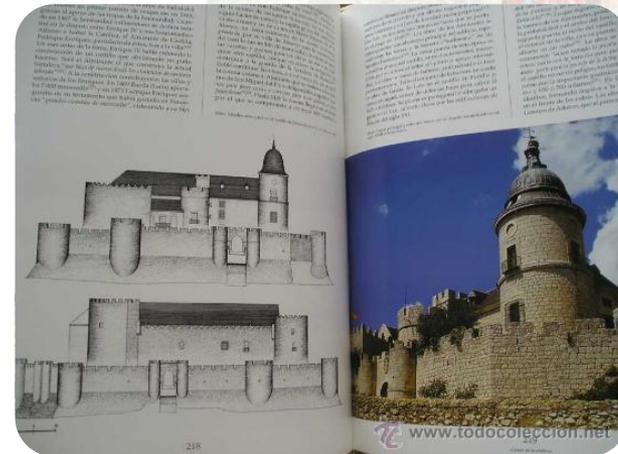
Ocultar respuestas ▼

Rincón de lectura

- ▶ Puede trabajarse:
 - Búsqueda de libros relacionados
 - Creación de un rincón de lectura / préstamo entre alumnado / profesorado
 - Lectura cada día, de un fragmento
 - Recopilaciones bibliográficas sobre los castillos de la provincia o zona de interés
 - Actividades post lectura – concursos – quizz



Rincón de lectura



Talleres de “lettering”

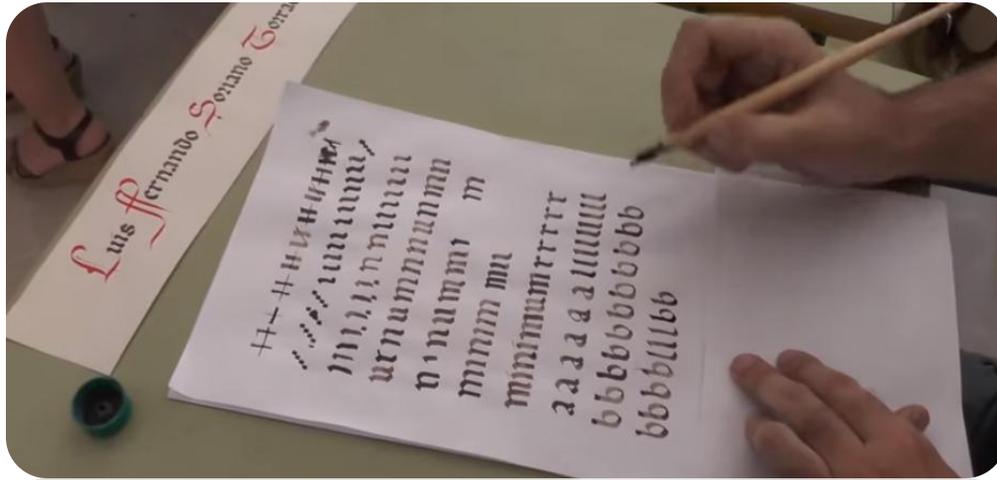


A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Taller de “lettering”



Comida medieval

La alimentación en esos años era muy distinta a la que estamos acostumbrados a día de hoy. Solo se hacían dos comidas al día: un almuerzo y una merienda ligera.

El pan era uno de los grandes protagonistas de la alimentación medieval. Se estima que era uno de los comestibles más comunes entre todas las clases sociales, de hecho, el pan podía llegar a ser el 70 % de la ración alimentaria del día para muchas personas.



Comida medieval

Las **frutas y vegetales** también tenían gran importancia en la dieta medieval. Coles, remolachas, cebollas, ajos y zanahorias eran materias primarias en cuanto a vegetales, mientras que las frutas más consumidas eran los limones, las naranjas amargas, los pomelos, el membrillo o las uvas. La fruta se servía fresca, seca o en conserva y en muchas ocasiones se utilizaba para edulcorar otros alimentos.

La **proteína animal** se obtenía de un gran número de especies como por ejemplo el cerdo. La ternera y el buey se consumían de forma muy residual, ya que estos animales eran más valiosos como animales de trabajo que como alimento.



Comida medieval

El **pescado** también era un alimento bastante común en la época. Se consumía sobre todo en épocas de ayuno religioso en las que comer carne no estaba permitido. Varias especies formaban parte de la dieta y se consumían en distintas presentaciones. **Fresco, ahumado, en escabeche o en salazón.**

Las **especias**, aunque eran consideradas un lujo, se utilizaban de forma habitual en la edad media. La pimienta negra, la canela, el comino, el jengibre o los clavos se utilizaban para dar sabor a los alimentos y para disimular el sabor de la carne pasada. También era muy frecuente el uso de **hierbas aromáticas.**



Comida medieval

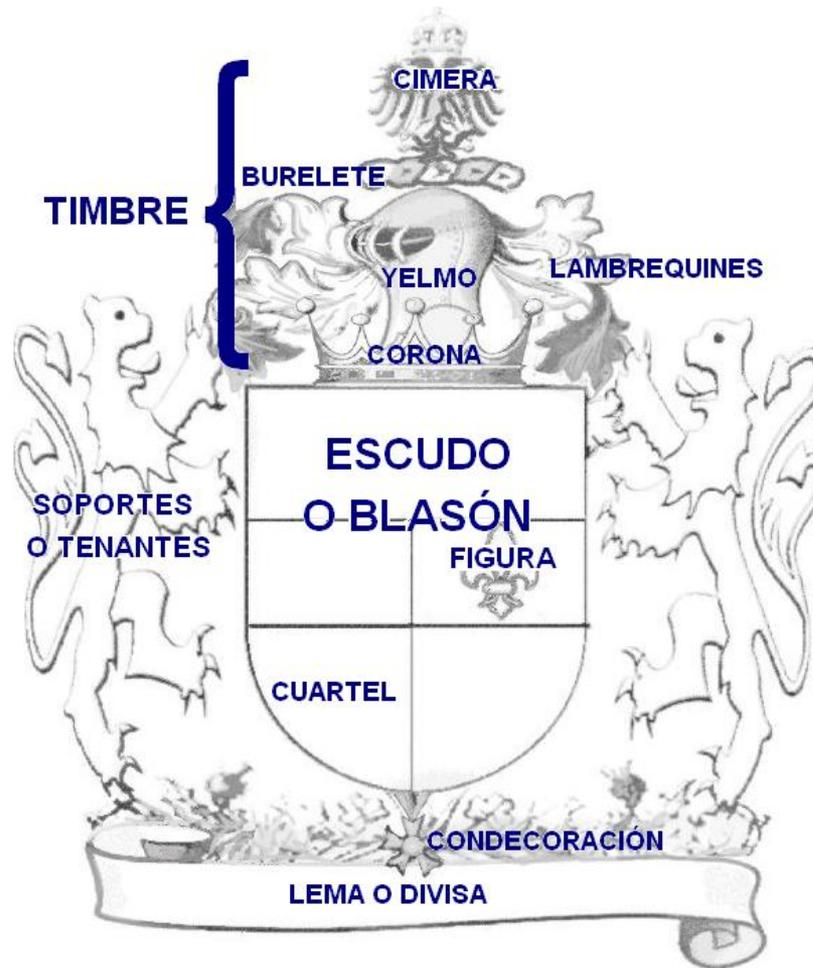
- ▶ Puede trabajarse:
 - ¿Eran los menús saludables en el medievo?
 - Formas de cocinar los alimentos
 - Degustaciones prácticas
 - Elaboración de dulces de la época

Origen de las Torrijas

https://elcomidista.elpais.com/elcomidista/2017/04/05/articulo/1491420251_030252.html



Heráldica... ¿Qué es eso?



Heráldica... ¿Qué es eso?

- ▶ Algunos tipos:
- ▶ **Escudos de soberanía**, propios de monarcas o de dinastías reales;
- ▶ **Escudos de pretensión** o adoptados por nobles pretendientes al trono como si ya lo poseyeran;
- ▶ **Escudos de concesión**, otorgados por un soberano a súbditos beneméritos;
- ▶ **Escudos de patronato**, que por concesión del soberano añaden a sus piezas otra importada de las armas de este para denotar que la persona o comunidad a quien pertenece el escudo ha sido tomada especialmente bajo la protección del monarca;
- ▶ **Escudos de dignidad**, que consisten principalmente en los accesorios u ornamentos propios de una categoría elevada, conferida al propietario del escudo;
- ▶ **Escudos de ciudad**, que son propios de pueblos y ciudades;
- ▶ **Escudos de provincia**, que son propios de regiones;
- ▶ **Escudos nacionales**, que simbolizan a un país;
- ▶ **Escudos de comunidad o corporación**, que corresponden a juntas o asociaciones;
- ▶ **Escudos de familia**, que son hereditarios dentro de las familias.

Heráldica... ¿Qué es eso?

- ▶ Nuestra heráldica es rica en motivos relacionados con todo tipo de construcciones, especialmente las de signo militar y palaciego, habiendo encontrado 9.580 escudos (16,7%) relacionados con éstas en los 55.000 escudos gentilicios que forman nuestra base de datos.



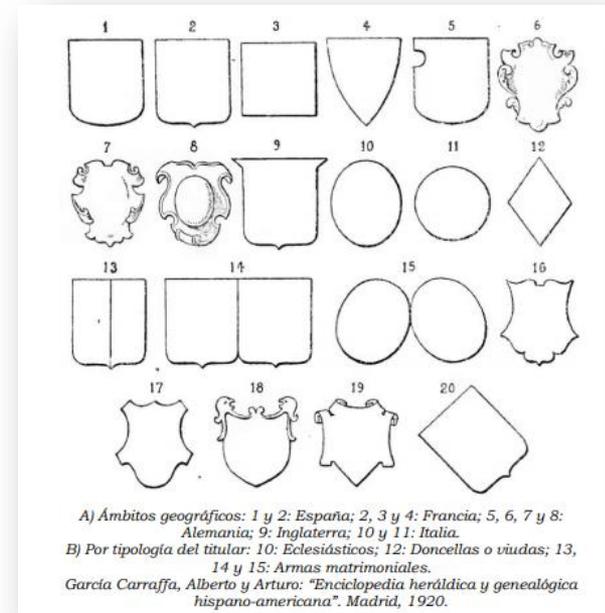
Estudio Castillos y Torres en la Heráldica Española

https://www.academia.edu/37658175/Castillos_y_Torres_en_la_Heraldica_Espa%C3%B1ola

Heráldica... ¿Qué es eso?

TALLER DE HERALDICA

- ▶ Analizar el origen del escudo de nuestro municipio.
- ▶ Analizar el escudo de nuestra familia / apellidos.
- ▶ Crear un escudo de cero.

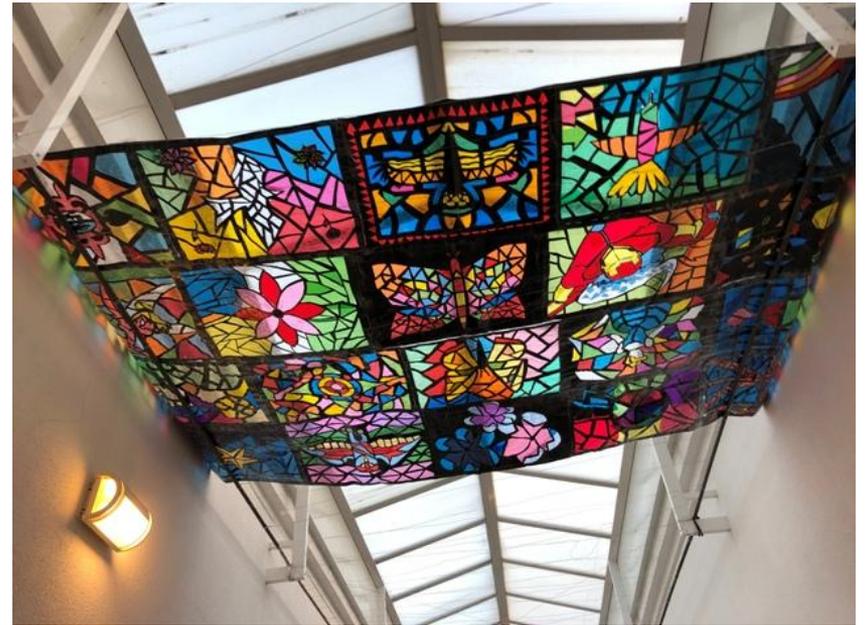
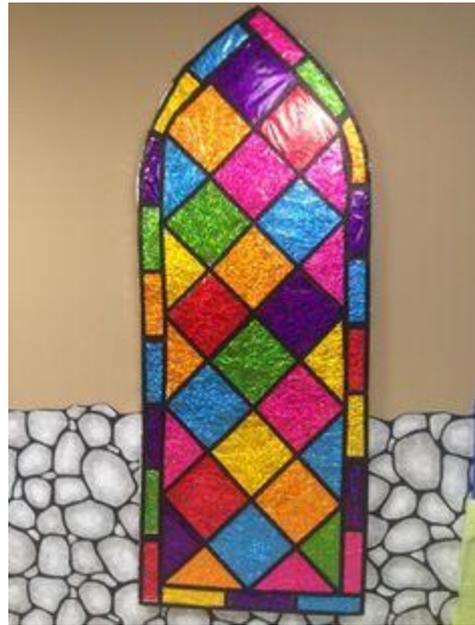


COMO DISEÑAR Y DESCRIBIR UN ESCUDO

<https://webs.ucm.es/centros/cont/descargas/documento36925.pdf>



Luz y color: las vidrieras (plástica)



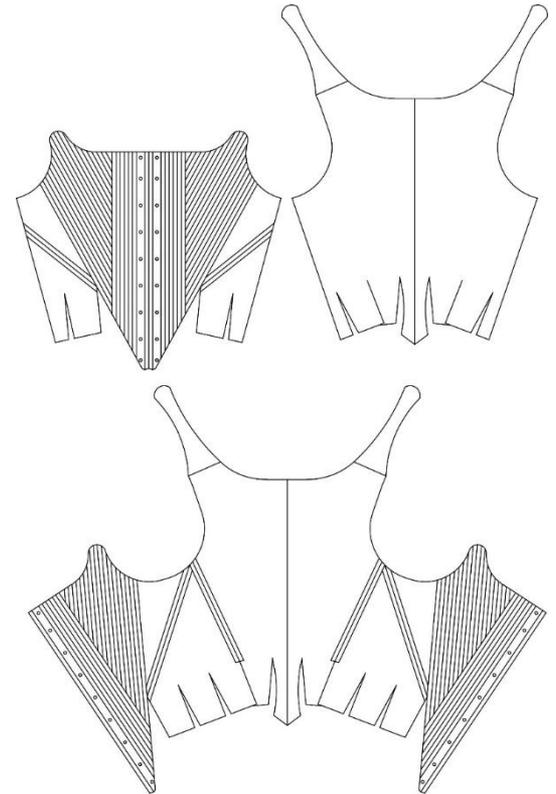
Otros niveles educativos

▶ Artesanía medieval

- Lienzos, pinturas
- Maquetas, Tapices
- Joyería, Grabados
- Cuero
- Cerámica
- Libros (encuadernación)
- Música
- Herbario Medieval
- Ropa y trajes de la época (patronaje)



Confección ropa medieval



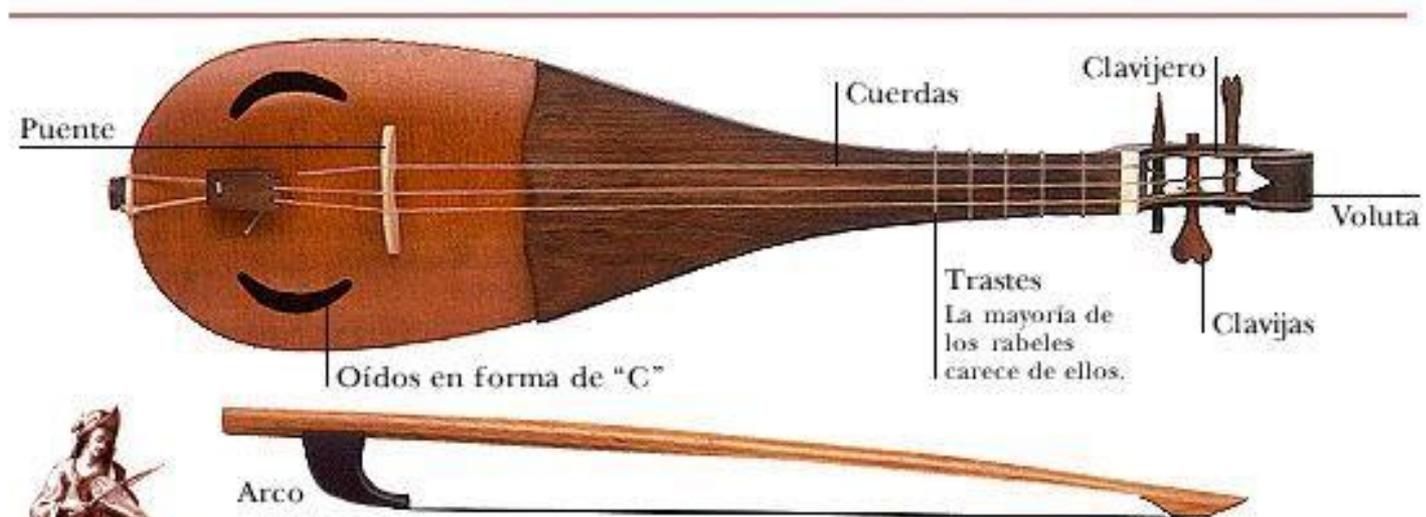
Música: instrumentos medievales

INSTRUMENTOS DE LA EDAD MEDIA

CUERDA	VIENTO	PERCUSIÓN
 <p>Rabel</p>  <p>Viola</p>  <p>Laúd</p>  <p>Zanfoña</p>  <p>Salterio</p>	 <p>Añafil</p>  <p>Chirimía</p>  <p>Cornamusa</p>  <p>Órgano</p>	 <p>Pandereta</p>  <p>Pandero cuadrado</p>  <p>Pandero</p>  <p>Tambor</p>  <p>Tejoletas</p>  <p>Carillón</p>

Música: instrumentos medievales

Rabel



Músico tocando el rabel.

EL RABEL es un instrumento de cuerda frotada que llegó a Europa, procedente de Oriente Medio, en el siglo XII. Alcanzó su máxima popularidad durante la Edad Media y el Renacimiento, cuando se usaba en la corte, en ceremonias religiosas y en fiestas rurales.



Tecnología – Plástica

- ▶ CREACIÓN DE UNA CATAPULTA
- ▶ Aplicación en diferentes niveles educativos en función de la complejidad del montaje. Desde un montaje sencillo hasta otro más completo.



Juegos de exterior

- ▶ TIRO CON ARCO
- ▶ Un tablero servirá como base donde pegar globos de colores que los escolares tendrán que explotar con un arco y flechas de juguete. Es un divertido modo de convertirse en unos **diestros arqueros** y, tal vez, ganar el torneo.



Juegos de exterior

- ▶ DERRIBA LOS MUROS
- ▶ Los caballeros medievales se enfrentaban duramente en batallas con sus enemigos. Con este juego practicarán su puntería para derribar una torre con ayuda de pelotas, que en este caso será de latas o botellas de plástico (reutilizando así además, residuos).

Juegos de exterior

- ▶ PONER EL FUEGO AL DRAGÓN
- ▶ Basados en el popular juego de poner la cola al burro, en esta ocasión, hacer lo mismo pero con la figura de un dragón. Debemos dibujar al animal en una cartulina, colocarlo en una pared y dar a los escolares las llamas de fuego recortadas. Ellos deberán **colocarlas sobre la boca del ser mitológico** con la ayuda del resto de caballeros y damas de su equipo.



Juegos de exterior

- ▶ COLAR LA PELOTA EN EL CASTILLO
- ▶ Ponemos a prueba la puntería con el juego de encestar la pelota en el castillo del dragón. Para ello, crearemos un panel con forma de fortaleza en la que haremos una ventana por la que tendrán que meter el balón. Cada escolar podrá tirar un máximo de tres veces.



Juego: La conquista de los castillos

- ▶ Dos equipos.
- ▶ **Espacio abierto amplio** y se divide en dos partes. Cada equipo ocupará una parte diferente. Éste será su reino y dentro de él serán «intocables».
- ▶ Cada equipo cuenta con **5 castillos** (cualquier objeto que pueden hacer ellos mismos en las clases de plástica con material reciclado), que colocarán en su propio reino, teniendo en cuenta que los adversarios querrán conquistarlos, y por tanto, tendrán que intentar colocarlos de modo que dificulten, lo más posible, el acceso a los castillos.
- ▶ En cada reino existe una **cárcel o mazmorra**. Éstas se colocarán de modo equidistante, entre 5–10 metros, de la línea central que separa ambos reinos, y estarán limitadas por conos.
- ▶ El objetivo del juego es conquistar los cinco castillos del equipo contrario. El que lo logre se alzará con la victoria.
- ▶ Cada equipo es inmune en su propio reino, pero para poder conquistar un castillo hay que adentrarse en el reino contrario, siendo expuesto a ser capturado.

Juego: La conquista de los castillos

▶ ROLES DEL JUEGO

- ▶ Cada rol tiene unas características diferentes y, por tanto, tienen unas exigencias perceptivas, decisionales, motrices... distintas, las cuales, variarán en función del rol que se esté realizando en cada momento.

INVASOR

Conquistador o
liberador

DEFENSOR

Carcelero
Capturador

CAPTURADO

RECUPERADOR
(descanso)

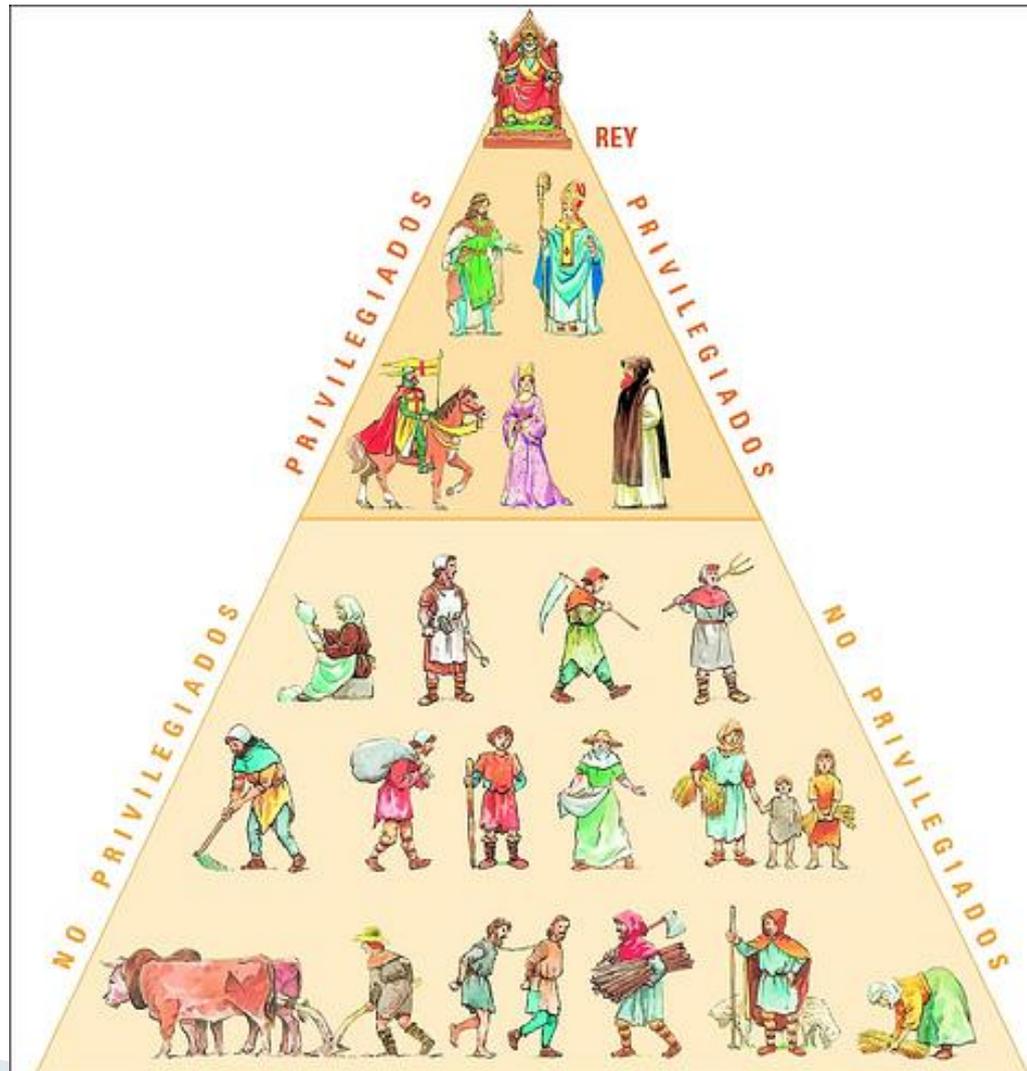
Juego: La conquista de los castillos

- **Invasor.** En este rol hay que adentrarse en el reino contrario e intentar conquistar un castillo. Este es un rol atrevido y arriesgado.
 - **Conquistador de castillos.** Conquistar un castillo es la acción con mayor riesgo de todas. Se asume una gran incertidumbre al intentar abordar esta conquista. Los castillos generalmente se ubican en la zona más alejada del reino opuesto, por lo que la distancia a recorrer para entrar a conquistar el castillo y salir airoso de la misión es la más larga de todas.
 - **Liberador de compañeros en la cárcel.** La cárcel se ubica en un espacio más cercano a la línea divisoria de los dos reinos. Esto hace que liberar a un compañero sea una acción más asequible para todo el mundo. Se asume un riesgo pero no tan elevado como para conquistar un castillo.
- **Defensor.** En este rol no se corre riesgo ninguno. Es un papel más conservador, debido a que puede capturar a los intrusos que entren en su reino, sin exponerse a ser capturado en ningún momento.
 - **Carcelero.** En la cárcel de cada equipo puede existir la figura del carcelero. Este rol tiene como principal objetivo intentar mantener a raya a aquellos contrarios que quieren salvar a los compañeros que ya han sido capturados.
 - **Capturador.** El capturador es un defensor del propio reino que ha conseguido capturar a alguien.
- **Capturado.** Cualquier niño/a que haya decidido entrar a conquistar un castillo, o a salvar a algún compañero de la cárcel, puede ser capturado. En este caso, su papel es quedarse en la cárcel, en la mejor situación posible, atento a que venga un compañero para poder salvarlo.
- **Recuperador.** Este es un rol pasajero y de poca importancia. Sirve para autoregular el esfuerzo físico que cada uno va haciendo. Este rol se suele realizar en su propio reino y cada niño se toma el tiempo necesario para regularse y recuperarse del esfuerzo realizado.

Juego: aspectos educativos

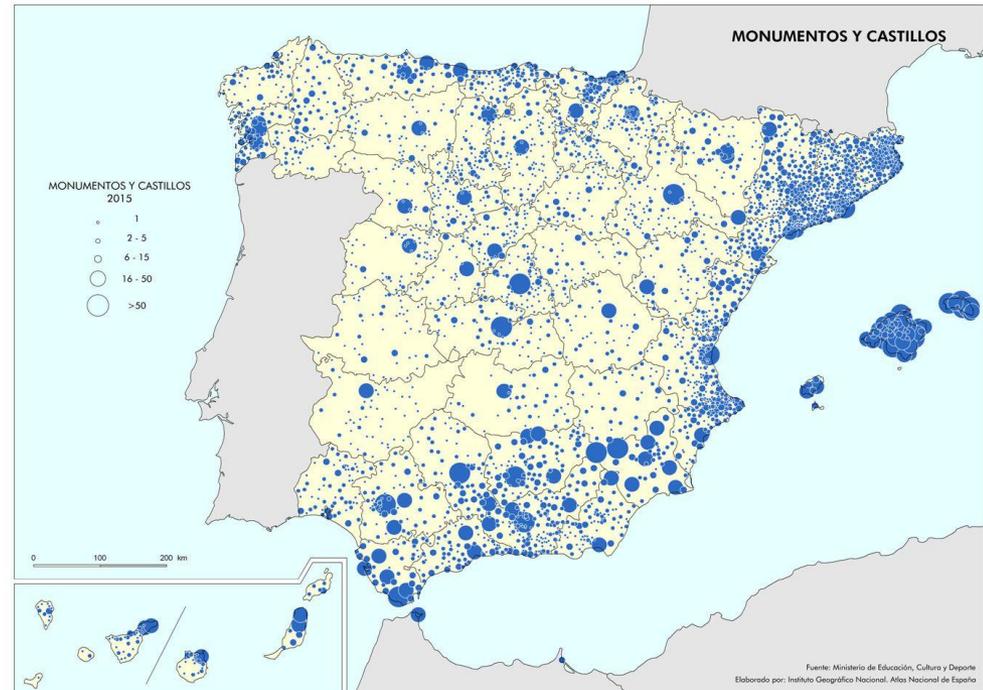
- **Aspectos perceptivos.** El grado de implicación perceptiva es muy elevado. Cada vez que un niño/a se adentra en el rol de invasor se pone en “estado de alerta”, atendiendo a todo tipo de estímulos.
- **Desarrollo cognitivo multinivel.** Al igual que el grado perceptivo es muy alto, el aspecto cognitivo lo es de la misma manera. Continuamente se está analizando la posición de los adversarios, las trayectorias de éstos, la mejor opción de conseguir salvar a un compañero, de conseguir conquistar un castillo, etc. y todo a una velocidad de vértigo.
- **Grado de exigencia física.** En función de cada rol, el grado de exigencia física tiene una variabilidad importante. Y esto es precisamente lo interesante del juego. Al poder cada jugador optar por tomar un papel u otro, en función de las características físicas que exige, se está dando la opción de recuperarse, de ser autónomos en la dosificación de su propio esfuerzo sin quedar “fuera de juego”.
- **Estrategia individual y colectiva.** Este juego da pie a generar estrategias (ver las posibles soluciones a un problema antes de abordarlo) tanto individuales como de forma colectiva.

La sociedad medieval



Geografía

- ▶ Mapa de castillos
- ▶ Analizar un territorio concreto y sus castillos
- ▶ Ubicaciones y justificación
- ▶ ...etc.



Aplicaciones en Comics

- ▶ El **castillo de Peracense** es uno de los más bellos y desconocidos castillos aragoneses. Rodeado de un entorno natural único, sus constructores aprovecharon la topografía original del terreno para construir un enclave defensivo de primer orden.
- ▶ Ahora, su silueta se representa en un cómic, capitaneado por el arqueólogo **Jesús Franco al guion** y **Moratha al dibujo**, que dará a conocer su historia a los más pequeños y los no tan pequeños.
- ▶ <https://www.cartv.es/aragoncultura/nuestra-cultura/el-castillo-de-peracense-en-vinetas-2920>
- ▶ VER VÍDEO



Rehabilitaciones (Garcimuñoz Cuenca)



<http://www.arquitecturaenaceo.org/proyectos/recuperacion-restauracion-y-reciclaje/rehabilitacion-del-castillo-de-garcimuñoz>

Rehabilitaciones (Garcimuñoz Cuenca)

- ▶ Esta intervención trata de la protección y puesta en valor de los restos arqueológicos contenidos en el castillo que eviten su progresivo deterioro y de la generación de condiciones que permitan otros usos que colaboren en el financiamiento de los gastos de mantención.
- ▶ Aunque la rehabilitación es financiada por el Estado Español, el costo de mantenimiento debe asumirlo el pequeño ayuntamiento por lo que se aspira a que sea tan bajo como resulte posible. Por otra parte se siguen las prescripciones de los acuerdos internacionales de rehabilitación por lo que el proyecto apela a que pueda ser reversible y desmontado parcialmente.

Rehabilitaciones (Garcimuñoz Cuenca)

- ▶ Hay soluciones de una belleza sobrecogedora acompañados de elementos que ponen una nota de alegría y hasta humor. Les dejo a cada uno la decisión de cuál es cuál. Estas escenas diferentes y contrarias contribuyen a expresar el carácter optimista con que se dota al edificio que es esperable se refleje en el logro de los objetivos del proyecto. Aún si no comparten esta última apreciación, habrá acuerdo en destacar que todo ello se hace en un contexto de riguroso respeto en el rescate del edificio y su memoria apoyados en una eficiente estrategia en materia de diseño solar pasivo.

Debate con los jóvenes

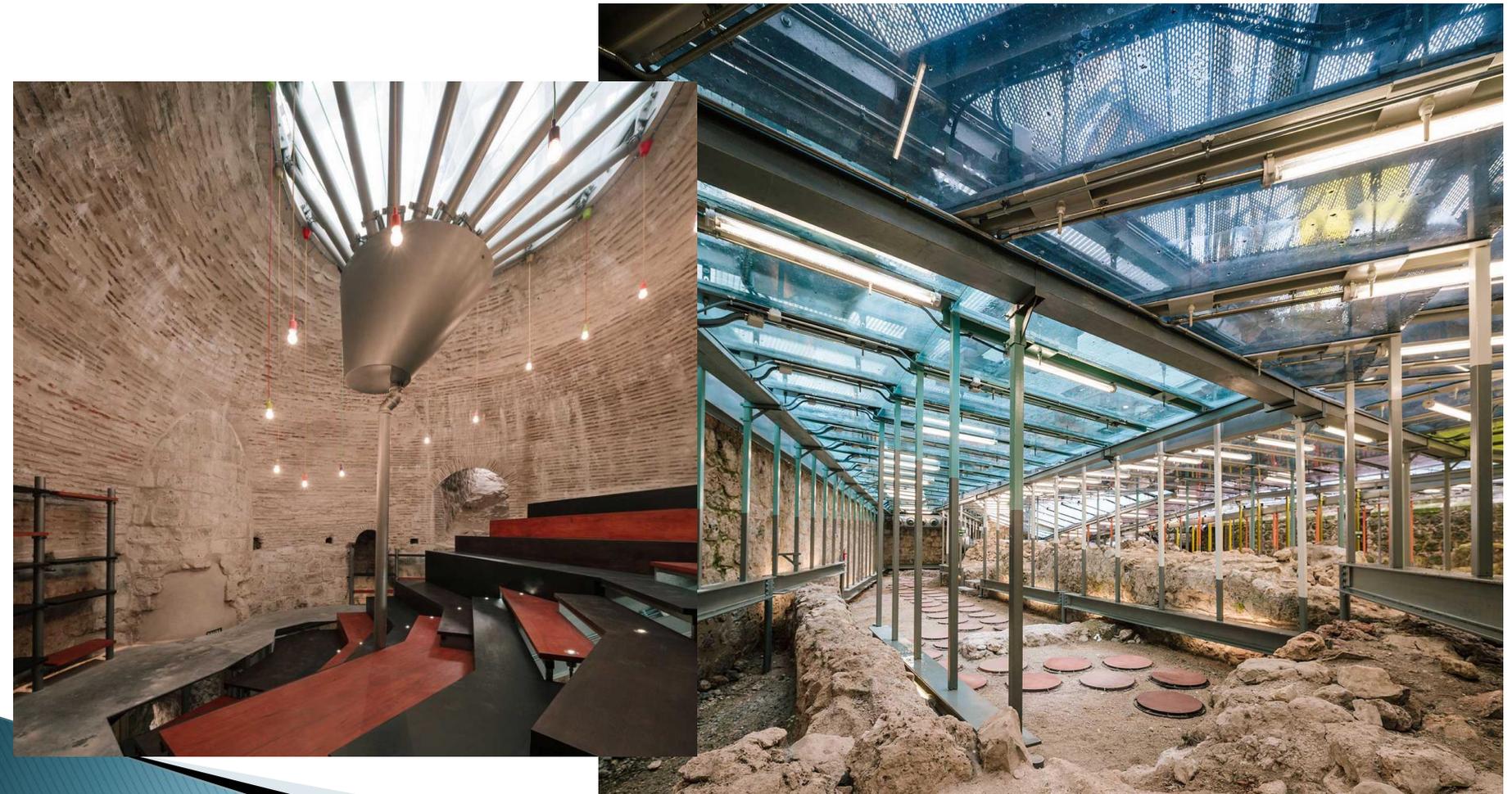
- ▶ Usos y utilidades sobre los castillos en la actualidad
- ▶ Rehabilitaciones de Castillos



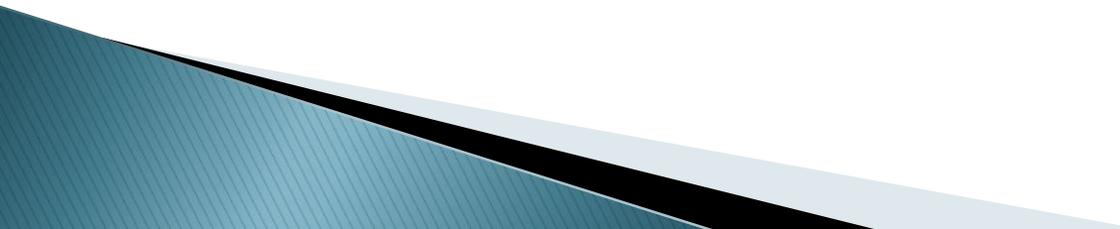
Debate con los jóvenes



Debate con los jóvenes



Castillos en el Aire



Castillos en el Aire



Comarca Berciana



Comarcas del Campo Charro, Alba de Tormes y Guijuelo



Comarca Montes Torozos y Vega Baja del Duero



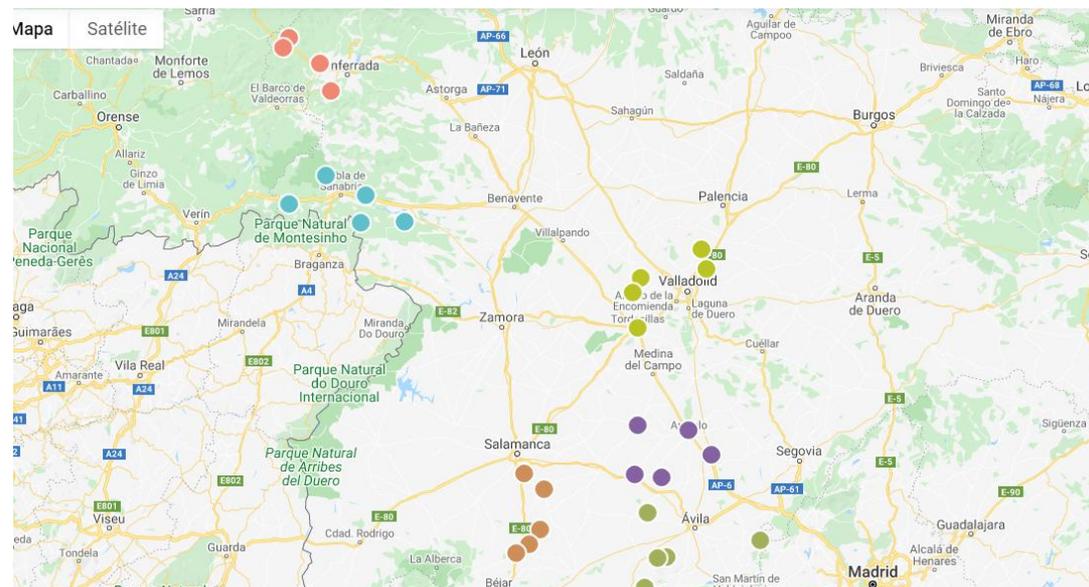
Comarca de la Moraña



Comarcas de Sierra de Ávila, Tierra de Pinares, Valles Amblés y del Alberche



Comarca de Sanabria y Carballada



Castillos en el Aire



Castillo de Torrelobatón

El castillo de Torrelobatón desempeñó un papel trascendental en la guerra de las Comunidades de Ca...

 Torrelobatón, Valladolid



Viernes 17h a 19:30h. Sábados, domingos y festivos 11h-14h y 17h-19.30h

 983 563 413 / 665 834 753

MÁS INFO



Castillo de Trigueros del Valle

En la localidad vallisoletana de Trigueros se levanta el castillo, en un ligero altozano a las afu...

 Trigueros del Valle, Valladolid



Acceso público: Viernes y Fines de semana 11h-14h y 17h-20h

 983 580 401 / 686 069 677

MÁS INFO



Los Cortados del Pisuerga

Nos encontramos ante una de las zonas a nivel paisajístico más espectaculares de la provincia de V...

 Cabezón de Pisuerga, Valladolid

 Acceso público

 983 50 00 05

MÁS INFO

<https://www.castillosenelaire.org/zonas-de-inter%C3%A9s-cultural/comarca-montes-torozos-y-vega-baja-del-duero/castillo-de-torrelobaton/>

Monumentos de Arquitectura defensiva, emplazamientos y miradores

1 Castillo de Torrelobatón
El castillo de Torrelobatón desempeñó un papel trascendental en la guerra de las Comunidades de Castilla. Se convirtió en escenario de una gran victoria de los comuneros en febrero de 1521, construido por Alfonso Enriquez, en 1420 bajo el mandato del rey Juan II de Castilla.

2 Mirador de Peñaflor de Hornija
Peñaflor de Hornija perdió con los siglos el círculo de las murallas, pero guarda en su trama medieval atractivos que encandilan al viajero más exigente. Aunque lo más llamativo es su silueta aguilera que hace justicia a la belleza de su nombre.

3 Casas del Tratado, Puente y Monasterio
"Las Casas del Tratado" son dos edificios de finales del siglo XV y uno del XVII el otro, señala la historia que allí se realizó la firma del Tratado de Tordesillas el 7 de junio de 1495 entre las coronas de Castilla y Portugal, por el que se repartían el Nuevo Mundo.

4 Castillo de Trigueros del Valle
En Trigueros del Valle, lugar de los buenos cultivadores de trigo y, en otros tiempos, cabecera de todo el valle, destaca su castillo situado en la falda sur del páramo, con su gran patio de armas, que alberga un museo muy original.

5 Cortados del Pisuerga
Los Cortados son un fantástico lugar para disfrutar del Valle del Pisuerga, discurren prácticamente desde Valladolid hasta Dueñas y son un lugar idóneo para disfrutar del senderismo, cicloturismo a la naturaleza y momentos románticos disfrutando del atardecer.

Otros Recursos del Territorio

1 Castillo de Tiedra
Aparece imponente y en excelente estado de conservación el castillo de Tiedra constituido por la torre cuadrada resto de la antigua muralla que rodeaba el pueblo, más dos lienzos de la propia cerca y otros dos posteriores que terminan por rodear la mencionada torre.

2 Castillo de Mota del Marqués
En lo alto de la colina que domina sobre el municipio, y visible desde la distancia, podemos observar los restos de un castillo de la Edad Media (Siglo XIII). Se trata de una torre del homenaje de planta redonda, única en España, construida por la Orden Teutónica.

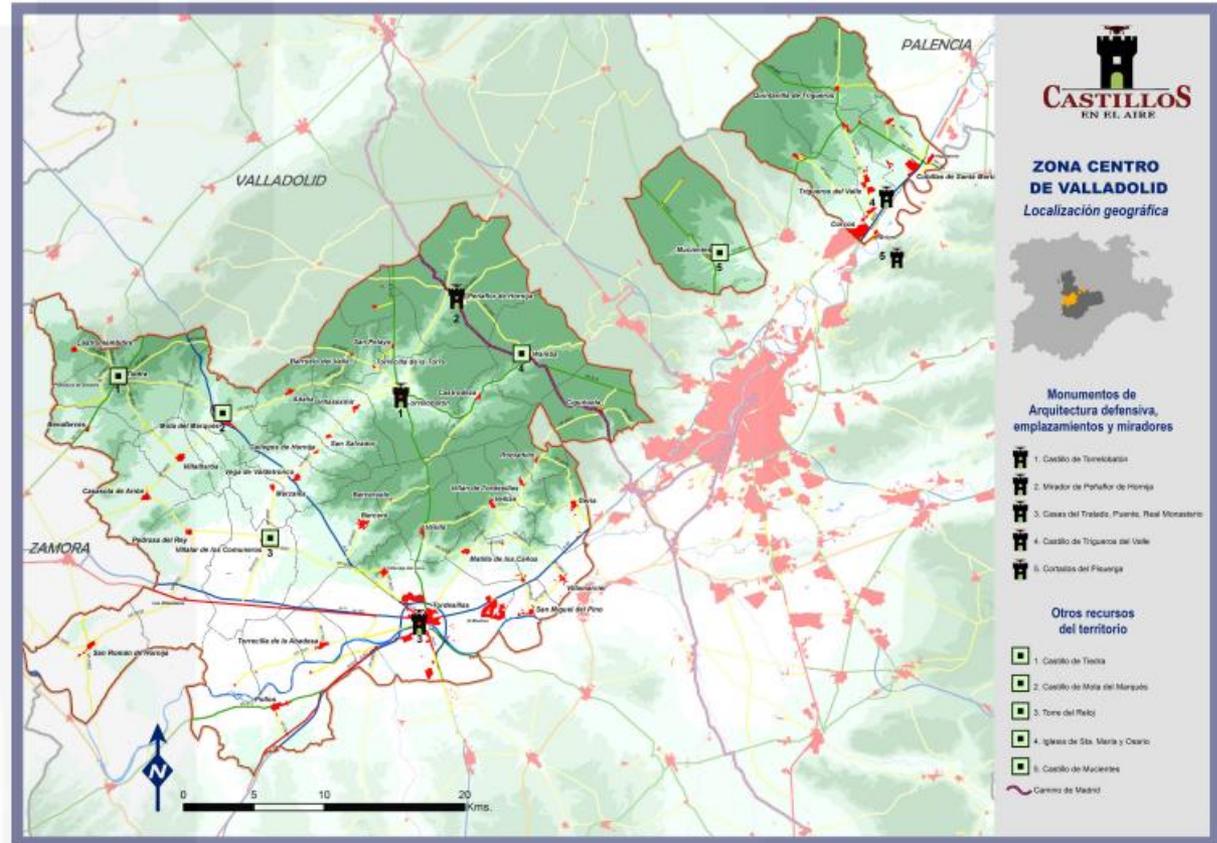
3 Torre del Reloj
En la Plaza Mayor de este pueblo con tradición comenera podemos observar el Ayuntamiento, la iglesia de San Juan Bautista, un monumento donde cada 23 de abril se honra a los caídos y la torre cuadrada del Siglo XIII con su reloj, que sirvió durante años como sistema de avisos.

4 Iglesia de Santa María y Osario
En Wamba encontramos una nave de bella construcción y estilo románico datada en el Siglo XII que conserva un cabecero mozárabe del siglo X. Una de sus tres capillas alberga un osario constituido por cráneos y diferentes huesos humanos que a nadie deja indiferente.

5 Castillo de Mucientes
En este municipio famoso por el vino y el queso encontramos los restos de lo que fue un palacio-castillo construido en el Siglo XIV usado como residencia de los Condes de Ribadavia señores de Mucientes, y morada de Juana I de Castilla durante el año 1506.



Grupo de Acción Local Zona Centro de Valladolid ZONA CENTRO (Valladolid)



ZONA CENTRO DE VALLADOLID
Localización geográfica



Monumentos de Arquitectura defensiva, emplazamientos y miradores

- 1 Castillo de Torrelobatón
- 2 Mirador de Peñaflor de Hornija
- 3 Casas del Tratado, Puente, Real Monasterio
- 4 Castillo de Trigueros del Valle
- 5 Cortados del Pisuerga

Otros recursos del territorio

- 1 Castillo de Tiedra
- 2 Castillo de Mota del Marqués
- 3 Torre del Reloj
- 4 Iglesia de Sta. María y Osario
- 5 Castillo de Mucientes



**“Los castillos, mucho más
que historia.
Recursos didácticos para su
aplicación en las aulas”**

Alicia Sánchez Aragón
Gerente Dynamyca Sostenible SL