

# Unidad didáctica

## ¿Te suenan Diego e Isabel?

M<sup>a</sup> Ángeles Martín Alcaine  
M<sup>a</sup> Pilar Ontoria Gea



## MATERIAL PARA EL PROFESORADO

### Relación con los elementos del currículo

#### Objetivos de área

- Descubrir el sonido, la imagen, el gesto y el movimiento como medios de expresión y comunicación de sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás. (2)
- Desarrollar la capacidad de observación y de escucha activa y valorar el silencio como indispensable para la concentración y el equilibrio personal. (4)
- Explorar y conocer diversos materiales y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizar sus propiedades con fines creativos, expresivos y comunicativos. (5)
- Observar y analizar diferentes situaciones artísticas y culturales de su entorno. (6)
- Utilizar los medios audiovisuales como recursos para la observación y búsqueda de información. (8)
- Conocer las diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Aragón, España y del mundo. (9)
- Valorar los trabajos propios y ajenos sabiendo expresar y recibir críticas desarrollando una actitud respetuosa hacia las producciones artísticas. (10)
- Realizar individual y colectivamente diferentes producciones artísticas en un clima de colaboración y respeto hacia sus compañeros. (11)

#### Contenidos

##### **Bloque 1. Observación plástica**

- Observación y exploración sensorial de los elementos presentes en el entorno natural, artificial y artístico. Formas naturales y formas artificiales.
- Comentario de obras plásticas y visuales y elementos que intervienen en el entorno.
- Curiosidad por descubrir las posibilidades artísticas que ofrece el entorno.
- Descripción de imágenes presentes en contextos próximos: historietas, cómics, ilustraciones, fotografías, etiquetas, cromos, carteles, adhesivos, dibujos animados, marcas, propaganda, cine. Imagen fija e imagen en movimiento.
- Observación e interpretación de las producciones propias y de otros. Desarrollo del espíritu crítico.
- Observación, percepción y valoración de las manifestaciones artísticas más representativas de la Comunidad autónoma de Aragón.

## **Bloque 2. Expresión y creación plástica**

- Experimentación de las posibilidades expresivas del trazo, las líneas y formas geométricas.
- Experimentación de mezclas y manchas de color con diferentes tipos de pintura, acuarelas, témperas, ceras, lápices de colores..., y sobre soportes diversos, diferenciando y apreciando las distintas técnicas expresivas.
- Elaboración de dibujos, pinturas, collages, estampaciones, ilustraciones, volúmenes, modelado y plegado de formas.
- Manipulación y transformación de objetos para su uso en representaciones teatrales.
- Composiciones plásticas utilizando fotografías.
- Disfrute en la manipulación y exploración de materiales. Desarrollo de la habilidad plástica a través del uso e interrelación de elementos.
- Organización progresiva del proceso de elaboración concretando el tema surgido desde la percepción sensorial, la imaginación, la fantasía o la realidad, previendo los recursos necesarios para la realización, explorando las posibilidades de materiales e instrumentos y mostrando confianza en las posibilidades de creación.

## **Bloque 3. Escucha**

- Observación, identificación y representación corporal de las cualidades de sonidos del entorno natural y social.
- Audición activa de una selección de piezas instrumentales y vocales breves de distintos estilos y culturas que han caracterizado las distintas épocas.
- Reconocimiento visual y auditivo de algunos instrumentos musicales de diferentes familias e identificación de voces.
- Curiosidad por descubrir sonidos del entorno y disfrute con la audición de obras musicales de distintos estilos y cultura.
- Conocimiento, observancia y aplicación de las normas de comportamiento en audiciones y otras representaciones musicales a través de la adquisición de hábitos que favorezcan el desarrollo del aprendizaje y de la vida.

## **Bloque 4. Interpretación y creación musical**

- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, el cuerpo y los instrumentos como medio de expresión musical.
- Interpretación y memorización de retahílas y canciones al unísono y reconocimiento de algunos aspectos expresivos.
- Práctica de pulso y acento como acompañamientos a una audición o interpretación vocal, instrumental o de danza.
- Utilización de la voz, la percusión corporal y los instrumentos como recursos para el acompañamiento de textos recitados, canciones y danzas.
- Interpretación de danzas sencillas.



- Lectura de partituras sencillas con grafías no convencionales.
- Disfrute con la expresión vocal, instrumental y corporal.
- Improvisación de movimientos como respuesta a diferentes estímulos sonoros.
- Confianza en las propias posibilidades de producción musical.

### Contribución de la unidad a la adquisición de las competencias básicas

Con esta unidad, a través de las actividades planteadas y de los contenidos desarrollados, se pretende que los alumnos adquirieran progresivamente cada una de las competencias básicas que se incluyen en el currículo de Aragón.

Se contribuye a la adquisición de la **competencia cultural y artística** en todos sus aspectos. Se pretende potenciar el conocimiento y valoración del patrimonio cultural y artístico aragonés. Se plantean diversas actividades de percepción y también de expresión de ideas y sentimientos de forma creativa, utilizando los lenguajes artísticos. Los alumnos apreciarán e irán adquiriendo criterios para valorar y orientar sus posibilidades de ocio.

También se contribuye directamente en el desarrollo de la **competencia social y ciudadana**. Se plantea una tarea y una secuencia de actividades que requieren fundamentalmente un trabajo en equipo. Esto exige cooperación, respeto, responsabilidad, atención a instrucciones y normas. Se necesita esfuerzo para lograr un objetivo común.

**Autonomía e iniciativa personal:** las actividades propuestas que permiten a los niños participar activamente y explorar, improvisar, ver posibilidades, buscar soluciones creativas y decidir con flexibilidad entre varias cuestiones promueven el desarrollo de esta competencia. Se hacen responsables de la opción elegida, tratando siempre de hacerlo lo mejor posible.

A la **competencia en comunicación lingüística** se contribuye al utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita. Es muy importante el respeto por las normas de intercambio comunicativo, en las que es fundamental la escucha. El lenguaje es vehículo en los procesos de aprendizaje, para entender e interpretar situaciones, argumentar y valorar la obra artística, expresar opiniones y emociones... Además, desde el área se aporta y aprende vocabulario específico. La canción y sencilla dramatización propuestas son un medio para desarrollar capacidades relacionadas con esta competencia.

**Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se contribuye a la apreciación del entorno a través de actividades de percepción de sonidos, formas, colores, texturas..., presentes en los aspectos naturales y en las obras y realizaciones humanas, como el mudéjar aragonés. Se manipulan materiales para construir instrumentos, disfraces... Se comparan las actuales formas de vida con las de la época medieval y siempre se tiene presente el evitar la contaminación sonora para contribuir a un entorno físico agradable y saludable.

**Tratamiento de la información y competencia digital:** con algunas actividades se pretende que los alumnos busquen y procesen información sobre la

época medieval, Teruel, la historia de los Amantes..., para conocer y disfrutar de esta manifestación cultural y artística. Que sepan comunicar esa información y la transformen en conocimiento. Se utilizan las tecnologías como herramienta para mostrar y acercar a los alumnos a las producciones artísticas, haciéndolos conscientes de la importancia en la actualidad de estos medios, no disponibles en otras épocas, como herramientas de aprendizaje y transmisores del arte.

Aunque en menor medida, la unidad contribuye al desarrollo de la **competencia matemática** al abordar conceptos y representaciones geométricas de la arquitectura, trayectorias en las danzas, tiempos, al trabajar ritmos y duraciones... En alguno de los juegos propuestos se necesita hacer uso de los números y de operaciones básicas.

A la **competencia para aprender a aprender** se contribuye al favorecer la reflexión sobre los procesos necesarios para conseguir una meta, se plantean preguntas, se estimula la curiosidad, se experimenta con los materiales y las técnicas artísticas. Los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos serán la base para utilizarlos en situaciones diferentes. El esfuerzo y el gusto por aprender les permitirán afrontar con motivación nuevos retos artísticos.

## ¿Te suenan Diego e Isabel?

### Justificación

La fiesta cultural de “*Las bodas de Isabel de Segura*”, que se celebra en Teruel en el mes de febrero, en torno al día 14, se ha convertido en un importante referente cultural en nuestra comunidad. La celebración comenzó en 1997 y año tras año se va convirtiendo en una tradición. Se representa la historia de “*Los Amantes*” y la ciudad se ambienta como en la época medieval.

Teniendo como principal objetivo que los alumnos tengan conocimiento y respeto por las tradiciones y la cultura aragonesa, esta unidad gira en torno a esa celebración medieval, trasladándonos a aquella época. La época de caballeros y castillos, trovadores y juglares es muy motivadora para los alumnos y nos encontramos ante un interesante viaje a través del tiempo.

Se trabajará en un ambiente lúdico y se plantearán diversas actividades artístico-musicales para familiarizarse con la música y la cultura de esta época a través de la escucha, el juego musical y dramático, la interpretación de canciones, instrumentaciones y bailes.

Se pretende que los alumnos adquieran hábitos de trabajo en grupo y desarrollen una actitud positiva ante las manifestaciones artísticas de su entorno.

La unidad se ubica, dentro de la programación didáctica, a principios del segundo trimestre. Está dirigida a 2º curso del primer ciclo de Primaria.

### Objetivos

- Celebrar la fiesta medieval de los amantes de Teruel elaborando una sencilla producción que combine los tres lenguajes artísticos: musical, plástico y dramático.

- Valorar las manifestaciones culturales y artísticas del patrimonio aragonés, manifestando actitudes de aprecio y conservación.
- Familiarizarse con la música de la época medieval, escuchándola, vivenciándola y realizando actividades artístico-musicales.
- Desarrollar el hábito de escucha atenta en todas las actividades.
- Utilizar el cuerpo, la voz, los instrumentos y el movimiento como medios de expresión musical.
- Cantar canciones sencillas, cuidando la voz.
- Interpretar ritmos sencillos utilizando instrumentos corporales, de pequeña percusión y de fabricación propia.
- Interpretar una sencilla coreografía de danza medieval.
- Elaborar disfraces para su utilización en una dramatización.
- Construir instrumentos musicales con materiales de reciclado.
- Participar en actividades artísticas colectivas, esforzándose, relacionándose con todos de forma cooperativa y respetando las normas de convivencia.
- Fomentar la iniciativa, la imaginación y la creatividad por medio del juego musical y dramático, viajando en la máquina del tiempo a la época medieval.
- Interiorizar el proceso de elaboración artística (planificación, realización y valoración), adquiriendo cada vez mayor autonomía.
- Disfrutar realizando actividades artístico-musicales, de manera que se potencie un ocio creativo.

## **Contenidos**

### ***Bloque 1: Observación plástica***

- Observación a través de imágenes y valoración de la fiesta medieval como una manifestación artística de nuestra comunidad.
- Observación del arte mudéjar como una de las manifestaciones artísticas más representativas de la comunidad autónoma de Aragón.
- Descripción y comentario de imágenes fijas y en movimiento, representativas del arte, la cultura y la fiesta medieval.
- Observación y exploración de ilustraciones que reflejan ambientes sonoros y situaciones musicales.
- Identificación de los sonidos de una audición con las ilustraciones.
- Gusto por conocer diversas manifestaciones artísticas y las características plásticas de los materiales.
- Observación e interpretación de las producciones propias y de otros, desarrollando el espíritu crítico.

## ***Bloque 2: Expresión y creación plástica***

- Utilización de las líneas, los colores y las formas geométricas con fines expresivos.
- Elaboración de dibujos, pinturas y collages para crear un mural de manera cooperativa.
- Experimentación de las posibilidades de los diversos materiales plásticos para crear.
- Elección del material más adecuado para el proceso o los resultados que se quieran conseguir.
- Elaboración de disfraces para su uso en una dramatización.
- Construcción de instrumentos musicales con materiales reciclados.
- Esfuerzo por el cuidado y la limpieza en el proceso de trabajo.
- Interés por aportar ideas y motivos personales, mostrando confianza en las posibilidades de creación.
- Respeto hacia los modos de creación diferentes al propio, desarrollando el espíritu crítico.
- Satisfacción por realizar el proceso de producción artística de modo progresivo y más autónomo.

## ***Bloque 3: Escucha***

- Percepción sensorial y lúdica: silencio, sonido, ruidos, onomatopeyas.
- Valoración del silencio como elemento imprescindible para la escucha.
- Audición activa de piezas breves (instrumentales y vocales/profanas y religiosas) de la época medieval o relacionadas con ella.
- Participación en la audición de manera activa identificando: pulso, acento y tempo.
- Interiorización y reconocimiento (vivencias) de los parámetros del sonido: timbre, intensidad, duración, altura.
- Reconocimiento visual y auditivo de instrumentos medievales y sus familias.
- Disfrute con el descubrimiento y la audición de manifestaciones musicales de distintos estilos y épocas.
- Conocimiento y aplicación de las normas de comportamiento en audiciones y otras representaciones musicales.

## ***Bloque 4: Interpretación y creación musical***

- Interpretación vocal de canciones sencillas.
- Interpretación de un recitado cuidando la dicción, entonación y expresividad, con acompañamiento de gestos, movimiento e instrumentos de fabricación propia.
- Participación activa en juegos musicales.

¿TE SUENAN DIEGO E ISABEL?  
Tarea: Dramatización musical de la historia de los Amantes de Teruel.

Sesión	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS BÁSICAS							
		1 lingüíst	2 matem	3 conoc	4 dijit	5 social	6 cultural	7 aprend	8 autono
1	Motivación: fiesta medieval, los amantes de Teruel, “Bodas de Isabel de Segura”. Mudéjar.				*	*	*		*
	Asamblea, detección de conocimientos previos sobre el tema.	*		*		*			
	Nos hacemos preguntas	*					*		
	Buscamos información en: libros, enciclopedias, vídeos... que es aportada por escuela, familias... Rincón medieval.	*		*	*		*	*	
	Lectura de poesía (historia amantes).	*		*			*	*	*
	Aprendizaje de canción.	*				*		*	
	Juego: sonido y silencio.	*		*				*	
2	Pintamos el decorado, juego de pistas de la torre mudéjar.	*	*	*	*	*	*	*	*
	Juego: saludos, adaptamos movimiento al pulso.	*		*				*	
	Juego: dramatización de personajes según duraciones.	*		*				*	*
3	Utilizando un patrón, elaborar disfraces.	*	*	*	*	*	*	*	*
4	Audición y reconocimiento visual de instrumentos medievales.	*		*				*	*
	Construcción de instrumentos musicales.	*	*	*	*	*	*	*	*
	Tocamos ritmos sencillos por imitación y luego creación de ritmos.		*					*	*
5	Aprendizaje de una danza medieval.	*	*	*	*	*	*	*	*
	Mural cooperativo, exposición.				*	*	*	*	*
6	Dramatización, ensayos y actuación.	*		*	*	*	*	*	*

- Utilización del cuerpo, la voz y los instrumentos para expresar diferencias de los parámetros del sonido.
- Práctica de pulso y acento como acompañamiento a una audición o interpretación vocal, instrumental o de danza.
- Interpretación y creación de ritmos con percusión corporal, instrumentos de percusión y de fabricación propia.
- Lectura de partituras sencillas y reconocimiento de elementos básicos del lenguaje musical como: pentagrama, clave de sol, notas (sol, mi, la, do) y figuras (negra, corchea y silencios).
- Expresión espontánea del movimiento como respuesta a diferentes estímulos sonoros.
- Interpretación de una danza basada en una obra musical medieval.
- Dramatización de distintas escenas musicales de la época medieval.
- Disfrute en la realización de actividades de expresión vocal, instrumental y corporal.
- Actitud positiva y confianza en las propias interpretaciones y posibilidades de producción musical.
- Respeto por los demás y colaboración para potenciar el aprendizaje conjunto y obtener resultados de calidad en las producciones artístico-musicales del grupo.

### Sugerencias de uso y adaptación de la unidad

La unidad va dirigida a los alumnos de 2º curso del primer ciclo de Primaria.

#### Propuestas de atención a la diversidad

- Agrupaciones flexibles, que favorezcan la interrelación.
- Actividades variadas y abiertas, adaptándose en la medida de lo posible a las individualidades.
- Aprendizaje cooperativo.
- Valorar los pequeños logros de cada uno, refuerzos positivos.
- El alumnado inmigrante puede enriquecer esta unidad, hablando de las culturas de sus respectivos países.
- Para alumnos con dificultades en el idioma, así como alumnos que requieren de un apoyo visual para una mejor comprensión, elaboración de pictogramas.

#### Temporalización

El número de sesiones de aplicación de esta unidad es flexible y se puede adaptar a las diferentes situaciones y necesidades. En principio, diseñada para aplicarse en seis sesiones a principios del segundo trimestre. Si complementamos con las actividades adicionales, las sesiones se pueden prolongar e incluso organizarse la unidad para llevarla a cabo durante el segundo trimestre.



## **Espacio**

Disponemos en el centro de aula de música y aula de psicomotricidad. En la tutoría de 2º curso se pueden realizar proyecciones porque se dispone de cañón y pantalla. Lo ideal: un aula de música amplia (para facilitar el movimiento de los alumnos) y con cañón de proyección.

## **Materiales para su desarrollo**

- Aparato reproductor de audio, de calidad.
- Archivos audio.
- Pizarra y pizarra pautada.
- Instrumentos musicales de pequeña percusión: cascabeles, pandero...
- Materiales para fabricar instrumentos.
- Materiales para elaborar disfraces.
- Tarjetas plastificadas del juego y torre en papel continuo.
- Materiales de psicomotricidad: telas, pelotas...
- Proyector y pantalla.
- Ordenador.

## **Metodología**

Teniendo como referencia la tarea que se realiza, en esta unidad se trabajará en un ambiente lúdico y se plantearán diversas actividades musicales para familiarizarse con la música y la época medieval a través de la escucha, el juego musical y dramático, la interpretación de canciones, pequeñas instrumentaciones y bailes.

Se tendrán en cuenta los siguientes principios:

- El juego será el principal recurso educativo, para aprender jugando.
- Aprendizaje constructivo y significativo, partiendo de lo que el niño ya conoce y buscando aquello que más le puede motivar.
- Trabajo individual y cooperativo, para que descubran la importancia del trabajo en equipo y el respeto a las normas.
- La participación activa y autónoma, valorando el esfuerzo, la intención y el proceso, más que el resultado.
- Progresión, yendo de menor a mayor dificultad con actividades secuenciadas y jerarquizadas.
- Globalidad, conexiando áreas y contribuyendo al aprendizaje significativo.
- Desarrollo de la imaginación, la creatividad y la iniciativa personal.

## **Evaluación**

En el área de artística consideramos que la evaluación forma parte de las propias situaciones de enseñanza-aprendizaje, en las que se obtiene importante información del proceso sin ser estrictamente necesario realizar actividades específicas de evaluación. No obstante, se incluye una ficha de autoevaluación.

La evaluación será continua, que permita mejorar los procesos de aprendizaje. Basada en la observación directa registrada convenientemente y en el seguimiento diario de las actividades propuestas.

Se realizará una evaluación inicial de apertura de la unidad, para detectar ideas previas, una evaluación formativa para valorar los procesos que se llevan a cabo durante el aprendizaje y una evaluación sumativa que informa de la evolución y del grado de consecución final de la tarea.

Instrumentos que se van a utilizar para evaluar:

- Diálogo. Para evaluar conocimientos previos sobre el tema que se va a tratar y compartir experiencias.
- Observación directa y sistemática, mediante una hoja de registro. Se anotarán progresos y también cuestiones relativas a actitud y comportamiento.
- Ficha de autoevaluación. Permite al alumno valorar su proceso de aprendizaje y da también mucha información al profesor, para realizar sus valoraciones.

Criterios de evaluación	Sí	No	A veces
Muestra interés por conocer manifestaciones culturales y artísticas de otra época histórica.			
Escucha atentamente en las actividades.			
Utiliza el cuerpo, la voz, los instrumentos y el movimiento como medios de expresión musical.			
Canta canciones cuidando la voz.			
Interpreta ritmos sencillos utilizando instrumentos corporales, de pequeña percusión y de fabricación propia.			
Interpreta una sencilla coreografía de danza medieval.			
Muestra creatividad en el juego musical y dramático.			
Prueba las posibilidades de los materiales plásticos, tratando de realizar composiciones creativas.			
Cuida los materiales en las realizaciones plásticas: murales, disfraces y construcción de instrumentos.			
Participa con esfuerzo en las actividades artísticas colectivas, cooperando y respetando las normas.			
Disfruta realizando actividades artístico-musicales.			

### Para saber más

Referencias bibliográficas, webs y otros materiales de trabajo para el profesor y los alumnos:

[www.amantesdeteruel.es](http://www.amantesdeteruel.es)

<http://www.bodasdeisabel.com/>

<http://www.bodasdeisabel.com/Video/video.htm>

<http://revista.bodasdeisabel.com/>

**Fonoteca medieval:**

<http://rsta.pucmm.edu.do/biblioteca/Fonoteca/epocas/medieval.htm>

**Página web de instrumentos medievales:**

<http://www.instrumentsmedievales.org/eng/esp.html>

**Música medieval:**

[http://www.weblandia.com/castillos/mus\\_antig.htm](http://www.weblandia.com/castillos/mus_antig.htm)

**Romances:**

<http://www.elhuevodechocolate.com/romance1.htm>

**Enciclopedia (Teruel):**

<http://es.wikipedia.org/wiki/Teruel>

**Juego de historia medieval:**

[http://www.euroaventura.net/index\\_f\\_taller.htm](http://www.euroaventura.net/index_f_taller.htm)

**Recreación medieval:**

<http://www.historiaviva.org/es/medieval.shtml>

**Arte mudéjar:**

[http://www.arteguias.com/mudejar\\_teruel.htm](http://www.arteguias.com/mudejar_teruel.htm)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_mud%C3%A9jar\\_de\\_Arag%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_mud%C3%A9jar_de_Arag%C3%B3n)

**Página sobre caballeros y castillos de la Edad Media:**

<http://nea.educastur.princast.es/caballeros>

**Página web en la que se muestran leyendas de Aragón relacionadas con la Edad Media:**

<http://www.caiaragon.com/es/arbol/index.asp?idNodo=66&idNodoP=38>

## Desarrollo de las sesiones y competencias que se trabajan

Esta tarea está pensada para seis sesiones durante enero y febrero. Se pueden reducir, suprimiendo o haciendo los disfraces y/o los instrumentos musicales en plástica. Si optamos por suprimir estas sesiones, sería aconsejable que trajeran de casa telas o disfraces y hacer uso de los instrumentos del aula de música.

### Sesión 1: ¿Te suenan Diego e Isabel?

Comenzamos un viaje a la Edad Media, al Teruel de los Amantes. En esta primera sesión se va a motivar a los alumnos para realizar la tarea: “Dramatización con música de la historia de los amantes de Teruel”. Necesitamos tener preparado el siguiente **material**:

- Ordenador y proyector.
- Conexión a Internet, o vídeos e imágenes previamente preparados, mostrando la fiesta medieval. (Ver materiales del profesor en Anexo de Educación Artística).
- Ficha del alumno, con la tarea y actividades que se van a realizar.
- Música medieval.

## Desarrollo de la sesión

- Motivación: Para introducir la tarea y como motivación inicial, proyectar vídeos y fotos de la fiesta de los amantes de Teruel.
- “Qué sabemos”. En asamblea, dialogar sobre lo visto y que los niños aporten sus ideas sobre la Edad Media, la historia de los Amantes de Teruel... Esta actividad nos permitirá evaluar sus conocimientos previos. Animarlos a hacerse preguntas y a buscar y traer materiales de casa, para tener más información y crear en clase una exposición o rincón medieval.
- Teniendo como guía la ficha del alumno, plantear la tarea y vemos con los niños que vamos a:
  - Dramatizar con música la historia de los amantes de Teruel.
  - Aprender la historia de los amantes.
  - Escuchar música medieval.
  - Conocer el arte mudéjar
  - Viajar en el tiempo a la Edad Media
  - Cantar canciones.
  - Hacer disfraces.
  - Construir y tocar instrumentos medievales.
  - Bailar una danza medieval.
- Leer a los niños la poesía: “*¿Te suenan Diego e Isabel?*”.
- Juego musical: “*Las estatuas*”. Con música, cuando suene se baila libremente y cuando ésta cese tienen que pararse rápidamente y convertirse en estatuas (como las del mausoleo de los amantes).
- Canción: “*Diego e Isabel*”. Aprendizaje de la canción por imitación, primero del texto y el ritmo, luego entonando la melodía.

Allá por el siglo trece en la villa de Teruel,  
sonaban allí dos nombres: Juan Diego e Isabel.                      Estribillo.

Fortuna él no tenía en la guerra la logró.  
Volvió cinco años más tarde, casada la encontró                      Allá por...

Un beso le pide a ella y no se lo puede dar,  
Murieron los dos de pena por no poderse amar.                      Allá por...

Con los hechos conmovieron a las gentes de Teruel.  
Junticos los enterraron. Aún los puedes ver.                      Allá por...



Puede acompañarse de palmas en pulsos y/o acentos.

## Otras sugerencias

Ampliar el trabajo con la propuesta de búsqueda de información. Los niños, además de aportar materiales al rincón medieval, podrán en otras sesiones



exponer en clase y contar lo que han investigado. Puede ser en otros momentos con su tutor/a, ya que es aconsejable globalizar en este ciclo.

Seguir cantando la canción en las próximas sesiones, para reforzar su aprendizaje.

### **Contribución de la sesión 1 al desarrollo de las competencias**

#### *A la competencia lingüística:*

- En el diálogo, respetando las normas de comunicación y siendo fundamental la escucha.
- En la capacidad de expresar adecuadamente –en fondo y forma– las propias ideas y emociones.
- Buscando, recopilando y procesando información.
- Al cantar canciones, cuidando la respiración, dicción y articulación.

#### *A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*

- En la apreciación del entorno, de los aspectos naturales y artísticos.
- Mostrando actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo, evitando la contaminación sonora.

#### *Al tratamiento de la información y competencia digital:*

- En la búsqueda y selección de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia).

#### *A la competencia social y ciudadana:*

- Con el conocimiento y comprensión de la realidad social y cultural medieval y actual.
- En el diálogo, sabiendo comunicarse en distintos contextos, expresando las propias ideas y escuchando las ajenas.
- Al valorar las fiestas culturales como medio de relación, cooperación y compromiso con los demás.
- Mostrando un comportamiento coherente con los valores democráticos.

#### *A la competencia cultural y artística:*

- Con el conocimiento básico de obras y manifestaciones destacadas del patrimonio (fiesta de los Amantes, cultura medieval y arte mudéjar).
- Al despertar el interés por participar en la tarea: “Dramatización con música de la historia de los Amantes de Teruel”.
- Fomentando el interés por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico aragonés.

#### *A la competencia para aprender a aprender:*

- Siendo consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.
- Con la curiosidad para plantearse preguntas y buscar respuestas.
- Desarrollando habilidades para obtener información (ya sea individualmente o en colaboración) y para transformarla en conocimiento propio.
- Aprender de y con los demás.

#### *A la competencia autonomía e iniciativa personal:*

- Fomentando la creatividad personal en la realización de una tarea común.

## Sesión 2: Juego de la torre

En esta sesión vamos a jugar y pintar el decorado, la torre mudéjar, que utilizaremos en la dramatización final. Para este **“Juego de la torre”**, necesitamos tener preparado el siguiente **materia**:

- La torre mudéjar, previamente dibujada para el decorado al tamaño que consideremos oportuno con la ayuda del cañón para su ampliación.
- Los cuatro sobres con las preguntas. *Sobre 1*, con las fichas: 1, 9, 17, 25, 33 y 41. *Sobre 2*: 3, 11, 19, 27,3 5 y 43. *Sobre 3*: 5, 13, 21, 29, 37 y 45. *Sobre 4*: 7, 15, 23, 31,3 9 y 47.
- El panel de puntos de cada equipo.
- Ficha del alumno

### Desarrollo de la sesión

Dividiremos la clase en cuatro grupos. A cada grupo se le asigna un color característico del mudéjar: verde, blanco, azul y rojo. Se sortea el orden en el que van a intervenir los equipos y empezamos.

El profesor pregunta a un miembro del primer equipo una de las cuestiones de su sobre. Si acierta, se le conceden 5 puntos; si no acierta o no la sabe, puede contestarla otro miembro de su equipo, pero sumarían 3 puntos; si no la sabe nadie del equipo, pasa al equipo siguiente, sumando entonces 2 puntos para el grupo que lo sepa. Anotamos la puntuación en el panel.

Con la solución viene una tarea. Por ejemplo, si la respuesta es silencio de negra, hay que ir a la torre y pintar de color verde los silencios de negra.

Le tocaría la primera pregunta al segundo grupo, luego al tercero... hasta terminar tanto las preguntas como el pintado de la torre.

Las puntuaciones obtenidas, además de para la evaluación, servirían para la adjudicación de las tareas de los próximos días.

Actividad de ampliación: Mientras un equipo realiza su tarea en la torre, los demás copian en la ficha del alumno la pregunta anterior con la respuesta correcta que pondremos en la pizarra.

Para terminar la sesión:

**“Juego de los saludos”**. Con la música...de la danza. Cuando la intensidad es fuerte, caminamos marcando el pulso con los pasos en dos filas. Cuando bajamos la intensidad (suave), nos paramos y saludamos con una inclinación de cabeza y leve inclinación del cuerpo los niños, y las niñas con inclinación de cabeza y flexionando las rodillas para semejar las reverencias.

**“Juego de los personajes”**. Sonido del pandero asociado a diferentes personajes medievales: blancas-monjes, negras-caballeros, corcheas-bufones, silencio-damas. Según la figura rítmica que oigan, se convertirán en un personaje u otro.



### **Otras sugerencias:**

Para dibujar la torre a tamaño grande puede utilizarse el cañón. Se proyecta sobre la pared o pantalla, que previamente hemos tenido cuidado de forrar con el papel sobre el que va a ir la torre. Dibujamos marcando la proyección y ya está.

Podemos realizar la actividad con la ficha del alumno si no vamos a hacer la representación final, si no queremos la torre como decorado o si preferimos trabajar de forma individual.

### **Contribución de la sesión 2 al desarrollo de las competencias**

#### *A la competencia lingüística:*

- En la interacción oral al escuchar y hablar, respetando las normas de comunicación.
- En el saber escuchar, teniendo en cuenta las opiniones de los otros.
- En el uso de vocabulario musical.

#### *A la competencia matemática:*

- Puesta en práctica de procesos de razonamiento que llevan a la solución de los problemas o a la obtención de información.
- Integrar el conocimiento matemático, utilizando números y operaciones básicas en el juego de la torre.

#### *A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*

- Habilidad para interactuar con el espacio circundante: moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.
- Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo, evitando la contaminación sonora.

#### *A la competencia social y ciudadana:*

- En la comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y progreso de la humanidad.
- Mostrando un comportamiento coherente con los valores democráticos.

#### *A la competencia cultural y artística:*

- Fomentando el interés por conocer las principales características del arte mudéjar y contribuir a su conservación.
- Con el conocimiento básico de elementos del lenguaje y la cultura musical.
- Al realizar un trabajo colectivo pintando la torre que será decorado de la dramatización, teniendo que disponer de habilidades de cooperación.

#### *A la competencia para aprender a aprender:*

- Sentimiento de competencia personal, que redunda en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.
- Siendo consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.
- Teniendo conciencia de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como la atención, la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión lingüística o la motivación de logro, entre otras.
- Al aceptar los errores y aprender de ellos.
- Al aprender de y con los demás.

*A la competencia autonomía e iniciativa personal:*

- Al tomar decisiones individuales que favorezcan al equipo en el juego de la torre.

### Sesión 3: Los personajes

Esta actividad consiste en elegir el personaje y elaborar el traje correspondiente para la representación final. Es aconsejable volver a explicar la actividad final para que cada niño se haga idea del papel de cada personaje. Los personajes (25 en total) son:

Isabel  
Diego  
Clérigo  
Damas  
Caballeros  
Juglares

Los niños van eligiendo personajes por orden de puntuación obtenida en el juego de la torre. El equipo que obtuvo mayor puntuación elige los personajes en primer lugar, de forma que cada niño del equipo elige aquel personaje que le apetece. (Deberá estar libre para poderlo elegir). Si hay empate en la puntuación de los equipos, se resuelve mediante sorteo.

Hemos de tener dispuestos los materiales y plantillas para hacer los disfraces por grupos de personajes. En esta sesión, los equipos anteriores se van a deshacer y los niños a mezclar. Prepararemos:

- Las plantillas.
- Fotografías secuenciadas en las que se muestran los diferentes pasos para hacer el disfraz. (Material para el profesor)
- Bolsas de basura de distintos colores.
- Cartulinas, papel charol, pinocho...
- Gometes de colores y formas diferentes.
- Pegamento, tijeras, cinta aislante de colores.
- Adhesivos.

Una vez que cada niño está en el rincón de su disfraz, **explicamos la sesión.**

Miramos junto con los niños las fotos secuenciadas o presentación Power-Point y explicamos cómo deben realizar su traje, empezando siempre por dibujar el patrón encima de la bolsa, teniendo en cuenta que la parte cerrada corresponde a los hombros y el cuello. Podemos simplificar el trabajo si previamente hemos dibujado en cada bolsa el cuello y las sisas, con lo que los niños sólo tienen que recortarlas, o si directamente las hemos recortado. Después hay que decorar la túnica con los complementos de cada personaje, dejando libertad en cuanto a materiales y colores.

Durante la sesión, tendremos puesta la música de la danza medieval como ambientación.



Para terminar la sesión: **“Juego musical”**. Con la música de la danza y colocados los niños en fila de dos en dos, cogidos de la mano y brazos en W, van desfilando a ritmo de pulso de la música. Cuando paramos la música, las parejas se miran enfrentadas y realizan una reverencia a su pareja. (Hacer el juego en otra sesión si se suprime ésta).

### **Contribución de la sesión 3 al desarrollo de las competencias**

*A la competencia comunicación lingüística:*

- Adaptando la comunicación al contexto.
- En la capacidad de expresar adecuadamente las propias ideas y emociones.
- En la comprensión de textos orales y escritos con las instrucciones para elaborar los disfraces.

*A la competencia matemática:*

- Integrando el conocimiento matemático, de líneas y formas geométricas para la decoración de los disfraces.

*A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*

- Mostrando actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo, evitando la contaminación sonora.

*A la competencia social y ciudadana:*

- En la comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y progreso de la humanidad, a lo largo de la historia.
- Respetando las normas de convivencia en el aula.

*A la competencia cultural y artística:*

- Empleando con iniciativa, imaginación y creatividad los recursos plásticos para hacer disfraces.
- Al apreciar y respetar la diversidad creativa.

*A la competencia para aprender a aprender:*

- Sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.
- Ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender.
- Tener conciencia de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como la atención, la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión lingüística o la motivación de logro, entre otras.
- Planificación y organización del trabajo.
- Aprender de y con los demás.

*A la competencia autonomía e iniciativa personal:*

- En la aportación personal decorando el disfraz.

### **Sesión 4: Construcción de instrumentos musicales**

En esta sesión los niños elaborarán sencillos instrumentos medievales para tocar en la representación final. Se propone **construir** los siguientes instrumentos, uno de cada familia: tambor (percusión), trompeta (viento) y salterio (cuerda). Son de construcción sencilla. Pueden realizarlos de forma autónoma, en pequeños grupos, en la clase de música. Si no se tiene suficiente tiempo puede ser una actividad para realizar en plástica o incluso en casa.

Se necesitarán: imágenes de instrumentos medievales (*Fuente: web*), fotografías secuenciadas con el proceso de construcción y materiales necesarios para construir cada instrumento.

### Desarrollo de la sesión

- Comenzar la sesión enseñando a los alumnos imágenes de **instrumentos medievales** para que los conozcan, por su forma y timbre. (Material profesor)
- Formar tres grupos de 8 niños. Anteriormente, mediante sorteo, los niños han elegido el instrumento que prefieren de los tres, hasta que se completan los grupos. Ir trayendo materiales en sesiones previas.
- Presentar a los niños las fotografías secuenciadas en las que se muestran los diferentes pasos para construir los instrumentos. En la decoración, pueden libremente utilizar materiales y colores. Durante la sesión, tendremos puesta música medieval como ambientación.
- Una vez contruidos los instrumentos, explorar sus posibilidades sonoras. Tocar ritmos por imitación y leer partituras sencillas. (Introducir como figuras rítmicas la negra y su silencio y las corcheas).
- Proponer hacer sencillas composiciones musicales en grupos y presentarlos al resto de la clase.

	Tamborcico	Trompeta	Salterio
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bote de plástico.</li> <li>• Globo</li> <li>• Celo, tijeras y pegamento</li> <li>• Lápiz, goma, pinturas, rotuladores, acuarelas, papeles de colores... para decorar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tubo de goma, plástico o cartón.</li> <li>• Embudo.</li> <li>• Tijeras.</li> <li>• Cintas adhesivas de colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de cartón</li> <li>• Gomas elásticas</li> <li>• 2 palitos de polo</li> <li>• Tijeras y pegamento</li> <li>• Pinturas, rotuladores, acuarelas... para decorar.</li> </ul>
<b>Construcción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Corta el globo</li> <li>2) Estira el globo y colócalo sobre el bote.</li> <li>3) Tensa el globo y pégalo.</li> <li>4) Decóralo a tu gusto.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pon el embudo en un extremo del tubo. Si no encaja bien, fíjalo con cinta adhesiva.</li> <li>2) Decora la trompeta a tu gusto con las cintas de colores.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Recorta un círculo en la tapa.</li> <li>2) Pega la tapa a la caja.</li> <li>3) Coloca las gomas rodeando la caja en su parte más larga.</li> <li>4) Coloca los palitos debajo de las gomas en los extremos de la caja.</li> <li>5) Decóralo a tu gusto.</li> </ol>
<b>Se toca</b>	Golpea con la mano o con dos lapiceros sobre el tambor.	Para que suene la trompeta, tienes que presionar los dos labios sobre la embocadura sacando el aire como si hicieras “pedorretas”.	Pulsar con los dedos las cuerdas.



### **Otras sugerencias:**

Para terminar la sesión: Recordar la canción aprendida y acompañarla con los instrumentos.

### **Contribución de la sesión 4 al desarrollo de las competencias**

*A la competencia comunicación lingüística:*

- Adaptando la comunicación al contexto y expresando adecuadamente las propias ideas y emociones.
- En la comprensión de textos orales y escritos con las instrucciones para construir los instrumentos musicales.

*A la competencia matemática:*

- Integrando el conocimiento matemático, de líneas y formas geométricas para la decoración de los instrumentos musicales.
- Trabajando ritmos y duraciones.

*A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*

- En la contribución al cuidado del medio natural, reciclando materiales de uso cotidiano para la elaboración de los instrumentos musicales.

*A la competencia social y ciudadana:*

- En la comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y el progreso a lo largo de la historia.
- Respetando las normas de convivencia en el aula.

*A la competencia cultural y artística:*

- Con el conocimiento de instrumentos musicales de la época medieval, fomentando la escucha.
- Empleando con iniciativa, imaginación y creatividad los recursos plásticos para construir instrumentos musicales.
- Realizando pequeñas creaciones musicales en grupo.
- Al apreciar y respetar la diversidad creativa.

*A la competencia para aprender a aprender:*

- Sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.
- Siendo consciente de lo que se sabe y lo que es necesario aprender.
- Al tener conciencia de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como la atención, la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión lingüística o la motivación de logro.
- Planificación y organización del trabajo.
- Al aprender de y con los demás.

*A la competencia autonomía e iniciativa personal:*

- En la aportación personal decorando su instrumento musical.

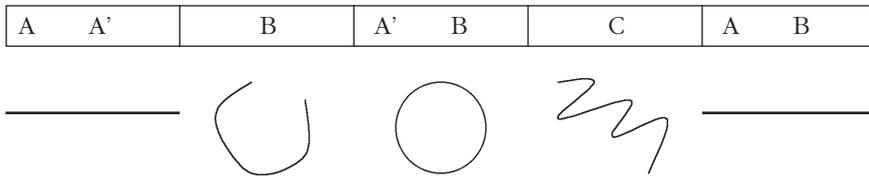
### **Sesión 5: Danza medieval**

En esta sesión se pretende que los niños aprendan una coreografía y dancen con música medieval, para terminar de esta manera la dramatización final.

## Desarrollo de la sesión

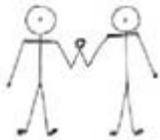
- Comenzar con una pequeña introducción de las características de las danzas en la Edad Media.
- En sesiones anteriores, ya se ha aprendido jugando algún paso de la danza. Pueden recordarse estos juegos de movimiento.
- Danza: **Greensleeves** (anónimo). Utilizar la ficha del alumno para ayudarles en la comprensión de la estructura y reforzar el aprendizaje de los pasos de la danza.

Estructura:



*Coreografía propuesta:*

Posición inicial: fila doble formada por niñas y niños, que unen sus manos a la altura de los hombros formando con sus brazos una W.

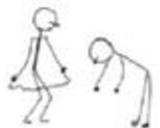


A (00:00 a 00:15)

Avanzan en fila marchando al ritmo del pulso. La primera pareja será la guía del grupo y lo dirigirá por el aula, de manera que se desplace y cubra todo el espacio.

A' (00:16 a 00:29)

Las parejas se detienen y se saludan entre sí; primero los niños se inclinan haciendo una reverencia y después las niñas flexionan las rodillas y saludan inclinando la cabeza y moviendo sus faldas.

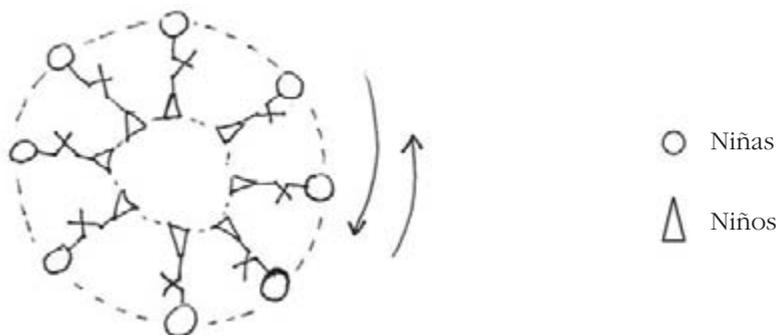


B (00:30 a 00:42)

Se continúa el desplazamiento por el aula y la fila se transforma en dos círculos concéntricos, manteniéndose los niños unidos por las manos en W.

A' (00:42 a 00:55) y B' (00:56 a 01:10)

Los círculos giran en sentido horario. Luego en sentido contrario.



C (01:11 a 01:45)

La pareja guía rompe los círculos y se desplaza libremente por todo el espacio; le sigue el grupo formando una cadeneta.

A (01:46 a 02:00)

Se detiene el desplazamiento y las parejas se saludan para ir despidiendo la danza.

B (02:00 a 02:30)

Forman de nuevo la fila, se desplaza y, cuando la música se ralentiza, terminan en una fila de uno saludando al público.

### Otras sugerencias

Parte C: mantener el círculo, los chicos pasan en zigzag entre las chicas y ellas mantienen su posición moviendo las faldas.

Actividad de ampliación: realizar un mural cooperativo en el que quede reflejada la historia de los Amantes de Teruel.

### Contribución de la sesión 5 al desarrollo de las competencias

*A la competencia lingüística:*

- En las habilidades para establecer vínculos y relaciones constructivas con los demás y con el entorno.
- En la capacidad de expresar adecuadamente las propias ideas y emociones.
- En la comprensión de las instrucciones para aprender los pasos y la estructura de la danza.

*A la competencia matemática:*

- Integrando el conocimiento matemático, formas y trayectorias, en la danza.

*A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*

- En la habilidad para interactuar con el espacio circundante: moverse en él y resolver problemas en los que intervengan las personas, los objetos y su posición.
- Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo.

*A la competencia social y ciudadana:*

- En la comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y progreso de la humanidad, a lo largo de la historia.
- Practicando en el aula las normas de convivencia acordes con los valores democráticos,

*A la competencia cultural y artística:*

- Teniendo que disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final (danza y/o mural), siendo conscientes de la importancia de apreciar las contribuciones ajenas.
- Al desarrollar la sensibilidad y el sentido estético para poder valorar y disfrutar de la danza.

*A la competencia autonomía e iniciativa personal:*

- En la aportación personal al elaborar el mural.
- En el uso de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo.

## Sesión 6: Dramatización musical de la historia de los amantes

En esta última sesión, vamos a **dramatizar con música** la historia de Diego e Isabel, los Amantes de Teruel. Todo el trabajo realizado en las sesiones anteriores tendrá su utilidad en esta dramatización: disfraces, instrumentos, canción, danza... Los personajes los distribuimos ya al elaborar los disfraces.

Para esta sesión necesitamos tener preparados:

- Los disfraces elaborados o, en su defecto, los traídos de casa, telas...
- Los instrumentos elaborados y los que necesitemos del aula de música.
- La poesía, que podemos presentar en forma de pergamino enrollado quemando los bordes del papel.
- La música de la danza.

### Desarrollo de la sesión

Los narradores, que serán dos y con el disfraz de juglar, van leyendo, mientras suena de fondo música medieval, la **poesía**: “¿Te suenan Diego e Isabel?”. Los niños cuyos personajes aparecen en la poesía interpretan lo que los narradores van contando, con mímica y pequeñas frases. Los demás niños hacen sonar los instrumentos entre estrofa y estrofa. La representación termina cantando todos a coro la **canción** “Diego e Isabel” y por último bailando una **danza** medieval.

### Otras sugerencias

Como recuerdo de la tarea, puede elaborarse un porta-fotos con forma de estrella mudéjar para colocar una foto de grupo de la dramatización. En el blog o página web del centro también puede quedar reflejada la tarea realizada. La historia y dramatización musical puede incluso ser el centro de interés de la fiesta de Carnaval.



## Contribución de la sesión 6 al desarrollo de las competencias

### *A la competencia comunicación lingüística:*

- En las habilidades para establecer vínculos y relaciones constructivas con los demás y con el entorno.
- Lectura de la poesía como fuente de placer, de descubrimiento de otros entornos y culturas.
- Capacidad de leer, escuchar, analizar y tener en cuenta opiniones distintas a la propia con sensibilidad y espíritu crítico.
- Utilizando códigos y habilidades lingüísticas y no lingüísticas, para expresarse en la dramatización.

### *A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*

- Habilidad para interactuar con el espacio circundante: moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.

### *A la competencia social y ciudadana:*

- Al realizar una tarea conjunta, fomentando un sentimiento común de pertenencia al grupo.
- Respetando las normas de convivencia.

### *A la competencia cultural y artística:*

- Con el conocimiento básico de obras y manifestaciones destacadas del patrimonio (fiesta de los Amantes, cultura medieval y arte mudéjar).
- Con conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos.
- Al despertar el interés y la participación activa en la tarea: “Dramatización con música de la historia de los Amantes de Teruel”.
- Teniendo que disponer de habilidades de cooperación para contribuir al logro de la tarea, siendo conscientes de la importancia de apreciar las contribuciones propias y ajenas.
- Empleando con iniciativa, imaginación y creatividad los lenguajes artísticos: plástico, musical y dramático.
- Al apreciar y respetar la diversidad creativa.
- Al desarrollar la sensibilidad y el sentido estético para poder valorar y disfrutar de la dramatización musical.
- Fomentando el interés por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico aragonés.

### *A la competencia para aprender a aprender:*

- Con el sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender
- Al tener conciencia de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como la atención, la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión lingüística o la motivación de logro, entre otras
- Al aprender de y con los demás
- En la responsabilidad y compromiso personal
- Al ser capaz de autoevaluarse y autorregularse

*A la competencia autonomía e iniciativa personal:*

- En la aportación personal en la dramatización musical.
- En el uso de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo.

### **Anexos que se adjuntan en el CD como recursos para el profesor**

En formato Word:

- Tarjetas juego
- Torre mudéjar para ampliar

Como presentación power-point:

- Construcción instrumentos musicales
- Elaboración disfraces

En formato MP3: Greensleeves

Accesos directos a páginas web:

- Fonoteca medieval
- Instrumentos Edad Media
- Música medieval
- Fundación Bodas de Isabel
- Vídeos Bodas de Isabel



## Unidad didáctica

## ¿Te suenan Diego e Isabel?

M<sup>a</sup> Ángeles Martín AlcaineM<sup>a</sup> Pilar Ontoria Gea

## MATERIAL PARA EL ALUMNADO

## Tarea: Dramatizar con música la historia de los amantes de Teruel

## Vamos a:

- Aprender la historia de los amantes.
- Escuchar música medieval.
- Conocer el arte mudéjar
- Viajar en el tiempo a la Edad Media
- Cantar canciones.
- Hacer disfraces.
- Construir y tocar instrumentos medievales.
- Bailar una danza medieval



### CANCIÓN: “DIEGO E ISABEL”

Allá por el siglo trece en la villa de Teruel,  
sonaban allí dos nombres: Juan Diego e Isabel. ) (Estr.)

Fortuna él no tenía, en la guerra la logró.  
Volvió cinco años más tarde, casada la encontró.

Allá por...

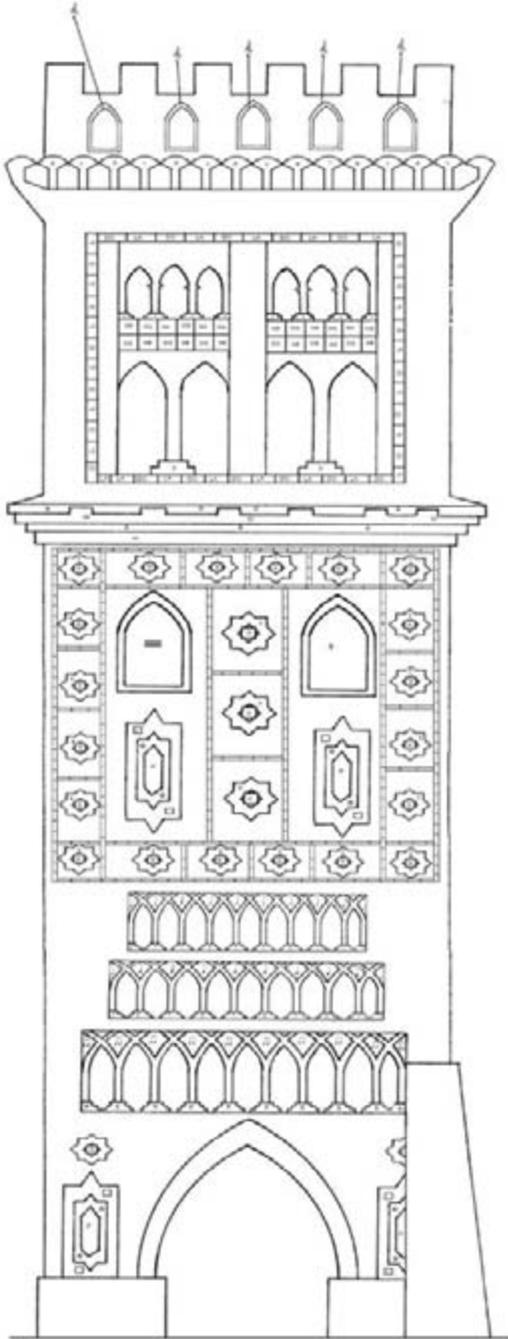
Un beso le pide a ella y no se lo puede dar.  
Murieron los dos de pena por no poderse amar.

Allá por...

Con los hechos conmovieron a las gentes de Teruel.  
Junticos los enterraron. Aún los puedes ver.

Allá por...





## JUEGO DE LA TORRE

En este juego vamos a pintar la torre mudéjar.

Para hacerlo tendrás que contestar primero algunas preguntas y luego has de ir siguiendo las indicaciones de tu profesor.

Atención a las respuestas porque suman puntos que sirven para tu evaluación y, además, el equipo ganador elige en la próxima sesión los personajes...

### ELEGIMOS PERSONAJE MEDIEVAL

En nuestro viaje a las bodas de Isabel, yo voy a ser... Rodeo el personaje.



Ahora vamos a hacernos el traje

## NOS HACEMOS EL TRAJE DE LA EDAD MEDIA

Pasos para hacer los disfraces:

1. Hacemos una plantilla que sirva para todos los trajes, en la que hemos dibujado y recortado el cuello y las sisas.



2. Dibujamos con la plantilla en las bolsas, y recortamos.



3. Decoramos de acuerdo con el personaje:

## Traje de dama



- Para Isabel hacemos también una capa, utilizando una bolsa de basura con autocierre.



Decoramos con gomets, y ya tenemos el traje.



- Haremos ahora la diadema.



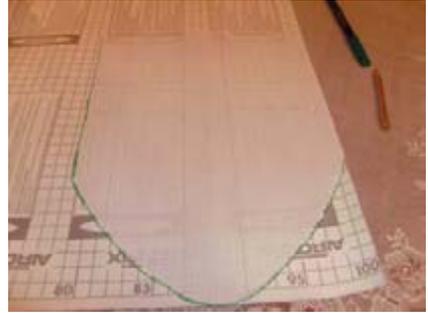
Cada niña decora su traje y diadema a su gusto.

Ya tenemos completo el traje.  
Para distinguir a Isabel, puede ser la única en llevar capa



## Traje de caballero

Dibujamos con la plantilla el escudo en papel autoadhesivo.



Lo recortamos.

Y lo pegamos en la túnica del caballero.

- Hacemos la capa igual que la de las niñas, decorando al gusto.



Para distinguir a Diego, puede ser el único que lleve capa.

Podemos completar el traje de los demás caballeros con un tocado sencillo o cinta anudada a la cabeza.



### Traje de clérigo

Pegamos una cruz de papel adhesivo sobre la túnica y hacemos un cinturón con cinta aislante.



O hacemos un bonete



y el cinturón con papel adhesivo



## Traje de juglar

Para hacer los picos, doblamos repetidamente la túnica y le damos un corte diagonal en los bajos



Cortamos un cuello en papel pinocho y le hacemos los picos como en la túnica.



Por último, ponemos el cuello sujetándolo por delante y por detrás con gomets a la túnica para que sea más fácil poner, quitar y llevar el traje.

## A CONSTRUIR UN TAMBORCICO

### Materiales que necesitas:



- Bote de plástico.
- Globo
- Celo
- Tijeras y pegamento
- Lápiz, goma, pinturas, rotuladores, acuarelas... para decorar.
- Papeles de colores, para decorar

### Se construye así:

1) Corta el globo.



2) Estira el globo y colócalo sobre el bote.



3) Tensa el globo y pégalo.



4) Decóralo a tu gusto.



**¡A TOCAR!**

## A CONSTRUIR UNA TROMPETA

### Materiales que necesitas:



- Tubo de goma, plástico o cartón.
- Embudo.
- Tijeras.
- Cintas adhesivas de colores.

### Se construye así:

- 1) Pon el embudo en un extremo del tubo. Si no encaja bien, fíjalo con cinta adhesiva.
- 2) Decora la trompeta a tu gusto con las cintas de colores.



### Se toca:

Para que suene la trompeta, tienes que presionar los dos labios sobre la embocadura sacando el aire como si hicieras “pedorretas”.

**¡A TOCAR!**

## A CONSTRUIR UN SALTERIO

### Materiales que necesitas:



- Caja de cartón.
- Gomas elásticas.
- 2 palitos de polo.
- Tijeras y pegamento.
- Pinturas, rotuladores, acuarelas... para decorar

### Se construye así:

1) Recorta un círculo en la tapa.



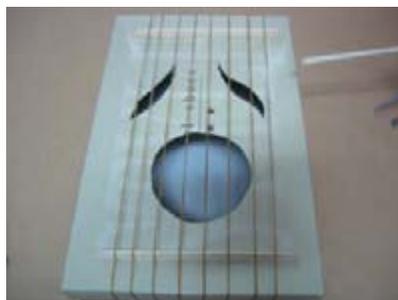
2) Pega la tapa a la caja.



3) Coloca las gomas rodeando la caja en su parte más larga.



4) Coloca los palitos debajo de las gomas en los extremos de la caja.



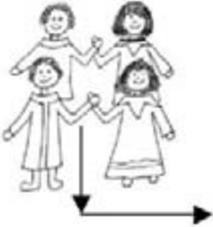
5) Decóralo a tu gusto.

**¡A TOCAR!**

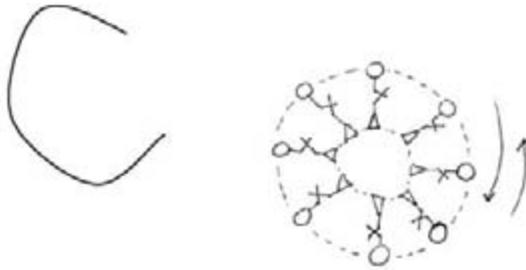
# DANZA MEDIEVAL

## Greensleeves

A A'



B



A' B

C



A B

