

EXPOSICIÓN



Ayuntamiento de
MORÓN
de la Frontera

*impulsa***Morón**
Desarrollo Turístico Municipal

la gestación del icono

Guía Didáctica

Grupo Ocio Creativo

Exposición

Ki Ki Ri kí

1597-1916-1999-2016 ...

La gestación del ICONO.

Delegación de Turismo del Excmo Ayuntamiento de Morón de la Frontera

Proyecto y comisariado por Grupo Ocio Creativo

Organiza: Delegación municipal de Turismo

Producción; Grupo Ocio Creativo

Comisariado y Coordinación: Agustín Israel Barrera García

Restauración de Piezas: Myriam García

Enmarcación Atelier enmarcación

Préstamo de piezas y entidades colaboradoras: Delegación de Cultura del Excmo Ayuntamiento de Morón de la Frontera. Biblioteca Pública Municipal, Archivo Municipal, Colección Grupo Ocio Creativo, Colección Particular Agustín García (DisalMorón). Colección Particular Agustín Israel, Colección Bar Alemán, Colección Particular Juan Fortes, Tertulia Flamenca el Gallo, Sin Plumas SI Colección Particular Gonzalo Conradi, Colección Particular José Párraga, Colección Particular Otilio Ruiz Radio Morón Cadena Ser....

LUNA LUNERA

Viudita habías de ser,
viudita cascabelera,
y yo casarme contigo.
Luna lunera...

¡Quiquiriquí! Canta el gallo;
yo partía a mi tarea
dejándote arropadita,
Luna lunera...

Tan. Tan. Tan. Ya son las doce.
Yo me sentaría a tu mesa
y en tu boca comería,
Luna lunera...

Plon. Plon. Plon; a la oración
tus manitas de azucenas
en exvoto rezarían,
Luna, lunera...

Tin, tan; tin, tan; ya es la que queda...
la nube de tu camisa
trabaría tus lindas piernas
y entre tus dos pomos rosa
dormirán, Luna lunera...

De este poema de Fernando Villalón, uno de nuestros poetas más destacados parte el nombre de la muestra, Quiquiriquí, Canta El Gallo escribía Villalón, y esta onomatopeya, actualizada con ese toque urbano del uso de la K en vez de la Q , será finalmente el título de esta exposición sobre nuestro patrimonio iconográfico local.

La Leyenda del Gallo de Morón

Cuentan las antiguas crónicas que, allá por los años de mil quinientos, el pueblo de Morón se encontraba dividido en dos bandos, cada uno capitaneado por sus respectivos alcaldes.

Era tal la rivalidad existente entre ellos que cualquier problema, por simple que fuera, se convertía en una cuestión de fuerza y poder, por lo que continuamente la tranquilidad y sosiego del pueblo se veía rota por estos apasionados enfrentamientos.

Se afirma que cuando se trataban temas relacionados con los nombramientos de las nuevas autoridades locales, las disputas tomaban entonces tintes de motín, por lo que su repercusión llegaba hasta la capital, donde se consideraba a Morón como uno de los pueblos más rebeldes y difíciles de gobernar de todo el reino.

La Chancillería de Sevilla y Granada y la misma Corte de Madrid estaban asombrados ante los asuntos de Morón, ya que aunque mandaran jueces imparciales afirmaban que el orgullo de Morón no admitía ningún arbitraje ajeno, aunque éste viniese respaldado por el más alto tribunal.

Estas divergencias y rencores en lugar de apagarse, cada vez eran más y más hondas y a la Chancillería de Granada no le quedó otro remedio que volver a intervenir en estos asuntos. Así, en la primavera de 1597 llegó a Morón el doctor Juan Esquivel (Audiencia Regional de Andalucía) que tenía un carácter fuerte y poco tratable. Además, se dirigía de forma grosera a los señores de Morón, a quienes provocaba diciendo, entre otras cosas, que donde él estuviera no había más gallo que él, razón por la que los lugareños le comenzaron a llamar el "Gallo de Morón".

Las palabrerías, insultos y provocaciones del doctor Juan Esquivel, motivaron que los grandes señores de la villa se reuniesen para vengarse de todo lo que estaba diciendo y haciendo.

De este modo, una noche el doctor Esquivel fue sacado sigilosamente al Camino de Canillas, donde le despojaron de todas sus ropas y, dándole una paliza con varas de acebuche, le "invitaron amablemente" a marcharse con la condición de que si volvía a presentarse, lo pasaría mucho peor, ya que no lo contaría más.

Desde ese día, en las calles de Morón se canta una coplilla que recuerda a todo el mundo este suceso

*"Anda que te vas a quedar
como el Gallo de Morón,
sin plumas y cacareando
en la mejor ocasión"*

Ki 1597

Cuenta la leyenda que en tiempos de moros, la villa fronteriza de Morón que por su calidad de frontera mantenía un Privilegio Real que libraba a sus habitantes del pago de la alcabala a las arcas reales, se negó a pagar dichos impuestos tras la finalización de la Reconquista y la toma de Granada.

Para solucionar tal menester la Real Chancillería de Granada envió a un cobrador conocido por todos por su actitud altiva y por ser muy gallito. Los habitantes no sólo no accedieron al pago del que estaban exentos por Privilegio Real, sino que apalearon al amanecer al cobrador y lo enviaron desnudo desde la atalaya hasta Granada, y desde entonces se dice: "Te vas a quedar como el Gallo de Morón, sin plumas y cacareando, en la mejor ocasión"

ki 1916

La escultura del Gallo de Morón, obra en bronce de José Márquez Fernández (Sevilla 1916), dice más por lo que representa que por su resultado artístico; sugerente, interesante, mas no levanta emociones. Noventa años contemplando la psicodélica figura de esa bestezuela sobre pedestal y jardín ex profeso, no han sido suficientes para que el lugareño se enamore de su gallo, tan extraña fisionomía, metáfora de una leyenda que cabalga por los siglos y las coplas, la aceptan por lo que tiene de legendaria, aún así con menos pasión de la que ponen en el caballo encabritado del escudo heráldico de su pueblo. Con lo bello que es el gallo ibérico con su plumaje y sus hechuras de macho en enardecida cresta, a sabiendas que él es, el que manda en el corral; este que llega vaciado en bronce a la alegoría de Morón, es un gallo que da grima verlo, como si exaltara a compasión: desnudo, desbravado, en actitud evasiva, cual gallina arrepentida de haber puesto por el pico. La metáfora del recaudador apaleado, cobra en esa escultura el justo valor, pero no puede tener un resultado más lamentable, no porque el escultor fallara, que tradujo divinamente la hablilla que le contaron, sino porque eso es lo que da de sí un animal que ha perdido la fuerza anatómica que lo caracteriza, en su furiosa desnudez. Algún escritor del siglo XX -posiblemente Eugenio Noel- al contemplar por primera vez la extravagante escultura, exclamó: "Este gallo desplumado de espolones, que recuerdan las espuelas de los caballeros medievales, visto de frente, tiene un no sé qué humano, de un hombre formidablemente fuerte, asquerosamente enano y contrahecho a el que hubieran amputado los brazos..." Por todas estas apreciaciones estéticas es de suponer que para el artista plástico, para el literato que quiera retratar tan imponente adefesio, será todo un reto. Jugar con la furia que intenta expresar el simbólico bicho, pelado, injuriado, reído y humillado, con la fiereza absurda y muscular que sustituye a la pluma, donde el pico, el aire, el cuello y todo su conjunto, espanta; por eso a más de un desafío, para el artista será una aventura, ¿se puede sublimar el disparate?. Según Gautier "Todo lo que sirve de alguna utilidad es feo, porque es la expresión de una necesidad" Aquí intentaron expresar el drama de un poderoso bravucón humillado por el pueblo. Y al despojarlo de sus poderes, el resultado no podía ser otro. En pueblos homónimos de la América hispanohablante, también rinden culto gallináceo a este símbolo ibérico. Pero allá lo cubren de plumas y lo hacen cantar las horas en kikirikíes de serenos, que es doble humillación, pero aquellos no son el Gallo de Morón. Este es Mondo y Lirondo, que en todo caso huye -como dice el pueblo-"sin plumas y cacareando". Con esta contundente introducción el recién desaparecido, cronista de la villa, Juan José García López, introducía la muestra Sin plumas y cacareando que tuvo lugar en la Casa de la Cultura de Morón de la Frontera en noviembre de 2007, por el Grupo Esquivo Siglo XXXII a el que pertenecían la mayoría de los miembros fundadores de Grupo Ocio Creativo.

Monumento al Gallo de Morón

La escultura del Gallo de Morón, es obra en bronce de José Márquez Fernández (Sevilla 1891-1978), El escritor Eugenio Noel -al contemplar por primera vez la extravagante escultura, exclamó: "Este gallo desplumado de espolones, que recuerdan las espuelas de los caballeros medievales, visto de frente, tiene un no se qué humano, de un hombre formidablemente fuerte, asquerosamente enano y contrahecho al que hubieran amputado los brazos..."

La estatua del Gallo de Morón, fue encargo de Jerónimo Villalón-Daóiz, un conocido terrateniente, muy rico, dadivoso y desocupado, con fama en el pueblo de ser ocurrente y bastante gracioso, que por el tiempo asumía la responsabilidad de ocupar un escaño en el foro de Madrid como diputado a Cortes. La obra del ya citado escultor sevillano, José Márquez se realiza entre los meses de enero y febrero. Se fundió en marzo de 1916 en los Talleres San Clemente de Sevilla que por su trabajo cobró 588 pesetas. El costo total de la estatuilla que pesó 98 kilogramos fue de 3.650 ptas. Y el "bautizo" de la misma tuvo lugar en "La Casilla" como llamaban al casino de los conservadores de Morón, que estaba en la Plaza de la Libertad. Fue en la madrugada del 17 de marzo por lo que corrió abundante y olorosa manzanilla, a cargo de la comisión pro monumento al Gallo, presidida por Villalón, en la que también estaba el Marqués de Villar del Tajo, que donó al Ayuntamiento los terrenos de la Peña, para construir el Paseo. Hizo entrega de la obra al alcalde José María Torres de Navarra, siendo las doce del mediodía del 20 de marzo de 1916, año, en que se construye además un armónico paseo, Un jardín que los moronenses disfrutaron hasta los años ochenta del siglo XX. Poseía una magnífica escalinata de 15 metros de ancho, con balaustrada de columnas torneadas bajo los mastodónticos algarrobos que sombreaban buena parte del recinto. También el chalet aledaño de estilo andaluz, que se utilizó sucesivamente de dispensario médico, academia de la Banda Municipal de Música y donde se fundó en 1970 la Tertulia Flamenca El Gallo. Sesenta y cinco años después siendo alcalde Leopoldo Sáinz de la Maza, bajo la dirección de una arquitecta vasca recomponen el paseo con el fin de construir un sótano en el vientre de ese cerro. Bajo el paseo existente se ha instalado un depósito con capacidad de 4.000 metros cúbicos de agua. Trece años después, construyeron de cimientos el paseo que hay ahora, al que se accede por medio de una doble escalinata imperial, también abalaustrada, que imita (salvando los estilos) a la del Obradoiro de Santiago de Compostela. Tiene otra entrada en rampa en la fachada principal y un tercer acceso por los nuevos jardines que abrazan en bancadas la caras este y norte del parque. Todo esto ha roto con la imagen nada fósil que los vecinos mas viejos tenían de este lugar. De esta forma el paseo se convierte en algo menos rural, más pretencioso y aséptico y más refinado. Sin embargo, ahí queda el testigo de un algarrobo mermado, las cuatro palmeras que en su día trajeron de Arahál, y sobre todo queda la estatuilla del implume Gallo de Morón. A la Peña del Gallo en su conjunto no hay quien le arrebathe la cualidad de ser una excelente ayalaya y el mejor mirador y mejor situado para poder otear la fértil campiña sevillana; hasta se pueden divisar en los días claros, las siluetas de varios pueblos como Arahál, El Viso, Carmona... además de todo el caserío blanco de cal.



DIÓGENES Y EL GALLO DESPLUMADO
Ugo da Carpi hacia 1530



PRIMITIVO PASEO DEL GALLO
Fototeca Municipal (años 30)



GALLO DE MORÓN
1. Argentina; 2. Cuba

El Gallo de Otilio Ruiz

En junio de 1999, Otilio Ruiz Valadares (*Las Cabezas de San Juan* 1945), realiza una nueva escultura de casi cuatro metros de altura y 1.500 kilos de peso sobre el Gallo de Morón. Encargo del municipio de Morón de la Frontera, cuyo alcalde por aquel entonces era José Párraga Mendoza, que se colocará en la Alameda. Será la obra de mayor tamaño de este artista hasta el momento. "El crudo expresionismo, un tanto antiestético de su conjunto global la convierte en una escultura animalística de perfecta captación dramática, habiendo sabido el artista transmitir la vibración dinámica de un personaje casi de cine. Es decir la conjunción antropomórfica de un ave altanera de corral cargada de los significados legendarios, de una historia local con trascendencia internacional. Otilio ha sacado con esa tonelada y media de acero, estructurado en patas semihumanas, alas desplegadas con cierta chulería, corbatín de moderno yuppy funcionario, agresivos espolones, mirada recia..., toda una enorme comunicación plástica que le aboga a lo "non grato", lo que provocó cierta polémica de matices iconoclastas en algunos reductos reaccionarios, tanto en Morón como en algunos medios tendenciosos de la prensa regional", según palabras de Jesús Troncoso. El Gallo de Morón no es otra cosa que la representación de toda una lección de libertad, de tradición legendaria en su ciudad, con reconocibles influencias impresionistas y cubistas que desde entonces preside el paseo de la Alameda, convertido, en un icono local, y en lugar de encuentro para celebraciones festivas y deportivas.

Creación contemporánea

Desde antaño el motivo de la leyenda ha sido un claro referente para creadores y artistas, siendo en no pocas ocasiones, el protagonista indiscutible de algunas de sus creaciones, en la literatura por ejemplo con creaciones como la *Tragicomedia del Gallo de Morón* de los autores Locales Raúl Cortés, Mila Guerrero, Antonio Morales, Marcos Martínez, Jesús I Mateo y José Carlos Valverde, o la *Leyenda del Gallo de Morón* del Dibujante Azagra en su publicación *Fonda Pascual*, el *Tebeo de Azagra y Revuelta*. Además de numerosos letras líricas varias dedicadas al desplumado bípodo moronense.



GALLO DE OTILIO RUIZ
(Foto Blog Antonio Cuevas) 2022



GALLO DE LA ALAMEDA
1. Disfrazado para Carnaval, por Grupo Ocio Creativo
Fotografía de la asociación Goc
2. Gallo en Feria 2023 foto Agustín Israel



¡Señores, Yo soy Morón,
don Morón de la Frontera,
Hijo Mayor de Sevilla!
Como quien dice... ¡un cualquiera!

(...)
Y en su pedestal el gallo,
centinela siempre alerta
siguía los altavoces
nuestros ruidos su leyenda
(...)

así han hablado de mí, porque me que-
ran de veras, los que me conocen bien
y me han tratado de revo

La Olean que es Morón,
¡don Morón de la Frontera!

M. Gamido 1948
Revista de Feria 1949;
Aguirre... para un Romance a un pueblo

Ri 1999

En junio de 1999, una nueva escultura de Otilio Ruiz Valladares, de casi cuatro metros de altura y 1.500 kilos de peso, encargo del municipio de Morón de la Frontera que se colocará en la Alameda. "El Gallo es el símbolo de Morón desde el siglo XV. En el pueblo había un cobrador de impuestos muy abusivo que solía decir que no había nadie más gallo que él. Un día los vecinos lo desnudaron y lo apalearon y desde entonces se dice: "te vas a quedar como el Gallo de Morón, sin plumas y cacareando", explica Otilio Ruiz. El artista, que trabaja en bronce, hierro o acero inoxidable, ha llegado a la escultura a través de su trabajo de técnico de soldadura. "He trabajado en centrales nucleares y laboratorios astronómicos, pero desde 1992 me dedico a mi pasión: la escultura", asegura. La

muestra es una selección de sus obras en las que el mismo reconoce influencias impresionistas y cubistas.

El Gallo y la Creación Contemporánea

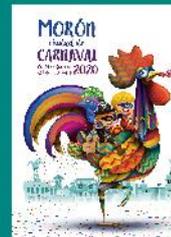
En las artes plásticas, no son pocos los autores que toman como referencia al Gallo de Morón, en la Pintura por ejemplo, destacan autores como Pepe Moreno Domínguez, Antonio Adelardo García, José Higuero, Francisco Benitez, Ramón Castellano, Familia Fortes Fortes, José María Oliva, Gómez Teruel, Antonio Cubero, José Manuel Zamudio, o Manuel Gil Ortiz entre otros muchos. Además en la cartelería festiva local, el gallo es un elemento crucial, especialmente en la de carnaval, pero también es frecuente en Cabalgata de Reyes Magos, Festival Flamenco Gazpacho Andaluz o la Feria, es raro el año en que no aparece el ave desplumada como protagonista de alguno de estos anuncios, elegidos por concurso entre autores locales y foráneos.

En lo que a la música se refiere dan cuenta de ello, El Gallo de Morón de Pio Leiva, el archiconocido A lo Loco de Celia Cruz, o el popular el Koala con su Gallo con Arroz o el disco de Carlos Cano que lleva por título El Gallo de Morón.entre otros Incluso en 2021, La Escuela Municipal de Música y Danza en su especialidad de Baile Flamenco, bajo la dirección de Carlos Troya realiza un espectáculo dedicado e inspirado en la popular leyenda titulado, Sin plumas y Taconeando.

La primera edición del Concurso de pintura rápida de Morón de la Frontera, tuvo como tema principal el Paseo del Gallo, y sin duda éste, ha sido objeto de los pinceles de otros creadores contemporáneos presentes en la Colección Municipal de Arte como Amalia Pulpillo, Cristina Pérez de Villar, Laura Nogaedo, o José Antonio Bengochea Franco, además de algunas piezas que conformaron la muestra de grupo Esquivo Siglo XXXII "Sin Plumaz y Cacareando, que se conservan en los fondos artísticos municipales, Concretamente las piezas de Mercedes Vellido, Mara de Miguel, Lorena Pérez, o Miriam de la Sierra, que fueron el anteproyecto de "Sin Plumaz y Kakareando", realizado por el consistorio Local dentro de las jornadas Kakareando, comisariado por Grupo Ocio Creativo, donde seis gallos de fibra de vidrio de casi dos metros de altura, interpretados por seis artistas; Minerva García, Irene Mala, Moragtez, Agustín Israel, Rafael Laureano e Isabel Valle, que invadieron el centro urbano de Morón, convirtiéndose, en un atractivo escaparate lúdico, creativo, artístico y sobre todo turístico de nuestra leyenda más universal. Una de las piezas, llegó a presidir el stand de Sevilla en Fitur en Madrid en febrero de 2023. Esta exposición urbana se retoma en esta ocasión en un recorrido por el Paseo de la Alameda, con motivo de la Exposición "Kikiriki, La gestación del Icono", implementada por una instalación urbana de Jonzioman, y un Mural de anamorfismo Realizado por Grupo Ocio Creativo.



LA LEYENDA DEL GALLO
Pepe Moreno Domínguez
Bar Alemán



Cartel Carnaval 2020 y Cartel Feria 1966
Juan Diego Ingelmo y José Higuero



CASTING PARA GALLO
Mara de Miguel
Videoacción 2008



SIN PLUMAS Y TACONEANDO
espectáculo de Carlos Troya

GALLO DE KAKAREANDO
Agustín Israel, en Fitur 2023

kí 2016

Como cada año, el 28 de febrero, se conmemora el Día de Andalucía, con tal motivo el Ayuntamiento de Morón de la Frontera celebrará un acto institucional en el que se otorgarán los reconocimientos y distinciones anuales, decidiendo otorgar al **monumento de 'El Gallo'** de Morón la Distinción Honorífica de **Medalla de Oro** de la Ciudad, a petición del Cronista Oficial de la Villa) Juan José García López.

El Gallo, un icono local e internacional

El Ayuntamiento de Morón de la Frontera, gobernado por Juan Manuel Rodríguez, en 2016, concede la Medalla de Oro de la Ciudad al monumento del Gallo de Morón, en reconocimiento a su trascendencia como símbolo de la historia, la cultura y el carácter del municipio. De este modo se institucionaliza al icono local como símbolo de la ya popularmente conocida como "Ciudad del Gallo". Una ciudad donde comercios o entidades locales llevan al Gallo en sus logotipos o en sus nombres comerciales, una imagen más que conocida del ave desplumada, símbolo inequívoco de nuestra idiosincrasia local. Tejidos El Gallo, Autoescuela El Gallo, Oportunidades el Gallo y un sinfín de negocios optaron por esta nomenclatura, al igual que entidades como la popular y cincuentenaria Tertulia Flamenca El Gallo o el Club Ciclista el Gallo, el Moto Club los Gallos de Morón, tienen al Gallo en sus logotipos la Peña Sevillista Arucitana, la Peña Cultural Bética de Morón, La Unión Deportiva Morón, o el Club Baloncesto Morón entre otros. Algunas empresas utilizaron el Gallo como merchandising, como las popularísimas postales de Gómez Teruel, los Gallos ceniceros de Juan Fortes, o la marca Sin Plumas, que con el Gallo como protagonista intenta marcar tendencia en la moda local. Incluso en la Campaña electoral municipal 2023, El PSOE Local realiza una potente campaña denominada Moronería, donde el Gallo tomaba la palabra y divagaba sobre nuestras peculiaridades locales.

La familia Fortes desde siempre ha convertido a tan peculiar personaje desplumado en protagonista de alguna de sus particulares creaciones para la Cabalgata de Reyes, bajo su dirección y con más de cincuenta años de historia, a día de hoy sigue presente en la actual carroza de Star Wars, donde el Gallo tira del Halcón Milenario, bajo la atenta mirada de Lucke Skywalker, C3PO, R2D2 y el Maestro Yoda.

En 1998, la familia de Rafael Ribóo Quintela, decide realizar una donación al Excmo. Ayto. de Morón de la colección de Gallos que había atesorado durante toda su vida. Se trata concretamente de 209 elementos de variable procedencia y estilos, el Gallo Francés, los Gallos de Barcelos portugueses, de procedencia hispanoamericana, y de un sinfín de materiales como cerámica, tejidos, pintura, impresiones, cristal, metal... una colección que desde su recepción, ha estado guardada en almacenes municipales, y que se recupera para esta muestra, Kikiriki, La gestación del icono, donde el Gallo se convierte en protagonista absoluto desde nuestro Gallo desplumado, a los sobredecorados portugueses, o los simpáticos juguetes de Madera que forman parte de la colección de Ribóo.



Alcalde de Morón entrega medalla de oro a los familiares de José Fernández. 2016



Logotipos de la Tertulia flamenca El Gallo y Autoescuela El Gallo



Carroza Star Wars Familia Fortes, Morón
Foto: Estrella Roldán 2022



Imagen de Moronería, Morón 2023
Algunas Piezas de la Colección Ribóo

Con estos cuatro hitos cronológicos como base para entender la leyenda del Gallo y la conformación del icono del Gallo, podremos disfrutar de una muestra diversa, de documentación, fotografías, souvenirs, y arte, para adentrarnos en la leyenda local y en el potente componente icónico del Gallo de Morón.

ÍNDICE:

1. Situación de aprendizaje de Geografía e Historia.
2. Situación de aprendizaje de Música.
3. Situación de aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura.
4. Situación de aprendizaje de Educación Plástica y Visual.
5. Bibliografía.

1. Situación de aprendizaje de Geografía e Historia

El Gallo de Morón. Entre la Leyenda y la Historia.

Situación de aprendizaje para 2º curso de la ESO. (Adaptable a otros niveles)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Competencia específica 1: Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, Para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en diversos formatos. Descriptores: CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CC1.

Competencia específica 2: Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuyan a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común. Descriptores: CCL1, CCLE2, CD2, CC1, CC3, CE3, CCEC3.

Competencia específica 7: Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y cualquier contexto. Puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservar y respetar los sentimientos de pertenencia, así como favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los derechos humanos y de la infancia, participando, de los valores del europeísmo y de la Declaración universal de los derechos humanos. CP3, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1,

Saber básico:

2B1: Métodos básicos de la investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.

Criterios de evaluación:

1.2: Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media y la Edad Moderna, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas.

2.2. Argumentar de forma crítica sobre problemas de la actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas.

Saber básico:

2B2: Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos. Bibliotecas y museos del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.

Criterios de evaluación:

1.2: Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media y la Edad Moderna, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas.

Saber Básico:

2B13: España y Andalucía en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad. La península Ibérica en la Edad Media: la expansión del islam y la formación de Al-Ándalus. Los reinos cristianos y su expansión. La repoblación. La Edad Moderna: la formación del Estado Moderno, la monarquía de los Reyes Católicos. La hegemonía española. La crisis del siglo XVII. El legado histórico y el acervo cultural en formación de las identidades colectivas.

Criterios de evaluación.

7.2: Identificar el origen histórico de distintas identidades colectivas que se han desarrollado en España, interpretando el uso que se ha hecho de las mismas y mostrando una actitud de respeto y tolerancia hacia los diferentes sentidos de pertenencia, promoviendo la solidaridad y la cohesión social.

JUSTIFICACIÓN.

La leyenda del Gallo es sin duda, uno de los elementos patrimoniales más importantes que definen a la localidad de Morón de la Frontera. Trasmiteda de padres a hijos y de abuelos a nietos, su constitución como leyenda se inicia en el siglo XVI, llegando hasta nuestros días. No cabe duda de que se trata de un elemento fundamental de la cultura popular que ha trascendido fronteras y que se ha conformado como un elemento esencial de aquellos pueblos, denominados Morón, que se encuentran por toda la geografía mundial, como es el caso de la localidad de Morón de Buenos aires en Argentina, o la localidad de Morón en la isla de Cuba. En ambas el elemento del gallo es esencial en su configuración cultural.

Como se ha dicho anteriormente, la leyenda del Gallo de Morón es muestra del acervo popular, y orgullo de los “moroneros”, más que de los moronenses. Famoso es el refrán: *“Te vas a quedar como el Gallo de Morón sin plumas y cacareando en la mejor ocasión”*. Sin embargo, como toda buena leyenda, hunde sus raíces en elementos históricos y en otros propios de la tradición, y es aquí donde surge la pregunta ¿Qué hay de verdad en la leyenda del Gallo de Morón? Sin duda alguna, la disciplina que mejor puede dar respuesta es la Historia.

El conocimiento de la historia local supone un reto para todos los docentes que imparten la materia de Geografía e Historia en la educación secundaria. En los últimos años, el desarrollo de curriculums muy encorsetados, dificultaban la integración de contenidos de carácter local en el desarrollo de las unidades didácticas. Con la aplicación de la LOMLOE, y la búsqueda del desarrollo competencial, más allá del mero conocimiento de los contenidos, se abre una puerta al tratamiento de aspectos de la historia local, que puedan enlazar con otros aspectos de la historia de Andalucía o de España.

CONCEPTOS CLAVE.

Orden del Alcántara: La Orden de Alcántara es una orden militar y religiosa creada en 1154 en el Reino de León. Inicialmente se denominaba Orden de San Julián del Pereiro y era filial de la Orden de Calatrava. Tras la conquista de la ciudad de Alcántara a los musulmanes en 1213, la defensa de la ciudad fue encargada a esta orden, adoptando finalmente el nombre de Orden de Alcántara. Actualmente, sigue existiendo como una de las cuatro grandes Órdenes militares españolas.

Maestre: Máxima autoridad política, militar y religiosa de una orden militar.

Conde de Ureña: El Condado de Ureña fue un título nobiliario español creado por el rey Enrique IV el 25 de mayo de 1464 a favor de Alfonso Téllez Girón, señor de Ureña (Valladolid), Osuna, Tiedra, Peñafiel, Olvera, entre otros territorios.

Mercedes: Durante la Edad Media, los reyes otorgaban beneficios a las villas para mantener el control sobre ellas y asegurarse de que sus habitantes estuvieran contentos. Estos beneficios incluían exenciones fiscales, el derecho a tener un mercado y una feria, y la libertad de elegir a sus propios líderes. Además, los reyes también podían otorgar privilegios especiales a las villas que se habían destacado en la producción de bienes o en la defensa del reino.

Homes antiguos: vecinos de Morón nombrados por el Conde Ureña para que gobernasen Morón.

Concejo o cabildo. Se llamaba concejo o cabildo a los ayuntamientos de las villas.

Corregidor. Persona nombrada por el rey para el control y gobernanza de las ciudades o territorios.

Regidor. Miembro electo de un ayuntamiento que tiene la misión de encargarse de un sector específico de la administración de la ciudad.

Chancillería o Cancillería. Una chancillería era una circunscripción judicial de la corona de Castilla, había dos altos tribunales radicados en Valladolid y Granada. Estos tribunales superiores de justicia conocían, además de los pleitos que en ellos se introducían, por apelación, de todas las causas de los jueces de las provincias que estaban dentro de su territorio.

Morisco: Árabe que se queda a vivir en territorio cristiano después de la Reconquista.

Morón durante la Edad Media y en el Reinado de los Reyes Católicos.

Conquista de Morón por los Castellanos.

La conquista de Morón se produjo durante el reinado de Fernando III en el contexto de reconquista de los territorios musulmanes del valle del Guadalquivir. Morón, poseía un imponente castillo, codiciado por los cristianos y que ofreció resistencia a las tropas castellanas.

En este contexto surgen varias versiones sobre la conquista de la ciudad, siendo una de ellas la que cuenta que la localidad se rindió mediante un duelo entre los dos principales caballeros de los ejércitos combatientes.

Por el bando cristiano luchaba un caballero llamado **Melén Rodríguez Gallinato**, quien dirigía las tropas que asediaban el castillo. **Un 22 de julio de 1240**, el alguacil del castillo, viendo que se acercaba el fin, decidió proponer una lucha muerte entre los dos capitanes, debiendo rendirse aquel que perdiera. En uno de los ataques, el caballero castellano cortó las riendas del caballo del moro, quien cayó al suelo vencido. El caballo, sujeto de pánico corrió hacia el interior del castillo, momento que fue aprovechado por las tropas castellanas para entrar en el recinto y obtener la victoria. Este acontecimiento es el origen del escudo de la localidad.

En el año 1254, durante el reinado de Alfonso X el Sabio (1252-1284), Morón será denominado con el sobrenombre **“de la Frontera”** y **“Guarda de la Comarca”**, ya que en sus territorios se estableció la frontera con el reino Nazarí de Granada.

Morón. Una Villa de Frontera

Como era preceptivo, una localidad fronteriza con un castillo tan imponente era entregado a una orden militar para que lo administrara y actuara en caso de incursiones o ataques enemigos. Durante el reinado de Sancho IV **“el Bravo”** concretamente en el año **1285 Morón de la Frontera fue entregado a la Orden de Alcántara.**

Los caballeros de la Orden de Alcántara situaron en Morón su centro de acción. En el año 1340 el maestre Fray Don Nuño Chamizo, se vino a vivir a Morón cuando fue nombrado capitán de la Frontera, dirigiendo desde aquí, incursiones en territorio enemigo y participando caballeros de Morón en Batallas tan importantes como la del Salado, donde sobresalió un caballero de Morón llamado Diego Figueredo.

El día 20 de mayo de 1378, durante el reinado de Enrique II **Morón dejó de pertenecer a la Orden de Alcántara**, ya que la localidad recibió, por parte del rey el **título de Villa** y **recibió numerosas mercedes** que consistían en que los vecinos no pagarían las **alcabalas** (impuestos por las cosas que vendían o que compraban), así como otras gratificaciones por haber servido como localidad de frontera durante tantos años.

Durante el reinado de Juan I (1379-1390) **Morón vuelve a la Orden de Alcántara** y el rey le concede, de nuevo, grandes privilegios y mercedes. Es en este momento cuando **se refuerza y el castillo y se construyen nuevas zonas**. En este momento, la fricción con el Reino de Granada se acrecienta y en la frontera se producen numerosas incursiones y **episodios de saqueo y pillaje** por parte de musulmanes llegados de Ronda, Zahara y Pruna. La situación hace que los cristianos pasen a la ofensiva y un contingente de **caballeros tome Pruna en 1407**.

A partir de la segunda mitad del siglo, la zona fronteriza recupera mucha estabilidad y esto hace que el Rey Enrique IV decida revocar el control que la Orden de Alcántara tenía sobre Morón y se la otorga a uno de sus vasallos más poderosos: **D. Alonso Tellez Girón, conde de Ureña**.

Morón durante el Reinado de los Reyes Católicos

Los Reyes Católicos continuaron la labor de expandir el reino de Castilla a costa del Reino Nazarí de Granada, y de nuevo la villa Morón tuvo protagonismo. En el año 1482, **Diego Figueredo**, alcaide de Morón participa en las Batallas de Cañete y de Alhama y en la Toma de Ronda. Otro caballero importante de Morón fue **Martín Fernández de Auñón**, también conocido como Martín Morón, quien participó en las Batallas de la Lopera y de Peña de la Horca. El caballero Martín Fernández de Bohórquez participó en la toma de la ciudad de Granada el 1 de enero de 1492, episodio que da fin a la reconquista y que abrió una nueva época para la ciudad de Morón.

ACTIVIDADES:

1. Con la información de los textos, realiza una línea del tiempo en la que aparezcan los acontecimientos más importantes de Morón de la Frontera y sus gentes desde 1240 hasta 1492.
2. Por su papel como Villa de Frontera, la población de Morón recibió numerosos privilegios por parte de los reyes. Investiga en internet cuáles fueron los privilegios más comunes otorgados a las ciudades durante la Reconquista. ¿Crees que Morón pudo recibir algunos privilegios? Explica tu respuesta.
3. Realiza una presentación donde expliques cómo fue conquistada la villa de Morón a los musulmanes; por qué fue una localidad tan importante durante la Edad Media; qué privilegios recibió y cuáles fueron sus vecinos más ilustres.

MORÓN EN EL SIGLO XVI

El Siglo XVI se caracteriza en Morón por las numerosas construcciones monumentales, fundaciones religiosas, altercados bélicos y los pleitos con el Conde de Ureña.

Las fundaciones religiosas y construcciones.

La Iglesia de San Miguel

El derrumbamiento en el año 1500, de la antigua **Iglesia de San Miguel**, hace que la parroquia se traslade al convento de Santa María hasta 1563. En 1503 se comienza a construir el **nuevo templo** bajo la dirección del arquitecto **Martín de Gainza**. Las obras se realizaron en 4 etapas, terminándose en 1730.

1ª etapa (1503-1533): se construyen las naves del primer cuerpo mediante el uso de arcos de ojiva o apuntados, y se termina la fachada norte con una portada en la cual se realiza un arco conopial de estilo gótico isabelino.

2ª etapa (1562-1571): Las obras son dirigidas por **Hernán Ruíz III**, quien diseña las bóvedas de casetones, el crucero renacentista y la cúpula que cubre el crucero.

El Castillo de Morón.

En el año 1530 se comienza a construir la torre del homenaje del Castillo, también conocida como “Torre Gorda”. También se construye el foso que separaba la alcazaba de la fortaleza. La idea original era crear una torre de tres cuerpos, sin embargo, se quedaría en el primero ya que el rey Carlos I, mandó paralizar las obras debido a las tensiones que existían entre él y el **III Conde de Ureña Pedro Téllez Girón**. Se finaliza también en esta época la Puerta del Cordón, que daba entrada a la alcazaba y que ha desaparecido.

Otras construcciones y fundaciones conventuales

En **1541** se funda el **Convento Franciscano del Corpus Christi** y se comienza a construir **la iglesia de San Francisco**, bajo la tutela de Juan Téllez Girón, IV Conde Ureña. En 1550 se construye la **fachada de la iglesia de San Francisco**.

La **fundación del Convento de las Jerónimas** se produce en 1564 en el lugar donde se encontraba la **ermita de Santa Quiteria**. Hoy día, aquí se encuentra **la Iglesia de San Ignacio de Loyola**, también conocida como “La Compañía”

Otras construcciones fueron las del **Convento de San Francisco de Paula**, en los terrenos de la antigua **ermita de San Sebastián**. Posteriormente se construyó la **Iglesia de la Victoria** y también el **Ayuntamiento**, comenzado en 1590 terminado en 1593, bajo el mandato del II Duque de Osuna, Juan Tellez Girón. Finalmente, en el año 1598 se funda el **Convento de Santa Clara**.

Altercados Bélicos.

Los asuntos bélicos no habían terminado totalmente con la Reconquista del Reino de Granada, ya que los moriscos, se sublevaron en numerosas ocasiones. Los caballeros de Morón participaron asiduamente en las acciones contra ellos, como la sucedida en la Sierra de Granada del año 1562.

Pleitos con los Condes de Ureña. Origen de la Leyenda del Gallo de Morón.

Debemos recordar que, una vez terminada la Reconquista, la villa de Morón pasa a pertenecer al Conde de Ureña, Alonso Tellez Girón, quien intenta imponer su voluntad sobre los habitantes de la villa a pesar de todas las mercedes y privilegios conseguidos por la villa durante la Edad Media. Es aquí donde surgen importantes conflictos entre los habitantes de Morón y el Señor de la villa. La villa de Morón pasa a ser parte de la heredad de los condes de Ureña e irá pasando de padres a hijos. Los Condes de Ureña, serán gratificados por el rey Felipe II con el título de Duques de Osuna, ampliando su señorío y sus riquezas.

Nombramiento de los “Homes Antiguos”

El primer conflicto podemos datarlo en el año 1518, cuando el conde de Ureña, Juan Tellez Girón, presionado por los moronenses, decide dejar el gobierno de la villa a 24 vecinos de Morón, también conocidos como “Homes Antiguos”, lo cual supuso un amago de implantación democrática en la localidad, pues muchas de las cuestiones que aquí se trataban se resolvían mediante votación.

El conde no terminaba de estar muy de acuerdo con esta medida, y terminó encarcelando a los homes antiguos en 1521 en la conocida como “Torre del Arquillo”, y les quitó las funciones de gobierno. También les quitó, a los habitantes de Morón 163 cortijos. Esto provocó amotinamientos y revueltas en las calles, terminando el asunto denunciado en la Chancillería de Granada.

Nombramiento de un nuevo corregidor para Morón. 1597

La consecución del **Ducado de Osuna** por parte de los Condes de Ureña hizo que quisieran hacer prevalecer su **autoridad sobre el pueblo de Morón**, el cual siempre estaba en estado de constante tensión contra el Señor. De esta forma, el Primer Duque de Osuna, decidió nombrar un corregidor (Dr. Esquivel) que controlara las decisiones tomadas por el Ayuntamiento de Morón, para hacer prevalecer sus intereses. El Duque de Osuna decidió retirar del cargo a **Gonzalo de Villalta Corbera**, muy querido por las gentes de Morón. Trece días después de su nombramiento el Dr. Esquivel llegó a Morón e hizo ver a sus habitantes que tomaría posesión de su cargo por las buenas o por las malas.

Los vecinos no se dejaron amedrentar por el **Dr. Esquivel**, a quien no dejaron entrar en el ayuntamiento y decidieron dejar en su cargo al actual corregidor, Gonzalo de Villalta, a la vez que acordaron interponer un recurso en la Cancillería de Granada. También acordó enviar un **emisario (Dr. Silvera)** a la villa de Arévalo, a transmitirle al III Duque de Osuna que no estaban dispuestos a hacer cumplir sus deseos de que un corregidor no elegido por ellos gobernase Morón.

El III Duque de Osuna, enojado, envió a Morón a un juez de su Audiencia (**Dr. Carzosa**), inflexible y duro en todas sus decisiones. A su llegada a Morón apresó a todo el consejo de Morón en la iglesia del Convento del Corpus Christi (monasterio de San Francisco), sin embargo, los apresados, celebraron consejo y nombraron a suplentes para que Morón no quedara desasistida de gobierno.

El **5 de julio de 1597**, el rey Felipe II nombró alcalde de Morón a **Diego de la Cadena**, Alcalde Mayor de la ciudad de Écija, quien tenía órdenes de castigar con dureza a aquellos que habían maltratado al doctor

Esquivel. Los integrantes del consejo huyeron para librarse de las multas y condenas, quedando la labor de Diego de la Cadena en fracaso.

Todos estos acontecimientos, hicieron que el pueblo de Morón se levantara en protesta ante la supresión del derecho de elegir a sus propios representantes. El resultado fue que el rey Felipe II decidió desautorizar al Duque de Osuna y restituir a los miembros del consejo, lo cual no fue aceptado por el Duque quien solicitó a la Chancillería de Granada que se tuvieran en cuenta sus pretensiones. Durante más de diez años, el pleito entre el Duque y los habitantes continuaron.

ACTIVIDADES

1. Explica quiénes eran los siguientes personajes y qué papel desarrollaron en los acontecimientos y enfrentamientos ocurridos en Morón: Juan Téllez Girón, Dr. Esquivel, Gonzalo de Villalta Corbera, Dr. Silvera, Dr Carzosa, Diego de la Cadena, Juan Tellez Girón (Duque de Osuna).

2. Realiza un mapa de Morón y representa las localizaciones donde ocurren los acontecimientos ocurridos entre 1518 y 1597.

3. En el siguiente enlace web encuentras el texto oficial de la leyenda del Gallo de Morón. Léelo con detenimiento. ¿Crees que la leyenda puede estar basada en los acontecimientos ocurridos en Morón durante el siglo XVI? ¿Quién sería el famoso Gallo de Morón?

<https://www.turismomoron.es/es/descubre-moron/patrimonio/leyendas-de-moron/leyenda-del-gallo>

4. En la lengua española existen dos refranes relacionados con Morón: “Te vas a quedar como el Gallo de Morón, sin plumas y cacareando en la mejor ocasión” y “Los de Morón, como son, son”. ¿Podrías explicar dónde se encuentra la base histórica de estos refranes?

5. Realiza un mural en el que muestres el estado actual de los distintos edificios fundados durante el S. XVI en Morón.

TAREA FINAL. (Grupos de 4)

Materiales:

1. Acceso a recursos bibliográficos y multimedia sobre la leyenda del Gallo de Morón.
2. Medios para presentación (pizarra, proyector, etc.).

Procedimiento:**1. Investigación y preparación (60 minutos)**

Los alumnos investigan sobre la leyenda del Gallo de Morón centrándose en el contexto histórico, los personajes involucrados, las localizaciones y cualquier otro elemento relevante.

2. Creación del material (120 minutos)

Los estudiantes preparan una presentación oral estructurada que destaque los aspectos históricos de la leyenda.

3. Presentación oral a compañeros de otros cursos (15 minutos)

Los estudiantes presentan oralmente la base histórica de la leyenda del Gallo de Morón mediante el soporte de medios audiovisuales.

Se debe valorar la claridad, la coherencia y la conexión con el contexto histórico.

4. Ronda de preguntas. (15 minutos)

Después de cada presentación, los exponentes pueden hacer preguntas para profundizar en la comprensión y estimular la conexión.

5. Reflexión individual:

Los estudiantes reflexionan brevemente sobre lo aprendido durante la actividad y cómo la base histórica de la leyenda del Gallo de Morón enriqueció su comprensión de la historia. Lo reflejan en su diario de aprendizaje.

Elementos a evaluar

- Claridad y estructura de la presentación oral.
- Profundidad en la explicación de la base histórica.
- Habilidad para responder preguntas y participar en la discusión.
- Evaluación de pares basada en la claridad y calidad de la presentación.

2. Situación de aprendizaje de Música

EL RITMO DEL GALLO DE MORÓN

En infinidad de ocasiones habréis escuchado la expresión "*Te vas a quedar como el Gallo de Morón, sin plumas y cacareando*", peeeero... ¿alguna vez habéis pensado en cómo era el Gallo? ¿Qué es lo que más le gustaba hacer? ¿Y si os dijera que perdió las plumas de tanto bailar?, ¿Os lo creeríais?

Pues resulta que este Gallo tiene mucho ritmo, tiene *flow*. Y es que, como buen Gallo que es, es fiel a su gremio. ¡No se pierde una batalla de gallos! Improvisa y rapea hasta dejarse la piel, o mejor dicho... ¡las plumas!

Si queremos acompañarle primero debemos aprender un poco cómo hacerlo. Comenzaremos hablando del ritmo prosódico o **ritmo de las palabras**.

Para la creación de nuestro rap, vamos a utilizar palabras monosílabas, agudas, llanas, esdrújulas y de cuatro sílabas para asociarlas a nuestras figuras musicales. 🎵🎵 Un ejemplo de ello son:

- Monosílaba: *RAP*. Estas palabras siempre van a ir con la negra:



- Agudas: palabras que su sílaba tónica es la última. Ejemplo:



También se pueden combinar con otras fórmulas que acaben en palabra aguda. Como por ejemplo:



- Llanas: palabras que su sílaba tónica es la penúltima:



- Cuatro sílabas: Ejemplo de palabra de 4 sílabas:



Pueden ser dos palabras llanas juntas también (ej: este niño), pero ¡ojo! deben decirse muy juntas y más rápido que las anteriores.

- Y no podemos olvidarnos del ¡silencio! que dura lo mismo que una palabra monosílaba pero shhhh



- Si ya habéis entendido los ejemplos anteriores y queréis añadir algo de dificultad, os podéis atrever con el tresillo para las palabras esdrújulas (palabras de tres sílabas y la tónica en la primera). Ejemplo:



Teniendo lo anterior claro, ya podemos componer nuestro RAP. Mi consejo, es que primero se piense en la letra, con frases cortas, agrupadas en 8 compases, y después vamos escribiendo el ritmo correspondiente con las pautas anteriores. Es muy probable que algunas palabras debamos cambiarlas por otras parecidas que encajen mejor en nuestro ritmo y compás. El ritmo del rap está normalmente escrito en 2/4. como este ejemplo:

2/4

Es - te ga - llo es co - lo - ri - do y que - ri - do en Mo - rón.

Él no ne - ce - si - ta plu - mas él bri - lla por su flow.

Ahora vamos a probar introduciendo palabras esdrújulas:

2/4

De Mo - rón es el ga - llo que ra - pe - a va - ci - lón.

o - tros ca - ca - re - an clá - si - cos mien - tras él es un pi - ca - rón

Se pueden inventar multitud de formas y se puede hacer todo lo largo que queramos, pero siempre teniendo en cuenta que las frases sean de 4 u 8 compases (pares). Un recurso muy interesante es añadir una repetición de dos compases en mitad de la frase, haciendo el efecto de disco rallado:

Este gallo es colorido y querido es colorido y querido en Morón. Él no necesita plumas, él brilla por su flow.



Dejo aquí un ejemplo de base en 2/4 muy sencillita que se puede utilizar para cualquier letra:



<https://youtu.be/PDPzZ8fOFYU>

El ritmo del Gallo de Morón

Temporalización (8 sesiones de 60').

PRODUCTO FINAL: Creación y grabación de un RAP por grupos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1: Analizar obras de diferentes épocas y culturas, identificando [...] como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

Criterios de evaluación

Saberes básicos mínimos descriptores operativos

1.3. MUS.1.A.2.; MUS.1.A.4.; MUS.1.A.5.; MUS.1.A.6.; MUS.1.A.7.; MUS.1.C.3. CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2: Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas musicales [...] más adecuadas a la intención expresiva.

Criterios de evaluación

Saberes básicos mínimos descriptores operativos

2.1./2.2. MUS.1.B.5.; MUS.1.B.6.; MUS.1.B.9. MUS.1.B.10. CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC3

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3: Interpretar piezas musicales y dancísticas, gestionando adecuadamente [...] posibilidades de expresión personal. personal.

Criterios de evaluación

Saberes básicos mínimos descriptores operativos

3.1./ 3.2. MUS.1.B.1.; MUS.1.B.2.; MUS.1.B.5. CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE1, CCE3.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4: Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz [...] desarrollo personal, social, académico y profesional.

Criterios de evaluación

Saberes básicos mínimos descriptores operativos

4.1 MUS.1.B.7.; MUS.1.B.8. CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

OBJETIVOS DE LA ETAPA RD 217/2022, de 29 de marzo: a, b, c, d, e, g, h, k, l.

SdA 2: El ritmo del Gallo de Morón

DESARROLLO DE LAS SESIONES

ACTIVIDADES Y TAREAS

ACTIVIDAD INICIAL:

Cuestión de Gallos (sesión 1)

ACTIVIDADES DE DESARROLLO Y AVANCE:

Trabajamos el 2 y el 4 (sesión 2)

El ritmo de las palabras (sesión 3)

Rap sinfónico (sesión 4)

ACTIVIDADES DE DESARROLLO Y AVANCE:

Poemario (sesión 5)

Mesa de mezclas (sesión 5)

Rap session (sesión 6)

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y AMPLIACIÓN:

Refuerzo y ampliación (sesión 7)

ACTIVIDADES FINALES:

- SÍNTESIS

Catana (sesión 8)

-TRANSFERENCIA

(sesión 8)

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Rúbrica sobre el criterio de evaluación 4.1.

Criterio Actividades/Instrumentos/Técnicas Insuficiente Suficiente Bien Notable Sobresaliente

Criterio

Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, empleando medios musicales y dancísticos, así como herramientas analógicas y digitales”

Actividades/Instrumentos/Técnicas

El ritmo de las palabras, Poemario, Mesa de mezclas y Rap session.

Observación directa en el aula, la revisión de tareas del alumnado de manera individual y grupal, grabaciones y montajes de trabajos, las pruebas específicas, el diario, musicogramas, la ficha de audición, y escala de observación.

Suspense

No planifica ni desarrolla propuestas artístico-musicales con creatividad ni emplea medios musicales y dancísticos por medios analógicos ni digitales.

Aprobado

Planifica y desarrolla con dificultad propuestas artístico-musicales con baja creatividad, emplea medios musicales y dancísticos y herramienta analógicas y digitales, aunque no de manera autónoma.

Bien

A veces planifica y desarrolla correctamente propuestas artístico-musicales con cierta creatividad [...] mediante herramientas analógicas y digitales de forma básica.

Notable

Planifica y desarrolla correctamente propuestas artístico-musicales con creatividad empleando medios musicales y dancísticos y herramientas analógicas y digitales.

Sobresaliente

Planifica y desarrolla correctamente y en su totalidad propuestas artístico-musicales con resaltada creatividad empleando medios musicales y dancísticos y herramientas analógicas y digitales de forma completamente autónoma.

- ¡Espero que disfrutéis con vuestras letras y rap inventados! ¡No olvides grabarte y luego escucharlo!
- Se sobreentiende cierto nivel básico de lenguaje musical para la realización de estos ejercicios propuestos.
- Último ciclo de primaria, primero y segundo de ESO.

2. Situación de aprendizaje de Lengua Castellana y literatura

LA LEYENDA DEL GALLO DE MORÓN

Cuentan las antiguas crónicas que, allá por los años de mil quinientos, el pueblo de Morón se encontraba dividido en dos bandos, cada uno capitaneado por sus respectivos alcaldes.

Era tal la rivalidad existente entre ellos que cualquier problema, por simple que fuera, se convertía en una cuestión de fuerza y poder, por lo que continuamente la tranquilidad y sosiego del pueblo se veía rota por estos apasionados enfrentamientos.

Se afirma que, cuando se trataban temas relacionados con los nombramientos de las nuevas autoridades locales, las disputas tomaban entonces tintes de motín, por lo que su repercusión llegaba hasta la capital, donde se consideraba a Morón como uno de los pueblos más rebeldes y difíciles de gobernar de todo el reino.

Es más, la Chancillería de Sevilla y de Granada, y aun la misma Corte de Madrid, insisten los cronistas, estaban asombrados ante los asuntos de Morón, pues no sabían qué hacer, ya que aunque mandaran jueces imparciales, las dos facciones, usando todas las artimañas, trucos y trampas posibles no los reconocían, ya que afirmaban que el orgullo de Morón no admitía ningún arbitraje ajeno, aunque éste viniese respaldado por el más alto tribunal. Pero como estas divergencias y rencores, en lugar de apagarse cada vez eran más y más hondos, a la Chancillería de Granada no le quedó otro remedio que volver a intervenir en los asuntos de Morón. Así, en la primavera de 1597 mandó a Morón al doctor Juan Esquivel (Audiencia Regional de Andalucía) que, a tenor de las crónicas, tenía pocas luces, amén de un carácter fuerte y poco tratable.

Además, se dirigía de forma grosera a los señores de Morón, a quienes provocaba diciendo, entre otras cosas, que donde él estuviera no había más gallo que él, razón por la que los lugareños le comenzaron a llamar el "Gallo de Morón"

El cansancio de todo el pueblo de Morón de su palabrería y valentadas, así como de sus insultos y provocaciones, motivó que los grandes señores de la villa se reunieran para vengarse de todo lo que estaban diciendo y haciendo.

De este modo, una noche, fue sacado sigilosamente con engaños al Camino de Canillas el doctor Esquivel, donde le desnudaron de todas sus ropas y dándole una paliza con varas de acebuche, le "invitaron amablemente" a marcharse con la condición de que si volvía a presentarse, lo pasaría mucho peor, ya que no lo contaría.

Desde ese día, en las calles de Morón se canta una coplilla que recuerda a todo el mundo este suceso, y que dice así:

"Anda que te vas quedando
como el Gallo de Morón,
sin plumas y cacareando
en la mejor ocasión"

TIPOS DE LEYENDAS Y SUS CARACTERÍSTICAS

Dentro de la literatura de tradición oral, la leyenda es uno de los géneros con más historia y más importante. Las leyendas nos ayudan a configurar una historia de nuestro pasado que tiene toques de ficción y que se basan en personajes reales. Pero no debemos olvidar que es literatura y, por tanto, son historias que mezclan realidad y ficción y que persiguen un objetivo moral o didáctico para instruir a la población sobre el camino a seguir.

1. Qué es una leyenda - Definición fácil

Antes de descubrirte los tipos de leyendas que existen, es importante que nos detengamos un momento en entender mejor la definición de leyenda y que así, sepamos exactamente ante qué tipo de texto nos encontramos. Debemos tener en cuenta que existen grandes diferencias entre cuento y leyenda, así como entre mito y leyenda; cada uno de estos géneros cuenta con características particulares que lo hacen único.

Dicho esto, empezaremos a descubrir qué es una leyenda para que puedas comprender mejor la lección. La leyenda es un relato que se basa en la historia, pero que incluye elementos fantásticos propios de la literatura. En este tipo de relato podemos encontrarnos con que se mezclan hechos reales y verídicos con otros sobrenaturales que no pueden tener lugar en nuestro mundo. Las historias legendarias se han ido traspasando de generación en generación gracias a la literatura oral que explicaba al resto de ciudadanos los hallazgos de un pueblo o de un héroe en particular. Tenían un final moralizante o con elementos éticos para que la sociedad tomara la leyenda como ejemplo.

A diferencia de los mitos, las leyendas tienen una parte que es más realista e histórica. Aunque existen elementos de ficción, lo cierto es que estos relatos están narrados desde un punto de vista verídico y que bien podría ser real. Esto ha hecho que, en muchas ocasiones, se haya creado una gran confusión con la leyenda y la historia, puesto que las leyendas se construían en escenarios que eran creíbles y narraban situaciones que podían haber sido posibles. Un mundo muy familiar para el oyente o el lector y que daba pie a la confusión.

Las leyendas tienen un gran componente de cultura popular, ya que eran relatos que solían enfatizar a un pueblo o a un héroe en concreto. Los sucesos narrados casi siempre se relacionaban con la patria y tenían lugar en un espacio/tiempo real. Esto ha hecho que actualmente, las leyendas sean una gran fuente de estudio para los antropólogos porque cuentan con elementos propios de su cultura, su identidad o su religión.

2. Tipos de leyendas.

Una vez conocida la definición, ahora ya podemos entrar de lleno en los diferentes tipos de leyendas que existen. Dependiendo de algunos factores de su naturaleza, las leyendas se clasifican en dos grandes grupos; aquí te los descubrimos.

Según su temática

Leyendas históricas. Estos relatos nos cuentan situaciones que han tenido lugar en la realidad y que, normalmente, están vinculadas con guerras o con batallas épicas. Aunque tengan una base real, lo cierto es que las historias se "maquillan" con elementos de la fantasía que ayudan a enfatizar el mensaje que se quiere transmitir a la población.

Etiológicas. Estas leyendas son las que hacen referencia al origen del mundo natural, es decir, de dónde surgen los ríos, los árboles, la lluvia, etc. Es un tipo de leyenda común entre los pueblos indígenas que han estado en contacto constante con la naturaleza y dan una explicación literaria sobre su origen.

Leyendas escatológicas. Son los tipos de leyendas que hablan sobre la vida tras la muerte o sobre el más allá. Son relatos que tratan sobre la muerte y sobre el inframundo que, en la gran mayoría de las culturas, es un lugar de la Tierra que existe y al que nos dirigimos cuando fallecemos.

Religiosas. Dentro del mundo de la religión también existen leyendas que se han construido en base a personajes que han existido en realidad. Estas historias hablan sobre santos o sobre personas que son importantes para el corpus religioso. Cuentan con elementos reales y fantásticos que cumplen el objetivo de transmitir las bases de la religión.

Según su origen

Locales. Son leyendas que surgen dentro de un pueblo, una región o una provincia y que se suelen enmarcar en algún espacio propio de la zona y contar con un héroe popular, histórico y conocido. En España, la leyenda del Cid Campeador es una de las más conocidas y estudiadas.

Rurales. Estas leyendas solían aparecer durante la época feudal, cuando la gran mayoría de la población era rural. Aquí nos encontramos con relatos que están muy vinculados al folklore y a las tradiciones de un pueblo y se suelen situar en los campos o en espacios rurales.

Leyendas urbanas. Son uno de los tipos de leyendas más conocidos en la actualidad y se generan en los núcleos urbanos, es decir, en las ciudades. Los relatos son más modernos e industrializados, aunque siguen contando con elementos propios de la fantasía o elementos sobrenaturales. Hoy en día existen una gran cantidad de leyendas urbanas y, muchas de ellas, son historias de miedo relacionadas con espíritus o con fantasmas. La Leyenda de la Llorona es un claro ejemplo de leyenda urbana.

3. Características de las leyendas

Ahora que ya conoces los diferentes tipos de leyendas que existen, vamos a centrarnos ahora en las **características** de las leyendas más destacadas y que te ayudarán a detectar más fácilmente este tipo de texto literario.

Ficción y realidad. Como ya hemos indicado, las leyendas son relatos que tienen elementos propios de la realidad, pero también de la ficción.

Verosimilitud. Es muy común que existan algunas confusiones con las leyendas y la historia. Esto se debe, principalmente, a que los relatos legendarios están escritos con la máxima verosimilitud y, por tanto, bien podrían ser reales. El componente fantástico está muy bien integrado en la historia y nos puede hacer dudar de su veracidad.

Brevidad. Las leyendas también suelen ser de una extensión breve, a diferencia de otros géneros literarios como la novela, por ejemplo.

Son textos literarios. No debemos olvidar que las leyendas forman parte de la literatura y, por tanto, contarán con recursos literarios como metáforas, comparaciones, etcétera. No son textos históricos, sino literarios por lo tanto tienen un estilo, cuentan con tensión narrativa.

Creación colectiva. Otra de las características de las leyendas es que son relatos de tradición oral y se han ido construyendo con el paso del tiempo, así cada narrador la ha podido dotar de sus propios elementos expresivos y cambios en la historia, han podido modificarla desde su origen.

Enclavado en un espacio/tiempo real. Las leyendas tienen una base real y, por tanto, se construyen siempre en un espacio conocido por el oyente. El lugar donde sucede la trama y el momento de la historia ha tenido lugar en nuestra realidad y, por eso, puede generar confusión con la veracidad del argumento.

Finalidad moralista. Las leyendas se cuentan por algo; el objetivo que se persigue es instruir a la población, remarcar el modelo a seguir, los vicios a evitar, etcétera. Los héroes legendarios suelen cumplir el ideal de ciudadano ejemplar, y éste, suele cambiar dependiendo de la etnia o pueblo que cuente la leyenda.

4. Partes de la leyenda

Aquí te presentamos las partes de la leyenda para que conozcas cómo suelen estar estructurados estos textos literarios:

Contexto. Se narra en un tiempo y espacio determinado.

Trama. Tiene un argumento y es una narración con una introducción, un nudo y un desenlace o moraleja.

Narrador. Relata en tercera persona toda la acción.

Personajes. Suele estar protagonizada por un personaje principal, humano o no, y tiene pocos personajes secundarios.

5.Leyenda y mito

Con frecuencia se suele utilizar el término “leyenda” como [sinónimo](#) de “[mito](#)”, y aunque ambas son narraciones usadas para explicar fenómenos naturales o sobrenaturales, existen ciertos aspectos que las diferencian:

Veracidad.

Las leyendas pueden ser tomadas como narraciones reales por algunas personas pero se sabe que son ficción, mientras que los mitos sólo se originan si fueron considerados verdaderos dentro del contexto de una cultura o religión. Sin embargo, en otras culturas, los mitos se consideran ficción, como ocurre hoy con la [mitología griega](#). Por otro lado, las leyendas se basan en hechos de la realidad que fueron experimentados u observados y a los que se les intenta dar una explicación, también pueden basarse en hechos sobrenaturales o imaginarios pero que se conciben como reales.

Forma.

Las leyendas suelen cambiar de forma con el paso del tiempo, mientras que los mitos son narraciones más concretas y acabadas.

Protagonista.

Las leyendas tienen como protagonista a hombres o animales que se cree que existen o existieron en la realidad, mientras que en los mitos los protagonistas son héroes, dioses o semidioses que no existieron.

Contexto.

Las leyendas se sitúan en un contexto reconocible, están localizadas en algún lugar concreto y en un momento histórico preciso. Los mitos suelen localizarse en lugares y épocas pasadas difíciles de reconocer.

Actividades:

Responde a las siguientes preguntas:

Según su origen ¿Qué tipo de leyenda es la del gallo de Morón? ¿Y según su temática?

Indica cuáles son los elementos de realidad y de ficción que encontramos en la leyenda del Gallo de Morón

Determina el espacio/tiempo en el que se desarrolla la acción de la leyenda.

¿Cuál es la finalidad de la leyenda del gallo de Morón?

Identifica las distintas partes de la leyenda del Gallo de Morón: Contexto, trama, narrador y personajes.

TAREAS

Hoy vamos a trabajar en parejas para investigar y realizar un trabajo sobre la leyenda del Gallo de Morón. Sigue las instrucciones detalladas a continuación:

1. Investiga sobre la leyenda del Gallo de Morón. Busca información sobre su origen, personajes principales y características y sus distintas versiones.
2. Una vez que hayas recopilado la información necesaria, crea una presentación en PowerPoint o Google Slides para exponerla en clase.

3. En tu presentación, incluye al menos tres imágenes relacionadas con la leyenda y escribe un breve texto explicativo para cada una de ellas.
4. Explica qué significa el refrán “Te vas a quedar como el Gallo de Morón, sin plumas y cacareando”. Investiga sobre algún ejemplo de refranes sobre gallos.
4. No olvides citar las fuentes de donde obtuviste la información.
5. Practica tu presentación con tu compañero/a para asegurarte de que ambos conocen bien el tema y están preparados para exponer.
6. En el próximo día de clase, cada pareja presentará su trabajo ante el resto de los compañeros.

Preguntas de reflexión para después de la actividad:

- ¿Qué te pareció más interesante de la leyenda del Gallo de Morón?
- ¿En qué aspectos se diferencia esta leyenda de otras que hayas conocido?
- ¿Crees que las leyendas son importantes para la cultura y tradiciones de un lugar? ¿Por qué?

CONCRECIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación.

- 3.1 Realizar narraciones y exposiciones orales sencillas con diferente grado de planificación sobre temas de interés personal, social y educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado, en diferentes soportes y utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

- 6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de manera guiada procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa adoptando un punto de vista crítico y respetando los principios de propiedad intelectual.

- 6.2 Elaborar trabajos de investigación de manera guiada en diferentes soportes sobre diversos temas de interés académico, personal o social a partir de la información seleccionada.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CURSO: 1º Y 2º ESO. Lengua castellana y Literatura

TÍTULO: La leyenda del Gallo de Morón

TEMPORALIZACIÓN

- 5 Sesiones en clase para las explicaciones pertinentes, lectura de la leyenda del Gallo de Morón, actividades relativas al texto.
- 3 Sesiones para la presentación oral por parejas del producto final.
- Tiempo necesario en casa para desarrollar el trabajo.

JUSTIFICACIÓN

Acercar al alumnado a la leyenda del Gallo de Morón así como conocer el contexto histórico y social en la que se desarrolló. Valorar este símbolo como algo nuestro y fomentar el interés por lo propio de una manera activa e interesante, de manera que sean ellos mismos los que construyan finalmente de forma visual y escrita una presentación para el resto de la clase.

El alumnado aprenderá a discriminar la información importante, sintetizar y representar a través de esquemas, dibujos e iconos, un hecho relevante de nuestra localidad.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

- El alumnado, por parejas, debe crear una presentación PowerPoint o Google Slides con al menos tres imágenes relacionadas con la leyenda y un texto explicativo, sin olvidar las fuentes de donde obtuvo la información, para finalmente exponerla en clase para el resto del alumnado, se podrán hacer preguntas sobre el contenido para comprobar que se han asimilado y madurado los contenidos.
- Anteriormente habremos leído y explicado la leyenda del Gallo de Morón, destacando los aspectos más relevantes, las diferencias entre un mito y una leyenda y sus elementos.
- Se pretende que, el alumno organice su propio esquema y que disfrute y aprenda a valorar la importancia de este símbolo local y su trascendencia universal.

–

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 3. Producir textos orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.
- 6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación e integrarla y transformarla en conocimiento para comunicarla, adoptando y punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

MATERIA: Lengua castellana y literatura

SABERES BÁSICOS

LCYL. 4.B.1 Contexto: componentes del hecho comunicativo: grado de formalidad de la situación y carácter público o privado; distancia social entre los interlocutores; propósitos comunicativos e interpretación de intenciones; canal de comunicación y elementos no verbales de la comunicación. LCYL. 4.B.2 Los géneros discursivos. LCYL. 4.B.3.1 Interacción oral y escrita de carácter informal y formal: cooperación conversacional y cortesía

lingüística. Escucha activa, asertividad y resolución dialogada de los conflictos. LCYL. 4.B.3.3 Producción oral y formal: planificación y búsqueda de información, textualización y revisión. Adecuación a la audiencia y al tiempo de exposición. Elementos no verbales. Rasgos discursivos y lingüísticos de la oralidad formal. La deliberación oral argumentada. LCYL. 4.B.4 Reconocimiento y uso discursivo de los elementos lingüísticos.

LCYL.4.B.2 Los géneros discursivos LCYL. 4.B.3.4 Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico. Valoración de la forma y el contenido

del texto. LCYL. 4.B.3.5 Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.

LCYL. 4.B.3.6 Alfabetización mediática e informacional: búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia: análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información es esquemas propios y transformación en conocimiento: comunicación y difusión de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA

Para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas vinculadas a la situación de aprendizaje que aquí presentamos, partimos de la conexión que se establece entre ésta y una situación educativa que posibilita, fomenta y desarrolla las prácticas sociales y culturales de nuestra comunidad.

Planteamos las siguientes orientaciones metodológicas que faciliten al alumnado alcanzar las competencias específicas:

Aprendizaje activo:

Se trabajará con resúmenes y lecturas donde el alumno debe ir madurando el contenido y discriminando lo que se considera más relevante. Es una forma de hacer que el alumnado participe de forma activa en el conocimiento y construcción de los conceptos literarios.

Enfoque Funcional:

Comunicativo: cada alumno tendrá la oportunidad de expresar cómo ha construido el resultado de su trabajo e interactuar con el profesor y con los compañeros que quieran hacerles una consulta de ello.

Enfoque creativo:

El trabajo de cada alumno es libre y entra en juego su propia visión de la sociedad y la cultura medieval. Se dará importancia al lenguaje verbal e icónico que ayudarán a amenizar e interpretar el contenido.

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR LA EDUCACIÓN BÁSICA/PERFIL DE SALIDA

Descriptores operativos:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, La igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS) EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)

Tarea 1

Acercamiento a la leyenda del Gallo de Morón

Se entrega a cada alumno por escrito la leyenda del Gallo

Se lee en clase y se van subrayando los aspectos más relevantes.

1 sesión

Tarea 2

Concepto de leyenda. Lectura y explicación en clase de los conceptos de leyenda y mito. Clases y elementos.

2 sesiones.

Tarea 3

Creación del proyecto. Una vez establecidas las parejas que conformarán cada grupo de trabajo, traerán a clase la información recopilada y las imágenes seleccionadas, discriminando información irrelevante e intentando sintetizar el contenido de una forma amena y constructiva para el aprendizaje propio.

2 sesiones en clase y las necesarias en casa.

Tarea 4.

Presentación del PowerPoint o Google Slides. (Proyecto final) Los alumnos hacen una exposición y presentación de su trabajo en clase y el profesor o los mismos alumnos van haciendo preguntas a través de un diálogo activo.

3 sesiones

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Medidas generales: Medidas específicas. Adaptaciones DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
Motivación	La posibilidad, por parte del grupo, de elegir los personajes y hechos que les resulten más interesantes o con los que se identifiquen
Diferentes formas de implicación.	Se minimizarán la sensación de inseguridad y las distracciones. Se resaltarán la relevancia de alcanzar las metas y objetivos. Se variarán los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos. Se fomentará la colaboración entre iguales.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN

1 Exposición diálogo oral

RÚBRICA

Insuficiente (entre 1 y 4)

No realiza exposiciones ni argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

Suficiente (entre 5 y 6)

Se inicia en realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

Bien (entre 6 y 7)

Está en proceso de realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

Notable (entre 7 y 9)

Alcanza un alto nivel en realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

Sobresaliente (entre 9 y 10)

Realiza exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales

2. Localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, adoptando un punto de vista crítico respetando y comprendiendo los principios de la propiedad intelectual

ESQUEMA

Insuficiente (entre 1 y 4)

No localiza, ni selecciona ni contrasta información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, adoptando un punto de vista crítico respetando y comprendiendo los principios de la propiedad intelectual

Suficiente (entre 5 y 6)

Se inicia en localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, adoptando un punto de vista crítico respetando y comprendiendo los principios de la propiedad intelectual

Bien (entre 6 y 7)

Se inicia en localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, adoptando un punto de vista crítico respetando y comprendiendo los principios de la propiedad intelectual

Notable (entre 7 y 9)

Alcanza un alto nivel en localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, adoptando un punto de vista crítico respetando y comprendiendo los principios de la propiedad intelectual

Sobresaliente (entre 9 y 10)

Localiza, seleccionar y contrastar correctamente información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios y reelaborarla, adoptando un punto de vista crítico respetando y comprendiendo los principios de la propiedad intelectual.

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Atendiendo a la diversidad de nuestro alumnado y para conseguir una integración total del mismo, aplicaremos las siguientes medidas:

- Aprendizaje cooperativo.
- El aprendizaje por descubrimiento.
- Organización de contenidos por centros de interés.
- Agrupamientos flexibles.
- La utilización flexible de espacios y tiempos.
- Generar un ambiente de respeto.
 - La evaluación de este alumnado se medirá a través de las rúbricas

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	
INDICADOR	INSTRUMENTOS
Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje	Encuesta
Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc	Encuesta
En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo.	Encuesta
Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea para realizar, de los recursos para utilizar, etc., controlando siempre el adecuado clima de trabajo	Encuesta

4.Unidad Didáctica de Educación Plástica y Visual

Marco normativo

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

CURSO: 1º Y 3º ESO. Educación Plástica Visual y Audiovisual

TÍTULO: Sin Plumas y Cacareando

TEMPORALIZACIÓN

- 1 Sesión en clase para las explicaciones pertinentes, lectura de la leyenda del Gallo de Morón, y una introducción al patrimonio y las costumbres moronenses
- 3 Sesiones para la presentación oral de las ideas y conceptos para la realización de bocetos individuales para la realización por parejas del producto final.
- 3 Sesiones para el desarrollo final de la idea en dos o tres dimensiones

JUSTIFICACIÓN

Acercar al alumnado a la leyenda del Gallo de Morón así como conocer el contexto histórico y social y sobre todo patrimonial de nuestra zona, potenciar la iconografía e iconología del ave desplumada, y desarrollar la creatividad en pro de una imagen local y creativa a la vez que contemporánea del Icono del Gallo de Morón. Tomando como pretexto y contexto la exposición Kakareando que se encuentra expuesta en el entorno público de Morón. Es importante crear e imaginar, además de sintetizar y representar a través de dibujos y elementos icónicos, la leyenda más relevante de nuestra localidad.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

- El alumnado, por parejas, debe crear sobre una silueta del Gallo de Morón un diseño para customizar una escultura del Gallo de Morón como las usadas en la exposición Kakareando que se encuentra en la Alameda relacionando su diseño con la leyenda y los elementos de la historia y el patrimonio de la localidad, como son, la cal de morón, el flamenco, la gastronomía, fiestas, naturaleza etc...
- Se pretende que, el alumno organice sus conceptos e ideas y las desarrolle en su diseño para un Gallo de Morón, "Su Gallo de Morón".

CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS:

- Competencia ciudadana. CC1, CC2. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA3, CPSAA1
- Competencia en conciencia y expresiones culturales. CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales patrimoniales y artísticas locales, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio moronense.

SABERES BÁSICOS 1ºESO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía EPV.1.A.2.

SABERES BÁSICOS 1ºESO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía EPV.3.A.1. / EPV.3.A.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1ºESO

Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3ºESO

Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su funcionalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

SABERES BÁSICOS 1ºESO

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. EPV.1.B.1./ EPV.1.B.2. /EPV.1.B.3. /EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.

SABERES BÁSICOS 3ºESO

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. EPV.1.B.1./ EPV.1.B.2. /EPV.1.B.3. /EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1ºESO

2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3ºESO

2.2. Analizar, con autonomía,diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

3. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno de Morón, entender y comprender el contexto propio, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

SABERES BÁSICOS 1ºESO

Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía. EPV.1.A.1./ PV.1.A.2.

SABERES BÁSICOS 3ºESO

Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. EPV.3.B.5.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1ºESO

Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3ºESO

Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

4. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y transmisión oral, evitando los riesgos de manipulación y desinformación e integrarla y transformarla en conocimiento para comunicarla, adoptando un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

MATERIA: Educación Plástica Visual y Audiovisual

CONSIDERACIONES PREVIAS PARA EL PROFESORADO

El profesorado que decida utilizar esta situación de aprendizaje para trabajar junto con su alumnado con motivo de la Exposición Ki Ki Ri Kí, debe tener en cuenta que la propuesta que aquí se realiza es una propuesta abierta para toda la etapa de secundaria. Se hace no obstante, una concreción curricular para primero y tercero de la ESO. Por ello, cada docente la adaptará y la ajustará a cada nivel, contexto, circunstancias, características y capacidades de su alumnado.

TRASVERSALIDAD

En esta situación de aprendizaje se fomenta de forma transversal la educación emocional y en valores a través del estudio del significado de la leyenda del Gallo de Morón como símbolo colectivo multicultural propio del patrimonio moronense.

Por otro lado, fomenta de la creatividad y del espíritu crítico mediante actividades que invitan a la reflexión y a la exploración de nuevas soluciones plásticas inspiradas en nuestro personaje más universal.

Por último, esta situación de aprendizaje nos permite conocer nuevas cuestiones sobre la cultura andaluza concretamente en el entorno de Morón y su historia.

INTERDISCIPLINARIEDAD

Son muchas las conexiones que podemos hacer en esta situación de aprendizaje con el resto de materias, planes y programas de los centros educativos pero queremos destacar las siguientes:

-Escuela espacio de paz -Plan de Igualdad -Programa CIMA (Para la transformación desde la cultura y la alfabetización mediática, área de conocimiento arte y cultura).

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Cada docente adaptará y ajustará esta situación de aprendizaje a cada nivel, contexto, circunstancias, características y capacidades de su alumnado. En definitiva, atenderá a la diversidad de su alumnado aplicando todas las medidas generales y específicas que su alumnado requiera.

En cuanto a la atención del alumnado con dificultades de aprendizaje, recomendamos este documento que es válido para todas las materias y etapas. Además, está redactado adaptándose a las pautas y los principios DUA.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Realizar exposiciones y argumentaciones orales sobre los diseños presentados, diseñando el contenido del Gallo sobre temas de interés personal, social, patrimonial, etnológico y educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros artísticos, adecuado al tema y a los diferentes estilos o corrientes artísticas, utilizando de manera eficaz recursos visuales y materias diversas.

INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN

1 Exposición y diseño de imágenes

RÚBRICA

Insuficiente (entre 1 y 4)

No realiza exposiciones ni argumentaciones sobre diseño de cierta complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros artísticos, para estructurar el discurso y el diseño de la pieza ni el uso adecuado en diferentes soportes y materiales plásticos.

Suficiente (entre 5 y 6)

Se inicia en realizar exposiciones argumentaciones sobre diseño de cierta complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros artísticos, para estructurar el discurso y el diseño de la pieza y usa adecuadamente en diferentes soportes y materiales plásticos.

Bien (entre 6 y 7)

Está en proceso de realizar exposiciones argumentaciones sobre diseño de cierta complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros artísticos, para estructurar el discurso y el diseño de la pieza y usa adecuadamente en diferentes soportes y materiales plásticos. destacando los indicios de uso adecuado de la simbología utilizada y materiales.

Notable (entre 7 y 9)

Alcanza un alto nivel en realizar exposiciones y argumentaciones sobre diseño de cierta complejidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros artísticos, para estructurar el discurso y el diseño de la pieza y usa adecuadamente en diferentes soportes y materiales plásticos. destacando los indicios de uso muy adecuado de la simbología usada y materiales.

Sobresaliente (entre 9 y 10)

Realiza exposiciones y argumentaciones debidamente contrastadas, proponiendo complejidades sobre diseño de cierta originalidad, organizando el contenido sobre temas de interés personal, social, educativo, y ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros artísticos, para estructurar el discurso y el diseño de la pieza usado adecuadamente en diferentes soportes y materiales plásticos. destacando los indicios de uso de diferentes y originales elementos compositivos y buenos usos del material para su ejecución.

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

Atendiendo a la diversidad de nuestro alumnado y para conseguir una integración total del mismo, aplicaremos las siguientes medidas:

- Aprendizaje cooperativo.
- El aprendizaje por descubrimiento.
- Organización de contenidos por centros de interés.
- Agrupamientos flexibles.
- La utilización flexible de espacios y tiempos.
- Generar un ambiente de respeto.
- La evaluación de este alumnado se medirá a través de las rúbricas



Diseño de Gallo de Agustín Israel Para Sin plumas y Kakareando

Gallos exposición Sin plumas y Kakareando



Rafael laureano



Minerva García



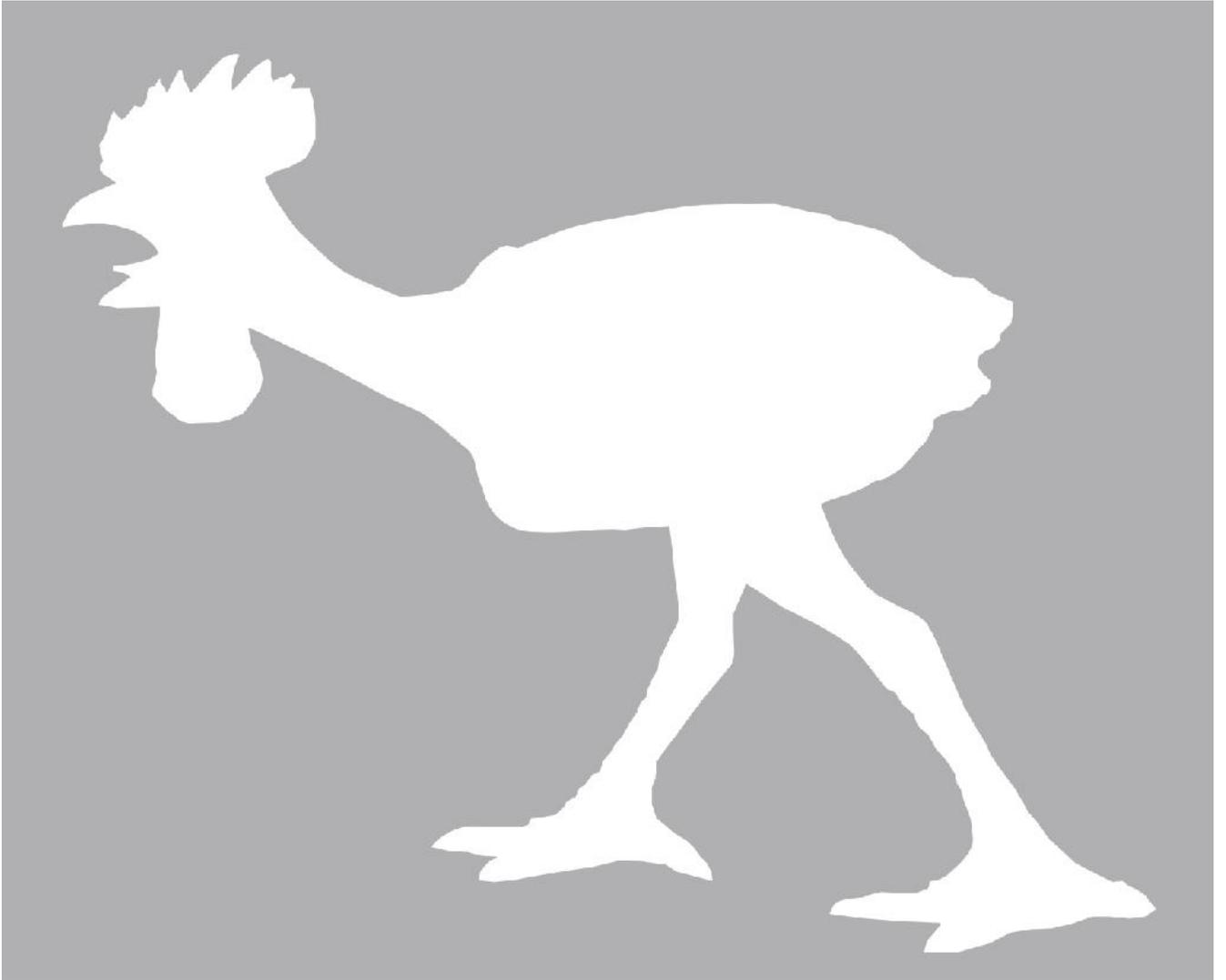
Moraglez



Irene Mala



Isabel Valle



Silueta para actividad

5. BIBLIOGRAFÍA.

-Boja 104. 2 de Junio de 2023

<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/s54>

-AGUILAR, M. CARMEN, (2002). Aprender a escuchar música, Madrid: Antonio Machado Libros.

-BONA, C., (2016). Las escuelas que cambian el mundo, Barcelona: Ed. Planeta.

-BOTELLA, A. MARÍA Y MARÍN, P., (2016). La utilización del musicomovigrama como recurso didáctico para el trabajo de la audición atenta, comprensiva y activa en educación primaria. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, (11-2), 213-235.

-BRAZUELO, F. & GALLEGO D. J., (2011). Mobile Learning: los dispositivos móviles como recurso educativo, Sevilla: MAD Eduforma.

-CASTELLANO DE TORRES, RAMÓN: "Historia Ilustrada de Morón de la Frontera". Fundación Fernando Villalón. 1991.

- CAMACHO CARRASCO, L.: Morón de la Frontera, 1912-1925 (Crónicas de la nostalgia). Ed. A. García Ulecia: Biblioteca de la Frontera, Morón de la Frontera, 1993.

- CORTÉS, R., GUERRERO, M., MATEO, J.I., MARTÍNEZ, M., MORALES, A.M., VALVERDE, J.C.: La Tragicomedia del Gallo de Morón. Coedición de LLaüt & Sensenomed, Barcelona, 2016

- CORREAS, G.: Vocabulario de refranes y frases proverbiales (1627). Ed. L. Combet, rev. Jammes y M. Mir – Andreu. Castalia, Madrid, 2000

- GARCÍA LÓPEZ, J.J.: La leyenda del Gallo de Morón. Aproximación a la historia. Colección Personajes y Lugares. (Vol. 1). Ayuntamiento de Morón de la Frontera, Morón de la Frontera, 2001.

-MARÍN, L.: La leyenda del Gallo de Morón. Leyendas andaluzas. Madrid, Susaeta, 2015

- MORÓN DE CASTRO, M. F.: “Fundamentos históricos de la leyenda del gallo de Morón y su relación con el ducado de Osuna”. Cuadernos de los Amigos de los Museos de Osuna, Osuna, 2008, págs. 33-39.

- PASCUAL BAREA, J.: “Como el gallo de Morón, cacareando y sin pluma: estudio literario, histórico y semántico de la locución” en Actas de las VII Jornadas de Temas Moronenses (del 3 al 7 de octubre de 2005). Ed. J.D. Mata Marchena y J. Manchado Muñoz. Fundación Fernando Villalón, Sevilla, 2009.

-STORMS, G., (2010). 101 juegos musicales, Barcelona: Graó.

- VALLS CORROCHANO, R.: Programación Didáctica y Situaciones de Aprendizaje desde la LOMLOE (SIN COLECCION)

Promueve: Delegación de Turismo Del Excelentísimo Ayuntamiento de Morón de la Frontera

Edita: A.C.Grupo Ocio Creativo

ISBN: 978-84-09-59240-1

Autores:

Barrera García; Agustín Israel

Guardado Mejías; Juan Manuel

Ramírez Blázquez; Elena M^a

Otónes Zaera; Belén

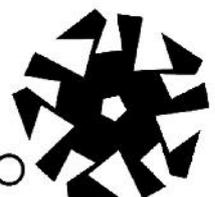
*impulsa***Morón**
Desarrollo Turístico Municipal



Ayuntamiento de
MORÓN
de la Frontera

Edita;

Grupo
Ocio
Creativo



ISBN:978-84-09-59240-1