



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Primaria

Arte como experiencia sinestésica a través de
música programática y arte del siglo XX

Art as synesthetic experience through
programmatic music and art of twentieth century

Autor/es

Susana Carrasco Ramiro

Director/es

María Enfedaque Sancho

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2019

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

**Arte como experiencia sinestésica a través
de música programática y arte del siglo XX**

Elaborado por Susana Carrasco Ramiro

Dirigido por María Enfedaque Sancho

Depositado para su defensa el 26 de junio de 2019

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Resumen

Este Trabajo Fin de Grado trata el tema de la educación artística en la escuela formal y tiene como objetivo profundizar en un enfoque artístico escolar basado en la sinestesia y el arte integrado, buscando un aprendizaje interdisciplinar. La metodología que hemos utilizado para el diseño de intervención consiste en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y va a trabajar contenidos de tres materias: lengua castellana y literatura, plástica y música. El informe va a constar de un marco teórico con una revisión bibliográfica de la realidad educativa y de los horizontes que podemos encontrar a través del arte. Después, se muestra un diseño completo de un proyecto cooperativo en el que los alumnos a lo largo de las sesiones van a trabajar el arte como una experiencia sinéstica que, trabajado a través de la música programática, irán realizando un viaje a través del arte del siglo XX, pasando desde la abstracción de Kandinsky hasta la instalación artística y Land Art. Se concluye con la constatación de los objetivos y la verificación de hipótesis. Se logra un aprendizaje globalizado que se ajusta a la realidad y da mayor protagonismo al arte en el aula.

Palabras clave: arte, sinestesia, música programática, aprendizaje basado en proyectos.

Abstract

This end-of-degree Project is about artistic education at formal school. The aim is to deepen in an artistic focus based on the synesthesia and the integrated art looking for a interdisciplinary learning. The methodology used has been Project Based Learning (PBL) and it works contents of three subjects: language, arts and crafts and music. This report has a theoretical framework with a bibliographic review of the education reality and the horizon we can found through the arts. Then, it shows a design of a cooperative project. Classmates are going to work the art as a synesthetic experience and through the programatic music they will do a trip across the twentieth century, from Kandinsky to art installation and Land Art. It concludes with the realisation of the objectives and the hypothesis. We get a global learning and art with greater presence at the school.

Key words: art, synesthesia, programmatic music, project based learning .

Índice

INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN	8
HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	10
METODOLOGÍA	12
1. CAPÍTULO PRIMERO: ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO	13
1.1. Educación Artística: Situación actual y nuevos horizontes.....	13
1.2. Sinestesia en el arte.....	17
1.3. Música programática	19
1.4. Recorrido artístico por el siglo XX.	22
.....	24
2. CAPÍTULO SEGUNDO: DISEÑO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	26
2.1. Introducción.....	26
2.2. Metodología.....	26
2.3. Propuesta didáctica: cuestiones clave para el diseño del proyecto.....	27
2.3.1. Base del proyecto.....	28
2.3.2. Relación entre el proyecto de aprendizaje y el currículo.....	29
2.3.3. La estructura del proyecto a través de los recursos necesarios.....	38
2.4. Objetivos.....	38
2.5. Secuenciación	40
2.5.1. Fase 1: Introducción	41
2.5.2. Fase 2: Desarrollo.....	44
2.5.3. Fase 3: Preparación de la exposición.....	55
2.5.4. Fase 4: Inauguración.....	59
3. CAPÍTULO TERCERO: CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS DE FUTURO	62
BIBLIOGRAFÍA	65
ANEXOS	69

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. CRITERIOS Y ESTÁNDARES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA	31
TABLA 2. CRITERIOS Y ESTÁNDARES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL.....	32
TABLA 3. CRITERIOS Y ESTÁNDARES DEL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA.....	33
TABLA 4. CONTENIDOS CURRICULARES TRABAJADOS: EDUCACIÓN PLÁSTICA	36
TABLA 5. CONTENIDOS CURRICULARES TRABAJADOS: EDUCACIÓN MUSICAL	36
TABLA 6. CONTENIDOS CURRICULARES TRABAJADOS: LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	37
TABLA 7. SESIONES DE LA FASE 1	42
TABLA 8. SESIONES DE LA FASE 2	45
TABLA 9. SESIONES DE LA FASE 3	56
TABLA 10. SESIÓN DE LA FASE 4	60
TABLA 11. RÚBRICA DE VALORACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.....	69
TABLA 12. FICHA DE SEGUIMIENTO GRUPAL	70
TABLA 13. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PORTAFOLIO	72
TABLA 14. RÚBRICA DE COEVALUACIÓN.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 <i>PINTURA CON TRES MANCHAS</i> , N.º 196 (1914). AUTOR: WASSILY KANDINSKY. FUENTE: MUSEO NACIONAL THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID	22
FIGURA 2. <i>RELATION IN TIME</i> (1977) DE ABRAMOVIĆ Y ULAY. FUENTE: POMERANZ COLLECTION.	23
FIGURA 3. <i>FRUITS, FLOWERS</i> DE JEONGHWA CHOI (2011). FUENTE: GOOGLE ARTS AND CULTURE	24
FIGURA 4. INSTALACIÓN DE YAKOI KUSAMA. FUENTE: ART GALLERY DE FUNDACIÓN AQUAE ..	24
FIGURA 5. FASES PARA EL DISEÑO DE UN PROYECTO. FUENTE: NORA RAMOS VALLECILLO	27
FIGURA 6. CALENDARIO CON LAS FASES DEL PROYECTO. FUENTE: LA AUTORA.....	40
FIGURA 7. DIAGRAMA DE LAS FASES DEL PROYECTO. FUENTE: LA AUTORA	41
FIGURA 8. PERFORMANCES A VARIAS VELOCIDADES DE ESTHER FERRER EN SUIZA 1998. AUTOR: R. SCHILL. FUENTE: HTTP://ESTHERFERRER.FR/ES/	69
FIGURA 9. CARTEL PROMOCIONAL DEL PROYECTO. FUENTE: LA AUTORA	73
FIGURA 10. EJEMPLO 1 DE MUSICOGRAMA DE LA PRIMAVERA DE VIVALDI. FUENTE: PINTEREST	73
FIGURA 11. EJEMPLO 2 DE MUSICOGRAMA DE LA PRIMAVERA DE VIVALDI. FUENTE: YOUTUBE.	73
FIGURA 13. ESTUDIO DE COLOR A TRAVÉS DE LA TEORÍA DE KANDINSKY. FUENTE: LA AUTORA.	73
FIGURA 12. REPRESENTACIÓN DE LA PRIMAVERA, SEGUNDA ESCENA DEL PRIMER MOVIMIENTO DE LA PRIMAVERA. FUENTE: LA AUTORA	73
FIGURA 14. TERCER EPISODIO DEL PRIMER MOVIMIENTO DE LA PRIMAVERA. FUENTE: LA AUTORA	73
FIGURA 15. <i>MERRY STRUCTURE</i> (1926) DE WASSILY KANDINSKY. FUENTE: WIKIART	73
FIGURA 16. CALIGRAMA ABSTRACTO BASADO EN UNA OBRA DE KANDINSKY. FUENTE: LA AUTORA	73
FIGURA 17. INSTALACIÓN ARTÍSTICA. FUENTE: PINTEREST	73
FIGURA 18. INSTALACIÓN ARTÍSTICA. FUENTE: PINTEREST	73

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo se encuentra en la modalidad de intervención educativa. Consiste en un diseño didáctico sin haber sido llevado a la práctica. Se va tratar la situación artística que encontramos actualmente en la escuela formal, y un estudio de una educación multi-artística enfocado desde la sinestesia para conseguir una educación interdisciplinar y el desarrollo globalizado del alumnado.

El objetivo general consiste en la verificación de una hipótesis que planteamos: el arte sinestésico como experiencia dará lugar a un aprendizaje holístico, un mayor protagonismo del arte en la educación y un desarrollo en el alumno acorde con la realidad en la que nos encontramos. A través de este vamos a plantear los objetivos generales que se desean conseguir con esta memoria y la metodología, en nuestro caso, de investigación-acción.

Para poder elaborar una propuesta que confirme dicha afirmación, primero debemos investigar sobre la situación artística actual y elaborar un recorrido a través de autores que nos ayuden a justificar la utilidad de nuestra propuesta, además de una indagación sobre los diferentes conceptos que vamos a utilizar en el diseño. Todo esto queda recogido en el primer capítulo.

El segundo capítulo recoge el diseño didáctico realizado. Se ha utilizado una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y consiste en la realización una exposición artística. En ella quedarán recogidas las obras y trabajos creados a lo largo de nueve sesiones. En las sesiones se van a llevar a cabo la realización de trabajos en los que se experimente la sinestesia. Todo ello va a ser trabajado a través de la música programática, concretamente, a través de La primavera de Antonio Vivaldi. A través de su análisis con diferentes trabajos artísticos vamos a realizar un recorrido a través del arte del siglo XX, tanto en técnica como en estilo. Realizando un viaje desde el arte abstracto de Kandinsky hasta el Land Art a través de la instalación artística. Se van a trabajar contenidos referentes a tres materias: música, plástica y lengua castellana y literatura.

Se finaliza con un tercer capítulo en el que se realiza un análisis sobre la consecución de objetivos, una reflexión sobre los aprendizajes adquiridos y algunas perspectivas de futuro sobre la propuesta.

JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema se debe a una inquietud por el panorama artístico con el que nos encontramos en el aula y como denuncia de la insignificante importancia que tiene el área de educación artística, cuando numerosos estudios demuestran que debería ser lo contrario. “El arte es la más alta forma de esperanza, un modo de ver, entender y apreciar el entorno” (Richter, 2003, citado en Murillo, Ramos & Resano, 2018: 206). Considero apropiado, además de analizar la situación en la que se encuentra la educación artística, realizar una proposición que mejore dicha problemática.

¿Por qué se menosprecia el arte? Cuando “las imágenes abundan, como nunca antes lo habían hecho, en nuestra sociedad” (García Varas, 2018: 17). Cuando vivimos en un mundo en el que la cultura visual está bebiendo de la pintura. Cuando la publicidad utiliza recursos artísticos que están a la vista de cualquier persona. El arte está presente en cada momento de nuestro día a día y, sin embargo, siempre aparece como algo secundario. Podemos ratificarlo en el espacio educativo, donde, en su mayoría, hay dos horas semanales y a veces quedan reducidas a 45 minutos, incluso utilizando este tiempo para realizar actividades de otra índole. El declive artístico en el mundo de la enseñanza es un espejo que refleja el grueso de la población.

Como estudiante del grado de Magisterio en Educación Primaria y futura docente, me veo en la necesidad de aprovechar la oportunidad que ofrece este trabajo para proponer soluciones que cambien la situación actual. Hemos decidido trabajar a través de la sinestesia, es decir, la unión de sensaciones. Se buscará la integración de los diferentes ámbitos artísticos para conseguir su mayor protagonismo en el aula. Consideramos la sinestesia un tema muy interesante para trabajar en el aula y por ello hemos elegido a Kandinsky como protagonista del proyecto, ya que habla de las relaciones que hay entre la música y el color. Además de destacar su faceta de pintor como ya se realiza en el aula, queremos destacar su trabajo teórico. Vamos a realizar un viaje por las tendencias del arte del siglo XX y hemos elegido esta época debido a que se redefine el concepto de arte, ya no importa si es arte o no, sino el por qué, ya no importa el qué, sino el cómo, y esa es la idea que queremos plasmar en la realización de nuestro proyecto, buscamos la redefinición del

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

arte en la escuela. Finalmente, debemos explicar que la sesión está diseñada para 6° curso, esto es así porque consideramos que estás más preparados a nivel de desarrollo y además pensamos que puede ser un proyecto a modo de cierre con la que terminar esta etapa de primaria y comenzar con una nueva. Por ello, a modo de metáfora, elegimos La primavera de Vivaldi como representación de alumnos que ya han florecido, y además en su desarrollo nos encontraremos en esta estación. Creyendo así que esta pieza es idónea para reflejar el momento en el que se encuentra el alumnado.

HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

Partimos de un problema que aparece en la realidad educativa y en la sociedad: la escasa importancia curricular que tiene el arte. Además del plano secundario que ha adquirido, nos encontramos con una enseñanza de esta que puede ser mejorable. Podemos apoyarnos en una gran cantidad de autores que nos guíen hacia una propuesta didáctica que pueda empezar a cambiar la realidad educativa. Vamos a partir de la siguiente hipótesis que verificaremos a través de nuestro diseño.

El arte sinestésico como experiencia dará lugar a un aprendizaje holístico, un mayor protagonismo del arte en la educación y un desarrollo en el alumno acorde con la realidad en la que nos encontramos.

Antes de desarrollar el trabajo, y partiendo de nuestra hipótesis, comenzaremos por plantear los objetivos que queremos alcanzar con esta investigación. Podemos clasificarlos en dos grupos:

En primer lugar, tenemos los objetivos que se relacionan con el análisis de la realidad educativa en que nos encontramos. El contexto legislativo y el marco teórico sobre el que vamos a caminar.

- Investigar la ley educativa para conseguir justificar nuestra propuesta y lograr un apoyo legal sobre el que trabajar.
- Indagar sobre las teorías que respaldan la educación basada en el arte, así como los beneficios que esta produce en el desarrollo del niño.
- Fundamentar el uso del arte como herramienta integradora para lograr darle la importancia que se merece en el ámbito educativo formal.

En segundo lugar, los objetivos que se relacionan con el diseño de intervención educativa. Para el planteamiento de las actividades nos basaremos en los contenidos del currículo básico de Educación Primaria regulado por el *Real Decreto* 126/2014, Boletín Oficial del Estado Español, de 28 de febrero.

- Utilizar el arte como lenguaje con fines expresivos y comunicativos, logrando un aprendizaje experiencial.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

- Diseñar un Proyecto didáctico en el que se integren las artes (la música, la plástica y la literatura) para poder otorgarle un mayor protagonismo en el aprendizaje del niño y lograr la adquisición de un conocimiento globalizado.
- Utilizar la sinestesia como base metodológica del trabajo, investigar sobre ella y sus usos educativos.
- Usar como herramientas la música programática y el arte del siglo XX.

METODOLOGÍA

Este trabajo es de intervención profesional ya que se presenta un diseño de un proyecto que se podría realizar en un colegio. La metodología que se va a utilizar en el desarrollo del trabajo es de investigación-acción educativa. En primer lugar, se va a investigar sobre las posibilidades que nos permite el currículo de Aragón en el aula formal y después hemos investigado sobre las metodologías y propuestas relacionadas sobre el tema que queremos investigar. A partir de aquí realizaremos una reflexión y una propuesta que se pueda llevar a cabo en el aula.

La metodología que vamos a utilizar es la de investigación-acción. Bausela (2004) la explica como: “entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda” (p. 1). El oficio del docente también integra la reflexión y el análisis de las experiencias. Los problemas son guiados por la acción o exploración reflexiva para poder introducir mejoras progresivas. “Constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje” (Ibídem).

La investigación-acción es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que estas tienen lugar. (Kemmis & McTaggart, 1992: 9)

Se forma un marco apropiado para vincular la teoría y la práctica, una realidad individual y social.

Es “una opción metodológica de mucha riqueza” (Colmenares & Piñero, 2008: 105). Por un lado, nos permite expandir el conocimiento y por otro, conseguimos dar respuestas concretas a las problemáticas. Permite la expansión del conocimiento y da respuestas concretas a las cuestiones que se van planteando los participantes de la investigación. Concluyendo, esta metodología nos ayudará a convertirnos en coevaluadores de la situación, reflexionando sobre la realidad y dando paso a soluciones dentro del contexto educativo.

1. CAPÍTULO PRIMERO: ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO

En este primer capítulo se comenzará analizando el estado actual que tienen la Educación Artística en el contexto educativo y las investigaciones realizadas sobre ella, generando un soporte sobre el que vamos a poder comprobar nuestras ideas. Se investigará sobre las cuestiones que van a dar lugar al diseño de intervención educativa que se desarrollará en el siguiente capítulo.

1.1. Educación Artística: Situación actual y nuevos horizontes

Primero debemos conocer cuál es el perfil actual que posee la Educación Artística en el mundo escolar. Si analizamos el Boletín Oficial del Estado, regulado por el *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero*, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, podemos ver que la educación artística aparece como asignatura de libre configuración autonómica, lo que significa que es voluntad de los centros ofertarla en su programación educativa, pudiendo ser sustituida por otras asignaturas como Segunda Lengua Extranjera, Religión o Valores Sociales y Cívicos.

En el Anexo II que regula las asignaturas específicas, nos explica con más detalle el área de Educación Artística:

Las manifestaciones artísticas son aportaciones inherentes al desarrollo de la humanidad: no cabe un estudio completo de la historia de la humanidad en el que no se contemple la presencia del arte en todas sus posibilidades. Por otra parte, el proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Al igual que ocurre con otros lenguajes, el ser humano utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para comunicarse con el resto de seres humanos. (p. 53)

Explica que va a permitir que los alumnos desarrollen la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, con los conocimientos aportados disfrutarán del patrimonio cultural y artístico. Habla sobre la pertenencia de los estudiantes al siglo XXI, y como tales deben permanecer próximos al conocimiento de las tecnologías actual y deben aprender a aprovechar las posibilidades que las Tecnologías de

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

la Información y la Comunicación para el desarrollo de las capacidades artísticas en el alumnado.

Como sabemos, el área queda dividida en dos asignaturas: educación plástica, y educación musical, atendiendo al estudio de los dos lenguajes mencionados anteriormente. Y estas, a su vez, quedan subdivididas en tres bloques, que tienen conexiones entre sí, pero pueden reflejar diferencias, que se podrán abordar de manera conjunta si el docente lo ve adecuado.

Es importante destacar el bloque de la Educación Plástica: Educación Audiovisual, que está referido al estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, tanto visual como audiovisual, en el que cobran una gran relevancia las aportaciones que las Tecnologías de la Información y la Comunicación realizan al mundo de la imagen.

Si buscamos la definición de la palabra audiovisual en el *Diccionario de la Real Academia Española* (2018) encontramos la siguiente acepción:

1.adj. Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

Como conclusiones, podemos extraer que el currículo ya cita una educación artística en la que se trabajen simultáneamente oído y vista. Dicha afirmación es la base con la que podemos justificar el diseño de una intervención educativa en la que se conecten varios ámbitos artísticos como un todo.

Sin embargo, no podemos obviar que el currículo deja estas asignaturas relegadas a un segundo plano. Además, está olvidando muchas de las habilidades que el alumno puede desarrollar. Podemos ver como algunos autores respaldan esta idea:

La educación artística en las escuelas recibe un tratamiento residual y forma parte de los contenidos de segundo orden que se han de impartir en los centros. La educación física, la música y la plástica son asignaturas que siguen considerándose como <<marías>> en muchos casos, debido a los enfoques restrictivos que los profesores que las imparten le otorgan. Sobre todo, son concebidas para el desarrollo de una habilidad, de un conjunto de ejercicios desconectados de las formas de aprender de los alumnos y bajo

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

la creencia de que estas áreas se ubican desde las concepciones innatistas sobre el individuo. (Hernández y Hernández, Jódar & Marín, 1991: 14)

Ramos (2018) nos habla de una fuerte tendencia histórica a centrar la formación artística en la expresividad de los estudiantes y a realizar obras. Es decir, que los profesores evalúan el resultado que, generalmente, en plástica suele ser un dibujo, y no se tiene en cuenta el proceso.

En respaldo a esta idea y como propone Imanol (2018): “seamos conscientes de la necesidad de que el tiempo de la educación artística sea un tiempo orientado a usar el arte para formar sujetos críticos, responsables, dueños de su voz y de sus vidas” (p. 9).

Si en el BOE aparece esa integración de las materias es de suma importancia la utilización de la sinestesia en la escuela. Por ello nos vemos en la necesidad de exponer la trascendencia que el arte tiene para una formación que se ajuste a la realidad en la que nos encontramos y trabajar con ella a través de la sinestesia. Para ello, voy a exponer ideas que defienden algunos autores que me van a ayudar a justificar la importancia que tiene el arte como experiencia multi-artística.

W. Eisner (1995) justifica el arte en la educación a través de las múltiples funciones que desempeña en la experiencia humana: ofrecer una visión sobre su experiencia, su pensamiento, lo espiritual. Así una idea puede adquirir una significación colectiva; funciona como un modo de activar nuestra sensibilidad y de expresar valores de una nación o del mundo. A través del artista vemos algo que antes estaba oculto para el resto; además, su poder de impactar en las emociones genera una cohesión entre las personas. “¿Por qué, entonces, teniendo el arte tan diversas funciones, puede ser tan débil su lugar en la educación?” (p. 11).

Los sentidos son la primera vía hacia nuestra conciencia y de nuestro desarrollo, y este desarrollo necesita las herramientas de la cultura que ayudará a crearnos a nosotros mismos. W. Eisner en 2004, habla de dos significados de cultura: alude, en primer lugar, a una forma de vivir compartiendo una sensación de pertenencia a un grupo, y, en segundo lugar, el sentido de cultivo. Tanto la escuela como la sociedad beben de estas dos ideas.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

El trabajo en las artes no solo es una manera de crear actuaciones y productos; es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura. (Eisner, 2004: 19)

Defiende una educación con formas de pensamiento más complejas y sutiles que aparecen cuando los alumnos trabajan de manera significativa en la creación de imágenes sin importar si son visuales, coreográficas, musicales, literarias o poéticas. “La capacidad de crear una forma de experiencia que se pueda considerar estética requiere una mente que anime nuestra capacidad de imaginación y que estimule nuestra capacidad de vivir experiencias saturadas de emociones” (W. Eisner, 2004: 14).

Otros investigadores también denuncian esta necesidad de cambio, que defienden una educación que atienda a las necesidades actuales, donde el arte cobre importancia:

Ya es en 1994 cuando Sánchez y Méndez dice que en lo que a las expresiones o lenguajes de carácter visual o plástico respecta, la formación tendrá que tener en cuenta la inmersión en una cultura en la que lo icónico es predominante entre los tipos de comunicación y por lo que los educandos deberán ser dotados de recursos, habilidades y conocimientos para entender ese universo de mensajes gráficos-plástico visuales que les rodea. Vivimos en una sociedad en la que el arte se refleja en cada momento de la vida cotidiana, y es ahora cuando la plástica, la música, la literatura y la poesía es un gran factor moral moderno.

La escuela del futuro deberá realizar un gran esfuerzo con miras a integrar los múltiples elementos de la cultura artística con que nos encontramos en la época moderna, para fomentar la capacidad de comprensión y de utilización de este multifacético lenguaje artístico. (Suchodolski, citado por Sánchez, 1994: 25)

Como podemos observar, los autores defienden la utilización del arte como un todo y como un lenguaje más de la sociedad en la que vivimos. Entonces nuestra idea queda justificada tanto por investigadores como por el currículo donde los bloques curriculares poseen algunos contenidos comunes y semejantes: la capacidad de percepción, la creatividad, la expresión, coordinación corporal, creaciones cooperativas, aprecio por el

patrimonio artístico, etc. Por ello surge una necesidad de unir todos estos elementos y crear actividades interdisciplinares que logren un aprendizaje globalizado. Por lo tanto, vamos a trabajar a través de un aprendizaje interdisciplinar.

Según Senge (1996, citado en Posada, 2004: 20): “una disciplina es un cuerpo teórico y técnico que se debe estudiar y dominar para llevarlo a la práctica, que permite adquirir ciertas aptitudes y competencias, lo cual supone un compromiso constante con el aprendizaje, pasar la vida dominando disciplinas.

En concepto de interdisciplinariedad es uno de los niveles de la integración disciplinar, en él la cooperación entre disciplinas conlleva interacciones reales, aparece una verdadera reciprocidad en los intercambios y un enriquecimiento mutuo. Vamos a conseguir una conexión entre los distintos saberes. Dicha conexión la vamos a conseguir a través de la sinestesia. Este concepto va a ser explicado en el siguiente punto.

1.2. Sinestesia en el arte

Para continuar con esta investigación, será pertinente explicar qué es la sinestesia. Para ello vamos a remontar a su origen: la palabra proviene del griego: *syn* ‘unión’ *aisthesis* ‘sensación’. Nos resulta interesante la tercera acepción que establece la *RAE* (2018), en la que define la sinestesia como: “Unión de dos imágenes o sensaciones procedentes de diferentes dominios sensoriales, como en soledad sonora o en verde chillón”.

“ La sinestesia es una percepción involuntaria en la que la persona percibe sensaciones sensoriales cuando se estimula un modalidad sensorial diferente a la experimentada”. (Ramachandran y Hubbard, 2001, citado en Salas Vilar, 2015: 41)

No hay una definición clara del concepto que sea absoluta pero todas establecen un punto común: es un fenómeno que se refiere a la unión de sensaciones. Como vemos en la anterior definición se habla de un acto involuntario. Surge un debate sobre si todo somos sinésticos o es una característica de pocos. Salas Vilar realiza encuestas a diferentes expertos en sinestesia, sobre esta pregunta surgen diversas opiniones. “La mayoría piensan que todos nacemos sinésticos, pero algo ocurre mientras vamos creciendo en el desarrollo

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

de nuestro cerebro, donde dichas conexiones se adormecen” (Ibídem: 48). Queremos defender esta propuesta y buscar ese despertar de las conexiones cerebrales del alumno, logrando así que la sinestesia sea una experiencia de todos.

Desde hace mucho tiempo la relación entre gesto sonoro y plástico ha sido un hecho inevitable. Expresión plástica y expresión musical parecen dos maneras diferentes de expresar estado artísticos o expresivos muchas veces bastante parecidos. En muchas situaciones un hecho plástico nos sugiere un hecho sonoro y, al revés, determinados comportamientos musicales tienden a reflejar situaciones de origen espacial o de imágenes. (Muñoz Rubio, 2003: 156-157)

Esta afirmación muestra que en ocasiones a las personas nos surgen respuestas sinestésicas sin ser conscientes de ello. Por lo que nosotros vamos a trabajar con esta idea, pero antes de pasar al siguiente punto debemos hablar de un autor que ha sido la inspiración de parte del diseño didáctico.

Vamos destacar a Wassily Kandinsky, debido a que ahondó en la sinestesia artística, y sus pensamientos quedan recogido en su libro *De lo espiritual en el arte*. Habla de otros artistas que realizan sinestesias como Wagner con su *Leit-motiv* que imita a un héroe a través del sonido o Mussorgsky con su suite, *Cuadros de una exposición*. Estos se desprenden de lo material “buscan lo interior en lo exterior” (Kandinsky, 1912: 285). Kandinsky habla de una necesidad de liberar el arte del naturalismo, dejando de imitar objetos o lugares y llegando a un arte más puro a través del color y la forma. Debemos desprendernos de la unión entre la forma y el contenido para lograr una comunicación espiritual del artista con el espectador. El cambio espiritual será posible gracias a una conexión entre los diferentes aspectos del arte “paradójicamente, es gracias a esta diversificación que las artes se hallen tan próximas unas de otras en los últimos tiempos, en esta hora última del cambio de rumbo espiritual” (Ibídem: 313). Cuenta que la música es el arte más abstracto con la que el autor logra mostrar su mundo interior, y con la pintura busca lograr lo mismo.

Realiza su propia teoría del color, y habla de que el color causa un efecto psicológico produciendo sensaciones. Además, el color puede asociarse a otros sentidos (sinestesia):

“algunos colores parecen ásperos y erizados, y otros son pulidos y aterciopelados e invitan a la caricia” (p. 367). Realiza una relación entre la música y la pintura:

La cualidad acústica de los colores es tan concreta, que a nadie se le ocurriría reproducir la impresión que produce el amarillo claro con las teclas bajas del piano, o describir el barniz de granza oscuro con una voz de soprano. (Ibídem: 367)

Por todas estas ideas hemos considerado idóneo utilizar a este artista como protagonista en nuestro proyecto, ya que destaca además de como pintor y precursor de la abstracción como teórico sobre las relaciones sinésticas.

1.3. Música programática

La herramienta que vamos a utilizar como hilo conductor del diseño educativo va a ser la música programática. Primero debemos explicar qué es, su origen y algunos compositores destacados. Además, expondremos aquí la música que hemos escogido para la realización de las sesiones.

La música programática es un género musical que se desarrolló especialmente en el romanticismo. Su objetivo es representar ideas, sentimientos, lugares, imágenes, etc. Es decir, elementos extramusicales. “La música programática es a la composición musical, por su grado connotativo, lo que la poesía a la creación literaria” (Alayón, 2018). Su opuesto es la música absoluta o pura, aquella que se aprecia por sí misma, no tiene ninguna referencia concreta del mundo exterior.

Alayón explica que no busca únicamente representar sonidos armónicos como puede ser el clima, el mar, una batalla, un poema, un sentimiento. Pretende evocar algo en el interior del oyente. Para conseguirlo, utiliza simbolismos musicales, “metáforas instrumentales cuya connotación queda fuera de la música”, y “aspira a un ideal definido por Richard Wagner como la Gesamtkunstwerk, es decir, la Obra de Arte Total, lo que más tarde el arquitecto francés Le Corbusier llamaría la Síntesis de las Artes” (Ibídem)

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Este concepto de “Obra de Arte Total” es fundamental para el corpus de nuestro trabajo. Puesto que es la idea que pretendemos lograr: una educación artística completa mediante el desarrollo de un aprendizaje que ponga a trabajar varios ámbitos artísticos simultáneamente. Wagner lo propuso en su ensayo *Das Kunstwerk der Zukunft (La obra de arte del futuro, 1849)* como ideal para rescatar la concepción integradora de las artes que subyacía en la tragedia griega.

Alayón continúa explicando que no es una simple suma de las Bellas Artes (música, danza, pintura, escultura y arquitectura), sino su integración, una fusión en la que cada arte se entregará de tal modo que alcanzará la cúspide de su potencialidad creadora.

La música programática se origina en el Romanticismo aunque ya podemos encontrar ejemplos en el Barroco: *Las cuatro estaciones (1723)*, de Antonio Vivaldi, y el *Capricho sobre la partida de un querido hermano (BWV 992)*, de Johan Sebastian Bach.

En la primera mitad del siglo XIX, tuvo un enorme avance, destacaron en la música programática Jean Sibelius y Richard Strauss. En la segunda mitad del siglo XIX, “corrió por los cauces del nacionalismo” (Ibídem), influenciada por Wagner principalmente, y adquiriendo para sí otros matices más vinculados a lo político, social e histórico. Cabe destacar a Chaikovski con sus suites orquestales para ballet, inspiradas en la literatura: *El lago de los cisnes (1877)*, *La bella durmiente (1890)* y *El cascanueces (1892)*. Sin embargo, no fue solo nacionalista. Un grupo de compositores dieron continuidad a la línea iniciada por el romanticismo respecto de vincular la música con la literatura y la pintura. Modest Mussorgsky, escribió en 1874 una suite para piano titulada *Cuadros de una exposición*, que describía una serie de pinturas de su amigo Víktor Hartmann (1834-1873).

Finalmente, en el siglo XX, la música programática recorrerá de la mano del cine una evolución orientada hacia la música incidental, que será con la que se complementa musicalmente el argumento de una obra teatral o cinematográfica, estos aspectos serán potenciados con la radio, la TV y los videojuegos.

Se pueden diferenciar tres tipos de música programática que ya han sido nombrados anteriormente (Ramírez Ros, 2011):

- Música descriptiva: aquella que hace referencia a fenómenos de la naturaleza o determinadas situaciones.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

- Poema sinfónico: composición para orquesta, con un solo movimiento, que hace referencia a una idea extramusical (un poema, una idea, etc.)
- Música incidental: está compuesta para un momento concreto de una obra de teatro, principalmente. Hoy en día correspondería a ciertas bandas sonoras del cine, música compuesta para unas determinadas imágenes.

Ahora que ya hemos investigado sobre la finalidad de la música programática y sus orígenes debemos elegir las obras con las que vamos a trabajar en el aula. Después de tener varias piezas candidatas, hemos decidido trabajar con la música descriptiva. Hemos elegido *Las cuatro estaciones* de Vivaldi, concretamente el concierto nº 1 La primavera. Vivaldi es un compositor italiano del período barroco. Es un conjunto de cuatro conciertos para violín y orquesta que describen con efectos orquestales las estaciones del año con cambios de clima, la naturaleza, lluvia, etc. Consideramos que esta puede ser una buena elección para comenzar a trabajar nuestros objetivos puesto que la misma obra propone el reto de traducir musicalmente las imágenes de los cuatro sonetos, y nosotros vamos a trabajar con la extracción de las diferentes imágenes desde diferentes puntos artísticos. El primer concierto se divide en tres movimientos diferente que iremos trabajando en las distintas partes del proyecto.

1.4. Recorrido artístico por el siglo XX.

Como ya hemos explicado, nuestra propuesta quiere trabajar la sinestesia a través de la música programática, pero también vamos a realizar un viaje por el arte del siglo XX. Este último apartado va a recoger una breve explicación de los conceptos que vamos a trabajar a lo largo de las sesiones.

Arte abstracto

En primer lugar, vamos a trabajar el arte abstracto con Kandinsky como hemos explicado anteriormente. Es una expresión artística cuyo origen gira alrededor de 1910 y propone una nueva realidad alejada del arte figurativo. Para este arte, tanto el color como la forma tienen una propia expresión artística.

La técnica más utilizada es la pintura acrílica, por ello en nuestras sesiones la utilizaremos para trabajar esta expresión. Destacan otros artistas como Marcel Duchamp y Joan Miró.



FIGURA 1 *Pintura con tres manchas*, n.º 196 (1914). Autor: Wassily Kandinsky.
Fuente: Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid

Performance Art

Es un movimiento que tiene sus antecedentes en el año 1916 “con las manifestaciones corporales del Dada y de otras vanguardias del momento” (Palancar, 2013). Se caracteriza por el uso del propio cuerpo como soporte y como obra en sí misma. Aparece una exploración por las propiedades del propio cuerpo creando obras efímeras que utilizan el vídeo y la fotografía para su registro.

Sin embargo, su auge comienza en los años 60, cuando los artistas no se ponen límites. Comienzan a mirar a culturas del pasado para motivarse y hacer comprender sus ideas de la manera más básica. Aparecen temas variados, todo es válido, en las obras podemos encontrar acrobacias, críticas sociales, manifestaciones ecológicas, etc. Todo esto genera un nuevo arte, un arte vivo, con participación del público.

En este movimiento destaca Marina Abramović. “Ha hecho del propio cuerpo un indispensable territorio para la experimentación, tomándolo como materia prima, como campo de batalla” (Lavernia, 2017)



FIGURA 2. *Relation in Time* (1977) de Abramović y Ulay. Fuente: Pomeranz Collection.

En España destaca Esther Ferrer, en su carrera como artista de performances ha participado en festivales españoles y extranjeros. Es considerada una de las mejores artistas de su generación, ganó numerosos premios como el Premio Nacional de Artes Plásticas de España. (Véase fotografía de su obra en Anexo 1)

Instalación artística

Este género forma parte del arte contemporáneo que tuvo su impulso en 1960. Se caracteriza por tomar su propio espacio para componer su obra. En numerosas ocasiones, la obra está abierta para que el espectador pueda interactuar con ella, para crear una experiencia en este ambiente determinado.

Formaba parte del movimiento la idea de que “el arte no era un objeto coleccionable” y por ello las instalaciones eran temporales, pero en la actualidad muchas obras se vuelven permanentes. Cuando tiene lugar en espacios naturales que incorporan el paisaje como parte de la obra se enmarcan en el Land Art.



FIGURA 3. *Fruits, Flowers* de Jeonghwa Choi (2011). Fuente: Google Arts and Culture



FIGURA 4. Instalación de Yayoi Kusama. Fuente: Art Gallery de Fundación Aquae

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Tras esta breve explicación de los movimientos que vamos a trabajar en el aula, explicaremos el recorrido que haremos a través de diferentes técnicas artísticas. Vamos a realizar una breve explicación debido a que profundizaremos en ello en el siguiente capítulo.

En un primer lugar, comenzaremos por utilizar la técnica pictórica seca para plasmar el análisis de la pieza en forma de musicograma. Establecemos un primer nivel de técnica, reflejando un arte figurativo mediante pinturas de madera que nos permitirán realizar los dibujos con una gran cantidad de colores.

En segundo lugar, vamos a evolucionar a un siguiente plano. Comenzaremos con el estudio de la abstracción, desprendiéndonos del arte figurativo, indagando sobre las características del color que propone Kandinsky. Procederemos a realizar el trabajo mediante la técnica pictórica pero esta vez, mediante técnica húmeda, concretamente, pintura acrílica, que nos va a permitir realizar diferentes capas. (Véase un ejemplo de estudio del color y obra abstracta de La primavera en anexo 9 y 10)

Seguimos viajando y llegamos a un tercer nivel en el que vamos a trabajar una fusión de expresiones. Los alumnos van a trabajar sobre las pinturas de Kandinsky a través del cuerpo como lienzo expresivo, realizando una inspiración de la performance, nos va a permitir aprovechar el movimiento expresivo y trabajar la improvisación. Además, vamos a inspirarnos en el caligrama, que consiste en un poema o frase que forma un dibujo o figura sobre el propio poema, que se utilizó en las vanguardias. Los alumnos elegirán una obra de Kandinsky y con ella realizarán el “caligrama”. (Véase ejemplo en anexo 11)

Llegamos al final de nuestro recorrido artístico. Esta vez utilizaremos la técnica escultórica con la creación de una instalación artística que nos va a permitir jugar con el relieve y el espacio, además de utilizar diferentes materiales a elección de los alumnos, pudiendo utilizar materiales naturales, inspirándonos en el Land Art, o utilizando incluso materiales de desecho.

Resumiendo este viaje, podemos ver cómo hemos utilizado diferentes técnicas, comenzado con la técnica pictórica, siguiendo por el uso del propio cuerpo como instrumento, hasta llegar a la técnica escultórica. Con ellos así realizamos un doble viaje por diferentes movimientos artísticos del siglo XX.

2. CAPÍTULO SEGUNDO: DISEÑO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

2.1. Introducción

En este apartado del trabajo, se va a realizar un planteamiento de cómo podría ser la organización y el desarrollo del proyecto en Educación Primaria desde la sinestesia como experiencia artística, logrando la interdisciplinariedad que desarrollaremos a través del Aprendizaje Basado en Proyectos. Se propone un diseño enfocado al alumnado de 6º curso para un trimestre escolar. Con el proyecto desarrollaremos los contenidos que plantea el currículo para este curso. Los puntos en los que vamos trabajar en este capítulo del TFG son un planteamiento de todo el proyecto, sobre su organización y su relación con el currículo y el diseño de la progresión de proyecto con sus respectivas sesiones.

2.2. Metodología

Ya que el propósito de este trabajo es dar a conocer la necesidad de cambio del desarrollo artístico en el aula, tendremos que realizar una intervención que cumpla las expectativas. A pesar de que todavía nos queda mucho camino por recorrer, es cierto que “el mundo de la educación ha experimentado una transformación paulatina en relación a las metodologías de trabajo del aula (Ramos, 2018: 80). Por ello, vamos a trabajar con un enfoque metodológico que se adapte al cambio educativo. Utilizaremos la propuesta metodológica que Ramos expone: Aprendizaje Basado en Proyectos. “Además de ser una metodología que implica un aprendizaje centrado en la creación de experiencias, comparte muchos puntos en común con las estrategias utilizadas para potenciar la capacidad de creación y el interés por el conocimiento artístico” (Ibídem).

El trabajo por proyectos, es fundamental para el aprendizaje por competencias, “se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico” (BOE, 2015). Con este tipo de enseñanza vamos a lograr un aprendizaje significativo y crearemos redes de colaboración con las familias; “se promoverá un proceso activo donde los estudiantes combinen las materias creando experiencias de aprendizaje” (Ramos, 2018: 80).

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Este Proyecto no busca la realización de actividades inconexas, ni pretende quedarse en un mero desarrollo de las destrezas manuales, se busca desarrollar otras capacidades como la creatividad, el conocimiento de las capacidades expresivas corporales y sensitivas, la percepción, el trabajo cooperativo, la autogestión, etc.

A continuación, y, siguiendo con la propuesta, vamos a establecer las cuestiones clave para el diseño.

2.3. Propuesta didáctica: cuestiones clave para el diseño del proyecto

Vamos a responder algunas de las preguntas que nos servirán para la contextualización del trabajo.

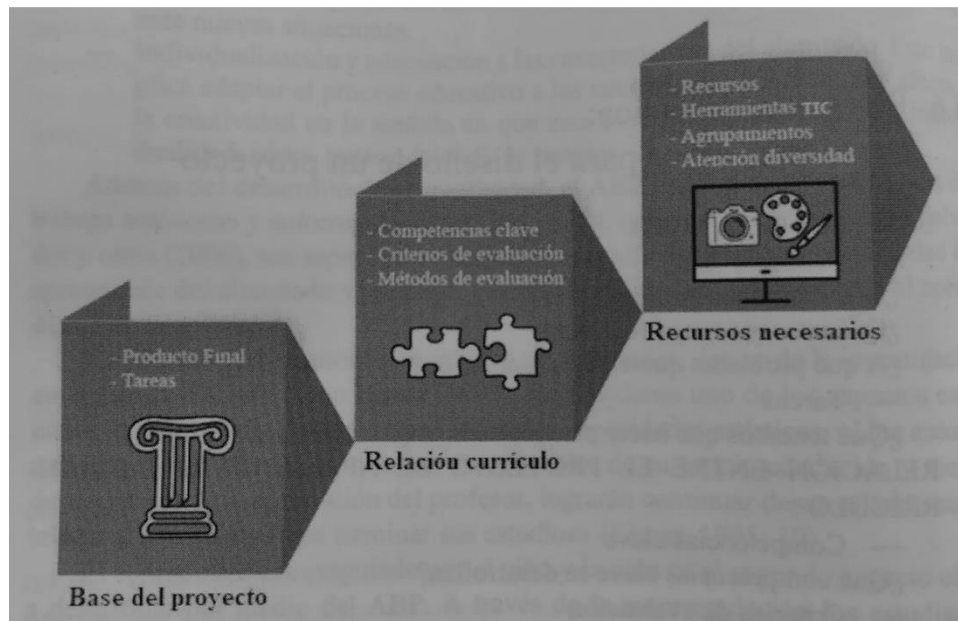


FIGURA 5. Fases para el diseño de un proyecto. Fuente: Nora Ramos Vallecillo

2.3.1. *Base del proyecto*

- PRODUCTO FINAL

¿Qué queremos conseguir?

A través del planteamiento teórico del capítulo anterior y con el diseño que vamos a explicar a continuación queremos lograr verificar la hipótesis que dio inicio a este trabajo.

Hipótesis

El arte sinestésico como experiencia dará lugar a un aprendizaje holístico, un mayor protagonismo del arte en la educación y un desarrollo en el alumno acorde con la realidad en la que nos encontramos.

A partir de este punto, ya podemos empezar a explicar nuestra propuesta para el aula: En primer lugar, comenzaremos por realizar un esbozo sobre el proyecto, qué es lo que queremos conseguir con él y con ello dar lugar a los objetivos que se quieren lograr.

La propuesta va a consistir en la realización de un proyecto en el último trimestre. En dicho proyecto no van a existir las asignaturas, y vamos a trabajar contenidos curriculares de diferentes áreas, interrelacionándolas. El proyecto va a estar orientado hacia tres áreas de contenido: música, plástica y lengua castellana y literatura. El hilo conductor entre las diferentes áreas va a ser un trabajo sinestésico a través de la música programática y el arte del siglo XX. Se realizarán varias sesiones donde los alumnos irán realizando los diferentes trabajos propuestos.

El producto final se conseguirá a través de la unión de todas las actividades realizadas a lo largo del trimestre. Consistirá en la elaboración de una exposición de las obras creadas, donde los alumnos serán los encargados de la exposición y organización, que se enseñará a los padres y con los que se realizará una pequeña actividad a modo de muestra del trabajo realizado.

¿Qué reto queremos resolver?

Queremos conseguir resolver el reto de trabajar varios aspectos del arte unidos como un todo, dando lugar a una educación holística en el que no existan asignaturas como tales para los alumnos, aunque sí que vamos a trabajar varios contenidos de diferentes materias.

Al tratarse de un proyecto interdisciplinar y basado en proyectos se va a trabajar desde algunas de las áreas curriculares del sistema educativo actual que son:

- Música
- Plástica
- Lengua castellana y literatura

¿A qué problemas queremos dar solución?

Vamos a dar solución al enfoque artístico que hay actualmente en el colegio, no solamente queremos conseguir mayor cantidad de horas artísticas también queremos un “tiempo orientado a usar el arte para formar sujetos críticos, responsables, dueños de su voz y de sus vidas” (Imanol, 2018: 9). Queremos lograr un aprendizaje en el que no nos centremos únicamente en el resultado estético final, sino en el desarrollo competencial que el alumno va a conseguir para llegar al producto final. Para ello, se proponen diferentes sesiones en las que se va a valorar la capacidad de investigación, puesta en práctica y resolución de problemas que el resultado del trabajo por sí mismo.

2.3.2. Relación entre el proyecto de aprendizaje y el currículo

- COMPETENCIAS CLAVE

¿Qué competencias clave se desarrollan?

DeSeCo (2003): competencia “supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz” (citado en ECD 65/2015). Los alumnos van a adquirir un conocimiento a través de la participación activa, mediante el aprendizaje globalizado vamos a conseguir el desarrollo máximo de las competencias.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Mediante la metodología utilizada vamos a desarrollar numerosas competencias como la comunicación lingüística, puesto que dentro de las prácticas que vamos a llevar a cabo el alumno será un agente comunicativo que produce y recibe con el resto de interlocutores, deberá ser capaz de desarrollar sus propias ideas y de debatir con el resto. Además, vamos a trabajar la competencia digital, desarrollando destrezas de búsqueda de la información, utilizándolas de manera creativa y crítica, la tecnología va a ser utilizada como soporte de búsqueda para la resolución de problemas. Trabajaremos la competencia de aprender a aprender ya que los alumnos van a ser los que van a organizar su propio aprendizaje y el profesor va a ser el que se encargue de generar la curiosidad por aprender, de manera que los estudiantes serán los protagonistas tanto del proceso como del resultado de su aprendizaje, consiguiendo sus metas y produciéndose en él la “percepción de autoeficacia”. Se va a dar gran importancia a la competencia social y cívica puesto que se va a desarrollar la capacidad de resolver conflictos, la toma de decisiones, un trabajo cooperativo basado en el respeto mutuo, la convivencia y una evaluación a través del diálogo.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor también adquiere un gran desarrollo en este proyecto, ya que los alumnos deben implicarse en la resolución, planificación y gestión del conocimiento, sus propias habilidades y actitudes, para conseguir alcanzar los objetivos que se proponen. Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Este trabajo aboga una educación de ciudadanos emprendedores, alumnos que piensen de forma creativa. Queremos conseguir, como dice el BOE (2015): “el desarrollo de actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor.” (p. 6999) Queremos lograr la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos. El diseño pretende desarrollar la creatividad e imaginación y sentido crítico y de la responsabilidad, en cuanto a los alumnos se les propone el proyecto, ellos deben ser lo que tienen que sacarlo adelante. Finalmente, la competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer y valorar con espíritu crítico, con una actitud respetuosa, las manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

como fuente de enriquecimiento y disfrute. Destacaremos la habilidad de la utilización de los códigos artísticos como medio de comunicación y expresión.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

¿Qué criterios de evaluación se van a utilizar?

Para que el proyecto pueda realizarse debemos construirlo sobre una base curricular lógica, y por ello, además de las competencias, también vamos a evaluar el aprendizaje a través de los criterios y estándares curriculares. Los criterios y estándares seleccionados provienen de las tres áreas con las que estamos trabajando. A continuación, se muestran las tablas que recogen los criterios y estándares que se van a evaluar a lo largo del proyecto y los instrumentos de evaluación que vamos a utilizar para ello. Los instrumentos de evaluación serán explicados con mayor detenimiento en la siguiente cuestión.

TABLA 1. Criterios y estándares del área de Educación Plástica

Educación Plástica		
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Indicadores de logro
<p>Crit.EA.PL.1.2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos, con especial atención a las manifestación artísticas de la Comunidad Autónoma de Aragón, comprendiendo de manera crítica su significado y función social como instrumento de comunicación personal y de transmisión de valores culturales, siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a</p>	<p>Est.EA.PL.1.2.1. <u>Analiza de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas y en movimiento atendiendo al tamaño, formato, volumen, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...).</u></p>	<p>- Analiza obras respecto de su técnica artística y su estilo para identificar sus características.</p>

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

partir de los conocimientos adquiridos.		
Crit.EA.PL.2.1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.	Est.EA.PL.2.1.1. <u>Utiliza el punto, la línea, el plano y el color al representar el entorno próximo y el imaginario con diferentes materiales y técnicas plásticas.</u>	- Representa en entorno imaginario con diferentes materiales y diferentes técnicas artísticas (dibujo, pintura y escultura)
Crit.EA.PL.2.2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual para expresar sus emociones utilizando diferentes recursos gráficos.	Est.EA.PL.2.2.1. Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones.	- Elabora una obra teniendo en cuenta las características del color.
	Est.EA.PL.2.2.3. Conoce la simbología de los colores fríos y cálidos, y su intención comunicativa, y aplica dichos conocimientos para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas que realiza.	- Crea una obra a través de las sensaciones que le produce la música y las plasma a través del color.
	Est.EA.PL.2.2.6. Distingue el tema o género de obras plásticas, su autor y su época.	- Investiga sobre un autor y su técnica.

TABLA 2. Criterios y estándares del área de Educación Musical

Educación Musical		
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Indicadores de logro

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

<p>Crit.EA.MU.1.1. Utilizar la escucha musical para indagar en las posibilidades del sonido de manera que sirvan como marco de referencia para creaciones propias.</p>	<p>Est.EA.MU.1.1.1. <u>Identifica, clasifica y describe utilizando un vocabulario preciso las cualidades de los sonidos del entorno natural y social como elemento imprescindible para la práctica de la interpretación y la creación musical de sus propias obras.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza la estructura de obras musicales. - Describe las cualidades del sonido.
<p>Crit.EA.MU.3.1. Adquirir capacidades expresivas y creativas que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social.</p>	<p>Est.EA.MU.3.1.1. Identifica y utiliza el cuerpo como medio de expresión y como forma de interacción social en la práctica de la expresión corporal, la dramatización y la danza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza su cuerpo para representar las sensaciones que le produce una obra.
	<p>Est.EA.MU.3.1.5. Inventa e interpreta coreografías sencillas de piezas musicales de diferentes estilos de acuerdo a la estructura formal demostrando un dominio corporal, espacial y temporal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inventa e interpreta y escenifica una coreografía de una pieza musical concreta.

TABLA 3. Criterios y estándares del área de Lengua castellana y Literatura

Lengua castellana y Literatura		
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Indicadores de logro
<p>Crit. LCL. 1. 1. Participar en situaciones de comunicación, dirigidas (por ejemplo: asambleas) o espontáneas (diálogos y conversaciones), respetando las normas de comunicación: turno de palabra, escucha activa.</p>	<p>Est.LCL.1.1.1. Usa la lengua oral en asambleas, diálogos y conversaciones espontáneas como forma de comunicación con los demás y de expresión de sus ideas y pensamientos personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene un diálogo y una comunicación correcta con el resto de compañeros y con el profesor. - Trasmite sus ideas y escucha y respeta las de los demás. - Es capaz de mantener los
	<p>Est.LCL.1.1.2. <u>Trasmite las ideas con claridad y coherencia.</u></p>	

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

	<p>Est.LCL.1.1.3. <u>Escucha las intervenciones de los compañeros, mostrando respeto por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.</u></p> <p>Est.LCL.1.1.4. Aplica las normas socio-comunicativas: espera de turnos, escucha activa, participación respetuosa y primeras fórmulas de cortesía.</p>	<p>turnos de participación en un diálogo o debate.</p>
<p>Crit.LCL.5.4. Producir a partir de modelos dados textos literarios en prosa o en verso, con sentido estético y creatividad: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, y fragmentos teatrales.</p>	<p>Est.LCL.5.4.1. Crea textos literarios (cuentos, poemas, canciones y pequeñas obras teatrales) a partir de pautas o modelos dados utilizando recursos léxicos, sintácticos, fónicos y rítmicos en dichas producciones.</p>	<p>- Escribe de manera creativa un texto literario, utilizando recursos literarios como la sinestesia y la metáfora.</p>

- MÉTODOS DE EVALUACIÓN

¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?

Como vemos en las tablas anteriores, con el proyecto vamos evaluar a los alumnos a través de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que pertenecen a las tres áreas. Para facilitar este proceso se han creado indicadores de logro que ayuden a verificar y observar la realización de cada estándar. Hay estándares que tienen uno o varios indicadores, y hay otros que comparten un mismo indicador de logro. Vamos a evaluar los estándares mediante las diferentes actividades que se plantean en cada sesión, que, en su conjunto, nos llevará a la consecución de los objetivos. Además, dichas actividades se evaluarán mediante una rúbrica individual sobre el proceso de aprendizaje que lleva cada alumno. (Véase rúbrica de evaluación en anexo 2)

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Además, para la evaluación del trabajo, y como recomienda el BOE se realizará un portafolio. Arter y Spandel (1992) ofrecen una definición:

Una colección de trabajos del estudiante que nos cuenta la historia de sus esfuerzos, su progreso y logros en un área determinada. Esta colección debe incluir la participación del estudiante en la selección del contenido del portafolio, las guías para la selección, los criterios para juzgar méritos y la prueba de su autorreflexión. (Citado en Klenowski, 2005: 13)

Esta definición destaca la implicación activa que el alumno debe tener de su propio aprendizaje y su evaluación. Incluye la evaluación como parte de su aprendizaje. Es importante incluir la autorreflexión para que los alumnos evalúen su propio conocimiento. Fersnten (2005) dice que el portafolio es un recipiente de otros documentos como ejercicios, dibujos, o cualquier trabajo que el profesor indique que estará asociado a los objetivos de aprendizaje. Va más allá de la evaluación puesto que involucra a los participantes. Con este método vamos a promover el diálogo entre el profesor y los estudiantes acerca de la naturaleza de su trabajo personal.

El portafolio será realizado por cada grupo, y en él se deberá recoger un diario de seguimiento de lo que se ha hecho cada día, los alumnos explicarán las actividades realizadas, así como una reflexión de cómo han trabajado, sus dificultades, sus logros, etc. (Véase ficha de seguimiento en anexo 3) Además, se realizará un glosario en el que investigarán sobre los conceptos que se han trabajado en cada sesión. El portafolio será entregado al final del proyecto y el profesor lo evaluará mediante una rúbrica. (Véase rúbrica del portafolio en anexo 4) Además del portafolio, se evaluará el desarrollo individual de cada alumno a través de una rúbrica que tendrá el profesor y otra rúbrica de coevaluación que rellenará cada integrante del grupo respecto de sus compañeros. (Véase rúbrica de coevaluación en anexo 5)

También va a ser imprescindible una coevaluación en las exposiciones y correcciones de los trabajos. Será una evaluación a través del debate y el diálogo en la que los alumnos aprendan a revolver sus obras a través del pensamiento crítico y respetuoso, el profesor llevará un seguimiento de las ideas para poder guiarlos y así lograr un feed-back evaluativo.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

- CONTENIDOS CURRICULARES

¿Qué contenidos se van a trabajar?

Hemos decidido añadir esta última cuestión por su relación con el currículo. Los contenidos que vamos a trabajar aparecen en las siguientes tablas, organizados por áreas, sin embargo, en las sesiones se trabajan unidos, sin distinción de la materia.

TABLA 4. Contenidos curriculares trabajados: Educación Plástica

Educación Plástica	
Bloque 1: Educación Audiovisual	<ul style="list-style-type: none">- Indagación sobre las posibilidades plásticas y expresivas de los elementos naturales de su entorno.- Uso intencionado de la imagen como instrumento de comunicación.
Bloque 2: Expresión Artística	<ul style="list-style-type: none">- El entorno natural, artificial y artístico: posibilidades plásticas de los elementos naturales y su uso con fines expresivos.- Elaboración de obras utilizando técnicas mixtas de manera individual y/o colectiva.- Elaboración de documentos relacionados con obras, creadores y manifestaciones artísticas.

TABLA 5. Contenidos curriculares trabajados: Educación Musical

Educación Musical	
Bloque 1: Escucha	<ul style="list-style-type: none">- Reconocimiento de elementos musicales de piezas escuchadas e interpretadas en el aula y su descripción utilizando una terminología musical adecuada.- Identificación y representación corporal o gráfica de formas musicales con repeticiones iguales y temas con variaciones.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Bloque 3: La música, el movimiento y la danza	<ul style="list-style-type: none"> - Exploración de las posibilidades expresivas y creativas del cuerpo entendido como medio de expresión musical. - Ejecución de movimientos fijados e inventados a partir de estímulos visuales, verbales, sonoros y musicales.
--	---

TABLA 6. Contenidos curriculares trabajados: Lengua Castellana y Literatura

Lengua Castellana y Literatura	
BLOQUE 1: Comunicación oral: escuchar, hablar y conversar.	<ul style="list-style-type: none"> - Situaciones de comunicación, espontáneas (diálogos, conversaciones) o dirigidas (asambleas), con distinta intención comunicativa (rutinas de aula, expresión de experiencias, recopilación de lo trabajado, etc.) utilizando un discurso que empieza a ser ordenado y expresado con progresiva claridad.
Bloque 3: Escribir	<ul style="list-style-type: none"> - Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.
Bloque 5: Educación literaria	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de textos literarios en prosa o en verso, valorando el sentido estético y la creatividad: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, y teatro. - Identificación de recursos literarios

2.3.3. La estructura del proyecto a través de los recursos necesarios

- RECURSOS

¿Qué personas deben implicarse?

En este proyecto van a implicarse los profesores de ciclo para conseguir una negociación de cambio del horario, y especialmente los profesores que imparten cada área que serían los encargados de llevar a cabo el proyecto. Además de contar con los alumnos de 6º curso. La progresión ha sido pensada para una clase, pero podría ser perfectamente aplicable a todas las vías de 6º. Además de contar con la ayuda de las familias para la realización de disfraces y decorado y se su presencia el día de la inauguración. Podrán ser partícipes del proyecto todo el alumnado y personal que quiera visitar la exposición.

¿Qué materiales son necesarios?

Los materiales necesarios han sido descritos en cada una de las sesiones.

- AGRUPAMIENTOS

¿Cómo se va a agrupar el alumnado?

Los alumnos van a trabajar en la mayoría de las sesiones en grupos. Los grupos serán realizados desde el principio del proyecto y van a trabajar con el mismo grupo hasta el final. El grupo será realizado teniendo en cuenta las cualidades de cada miembro y sus necesidades individuales. Juntos deberán realizar los trabajos mandados y el portafolio de seguimiento y evaluación.

¿Cómo vamos a organizar el aula-espacio?

La mayoría de las sesiones serán impartidas en el aula ordinaria, exceptuando un par de sesiones que serán en la sala de informática en el que caso de que no pudieran conseguir portátiles para el aula.

2.4. Objetivos

Una vez respondidas las preguntas para el diseño del proyecto podemos establecer los objetivos que queremos conseguir a lo largo del curso académicos.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

2.4.1. Objetivos generales

- Realizar diferentes producciones artísticas de manera cooperativa, donde se asuman distintas funciones, colaborando por la resolución del producto final satisfactorio, valorando el esfuerzo y la motivación, generando un clima de trabajo positivo.
- Investigar las posibilidades del sonido, la imagen, el movimiento, la comunicación y la escritura y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, generando un ambiente de participación activa.
- Conocer y aprovechar las posibilidades expresivas de la imagen, materiales y técnicas diversas, a través de la indagación, creación, experimentación e improvisación.
- Utilizar los diferentes lenguajes artísticos con fines expresivos y comunicativos, logrando un aprendizaje experiencial.
- Generar una motivación en los alumnos por el arte y una confianza en sí mismos y en sus producciones artísticas, respetar las obras de los demás y saber expresar y recibir opiniones constructivas.

2.4.2. Objetivos específicos

- Trabajar los diferentes planos del arte a través de la música programática.
- Valorar el concepto de sinestesia.
- Indagar sobre Kandinsky, sus características y repercusión de su obra para el arte.
- Realizar diferentes técnicas artísticas, trabajando el plano pictórico, el plano escultórico y el plano audiovisual.
- Respetar las creaciones propias y de los compañeros.
- Utilizar el arte como medio de comunicación.
- Elaborar un portafolio grupal que recoja los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto, así como de los trabajos elaborados para lograr la autoevaluación y reflexión del alumnado.
- Construir un foro donde los alumnos muestren a los padres el trabajo realizado a lo largo de las sesiones.

2.5. Secuenciación

El proyecto va a estar planteado para el curso 2018/2019 en el ciclo de 6º de Educación Primaria de la provincia de Zaragoza. Está pensado para desarrollarse en el segundo y tercer trimestre, es decir, del mes de abril a junio. Y realizaremos una sesión por semana que durará tres horas, cogiendo una hora de cada área trabajada.

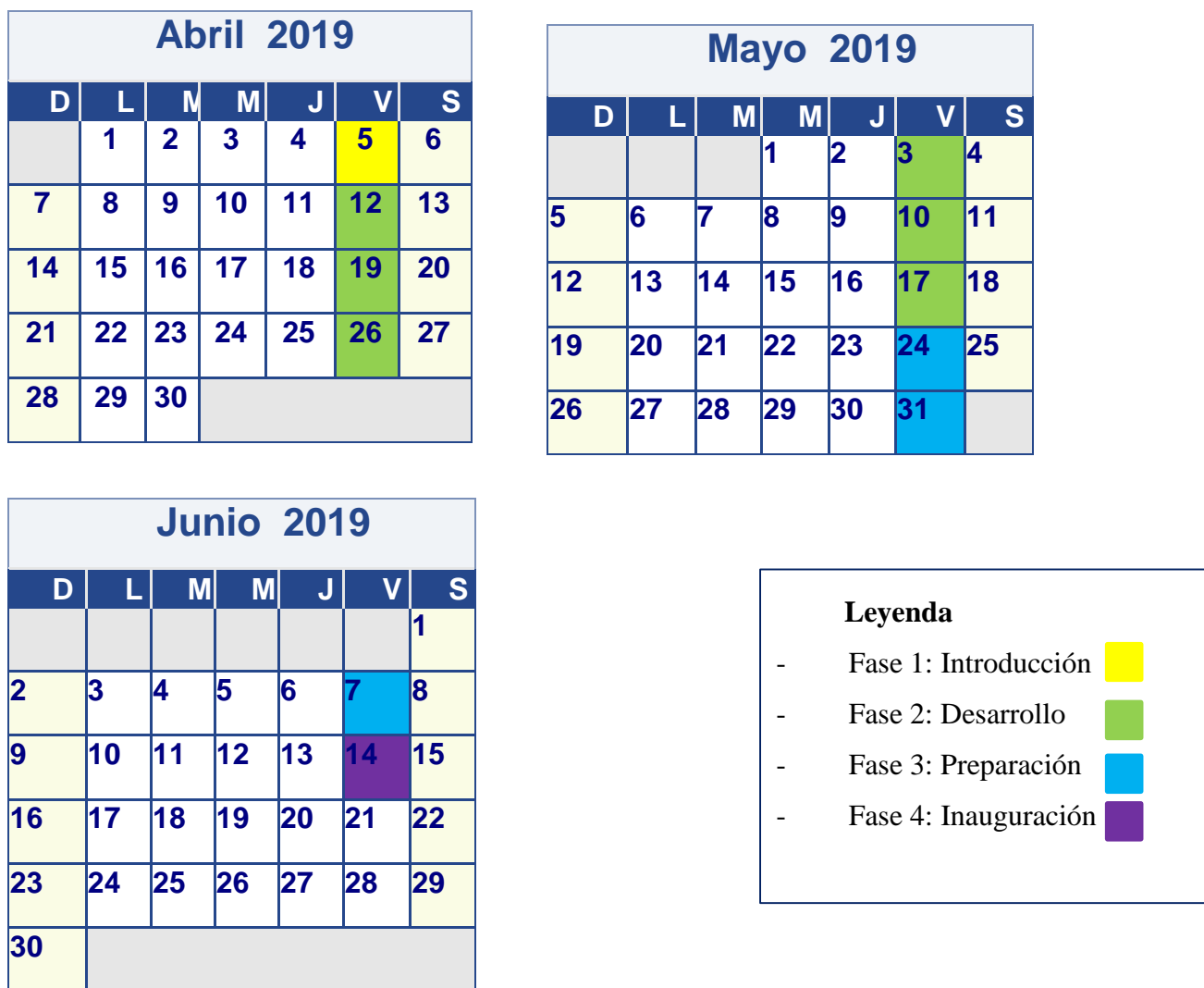


FIGURA 6. Calendario con las fases del proyecto. Fuente: la autora

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX



FIGURA 7. Diagrama de las fases del proyecto. Fuente: la autora

El proyecto ha sido planteado en un total de diez sesiones que han sido clasificadas en 4 fases diferentes¹:

2.5.1. Fase 1: Introducción

En esa fase vamos a presentar el proyecto, en qué va a consistir, el producto final al que tienen que dar solución y los objetivos que tienen que alcanzar. Además, vamos a explicar cómo va a ser la evaluación y el portafolio grupal que se va a entregar en la última sesión. Se establecerán los grupos y se repartirán los materiales. Para que no sea una clase demasiado densa y para preparar a los alumnos con algunos ejercicios en los que trabajemos a través de la música programática, y concretamente con La primavera de Vivaldi. Hemos realizado un póster que se colocará en el aula antes de empezar el proyecto. (Véase póster promocional en anexo 6)

El proyecto para los niños se va a titular El legado de Kandinsky, y partirá de la historia ficticia sobre que Kandinsky se había propuesto pintar La primavera de Vivaldi, pero como no pudo hacerlo decidió encargarles a futuros artistas la misión de cumplir su deseo y mostrarlo al mundo en forma de exposición. Que los artistas entendieran la importancia de la unión de sensaciones y pudieran trabajarlas.

¹ Las sesiones no han sido llevadas a cabo, pero se ha realizado una organización temporal para lograr un acercamiento coherente a la realidad.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

TABLA 7. Sesiones de la fase 1

Proyecto: El legado de Kandinsky	
Sesión 1: Comienza la aventura	
Fecha	5/4/2019
Tipo	Sesión de enseñanza
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar el proyecto. - Realizar los grupos. - Realizar diferentes actividades sinestésicas preparatorias para lograr el acercamiento de los alumnos a la sinestesia y lograr su preparación para la fase de desarrollo.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La sinestesia - Creación literaria: el poema - Recurso literario: la sinestesia - Análisis de instrumentos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Pintura acrílica - Papel pautado - Instrumentos
	<p>Realizaremos la presentación del proyecto, y para conseguir motivar a los alumnos, lo haremos a través de una vídeo</p>

Descripción y temporalización

presentación que genere curiosidad sobre lo que vamos a trabajar.

Después comenzaremos con la explicación de los objetivos que tiene el proyecto y el planteamiento del producto final al que se quiere llegar.

Una vez divididos los grupos, que ya habrán sido elaborados por los profesores previamente y teniendo en cuenta las características individuales del alumnado, procederemos a realizar una pequeña actividad para que las explicaciones no sean demasiado densas.

Actividad 1: Análisis del segundo movimiento (25')

Con esta actividad se pretende potenciar la espontaneidad en la expresión corporal. El movimiento será inspirado a través de la música descriptiva. Para ello vamos a trabajar con el segundo movimiento de La Primavera, que a través de los instrumentos nos describe la siguiente escena:

- El sueño del pastor a través de la melodía del violín.
- El murmullo de las plantas por el efecto de la brisa mediante el acompañamiento de violines.
- El ladrido del perro a través de golpes de arco de las violas.

En la primera escucha los alumnos deberán comenzar tumbados en el suelo y moviéndose con la música y con los ojos cerrados, y cuando estén preparados podrán ir levantándose y moviéndose como quieran. Cuando acaba el movimiento, hablaremos de las escenas que se imaginaban y sobre los instrumentos que escuchaban.

Les contaremos de qué trata la historia que nos quiere contar el autor e iremos escuchando las diferentes voces de instrumentos. Iremos pintando las diferentes voces con las manos y cuando ya sean capaces de escucharlas, haremos grupos de 3 y con pintura acrílica irán pintando el personaje que les ha tocado.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

	<p>Después continuaremos con las explicaciones y el reparto de materiales, como las hojas de diario de seguimiento. (Anexo 3)</p> <p><u>Actividad 2: sabores y colores (60')</u></p> <p>La siguiente actividad consiste en trabajar con el recurso literario de la sinestesia. En primer lugar, los alumnos trabajarán en grupos, y tendrán que asignar a cada sabor un color (por ejemplo: dulce y rosa) creando una lista de relaciones. Después se les explicará que es la sinestesia y se repartirá una hoja con ejemplos donde deberán encontrar la sinestesia y analizarla. (Anexo 7) Después, tendrán que realizar un poema en el que se incluya el recurso literario que queremos trabajar. Una vez que lo hayan realizado, tendrán que exponerlo y para ello deberán preparar una pequeña escenificación libre, podrán poner música de fondo o incluso crear con instrumentos del aula de música. Después cada grupo enseñará su poema.</p>
Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none">- Diario de seguimiento.

2.5.2. Fase 2: Desarrollo

En esta fase se encuentran las sesiones en las que se van a realizar los diferentes trabajos que después serán expuesto en la exposición. Todos los trabajos van a partir del concierto La primavera de Vivaldi, y en este caso el primer movimiento. Encontramos cinco sesiones, de la segunda a la sexta.

Todas las sesiones serán recogidas en el portafolio a través del diario de seguimiento, y algunos días se enviarán tareas extra sobre la indagación de los contenidos trabajados.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

TABLA 8. Sesiones de la fase 2

Sesión 2: Análisis de La Primavera de Vivaldi	
Fecha	12/4/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar la estructura de La primavera de Vivaldi: Primer movimiento. - Crear una tabla de colores estableciendo la relación entre sonido-sensación-color. - Realizar un musicograma a través de la técnica pictórica seca. (Ejemplos de musicograma en anexo 8)
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La Primavera de Vivaldi. - Cualidades del sonido: intensidad. - Tema con variaciones: ritornello.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Una cartulina blanca por equipo. - Pinturas de madera. - Ordenador/ dispositivo reproductor del movimiento.

Descripción y temporalización

Se va a realizar un análisis de la pieza para extraer su estructura mediante el movimiento expresivo.

Actividad 1: Descubrir el ritornello (10')

Vamos a trabajar la estructura mediante la búsqueda de la parte que se repite. Para ello primero realizaremos el primer ejercicio en el suelo. Todos los alumnos se tumbarán en el suelo con los ojos cerrados, puesto que esta será la manera de desinhibición para después pasar a niveles superiores. Comenzarán haciendo una primera escucha donde deberán moverse a través de un dedo. Tendrán que imaginar que están pintando un cuadro, por lo que deberán pintar acompañando la música, es decir, si la música es suave o fuerte deberán reflejarlo. Cuando aparezca el ritornello deberán levantar el brazo para que sepamos si saben cuál es. En caso de que no lo descubran les ayudaremos.

Actividad 2: Análisis de los episodios (30')

En la siguiente escucha toca analizar el resto de partes, y para ello las dividiremos en episodios. Haremos una escucha en la que los alumnos irán moviéndose por la clase como quieran, con su cuerpo deben reflejar lo que la música les evoca. Y pararemos para que expliquen qué se imaginan. Después iremos analizando en primer episodio, se irán moviendo y seguidamente en una hoja apuntarán lo que se imaginan que está pasando y qué colores utilizarían para expresar la imagen. Lo mismo con los episodios siguientes, y finalmente explicaremos las conclusiones obtenidas y las ideas que Vivaldi quería plasmar. Entonces estableceremos un esquema con las diferentes partes del movimiento para que los alumnos puedan realizar el musicograma.

Actividad 3: Creación de la paleta de colores para cada episodio

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

(20')

Por grupos comenzarán a comentar que paleta de colores han elegido ellos justificándolo y entre todos tendrán que crear una paleta común.

Actividad 4: Creación del boceto (30')

En primer lugar, deberán realizar un boceto en sucio con las imágenes que van a utilizar para cada parte y después enseñárselo al profesor para que se lo corrija. Una vez tengan el boceto corregido podrán realizar el musicograma.

Actividad 5: Realización del musicograma (Hasta el final de la sesión, 90' apróx.) Tendrán que realizar el musicograma en una cartulina y pintarlo con pinturas de madera. Si no se acaba tendrán que traerlo terminado para el día siguiente. (Anexo 8)

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de seguimiento. - Indagar sobre Vivaldi y su obra Las cuatro estaciones. - Definición de musicograma.
Tareas para la siguiente sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Terminar el musicograma en caso de que no haya dado tiempo. - Preparar la exposición del musicograma.
Sesión 3: Dramatización de La Primavera	
Fecha	26/4/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Exponer el musicograma grupal. - Crear una representación escenográfica de La primavera. - Trabajar la estructura musical a través del movimiento expresivo.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Una sala con espacio.
Descripción y	<p style="text-align: center;"><u>Actividad 1: Exposición y corrección del musicograma y establecimiento de un musicograma común. (60')</u></p> <p>Cada grupo saldrá a exponer su musicograma, explicando los colores y dibujos elegidos. Después se pondrá la pieza y se irá señalando la parte en la que se encuentran. Seguidamente, el resto de alumnos deberán corregirlo. Deberán ver si están todas las partes.</p>

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

temporalización	<p>Se corregirá entre todos para establecer una estructura correcta común y en base a esta poder realizar la escenificación de los episodios.</p> <p><u>Actividad 2: Escenificación de cada episodio (30')</u></p> <p>A cada grupo le tocará una parte del musicograma y tendrá que encargarse de escenificarla. Después lo expondrán y con ayuda del resto de compañeros se mejorará.</p> <p><u>Actividad 3: Ensayo y escenificación general (90')</u></p> <p>Finalmente, se realizará el conjunto de la pieza, y se aprenderá, ya que cada grupo deberá preparar su disfraz y escenificar su parte el día de la exposición.</p>
Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de seguimiento.
Tareas para la siguiente sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Traer los materiales necesarios. - Investigar en casa sobre Kandinsky.
Sesión 4: Kandinsky pinta La primavera de Vivaldi	
Fecha	3/5/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre Kandinsky y su técnica. - Crear una obra a través de su técnica, teniendo en cuenta factores como el color, perspectiva, profundidad, luminosidad, trazo, etc. - Utilizar la técnica pictórica húmeda: acrílicas.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Vida y técnica de Kandinsky. - La abstracción y su repercusión. - Técnica húmeda con acrílicas.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Acrílicas y pinceles - Periódicos - Un ordenador por grupo
Descripción y temporalización	<p style="text-align: center;"><u>Actividad 1: Investigación sobre Kandinsky y su técnica (60’)</u></p> <p>En grupos y con un ordenador se realizará una investigación sobre la técnica del autor y se realizará una tabla de características que se recogerá en el portafolio y que deberán plasmar en la obra que se va a crear.</p> <p style="text-align: center;"><u>Representación de los sonidos de La Primavera a través del arte abstracto (120’)</u></p> <p>La obra pictórica va a consistir en plasmar el movimiento de La Primavera a través de las características recogidas. Puesto que el arte que vamos a trabajar es un arte no figurativo, no va a consistir en plasmar los objetos que nos evoca la música, sino la representación del sonido a través de la forma y el color.</p> <p>Para ello ya habíamos realizado una paleta de colores en la sesión dos. Ahora a partir de ella vamos a decidir las diferentes formas con las queremos representar los sonidos. (Ejemplo en anexo 10)</p>
Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de seguimiento. - Informe sobre la biografía del autor su técnica y pegado de 3 – 4 obras. - Características del arte abstracto de Kandinsky.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

Sesión 5: Tocamos las pinturas de Kandinsky y hacemos un caligrama abstracto	
Fecha	10/5/2019
Tipo	Sesión de enseñanza aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Realizar una performance.- Seguir trabajando con obras de Kandinsky.- Utilizar el vídeo como recurso para registrar las obras.- Crear un caligrama inspirado en una de las obras del autor.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">- Performance Art.- La metáfora como recurso estilístico literario.- El caligrama como técnica literaria vanguardista.
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Instrumentos del aula de música.- Pinturas y estuche para el caligrama.- Cámara de vídeo.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Descripción y temporalización	<p><u>Actividad 1: Bailamos los cuadros (15’)</u></p> <p>Esta actividad va a ser muy diferente a lo que los alumnos están acostumbrados a realizar. Nos hemos movido expresando la música y ahora vamos a movernos a través de lo que los cuadros nos hagan sentir. Pondremos varios cuadros de Kandinsky y de arte abstracto y los alumnos deberán moverse y expresarse con lo que los cuadros les evocan.</p> <p><u>Actividad 1: Tocamos los cuadros de Kandinsky (80’)</u></p> <p>Primero, explicaremos en qué consiste una performance y mostraremos ejemplos. Cada grupo va a seleccionar un cuadro abstracto y lo imprimiremos. En base a él los alumnos tendrán que realizar una performance y uso de instrumentos para conseguir ambientar el cuadro. Después cuando lo tengan lo grabaremos y editaremos para proyectarlo el día de la exposición.</p> <p><u>Actividad 2: Realizamos un caligrama abstracto (80’)</u></p> <p>Recordaremos a los alumnos en qué consistía la metáfora y a través del cuadro que han elegido tendrán que realizar un poema que describa el cuadro escogido anteriormente, donde aparezca la metáfora. Después se pondrá en forma de caligrama, ya que esta era una técnica literaria vanguardista. Se podrá pintar y dibujar libremente. (Véase ejemplo en anexo 11)</p>
Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de seguimiento. - Performance Art, investigar sobre un actor y colocar fotos sobre alguna de sus obras.
Tareas para la siguiente sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Traer materiales para la realización de la instalación. - Pinturas, pegamento, tijeras...
Sesión 6: Instalación artística	

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Fecha	17/5/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Realizar una salida a un parque para recoger materiales.- Crear una instalación artística a través de La Primavera en los pasillos del ciclo con materiales naturales y reciclados.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">- Instalación artística.- Land Art.
Espacio	<p>El espacio dependerá de la decisión del hipotético colegio. Como primer plan, consistiría en la realización de la instalación artística en un aula de infantil como aprendizaje servicio, para crear una obra en la que hagan partícipes a otros alumnos, pero si el colegio no diese permiso, como plan alternativo, utilizaríamos el pasillo del ciclo para la redecoración del espacio.</p>

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

Descripción y temporalización	<p><u>Actividad 1: Recogida de materiales (60')</u></p> <p>Se explicará la sesión y en qué consiste el siguiente trabajo. Se realizará una salida al parque más cercano para recoger materiales naturales, que posteriormente serán decorados y utilizados para la realización de una instalación artística inspirada obra musical con la que hemos estado trabajando. Los alumnos deberán recoger los materiales con su grupo.</p> <p><u>Actividad 2: Creación de la instalación (120')</u></p> <p>Cuando ya se hayan recogido los materiales, se volverá a clase y el profesor enseñará ejemplos sobre instalaciones artísticas, después, cada equipo decorará y creará sus materiales, después se debatirá sobre cómo se realizará la distribución, si se distribuirán zonas por grupos o todos se encargan de cada espacio. Cuando se hayan organizado podrán comenzar a crear la instalación.</p> <p>(Ejemplos en anexo 12)</p>
Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none">- Diario de seguimiento.- Tendrán que investigar sobre qué es una instalación artística y elegir uno de los autores que les daremos, para recoger información sobre su obra. Tendrán que poner 3-4 fotos de sus obras.
Tareas para la siguiente sesión	<ul style="list-style-type: none">- A cada grupo se le asignará una escena sobre la que tendrán que traer ideas y un diálogo preparados para ganar tiempo en la sesión siguiente.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

2.5.3. Fase 3: Preparación de la exposición

En esta fase se encuentran las sesiones que tienen por objeto la preparación de la exposición final para los padres. En ella se van a preparar los papeles de cada alumno, los trajes y decorados. Consta de tres sesiones, de la siete a la nueve.

TABLA 9. Sesiones de la fase 3

Sesión 7: Creación de diálogos y personajes	
Fecha	24/5/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Crear los diálogos y personajes de la exposición. - Repartir los papeles. - Ensayar baile.
Descripción y temporalización	<p><u>Actividad 1: Creación de los diálogos y explicaciones</u></p> <p>La exposición va a contar con diferentes personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guías del museo. - Danzantes - Kandinsky - Vivaldi - Pintores y personajes de ambiente - ... <p>Los alumnos van a ser los que modifiquen los diálogos, el profesor habrá escrito algunas pautas y traerá información referente a la biografía de Kandinsky y Vivaldi.</p> <p>Escena 1: La sala con todas las obras realizadas (musicograma, La Primavera abstracta, el videoarte y el caligrama) aquí se hablará de la vida de los dos artistas trabajado y habrá personajes actuando de fondo, creando la ambientación.</p> <p>Escena 2: realización de la danza de La primavera que mostrarán a los padres y se realizará una actividad sinestésica.</p> <p>Escena 3: muestra de la instalación artísticas.</p>

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

Actividad 2: reparto de personajes y lectura de los textos.

Repartiremos los papeles y los leerán para que trabajemos con ellos la postura, gestos y entonación. Tendrán que aprendérselo en casa.

Plan A) En caso de que sobrase tiempo ensayaríamos el baile.

Plan B) En caso de que faltara tiempo tendríamos que coger alguna clase más de lengua para poder trabajar los textos.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

Tareas del portafolio	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de seguimiento.
Tareas para la siguiente sesión	<ul style="list-style-type: none"> - Traer materiales para los disfraces, dependiendo del personaje. - Goma eva, camisas, ropa de colores...
Sesión 8: Decorados y disfraces	
Fecha	24/6/2/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Preparar disfraces y escenarios. - Ensayar escenas.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales para los disfraces - Materiales para los imanes: plastificadora e imanes.
Descripción y temporalización	<p>En esta sesión se prepararán los decorados y se colgarán las obras para la exposición. Los decorados consistirán en las propias obras que se han realizado que se distribuirán por diferentes secciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poemas de la sesión 1. - Musicogramas - Cuadros abstractos sobre La primavera. - Vídeo de la performance en el proyector. - Caligramas <p>Dependiendo del tiempo que tengamos, se podrán realizar decorados impresos sobre los movimientos trabajados e incluso se podrán realizar más obras para ambientar la sala.</p> <p>Los disfraces serán sencillos, utilizando ropa colorida y goma eva para su creación, se utilizarán ropas que los alumnos ya tienen en</p>

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

	casa para que el gasto sea mínimo.
Tareas del informe	- Diario de seguimiento.
Tareas para la siguiente sesión	- Ensayar los diálogos y traer los disfraces para dejarlos preparados.
Sesión 9: Ensayo general	
Fecha	7/6/2019
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	-Finalizar decorados - Ensayar toda la exposición
Descripción y temporalización	En esta sesión se dejará todo preparado para el siguiente viernes y se hará un ensayo general de todas las escenas, el baile, etc. Los disfraces se dejarán en clase.
Tareas del informe	- Diario de seguimiento.

2.5.4. Fase 4: Inauguración

En esta fase consta una sesión, la sesión final, donde mostraremos todo el trabajo realizado a lo largo del proyecto y se entregará el portafolio grupal definitivo.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

TABLA 10. Sesión de la fase 4

Sesión 10: Inauguración	
Fecha	4/6/19
Tipo	Sesión de aprendizaje
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una exposición para los padres y personas que deseen asistir. - Realizar una experiencia sinestésica con ellos.
Descripción y temporalización	<p>Se realizará la exposición de las obras realizadas y se escenificará la danza.</p> <p>La exposición será dividida en tres salas diferentes</p> <p>Primera sala: Exposición de las obras realizadas y escena de presentación de la vida del artista.</p> <p>Segunda sala: El baile, donde se realizará el baile y la actividad con los padres.</p> <p>Tercera sala: espacio con la instalación artística.</p> <p><u>Actividad sinestésica con los padres (20')</u></p> <p>Con los padres vamos a pintar el último movimiento que nos falta de La Primavera. Esta vez realizarán un dibujo libre junto con los alumnos.</p> <p>La exposición permanecerá hasta fin de curso.</p>
Tareas del informe	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de seguimiento.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

Una vez terminado el proyecto, pasaríamos a la parte de evaluación del portafolio y trabajo individual de los alumnos, la exposición permanecerá intacta para que puedan visitarla más personas. Será el turno para reflexionar y realizar una evaluación sobre el propio proyecto, es el momento de sacar conclusiones y perspectivas de futuro.

3. CAPÍTULO TERCERO: CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

Para poder finalizar el trabajo debemos extraer las conclusiones obtenidas con la realización del mismo y sobre el diseño de intervención. Antes de establecer los objetivos del trabajo, tuvimos que investigar sobre la metodología que íbamos a utilizar para llevar a cabo el trabajo. Decidimos utilizar la metodología de investigación-acción educativa, que busca mejorar la escuela a través de acciones y reflexiones por parte de los docentes. Nuestra labor en este TFG ha sido buscar un tema en el que estábamos interesados. En nuestro caso, investigar sobre la realidad artística que nos encontramos y a través de una revisión bibliográfica y una continua reflexión sobre ella, nos ha llevado a diseñar una propuesta que mejore la situación sobre la que estamos explorando.

Planteamos unos objetivos que queríamos conseguir, y ahora vamos a reflexionar sobre su cumplimiento. El estudio del arte en la escuela no es algo que se lleve estudiando únicamente en las últimas décadas. Hemos podido comprobar que una gran cantidad de investigadores han indagado sobre la importancia del arte en el aula y para el desarrollo personal del niño. También hemos podido encontrar numerosas investigaciones que denuncian una realidad que exige un cambio y adaptación a las nuevas necesidades artísticas, que además han planteado propuestas y metodologías para conseguir dar protagonismo al arte en la escuela. Hemos podido confirmar la necesidad de propuestas innovadoras para el tratamiento artístico y así a través de una justificación teórica crear algo nuevo.

Hemos realizado una propuesta en la que “la educación artística no son manualidades”, sino que enfocamos el arte como un proceso de desarrollo y aprendizaje. Un lenguaje más que podemos utilizar como medio de comunicación y expresión de ideas, sensaciones y sentimientos. Y, sí, queremos lograr un producto; pero también buscamos un análisis, una investigación, un proceso de autoevaluación y un trabajo cooperativo basado en el diálogo. En definitiva, un complejo camino del que los alumnos sean plenamente conscientes.

Además, hemos comprobado la posibilidad de trabajar un arte integrado, lograr la unión de sensaciones, la sinestesia. Podemos afirmar que la sinestesia no es cosa de pocos, sino que todos los alumnos pueden lograr vivenciarla si así nos lo proponemos. Usar la

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

sinestesia para experimentar con el arte nos ha hecho conseguir un arte holístico, lograr una conexión de diferentes áreas y generar un aprendizaje globalizado, además de que hemos podido reforzar nuestro diseño a través de un sólido apoyo curricular que ha conseguido darle rigor a nuestro proyecto. Podemos afirmar que los objetivos del trabajo han sido cumplidos satisfactoriamente.

A continuación, vamos a reflexionar sobre el diseño de nuestra propuesta didáctica. Aunque el proyecto haya concluido de la forma en la que el anterior capítulo nos muestra, esa no ha sido su forma original, ya que ha ido evolucionando poco a poco, realizándose diferentes propuestas y viendo cuál era la que se ajustaba mejor a nuestros objetivos. Para llegar al diseño definitivo, no ha sido un camino fácil debido a la cantidad de conceptos y técnicas que se querían trabajar. A lo largo del diseño necesitábamos una conexión entre todo lo que queríamos trabajar para que no fuera un aprendizaje estanco de diferentes actividades. Así descubrimos la música programática que nos ha servido como hilo conductor de nuestro viaje artístico. La sinestesia ha sido un concepto que también descubrimos en nuestra búsqueda y hemos podido examinarlo en profundidad gracias a personas que lo han estudiado como nosotros o que son sinestésicas como Kandinsky o Salas Vilar, que nos describen en primera persona qué se siente al experimentar esta característica. La metodología que consideramos más interesante para utilizar, fue el Aprendizaje Basado en Proyectos. Este permite al alumno adquirir conocimientos y competencias prácticos para la sociedad actual a través de solucionar un problema.

A través de la propuesta de Ramos (2018) hemos llevado a cabo los siguientes pasos:

1. Establecimiento del producto: en nuestro caso no se ha propuesto a los alumnos un problema como tal, sino el producto final que se quería conseguir. En la presentación del proyecto se les está planteando un reto al que llegar paso a paso.
2. Conseguir una coherencia curricular: hemos inspeccionado el currículo y hemos elegido los contenidos que queríamos trabajar, los criterios y estándares que vamos a evaluar, y en base a estos poder establecer objetivos, crear las sesiones y la evaluación.
3. Redacción de los objetivos que queremos cumplir con el proyecto: hemos planteado unos objetivos que queremos que los alumnos consigan.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

4. Concreción de la evaluación: decidimos crear un portafolio que iba a servir para la autoevaluación y reflexión del alumno, y además rúbricas de coevaluación.
5. Diseño de las sesiones: finalmente, después de realizar los pasos anteriores pudimos dar paso al desarrollo del proyecto, al desglose en fases y sesiones que tiene, para poder llegar a la inauguración final.

Nos encontramos en el último paso de la propuesta, reflexionar. Hemos podido demostrar que utilizando el arte como una experiencia que conecta diferentes áreas, logramos darle un mayor protagonismo en el aula y un mayor número de horas en las que se trabaja, además de cumplimentar todos los objetivos propuestos. En definitiva, hemos podido verificar nuestra hipótesis.

Establecidas las conclusiones podemos hablar de las propuestas de mejora y perspectivas de futuro.

Podemos decir que nuestro diseño puede tener numerosas variaciones y mejoras. Hemos decidido que el curso idóneo para realizarlo era 6º, pero adaptando la propuesta y ajustándola a los contenidos se podría hacer en cualquier curso. Escogimos La primavera de Vivaldi, pero podríamos crear muchas más sesiones utilizando otras piezas de música programática, como *Cuadros de una exposición* de Mússorgsky, o el *Cascanueces* de Chaikovski. Además de poder elegir entre un amplio abanico de épocas artísticas, pudiendo realizar sesiones totalmente diferentes. Podríamos también plantear un proyecto que abarque más áreas como Ciencias Sociales y enfocarlo a trabajar historia. También hemos pensado en diferentes alternativas para el proyecto como realizar la instalación artística en lugares externos al colegio, y realizar las exposiciones y muestras en centros de día o en diferentes colegios. En definitiva, nos gustaría poder seguir investigando sobre el arte sinestésico y poder enfocarlo hacia un aprendizaje servicio.

BIBLIOGRAFÍA

- Alayón, J. (2018). Música programática. *Viceversa Magazine*, 1 . Recuperado de:
<https://www.viceversa-mag.com/musica-programatica-i/>
- Bausela, E. (2004). La docencia a través de la investigación acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, (35) 1, pp. 1-9. Recuperado de:
<https://rieoei.org/RIE/article/view/2871>
- Colmenares, A., & Piñero, L. (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14 (27), p. 105. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- Fernsten, L. (2005). El portafolio ¿es un instrumento de evaluación?. Diseño instruccional. Recuperado de: <https://2-learn.net/director/el-portafolios-es-un-instrumento-de-evaluacion/>
- González García, M. (2014). *Sinestesia: Una propuesta didáctica de artes integradas para el desarrollo de la creatividad en el aula*. Cantabria. Recuperado de
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5439/GonzálezGarcíaMaríaConcepción.pdf;sequence=1>
- Hernández y Hernández, F., Jódar Miñarro, A., & Marín Viadel, R. (1991). *¿Qué es la Educación Artística?* Barcelona: Sendai, pp. 13-44
- Kandinsky, V. (1912). *De lo espiritual en el arte*. Mucho Ebook, pp. 146-389

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). Cómo planificar la investigación acción. *Laertes*, p. 9. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/316111101/Como-Planificar-Investigacion-Accion-Kemmis-E-y-McTaggart-1992>
- Klenowski, V. (2005). *Desarrollo de Portafolios para el Aprendizaje y la Evaluación*. Madrid: Narcea, S.A, p.13
- Lavernia, K. (2017). Marina Abramovic: Biografía, obra y exposiciones. Alejandra de Argos. *Recuperado de:* <http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/41444-marina-abramovic-biografia-obra-exposiciones>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013, Recuperada de <http://www.educaragon.org/Files/Files/UserFiles/File/Normativa%20LOMCE/LOMCE.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013, Recuperado de <http://www.educaragon.org/Files/Files/UserFiles/File/Normativa%20LOMCE/LOMCE.pdf>
- Muñoz Rubio, E. (2003). *La comprensión musical de las estéticas del S.XX en el niño*. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma. Tesis doctoral, p.156-157
- Murillo, V., Ramos, N., & Resano, J. C. (2018). *Educación artística hoy. El reto en la sociedad de la imagen*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza. Prefacio, p. 9
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria,

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 25, de 29 de enero de 2015, pp. 6986-7003. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>

Palancar, I. (2013). ¿Qué es una "Performance Art"?. *QuéAprendemos hoy*. Recuperado de: <http://queaprendemoshoy.com/que-es-una-performance-art/>

Posada Álvarez, R. (2004). Formación superior basado en competencias, interdisciplinariedad y trabajo autónomo del estudiante. *Revista Iberoamericana de Educación*, 20, p. 20. Recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2870>

Ramírez Ros, M. C. (2011). Música programática. Aula de música. Recuperado de: <https://fuentemusica.blogspot.com/2011/10/musica-programatica.html>

Ramos, N. (s.f.). *Educación artística hoy. El reto en la sociedad de la imagen* (Prensas de la Universidad de Zaragoza ed.), El aprendizaje basado en proyectos para la enseñanza de la expresión artística en la educación infantil, pp. 80-99

Real Academia Española. (2018). *Diccionario de la lengua Española*. Recuperado de: <http://www.rae.es>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 1 de marzo de 2014, pp. 19401-19420. Recuperado de: <http://www.educaragon.org/Files/Files/UserFiles/File/Normativa%20LOMCE/RD%20126%202014%20CURRICULO%20BASICO%20EDUCACION%20PRIMARIA.pdf>

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

Salas Vilar, J. (2015). *Sinestesia y Arte. Hacia la autoinvestigación ceativa*. Universidad de Granada: Tesis doctorales. Capítulo 1, pp. 27-78

W. Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós Ibérica, p. 11

W. Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós Espasa Libros, S.L.U, pp.11-24

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

ANEXOS

ANEXO 1. Performances a varias velocidades de Esther Ferrer



FIGURA 8. Performances a varias velocidades de Esther Ferrer en Suiza 1998.

Autor: R. Schill. Fuente: <http://estherferrer.fr/es/>

ANEXO 2. Rúbrica de valoración individual

TABLA 11. Rúbrica de valoración del aprendizaje del alumnado

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	En proceso	PESO
	10	8	6	5	3	
Asimilación del concepto teórico por parte del alumno/a.	Tiene muy interiorizada la teoría que acompaña al ejercicio, pudiendo hacer relaciones más complejas con otros aspectos de la asignatura	La tiene asumida, ha atendido en las explicaciones.	La ha asimilado con alguna laguna teórica.	Tiene una concepción limitada de la teoría que acompaña al ejercicio.	No ha entendido la teoría, posiblemente porque no ha prestado atención	25%
Comprensión del ejercicio a realizar.	Comprende el ejercicio, de tal manera que es capaz de relacionarlos con otras materias y conceptos, además de con otros trabajos realizados previamente.	Comprende el ejercicio y es capaz de relacionarlos con otros trabajos hechos anteriormente.	Comprende el ejercicio aunque de manera mecánica, sin realizar ninguna relación con otros ejercicios.	Comprende de manera muy básica el ejercicio, sin profundizar.	Le resulta demasiado complejo para poder realizarlo	25%
Aspectos creativos.	Es capaz de crear algo nuevo con facilidad, desarrollando el pensamiento divergente.	Tiene herramientas creativa y las usa.	Tiene una creatividad limitada.	Todavía tiene que trabajar un poco ese aspecto, aunque lo intenta.	No aporta nada nuevo, se dedica a copiar y a replicar algo ya existente.	25%
Correcto uso de los materiales.	Aunque también es capaz de sacar todo el provecho a la técnica y entregar un trabajo bien hecho.	Es limpio/a y ordenado/a con los materiales y técnicas	Un uso correcto y limpieza en su trabajo.	Tiene que mejorar un poco la utilización de los materiales y la limpieza de sus trabajos.	No los usa bien, el trabajo está sucio, o no saca provecho a la técnica y materiales utilizados.	25%

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ANEXO 3. Ficha de seguimiento grupal del portafolio

Esta ficha será rellenada por el grupo cada día, para llevar un seguimiento de las sesiones realizadas, que servirá al profesor en la evaluación y reflexión del proyecto. Junto con esta ficha, cada día se manda diferentes tareas para el portafolio.

TABLA 12. Ficha de seguimiento grupal

Ficha de seguimiento grupal
Fecha:
Nombre de los miembros del grupo:
Descripción de las tareas realizadas en la sesión:
Nivel de satisfacción con la tarea realiza:

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

Comentarios sobre dificultades y logros:

Opinión sobre la tarea realizada:

Conceptos trabajados para añadir en el glosario:

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ANEXO 4. Rúbrica de evaluación del portafolio

TABLA 13. Rúbrica de evaluación del portafolio

	FANTÁSTICO (4)	MUY BIEN (3)	ACEPTABLE (2)	INSUFICIENTE (1)
Organización orden y claridad	Trabajo ordenado, limpio y organizado. Presentación clara y fácil de entender.	Trabajo bastante ordenado. Cuaderno organizado en un formato fácil de entender.	Trabajo no demasiado claro. Cuaderno poco organizado, difícil de entender.	Trabajo poco claro, descuidado, difícil de entender. Cuaderno desorganizado.
Contenidos que evidencian el trabajo	Evidencias que demuestran una buena comprensión de los conceptos y aplicación de los contenidos. Buen uso del vocabulario aprendido.	Evidencias que demuestran cierta comprensión de algunos conceptos y aplicación de los contenidos. Uso adecuado del vocabulario aprendido.	Evidencias que demuestran una comprensión limitada de los conceptos y contenidos. Vocabulario limitado.	Ausencia de evidencias que demuestran una comprensión suficiente de los conceptos y contenidos. Vocabulario limitado.
Ilustraciones y Organizador es gráficos	Ilustraciones, esquemas y mapas conceptuales claros, organizados y con información suficiente.	Ilustraciones, esquemas y mapas conceptuales bastante claros, organizados y algo de información.	Ilustraciones, esquemas y mapas conceptuales bastante claros y organizados, pero con falta de información.	Ilustraciones, esquemas y mapas conceptuales desorganizados, poco claros, inacabados.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ANEXO 5. Rúbrica de coevaluación

TABLA 14. Rúbrica de coevaluación

Rúbrica de coevaluación	Evalúa con 1 - 5 puntos el trabajo de tus compañeros, siendo 5 la mejor puntuación y 1 la peor			
Compañero	Actitud (Tiene una actitud correcta, actuando con respeto y aceptando las diversas opiniones)	Colaboración (ayuda a los compañeros y se muestra comunicativo)	Esfuerzo (realiza sus tareas y ayuda al cumplimiento del trabajo)	Total

ANEXO 6. Póster promocional

El póster se colgará en la clase a comienzos del trimestre para despertar la curiosidad en el alumnado.



FIGURA 9. Cartel promocional del proyecto. Fuente: La autora

ANEXO 7. Ejercicio con ejemplos sinestésicos.

Ejemplos de sinestesia:

En el cénit azul, una caricia rosa (J.R. Jiménez)

Con terciopelado estruendo (Góngora)

Aquel mismo aroma duro y agudo (Luis Cernuda)

Su boca sabía a envidia y sus lágrimas a hipocresía

¡Qué tranquilidad violeta por el sendero de la tarde! (J.R. Jiménez)

En estas oraciones hay 3 figuras sinestésicas escondidas. Encuéntralas.

- el sabor está en los oídos del que contempla
- la ciudad le recibió cálidamente
- tus labios son pétalos perfumados
- hay algunos que son como los olivos, que solo a palos dan fruto
- que el alma que hablar puede con los ojos, también puede besar con la mirada
- un rebaño de mil cabezas
- es tan corto el tiempo y larga la espera que mientras en ti pienso tú desesperas
- se pintó de un verde chillón
- trabajar para ganarse el pan

Fuente: <https://www.retoricas.com/2009/06/10-ejemplos-de-sinestesia.html>

ANEXO 8. Ejemplos de musicograma

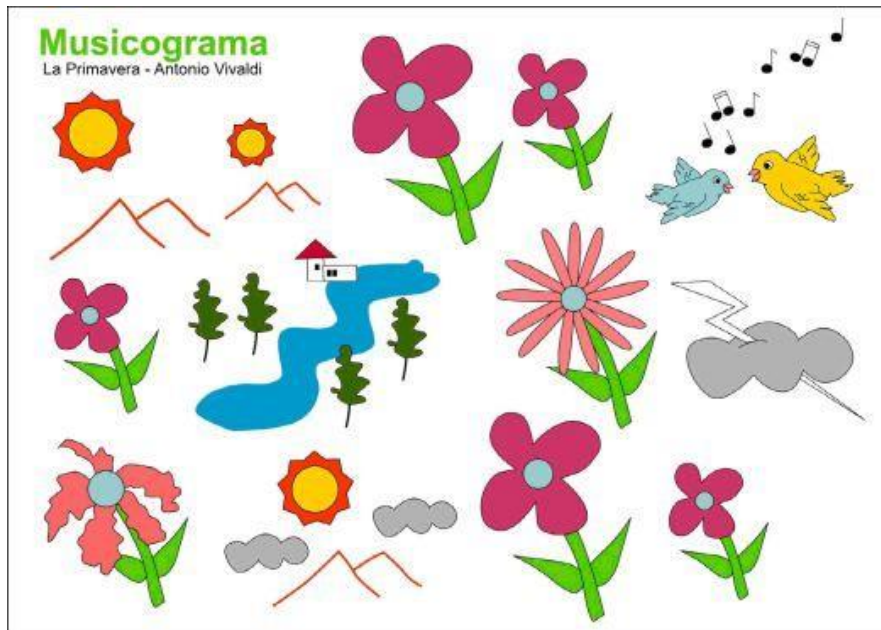


FIGURA 10. Ejemplo 1 de musicograma de La Primavera de Vivaldi. Fuente: Pinterest



FIGURA 11. Ejemplo 2 de musicograma de La Primavera de Vivaldi. Fuente: YouTube.

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE DEL SIGLO XX

ANEXO 9. Representación de La Primavera a través del arte abstracto

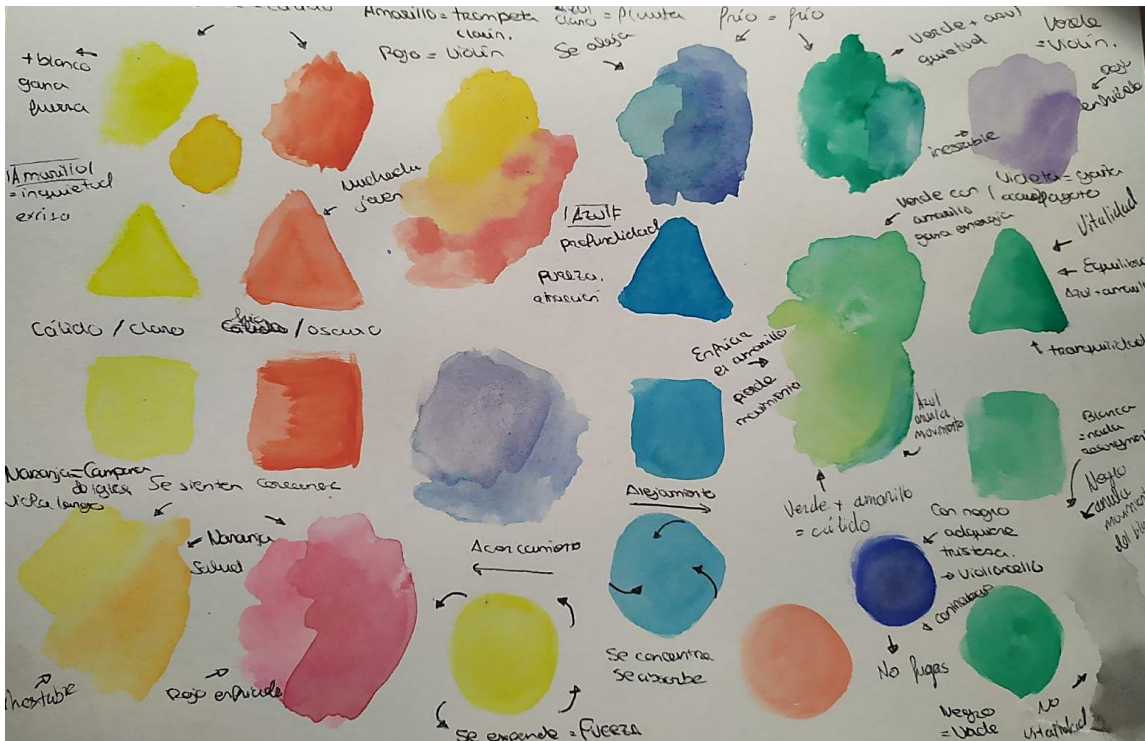


FIGURA 12. Estudio de color a través de la teoría de Kandinsky. Fuente: la autora

ANEXO 10. La primavera abstracta de Vivaldi



FIGURA 13. Representación de la Primavera, segunda escena del primer movimiento de La Primavera. Fuente: la autora

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX



FIGURA 14. Tercer episodio del primer movimiento de La Primavera.
Fuente: la autora

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ANEXO 11. Caligrama abstracto

Un ejemplo de la actividad del caligrama. Hemos cogido esta obra y en base a ella se ha realizado un caligrama, utilizando metáforas.



FIGURA 15. Merry Structure (1926) de Wassily
Kandinsky. Fuente: Wikiart

ARTE COMO EXPERIENCIA SINESTÉSICA A TRAVÉS DE MÚSICA PROGRAMÁTICA Y ARTE
DEL SIGLO XX

ANEXO 12. Ejemplos de instalaciones artísticas



FIGURA 17. Instalación artística. Fuente: Pinterest

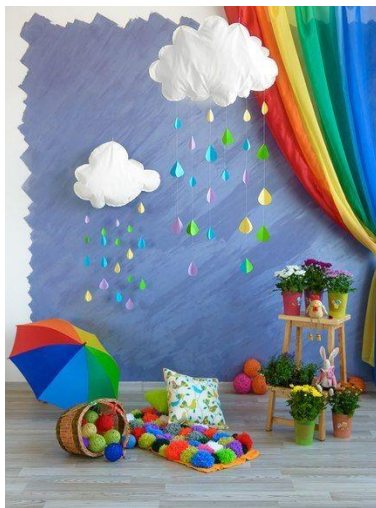


FIGURA 18. Instalación artística. Fuente: Pinterest