

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

TALLER

ARTICULO “ARTE Y CIENCIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA: HACIA UN NUEVO EQUILIBRIO

ENTRE EL SABER Y EL SENTIR” DE LUCINA JIMENEZ.

Revista Internacional del Magisterio No 49. Arte y Educación. Marzo 2.011

Presentado por: María José Acosta Ramos – 20231287026

A partir de la lectura individual del artículo Lucina Jiménez, realice el siguiente taller y compártalo en el foro.

1) Desarrollar las perspectivas de la subordinación del pensamiento artístico

La educación artística en pleno siglo XXI enfrenta una tendencia de subordinación dentro de los sistemas educativos. Este menosprecio en la formación artística está influido por tres factores principales: el primero tiene que ver con los mitos que rodean al arte mismo en el contexto de la modernidad, ejemplo de esto es la creencia de que las artes no son productivas porque no ofrecen la posibilidad de vivir de su ejercicio y por lo tanto no hay razón para invertir tiempo (y dinero) en ellas, por eso la educación artística no parece importante para la antigua visión de formar ciudadanos capaces de incorporarse a la producción haciendo una separación entre pensamiento y sentir. Por otro lado, existe un predominio de un discurso laxo que insiste en una misión salvadora del arte y de la educación artística respecto a una diversidad de condiciones de desventaja social, cívico o ético de la ciudadanía. Además, por último, la falta de evaluación y sistematización de la práctica educativa en artes repercuten en la falta de credibilidad y a la incomprendición del por qué todas las personas necesitan la formación en estética y en los lenguajes artísticos.

2) Planteamientos frente al conocimiento del arte y la ciencia. En el siglo XXI que nociones del pensamiento se han transformado.

Históricamente los parámetros del conocimiento eran atribuidos solamente a la ciencia, fue a partir del siglo XXI que se amplió la racionalidad de los nuevos modos de construcción del conocimiento que suponen una mayor conciencia de la complejidad (Morin, 2000) y del mismo modo una gran diversidad de ángulos de inteligencia como lo planteado por Gardner. La racionalidad de la modernidad supone que la única forma de conocimiento era lineal, es decir, por medio del método científico, sin embargo, el reconocimiento de nuevos procesos cognitivos a partir de la creación de la imagen y la construcción de las nuevas redes tecnológicas ponen entre dicho la secuencialidad, la repetición y la experimentación constituyendo a la experiencia como

fuente de aprendizaje ratificando la importancia de la hipótesis desde el ámbito de las emociones y el deseo.

En ese modo, las interfaces digitales dan un nuevo sentido a la observación, a la experimentación y la inmersión, modificando el concepto de representación gracias a la sociedad de la imagen, dejando de ser estas ilustraciones, espejos, imitaciones, dando lugar a la simulación y a la escena virtual extendiéndola hasta una espectacularización de la vida cotidiana haciendo que la mezcla entre lo real-ficción y lo científico-visual supongan nuevas capacidades de formas de relación, conocimiento y estructura de mundos virtuales y artificiales. Estas narrativas entran en contradicción con los conceptos de ciencia, cultura y arte del siglo desarrollando nuevas estrategias cognitivas vinculadas a la imagen ya otras formas de aprehensión del mundo relacionadas con la escucha, el movimiento corporal y la visualidad en los jóvenes nacidos como parte de la generación Internet.

3) Desarrollar las perspectivas del estatuto teórico del arte como campo de conocimiento.

Como el arte no se ha terminado de reconocer como campo de conocimiento legitimado al igual que las matemáticas o la historia, la falta de estatuto del arte como mismo campo de conocimiento tiene repercusiones en el aprendizaje del arte dentro del currículo influyendo en estrategias de pensamiento, análisis, jerarquización, relación y síntesis que los estudiantes pueden hacer en relación con otros conocimientos. De este modo, cuando un individuo presenta dificultades para poder aplicar lo aprendido en contextos de la vida cotidiana se dice que hay una flexibilidad cognitiva que implica la capacidad de las personas para poder representar el conocimiento de diferentes formas a partir de múltiples perspectivas (Efland, 2004). Las artes, en su relación con la ciencia han contribuido a la conformación de nuevos objetos, relaciones sociales y formas de aprehensión del mundo personal y social. Por eso es importante poner las artes al servicio de otros conocimientos dentro de la escuela ante la necesidad de buscar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje que rompan con la monotonía de la enseñanza tradicional de la mera transmisión de conocimiento.

4) A partir del artículo defina y de ejemplos de los siguientes conceptos (Experiencias artísticas en imágenes, pinturas, caricaturas o videos, performance, instalaciones, etc.):

- **La inestabilidad:** son representaciones o sensaciones de que algo no es constante porque permanece en un cambio activo, es decir, no tiene nada fijo ni definido ya que está sujeto a fuerzas tanto internas como externas que lo alteran continuamente. Está fuertemente vinculada tanto a las emociones y pensamientos humanos como a la representación de fenómenos naturales o sociales que por medio del arte encuentran una expresión dinámica que puede transmitir esta sensación cuestionando la certeza y el orden establecidos. Por ejemplos, las obras de Beatriz González una artista colombiana, que expresa a través del dibujo, la gráfica y la escultura asuntos relacionados con el entorno histórico y cultural de nuestro país. Es conocida también, por su estilo figurativo que a menudo aborda la violencia y el sufrimiento de la sociedad colombiana, de modo que su trabajo más conocido titulado "La tragedia del soldado" lleva un enfoque crítico y denuncia la inestabilidad de la situación política en Colombia, se refiere a su pieza en el Cementerio Central

de Bogotá "Auras anónimas", donde intervino los columbarios con siluetas de soldados muertos, haciendo un homenaje a las víctimas de la guerra en Colombia, basadas en la foto de Milton Díaz de la batalla de la quebrada del Villar donde la guerrilla de las FARC atacó a un grupo de soldados. Su obra es un reclamo para la memoria del país y un llamado a reflexionar sobre el duelo ante la violencia.



<https://www.vanguardia.com/entretenimiento/cultura/2021/11/02/beatriz-gonzalez-es-importante-hacer-presencia-en-nuestras-regiones/>



<https://blogs.uniandes.edu.co/arte-conflicto-colombia/auras-anonimas/>

- **La incertidumbre:** hace referencia a la presencia de lo desconocido, lo ambiguo o lo impredecible porque no ofrece respuestas claras o definitivas; sino que, en lugar de ello, invita a la reflexión, a la duda y a la exploración de múltiples interpretaciones del mundo. Para este caso, Fernando Botero Angulo fue un artista, pintor, escultor y dibujante y figurativo colombiano, reconocido por sus personajes de formas redondas y voluptuosas. Sin embargo, su serie *La violencia* (1999), retrata los horrores del conflicto armado en Colombia y refleja una gran incertidumbre que vivimos en el país. A través de sus personajes y escenas de violencia, Botero transmite la sensación de un mundo donde la justicia, la paz y el futuro son inciertos. Las imágenes muestran un país desgarrado por la guerra, donde no hay respuestas claras ni esperanza en el horizonte.



<https://www.espaciosvecinos.com/rastros/botero-pinta-la-violencia/>



- **Lo efímero:** es aquello que existe solo en un instante y desaparece, pero en ese breve tiempo genera una experiencia significativa. Los artistas no buscan que la obra dure en el tiempo, sino que impacte al espectador en el momento en que se presenta. Lo efímero se relaciona con la memoria, con la sensibilidad del instante y con la posibilidad de experimentar sin depender de la

permanencia física. En este caso, el arte urbano, el graffiti y el muralismo son expresiones vivas que dialogan con el espacio público. Muchos murales desaparecen porque son pintados encima, borrados por las autoridades o desgastados por el tiempo. Lo efímero aquí se convierte en una metáfora de la resistencia y del derecho a la expresión.



<https://www.elespectador.com/judicial/mural-estado-asesino-y-otros-graffitis-que-han-sido-borrados-article/>



<https://cerosetenta.uniandes.edu.co/murales-censurados-el-miedo-a-la-calle-y-su-justicia-simbolica/>



<https://www.radionacional.co/cuItura/arte/graffitis-en-ciudad-bolivar-resistencia-traves-del-arte>

- Lo polisémico: se refiere a la capacidad que tiene una obra de arte de ser interpretada de múltiples formas, dependiendo del contexto, la mirada y la experiencia de cada espectador. Al contrario de los mensajes unilaterales, esta forma de arte abre un abanico de significados, invita al diálogo y confronta las certezas de lo dado por sentado. Clemencia Echeverri es una maestra en artes visuales, historiadora y teórica de arte contemporáneo-colombiana que encontró su camino a través de la fotografía, la instalación y la videoinstalación como técnicas que permiten entablar una conexión no sólo con coyunturas sociopolíticas nacionales, sino con el espectador y las situaciones de memoria y violencia. En su obra titulada "Treno" no está narrando literalmente una anécdota, sino alimentándose de la metáfora del río para hablar de la impotencia y la distancia, de la sensación de estar en dos orillas. La polisemia de esta obra se retrata en que, por un lado, puede interpretarse como una denuncia contra la violencia en Colombia, pero por otro, puede verse también como un llamado a la memoria de las víctimas, y para otros puede ser un acto de sanación colectiva a través del arte.



<https://www.clemenciaecheverri.com/treno-desaparicion-forzada-en-rios/>

- **Lo emergente:** hace referencia a aquello que surge de manera inesperada, novedosa o transformadora dentro de un contexto social y cultural. No se trata solo de lo nuevo en términos de moda, sino de lo que irrumpen, desbordan y abren caminos distintos, muchas veces sin estar planeado o previsto. Lo emergente está fuertemente ligado a la creatividad, la innovación y la resistencia, porque aparece como respuesta a tensiones del presente convirtiéndolo en un gesto artístico que se levanta en medio de lo cotidiano y propone nuevas formas de sentir y pensar.

Casa Dmente es un espacio cultural bogotano que en 2022-2023 lanzó una apuesta novedosa: una galería virtual en el metaverso para artistas emergentes donde los creadores podían exponer sus obras digitales, convertirlas en NFT (tokens no fungibles) y compartirlas en un entorno 3D navegable en línea, a propósito de la modificación de la sociedad de la imagen, aquí se da lugar a la simulación y a la escena virtual. Una exposición en el metaverso no siempre es permanente: depende de la vigencia de los servidores, la plataforma tecnológica y la financiación del espacio virtual, y el mismo acto de entrar al metaverso es un acto performativo: se accede con un avatar, se recorre un espacio virtual y se interactúa con las obras en un tiempo limitado. Esa vivencia es única e irrepetible, por lo que también se vuelve efímera. Los NFT se presentan como una forma de "dar permanencia" a lo digital porque registran la obra en blockchain. Pero en términos experienciales, siguen siendo efímeros: lo que realmente vive el público es la exposición, la interacción, la visita al espacio. Esa vivencia no puede replicarse igual.



https://culturarecreacionydeporte.gov.co/es/fomento/noticias/arte-en-el-metaverso-una-apuesta-novedosa-para-artistas-emergentes?utm_source=chatgpt.com



NOTA: EN EL MISMO DOCUMENTO INCLUYA UNA FOTO DE USTEDES. MUCHAS GRACIAS.

