

Taller lucina Jiménez

Jenyer Yurany Leguizamon Holguin

20232287030

Nohora Patricia

Construcción sensible pensamiento divergente e imaginación creadora

Universidad distrital francisco José de caldas

Licenciatura en educación infantil

Quinto semestre

Bogotá D.C

Septiembre, 2025

Taller lucina:

1. Desarrollar las perspectivas de la subordinación del pensamiento artístico.

En la educación básica el pensamiento artístico ha sido históricamente visto en un lugar secundario frente a las ciencias y las matemáticas, esto debido a unos mitos como:

- El arte es innato y no requiere aprendizaje.
- Que solo quienes quieran ser artistas profesionales deberán estudiarlo.
- Que no es productivo o que no genera trabajo
- Que es un recurso complementario y no un campo de conocimiento.

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

- El arte y la ciencia no se oponen, ambos forman parte de la construcción del saber.
- Se reconoce la inteligencia múltiple esto superando la idea de un conocimiento lineal y único.
- La tecnología y lo digital genera nuevas formas cognitivas
- La experiencia estética también genera conocimiento porque logra integrar razón y emoción lo que permite comprender el mundo desde la sensibilidad.

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

- El arte debe ser reconocida como saber legítimo, con procesos, métodos y aportes propios.
- En el currículo el arte debería estar en condiciones iguales con otras disciplinas, contribuyendo al aprender a conocer, ser, hacer y convivir.

El estatuto teórico del arte debe pasar de verse como manualidad o actividad aislada, a verlo como algo que genera experiencias, pensamiento crítico, creatividad, autoconocimiento y construcción de lo social.

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

- **La inestabilidad:** situación de constante cambio, que rompe la seguridad de lo fijo.
Ejemplo: una instalación artística interactiva que cambia su forma según los movimientos del público.
- **La incertidumbre:** la imposibilidad de prever con exactitud un resultado, lo que abre espacio a la creatividad.
Ejemplo: un performance en la calle donde la reacción del público que va pasando nunca va a ser la misma.
- **Lo efímero:** lo que existe solo por un instante y no puede repetirse igual.
Ejemplo: un mural de tiza en el piso que desaparece con la lluvia.
- **Lo polisémico:** capacidad de tener múltiples significados o interpretaciones.
Ejemplo: una caricatura política que puede interpretarse con humor, crítica social o denuncia.
- **Lo emergente:** lo que surge de manera espontánea o inesperada, transformando su entorno.
Ejemplo: un flashmob artístico en un espacio público, donde de repente se organiza una danza colectiva.

