



ARTE Y CIENCIA EN LA
EDUCACIÓN BÁSICA
Danna Gutiérrez 7035

**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 2011**

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

- La subordinación del pensamiento artístico se refiere a la manera en que la educación ha puesto al arte en un lugar secundario dentro del currículo escolar. Esto ocurre por varias razones, mitos culturales (creer que el talento es solo innato), la idea de que las artes son sólo “expresión” o “manualidades” sin método, y la presión por priorizar asignaturas consideradas "útiles" para el trabajo o la evaluación estandarizada.
- Desde una mirada personal, veo tres efectos claros: primero, la disminución de horas y recursos para arte; segundo, la percepción de las familias y docentes que lo consideran innecesario; tercero, la falta de formación y evaluación seria de la práctica artística en la escuela.
- ¿Por qué sucede? Porque la modernidad tendió a separar razón y emoción; la escuela adoptó ese sesgo y priorizó lo que se puede medir con pruebas. Además, existe un discurso de “instrumentalización” del arte, se espera que el arte solo sirva para enseñar otra cosa (por ejemplo, usar música para aprender matemáticas). Esto lo desvaloriza como campo propio de aprendizaje.

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

- El siglo XXI vemos que no hay una única forma válida de conocer y de aprender a aprender. Antes, la ciencia era vista como el único camino seguro hacia la verdad “método científico”, hoy entendemos que el conocimiento puede ser múltiple, depender del contexto y ser interdependiente.

Cambios importantes del siglo XXI:

- **Complejidad y no linealidad:** El conocimiento ya no siempre sigue pasos secuenciales, sino que emergen sistemas, conexiones y rutas múltiples.
- **Multimodalidad:** La imagen, el sonido y el movimiento son formas de pensar y de comunicar ideas, tan válidas como el texto escrito.
- **Interdisciplinariedad:** Los problemas reales requieren mezclar saberes (arte + ciencia + tecnología + ética) = Aprendizaje Significativo.

Las pantallas, videojuegos y redes influyen en cómo aprendemos y crean nuevos modos de observación y experimentación.

- Desde mi punto de vista, el arte aporta formas de conocimiento, representación simbólica y experimentación estética que enriquecen la investigación científica. La ciencia aporta métodos para sistematizar y evaluar, el arte aporta sentido, imaginación y nuevas preguntas a esas bases epistemológicas y metodológicas que rigen nuestra sociedad.

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

- El arte es un campo de conocimiento y requiere claridad epistemológica, el arte tiene objetos, métodos, problemas y modos de evaluación propios.

Elementos clave:

- **Objeto de estudio:** No solo estudia obras, sino procesos creativos, formas de representación y experiencias estéticas.
- **Métodos:** Observación, experimentación sensorial, práctica reflexiva, crítica y documentación.
- **Evaluación:** Con base a criterios que incluyen intención, proceso, coherencia, innovación y capacidad de comunicar sentidos, no solo destreza técnica.

Personalmente, legitimar el arte exige una investigación sistemática (pequeños proyectos, registros, bancos de datos), posgrados en educación artística y políticas públicas que financien estos estudios. También, implica defender horarios, materiales y una formación continua apoyada de estrategias cognitivas que validen esa hipertextualidad del arte.

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:** Condición del conocimiento en el siglo XXI donde las nociones de certeza se vuelven difíciles de determinar. El arte prepara a los estudiantes para moverse en contextos cambiantes, rompiendo con la lógica secuencial y lineal de la modernidad que buscaba verdades estables y permanentes.



https://youtu.be/Ho80quUQVWc?si=3_PNbRT18dXWqIGH - INESTABLE Danza

Contemporánea.

- **La incertidumbre:** Estado genuino de las nuevas formas de construcción del conocimiento que cuestionan la racionalidad moderna y su método científico único. El arte desarrolla la confianza necesaria para operar en espacios sin respuestas predeterminadas, donde la experimentación no busca confirmar hipótesis sino explorar posibilidades.



Transitar entre la incertidumbre -

https://youtu.be/Qa6KYt9IIG8?si=Yxl81cn_7KITmldC



- **Lo efímero:** Estado temporal y transitorio de las experiencias y conocimientos actuales que contrasta con la búsqueda moderna de lo permanente. Las artes permiten valorar y trabajar con lo pasajero, reconociendo que el conocimiento y las representaciones del mundo no son fijas sino temporales.



La promesa de lo efímero 2017

- **Lo polisémico:** Conjunto de significados y perspectivas que pueden coexistir simultáneamente. El arte enseña a representar el conocimiento de diferentes formas, desde múltiples ángulos, superando la idea de una única interpretación correcta o una sola forma de racionalidad válida.





- **Lo emergente:** Sistemas que se estructuran desde relaciones no lineales ni jerárquicas, capaces de auto transformarse. Similar a las redes neuronales o los videojuegos, el arte genera procesos que nacen desde cualquier experiencia, permitiendo conexiones y conocimientos que surgen de manera espontánea y creativa.

