

Tipo de actividad: Asignatura(EDP246)
Nombre: Representaciones Espaciales .
Requisitos:

Créditos: 3
Intensidad Horaria: 4 Horas semanales.
Correquisitos:

Objetivo General

- Posibilitar una experiencia multidimensional involucrando lo perceptual, lo motor, lo sensorial y lo cognitivo desde la dimensión de la creatividad.

Objetivos específicos

- Permitir y aproximar a la creación a través del lenguaje grafico.
- Permitir y aproximar a la creación a través del lenguaje corporal.

Contenido

- Cuerpo y composición.
- Representación espacio y tiempo.
- Conciencia corporal (sensibilidad, percepción y cognición del cuerpo).
- Imagen corporal (la relación cuerpo-cultura).
- Ritmo y música desde lo sensorial.
- Percepción y pintura.
- Símbolos y lecturas corporales.
- El comportamiento interpersonal suscrito a la espacialidad: La proxemia.
- Juego y Ludica desde su sentido antropológico y cultural.

Bibliografía

- BENGE, Y. Vivir el cuerpo. Para una pedagogía del movimiento. Ed. Marcea, S.C. Madrid España.
- CAJAO, F. La piel del alma. Cuerpo Educación y Cultura. Editorial Magisterio. Segunda Edición.1997.
- JIMENEZ, C. La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego. Editorial Magisterio. Bogotá 1998.

- GENTIS, R. Lecciones del cuerpo. Ensayo crítico sobre las nuevas terapias del cuerpo. Editorial Gesida S.A. España. 1997.
- DUVIGNAUD, JEAN. El juego del juego. Fondo de cultura económica limitada. 1997
- ANZORELA, H. Ver para comprender. Magisterio Rio de la Plata. Argentina. 1998.
- RAMOS, J. Juego Educación y Cultura. Departamento de publicaciones der la ENAH México. 1997.

