Fecha: 23/05/2025

Número de contrato o convenio: No Aplica

Lugar: Salón Alegría 1

1. TEMA: Taller pre-vocacional, pigmentación de diseños en pixel art.

2. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las habilidades de motricidad fina, desarrollando los repertorios básicos para el aprendizaje de técnicas manuales con el diseño y materiales idóneos para realizar la técnica de pixel art; gracias al seguimiento instruccional e imitación por recordación de la técnica que se enseña con fines artísticos.

3. MARCO CONCEPTUAL

Importancia de los Colores en el Aprendizaje.

Los colores tienen un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo de los seres humanos. Cada uno de ellos nos transmite sensaciones y emociones. Cuando un niño pinta un dibujo, el propósito es poder despertar la creatividad, imaginación y sensación por medio de la vista. Los colores son un elemento significativo en el aprendizaje; desde aprender los colores del semáforo, las señales de advertencia, hasta la localización de un mapa. Normalmente el ser humano recuerda con más facilidad una imagen que esté a color que una que esté en blanco y negro. Tal vez en algún momento nos hemos preguntado por qué debemos escribir signos de puntuación o mayúsculas con rojo; esto se debe a que el color rojo lo percibe inmediatamente la vista y es uno de los colores difíciles de olvidar. Sin embargo, debemos evitar el exceso de este color ya que puede generar distracción en el niño.

Pixel art

El pixel art o arte de píxel es una forma de arte digital, creada a través de una computadora mediante el uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel del píxel. Las imágenes de la mayor parte de los antiguos videojuegos para PC, videoconsolas y muchos juegos para teléfonos móviles son consideradas obras de pixel art. Posee similitudes con el puntillismo, difiriendo principalmente en las herramientas para la creación de las imágenes: computadoras y programas en lugar de pinceles y lienzos.

La terminología pixel art fue publicada por primera vez en 1982 por Adele Goldberg y Robert Flegal del Centro de Investigación de Xerox en Palo Alto.

Los dibujos a menudo comienzan con una imagen de partida denominada line art, que constituye las líneas básicas que definen al personaje, construcción o cualquier objeto o cosa que el artista pretenda dibujar. Estas líneas son por lo general trazadas a mano y posteriormente escaneadas.

La limitada paleta a menudo solicita el uso del llamado tramado con el objetivo de lograr diferentes sombras y colores, pero debido a la naturaleza de esta forma de arte esto se hace completamente a mano. También se suele realizar antialiasing o suavizado de bordes a mano.

Bibliografía: https://osoriosandoval.edu.gt/2018/08/21/importancia-de-los-colores-en-el-aprendizaje/
https://es.wikipedia.org/wiki/Pixel_art

4. METODOLOGÍA

1. La actividad se realiza con el método inductivo activo, donde se explica el paso a paso a seguir para desarrollar la técnica de pixel art, explicando los pasos necesarios de comienzo a fin de la técnica a realizar como parte de los talleres artísticos. Se hace siempre la retroalimentación general e individual con cada uno de los participantes, reforzando el conteo de los cuadros, la enumeración de izquierda a derecha tanto en la parte superior izquierda de la hoja cuadriculada o de la margen cuadriculada de la hoja y así mismo con la margen izquierda de forma vertical igualmente enumerada de forma descendente. Se realiza varios ejercicios hasta el momento con los participantes de Alegría 1 entre ellos está la X, la pizza, un capibara, un snoppy, un rayo, una nota musical, un control de video juego de consola casera o joystick, un corazón, una estrella, un pato, una gallina, un perro de globos y un hongo de Mario Bros, Mario Bros, entre otros. Con algunos participantes el avance ha sido notorio por la misma facilidad al pigmentar los cuadros que componen los pixel art, gracias a su comprensión y entendimiento con la técnica de los pixeles; con dichos participantes se dejan diseños más complejos que lleven colores y que puedan adelantar o realizar en casa, alternando la réplica hecha por si solos.

5. RECURSOS

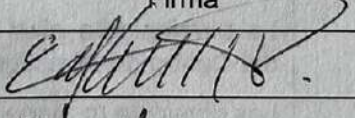
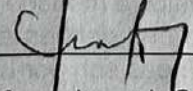
Humanos: Tallerista, fisioterapeuta y participantes de Alegría 1.
Materiales: Cuadernos de hojas cuadriculadas, lápices, tajalápiz, borrador, colores, tijeras, mesas y sillas.

6. COMPROMISOS/TAREAS

Reforzar las habilidades motoras finas, el manejo adecuado de los materiales incentivando la creatividad, la recordación y la repetición, por medio de la elaboración de manualidades con fines artísticos y decorativos, con el objetivo de replicar y aprender técnicas artísticas que puedan realizar en la unidad operativa como en sus hogares con la ayuda y supervisión de sus referentes familiares o cuidadores.

7. EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

Se realiza a diario con cada uno de los participantes del grupo de Alegría 1, un seguimiento de quienes están haciendo los diseños de pixel art en el cuaderno destinado para tal fin, como ajuste razonable y para que la mayoría sea más autónoma en su proceso se destinará una cuadricula en una cartulina tamaño pliego para que ellos realicen los pixel art a un tamaño más grande o de escala 1 a 5 con respecto a los cuadros de sus cuadernos. Se muestran los cubos hechos en 3D que son de 2.5 de ancho, alto y profundidad; dos participantes empiezan a interactuar con los mimos buscando figuras que previamente han realizado en pixel art en sus cuadernos y de los cuales se familiarizan con el diseño.

Nombre del profesional	Cargo	Registro profesional	Firma
Edgar Giovanny Beltrán Pascagaza	Tallerista	No Aplica	
Leidy Milena Uribe Pinzón	Auxiliar de enfermería	No Aplica	

Tratamiento de datos personales: "En cumplimiento de la Ley 1581 de 2012, me fue informado que la Secretaría Distrital de Integración Social – SDIS, es la responsable del tratamiento de mis datos personales recolectados y podrá realizar operaciones sobre los mismos para las finalidades establecidas en su Política de tratamiento de datos personales, disponible en la página web de la entidad. Entiendo que tengo derecho a entregar o no datos sensibles, que son aquellos que afectan mi intimidad o cuyo uso indebido puede generar discriminación.