

**PIXEL ART DEL PERFIL PROFESIONAL DE CULTURA FÍSICA,
DEPORTE Y RECREACIÓN**

IVAN ALEJANDRO MELODELGADO

DIRECTORA

LADY JOHANA RUIZ GONZALEZ

FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN

CUERPO SUJETO Y EDUCACIÓN

LÍNEA INNOVACIONES SOCIALES DEL CUERPO Y LA RECREACIÓN

**SEMILLERO MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA
RECREACIÓN**

BOGOTA D.C 2021-1

Tabla de contenido

Introducción.....	3
Competencias.....	4
Diagrama.....	4
Representación.....	8
Propuesta de aplicación.....	13
Bibliografía.....	14

Pixel art del perfil profesional de Cultura Física, Deporte y Recreación

Introducción

El pixel art del perfil profesional de CFDR se presenta como un producto de la investigación Perfil del profesional de Cultura Física, Deporte y Recreación en el trabajo con comunidad (2021), el cual busca presentar de manera creativa a los interesados en ingresar al programa de Cultura Física, Deporte y Recreación, a los estudiantes de dicha carrera, a la comunidad de la Universidad Santo Tomás y demás interesados, todas aquellas competencias que se busca fomentar y potenciar en un profesional con formación integral humanística. Así pues se emplea la papiroflexia como herramienta visual y llamativa para esta propuesta.

Para ello se utiliza el modelo y diagramas realizados por el origamista Jo Nakashima del pixel art, ya que es sencillo de entender y con pocos pasos para poder lograr realizar increíbles representaciones en dos dimensiones artísticas. Así también se busca que las personas conozcan esta herramienta y encuentran fascinante el cómo con solo papel se puede llegar a crear increíbles cosas, en este caso, la representación de las competencias de un profesional de cultura física, deporte y recreación de la universidad Santo Tomás. Además que realizar esta actividad requiere de paciencia y deseo de aprender, pues el pixel art se basa en representaciones de imágenes geométricas, y para su representación en origami se necesitan varias unidades.

Ahora bien, la estructura en la cual se encuentra el programa académico (tres ciclos) y las cátedras permiten un adecuado desarrollo y florecimiento de las diferentes competencias que hacen parte del perfil que se busca fomentar y establecer en los estudiantes del programa de CFDR, dichas competencias son la base del perfil del profesional, el cual logra tener un dominio de los diferentes conocimientos, habilidades y destrezas para trabajar de forma asertiva a una comunidad, así como la adquisición del lenguaje verbal y praxiológico para realizar intervenciones adecuadas y con claridad.

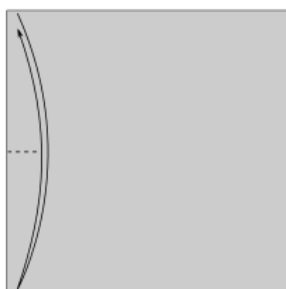
Competencias

Las competencias que se van a representar en esta ocasión son aquellas que se encuentran presente en el syllabus del 2021 de dicho programa académico (praxiológica, didáctico-pedagógica, axiológica, tecnológica-comunicativa, investigativo) y que además son importantes para trabajar frente al sector comunitario. Dichas competencias son: la comunicación, la empatía, el reconocer problemáticas y la resolución de problemas, la enseñanza-aprendizaje y la investigación. Estas cinco competencias son las principales para cualquier profesional que busca mejorar la calidad de vida de las personas a las que impacta, ya sea un juego ludo motor, taller recreativo o ejercicio físico.

Diagrama

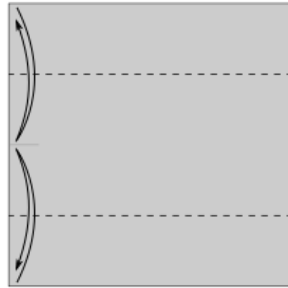
Para realizar cada representación se necesitarán hojas cuadradas de 15cm x 15cm, con las cuales se realizarán módulos, los cuales se deberán conectar. Para iniciar, se debe doblar la hoja por la mitad y realizar una pequeña presión en el papel para realizar una marca guía, la cual señalará dicha mitad. Luego se regresa a la posición inicial.

1



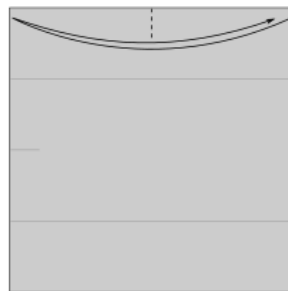
El siguiente paso es llevar el lado superior y el lado inferior del papel a la marca guía que se hizo antes (a la mitad del papel). y se regresan ambos lados a su posición inicial.

2



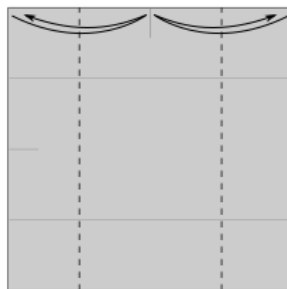
Se repite el primer paso, pero de manera vertical.

3



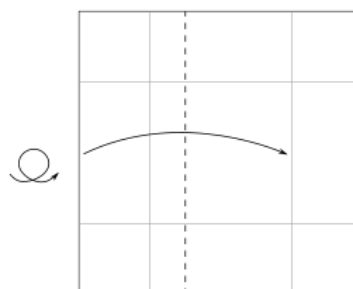
De igual modo, se llevan ambos lados (izquierdo y derecho) al centro del papel, el cual tiene una marca de referencia.

4



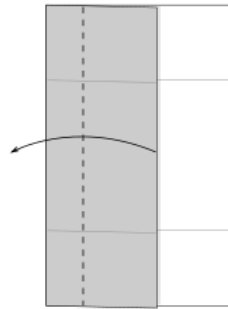
Se da vuelta al papel y se lleva el lado izquierdo al doblez más distanciados.

5



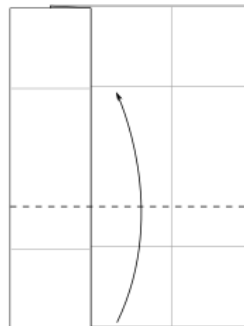
Seguido de ello, la pestaña que llevó a la derecha se regresa a la izquierda, por el doblez ya marcado.

6



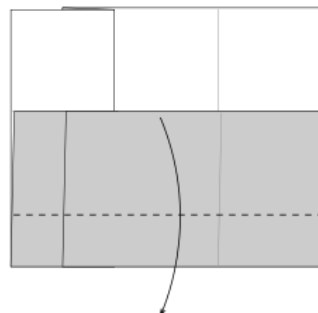
A continuación se lleva la parte inferior al primer doblez de la parte superior.

7



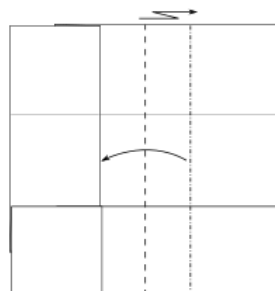
Luego se lleva regresa la pestaña doblada hacia abajo por el doblez que está demarcado.

8



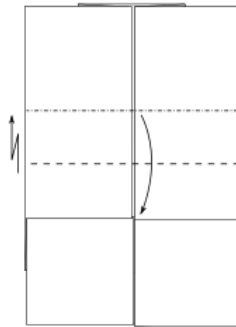
Se dobla de derecha a izquierda por la mitad, y se regresa por el doblez ya delimitado.

9



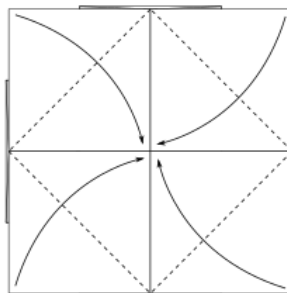
De igual modo se realiza con el lado superior.

10



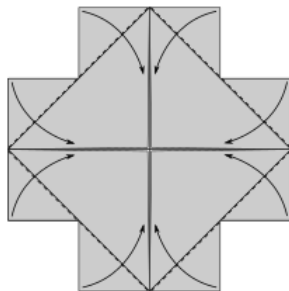
Se llevan las 4 puntas del cuadrado mayor al centro.

11

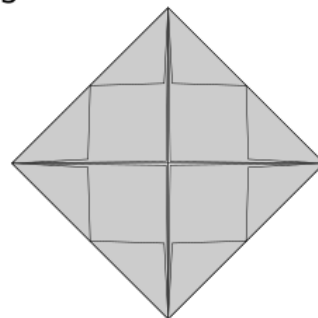


De igual modo, se dobla cada pestaña saliente hasta donde el papel lo permita.

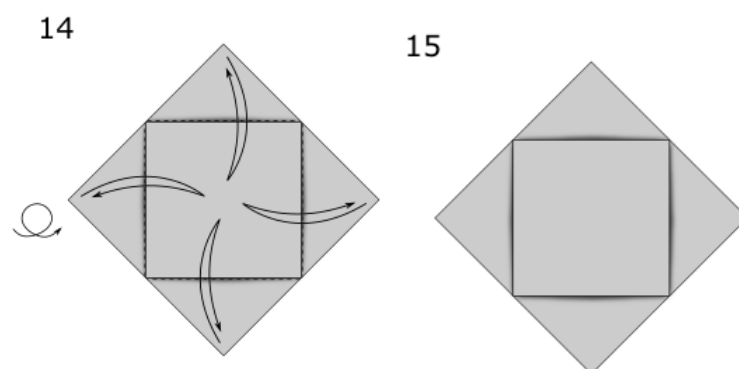
12



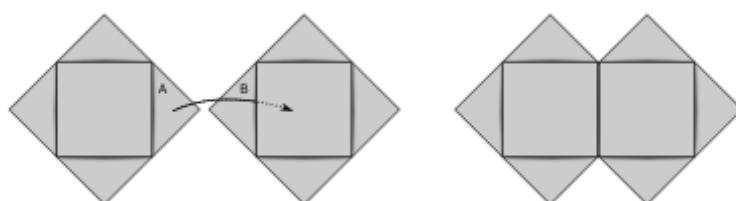
13



Se da vuelta al papel para llevar cada punta hasta donde el papel lo permita, seguido de ello, se regresa a la posición anterior.



Así finaliza la unidad del módulo. Para poder unir, se debe insertar una de las puntas en el “bolsillo” de la otra unidad, el cual es un espacio vacío formado por una punta y el cuadrado de en medio.



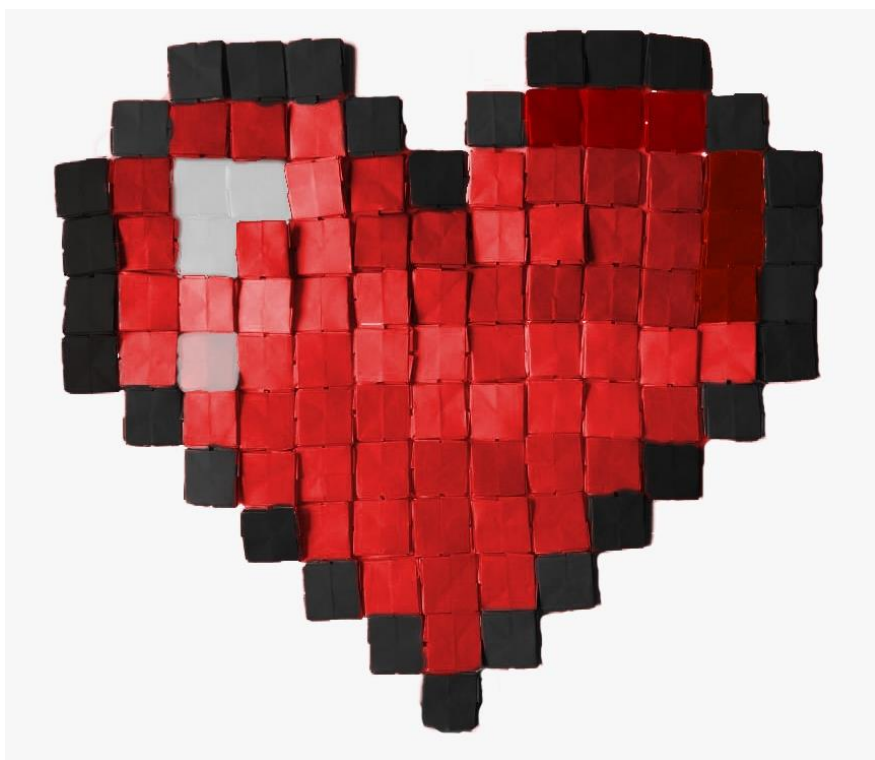
Representación

Ahora bien, como se mencionó anteriormente, se busca representar las cinco principales competencias de un profesional de CFDR. La comunicación hace referencia a la capacidad de poder dar un mensaje claro y coherente; sin embargo, es importante mencionar que no solo está la comunicación verbal, sino también la comunicación motriz, que es un aspecto importante para los profesionales de la cultura física, ya que la posición del cuerpo puede hablar más que las palabras. Para representar esta primera competencia, se emplea la figura del micrófono, para ello se necesitarán 49 unidades de color negro y 15 unidades gris.



Fuente: elaboración propia

La empatía se entiende como reconocer y comprender a las otras personas, de ponerse en el lugar del otro y entender el contexto en el que vive. Por ello para trabajar en el sector comunitario el primer paso es conocer no solo a la comunidad con la que se va a trabajar, sino también el lugar, y así será más fácil reconocer las problemáticas o necesidades que se pueden trabajar en dicha población. Para representar la empatía se necesitarán 30 papeles negros, 4 blancos y 70 rojos.



Fuente: elaboración propia

La siguiente competencia es el reconocer problemáticas y la resolución de problemas. Como se mencionó anteriormente, es muy importante el ser atento ante el contexto de las poblaciones, así se puede identificar con mayor facilidad las problemáticas presentes en ellas, y así dar soluciones asertivas y creativas desde el deporte y la recreación. Para representar esta tercera competencia se empleará el simbolo interrogativo, del cual se necesitarán 41papeles azules y 48 amarillos.



Fuente: elaboración propia

La cuarta competencia es la enseñanza aprendizaje, puesto que esta es una de las líneas transversales de la carrera, adicional, a que el profesional debe tener conocimiento respecto a la gestión de recursos, el manejo de técnicas y herramientas recreo-deportivas, así como saber planificar y desarrollar planes y programas. Así como también tener manejo de didácticas para enseñar los conocimientos aprendidos a las diferentes poblaciones, de tal forma que todos entiendan. Esta competencia va ligada a la comunicación. Para representar esta competencia, se hará uso de la representación de un lápiz, para ello, se necesitarán 7 unidades rosadas, 19 grises, 30 amarillas, 5 cafés y una negra.



Fuente: elaboración propia

La última competencia es la investigación, esta es necesaria ya que por medio de la indagación y la reflexión es la forma más fácil de resolver problemas en el campo de la cultura física. Además de que gracias a la investigación se puede ampliar y crear el conocimiento en pro de la actividad física, la recreación y el deporte. Para representarla se usará el símbolo de un bombillo, para ello se necesitan 9 hojas grises, 18 negras, 6 cafés y 40 amarillas.

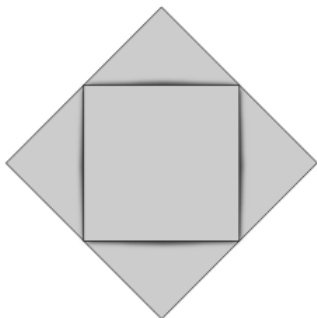


Fuente: elaboración propia

Propuesta de aplicación

La propuesta está pensada para aplicarla a las charlas comunicativas por parte de la universidad hacia las personas interesadas en ingresar a estudiar el programa de cultura física, deporte y recreación. De igual modo, una segunda aplicación a todos los estudiantes de primer semestre, en las actividades de bienestar que se realizan a lo largo del primer corte académico.

A continuación se presenta el planteamiento de la actividad:

Nombre de la actividad: Competencias en Pixel art	Grupo:	Fecha:
Materiales: papeles de colores (384)		
Objetivo: Exponer las competencias principales de un profesional de CFDR por medio de una herramienta recreativa		
Descripción o desarrollo de la actividad: Por medio de una actividad inicial o rompe hielo, dividir al grupo en cinco equipos equitativos, a los cuales se les enseñará el paso a paso para realizar las unidades iniciales del pixel art.  Seguido de ello, se les rifará las imágenes, a un líder de cada equipo, que tendrán las competencias del profesional de CFDR, para que compitan entre los equipos y consigan armar todas las unidades para después realizar la representación de cada una de ellas. Para finalizar o hacer cierre de la actividad, se realiza una retroalimentación respecto a las cinco competencias, así como de su impacto en el sector comunitario, además de la importancia de trabajar en equipo en el programa académico.		



Bibliografía

- Nakashima, J. (2020). Origami pixels. Recuperado de:
<https://jonakashima.com.br/2020/10/01/origami-pixels/>
- Melodelgado, I. (2021). Perfil del profesional de cultura física, deporte y recreación en el trabajo con comunidad.