

INVENTA UNA HISTORIA



Módulo II
Técnico



Curso II 4



Tema 1



Lección 2

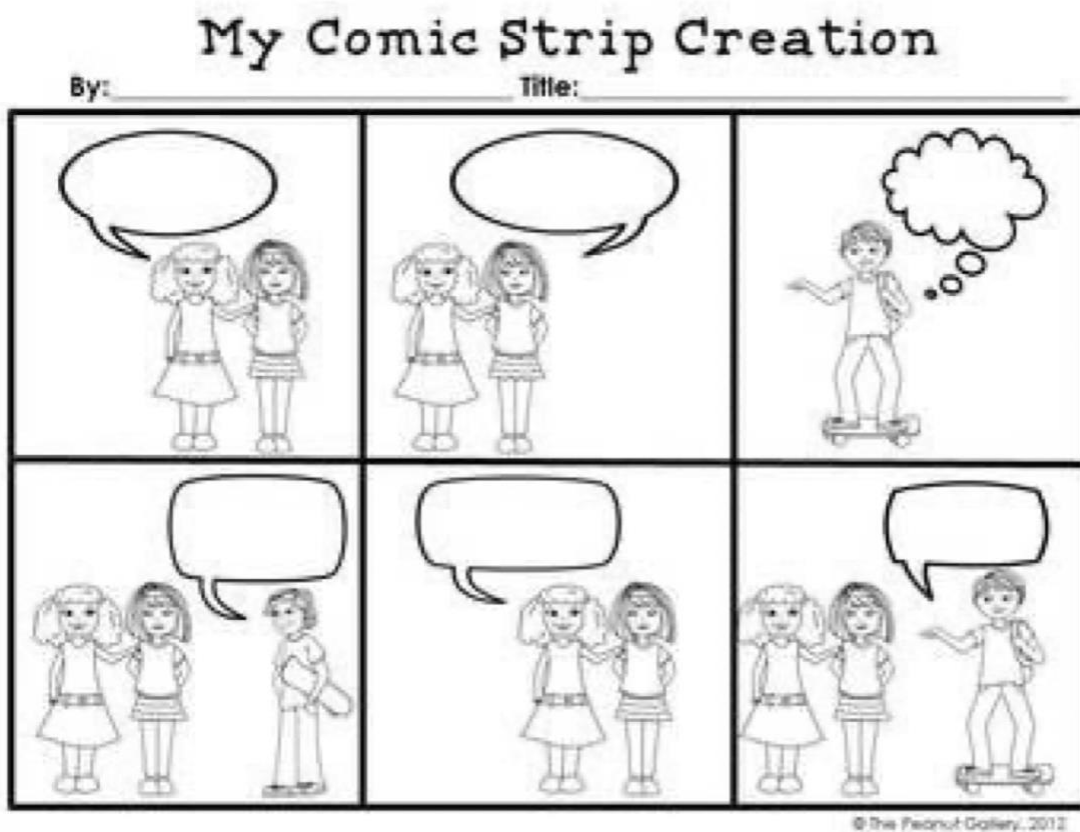
Actividad 1

- **Breve descripción:** Utilizando los paneles del ejercicio anterior, el alumno debe inventar una historia autónoma de una página.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos
- **Duración:** 4 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** La creación del personaje es individual, la animación se puede hacer en grupo (min 2 max 4)
- **Aula / Casa:** (La actividad se puede realizar en el aula o en casa y no se debe preparar previamente)
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - **Hardware:** No
 - **Software:** No
 - **Otros recursos:** hoja de papel, lápices, colores de crayón, fotocopiadora, tijeras y pegamento



Descripción

- **Descripción del texto:** El estudiante debe crear su historia de manera que quepa en una página (use A4 como tamaño máximo de página). El alumno puede elegir cuántos paneles necesite. También puede cambiar el tamaño de los paneles cortando partes "superfluas", si su forma cuadrada limita sus intenciones narrativas.
- **Ilustración:** Un ejemplo



Instrucciones

1. Imagina la historia
2. Componga cada viñeta imaginando el desarrollo en una página A4
3. Dibuja el escenario de tu historia buscando referencias en tu ciudad.



Resultados esperados

- El estudiante creará su primera historia a partir de su propio personaje.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): Gestión de datos, información y contenido digital, Evaluación de datos, información y contenido digital, Gestión de identidad digital, Evaluación de datos, información y contenido digital

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Creatividad, Visión, Valoración de Ideas, Aprendizaje a través de la experiencia.

