

CARACTERIZACIÓN DEL PATRIMONIO DE ANIMACIÓN



Módulo II



Curso
Animación



Tema
Historia y
legado de la
animación



Lección
III

Actividad

- **Breve descripción:** Dibuja un personaje, fondo o momento histórico o social de la región en el que se podría crear una animación. En grupos, trate de representar un lugar o personaje significativo en un estilo animado analizando sus movimientos.
- **Metodología:** Aprendizaje colaborativo.
- **Duración:** 2h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual /Equipo:** equipo (4 máx.)
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC
 - **Software** Algún programa de diseño o ilustración (opcional)
 - **Otros recursos** Papel, lápices, colores o rotuladores



Descripción

- **Descripción del texto:** Conceptualización y diseño de un personaje o situación que puede ser animada y sugiere movimiento.

Instrucciones

1. Elige un personaje
2. Dale contexto y una situación en la que pueda moverse.
3. Dibuja al personaje con un fondo y dale un contexto y una posición que sugiera movimiento, como si fuera una pintura.

Resultados previstos

- Encontrar los contextos y éxitos de los estudiantes en su elección.
- Ver habilidades de conceptualización sobre ideas importantes y sus personajes
- Identificar los movimientos sugeridos en un contexto para traducirlos en una imagen estática que sugiera movimiento

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): 1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales.

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 3.4 Trabajar con otros; **3.5** Aprendizaje a través de la experiencia.

Ejemplo (cuando sea necesario)

