





Animación basada en la vida real



-  **Módulo II**
-  **Curso**
Animación
-  **Tema**
Forma y fondo de animación
-  **Lección II**

Actividad

- **Breve descripción:** Hacer una pequeña animación o diseño basado en una historia real que ha sucedido, para entender la actuación y las voces dentro de la animación.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos.
- **Duración:** 1h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual /Equipo:** equipo (4 máx.)
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC o smartphone, micrófono.
 - **Software:** cualquier software de montaje de vídeo.
 - **Otros recursos:** bolígrafo, papel.



Descripción

- **Descripción del texto:** Evocar y extraer una pieza de una historia real dentro de una animación

Instrucciones

1. Recuerda una historia real y graba las voces.
2. Recrea el contexto y los personajes en las imágenes.
3. Pon a los personajes en el escenario con el tiempo correcto para que se entienda la historia
4. Comparte la historia con tus compañeros de clase.

Resultados previstos

- Encontrar la validez de los momentos de las historias es complicado, encontrando lugares comunes entre las experiencias de los estudiantes.
- Comprender el tiempo que tarda el espectador en entender y la diferencia que tiene con el tiempo real.
- Comprender la validez narrativa de una historia contada a través de la animación, distanciándola de la realidad.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 2.1 Autoconciencia y autoeficacia; 2.2 Motivación y perseverancia

Ejemplo (cuando sea necesario):

<https://vimeo.com/237823870>

