





Pelota rebotando



 Módulo II  Curso  Tema  Lección I
Animación La animación como herramienta

Actividad

- **Breve descripción:** Realizar un ejercicio sencillo sobre una pelota que rebota en la pantalla, obedeciendo a los principios de la animación.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos.
- **Duración:** 1h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual /Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC o smartphone
 - **Software:** voltee una aplicación de clip / cuaderno de bocetos de autodesk o animación 2D a lápiz
 - **Enlaces:** <https://sketchbook.com/thankyou>
 - <https://www.pencil2d.org/download/>
 - https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=es_CO&gl=US
 - FlipaClip
 - **Otros recursos:** bolígrafo, papel.



Descripción

- **Descripción del texto:** Realizar un ejercicio de software sobre aceleración y desaceleración, anticipación y estiramiento y contracción
- **Ilustración:** https://www.youtube.com/watch?v=oJvGHbUHYWU&ab_channel=puuung

Instrucciones

1. Crea una pelota que haga un salto.
2. Tenga en cuenta su volumen para anticipar, estiramiento y contracción, y aceleración y desaceleración en caídas.
3. Corrige los movimientos para que sean correctos en los arcos.
4. Exportar y compartir.

Resultados esperados

- Principios de animación a corregir.
- Aprende a usar los principios y conócelos antes de animar.

Esta actividad se puede utilizar en otros (módulo, curso, tema, lección):

- **Módulo, Curso, Tema, Lección**

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 1.2 Creatividad.

Ejemplo (cuando sea necesario):

[Bola rebotando - Cómo hacer una animación](#)



