





Análisis de personajes



 Módulo II  Curso  Tema  Lección
Animación La animación como III
herramienta

Actividad

- **Breve descripción:** Cada alumno debe realizar un escrito y bocetos sobre un personaje animado que considere importante y con diferentes movimientos a analizar, reconocer sus referencias reales.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en la investigación.
- **Duración:** 1h (depende del contenido que vea el alumno)
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual /Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC o tablet.
 - **Software:** cualquier software de dibujo / software de notas (propuesto en lecciones anteriores)
 - **Otros recursos:** bolígrafo, papel



Descripción

- **Descripción del texto:** Haga una escritura y bocetos sobre un personaje animado que se cree que tiene movimientos inusuales
- **Ilustración:** ninguna

Instrucciones

1. Elige un personaje de animación.
2. Observa videos donde el personaje está realizando acciones específicas
3. Describa el movimiento analizando a qué o a quién se parece.
4. Encuentra los movimientos importantes en el video y dibuja imágenes para representarlos.

Resultados esperados

- Los movimientos de los dibujos animados de alta calidad siempre están referenciados a la realidad, pero explotando el principio de exageración.
- Los personajes se expresan no solo con palabras, sino también con movimientos que terminan hablando de sí mismos.
- Los dibujos son fuentes de inspiración para personajes creados por uno mismo.

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

- **Módulo, Curso, Tema, Lección**

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): 3.1 Desarrollo de contenidos digitales; 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales.

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 1.2 Creatividad.

