



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
Aplicadas y Virtualidad

## ¡Moviendo ideas 2! Propuesta creativa para animar imágenes. Segunda parte (Propuesta didáctica)



**Descripción:** Segunda parte de la propuesta didáctica que aborda desde las Artes Visuales y el Pensamiento Computacional, las formas de incluir el movimiento en las imágenes desde una perspectiva creativa e histórica.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Fecha de creación:** Abril 2024

**Ciclo:** 2

**Tramo:** 4

**Grado:** 6to

<b>Competencia general: Comunicación. Pensamiento creativo</b>				
<b>Espacio:</b>	<b>Unidades Curriculares</b>	<b>Competencias específicas</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de Logro</b>
<b>CREATIVO ARTÍSTICO</b>	Artes Visuales y Plásticas	<b>CE3. Competencia productivo-creativa.</b>  Se sensibiliza frente al mundo que lo rodea a través de imágenes visuales para generar sus propias creaciones	<b>Lenguajes del plano.</b>  El dibujo:  Representaciones de movimiento. El dibujo de acciones y movimientos.	Indaga, experimenta y descubre diferentes estrategias en la representación del movimiento y la acción a través del dibujo.

<b>TÉCNICO TECNOLÓGICO</b>	Pensamiento computacional	<p><b>CE4.</b> Indaga e identifica técnicas, herramientas y aplicaciones que la tecnología proporciona para la resolución de problemas así como situaciones que pueden abordarse como problemas computacionales.</p>	<p><b>Pensamiento computacional</b></p> <p>Estrategias para la resolución de problemas o creación de juegos y otros recursos: patrones, reutilización, descomposición, iteración, ensayo y error, método incremental, entre otros.</p>	<p>Recupera soluciones construidas en experiencias anteriores y las adapta a nuevos problemas.</p>
--------------------------------	------------------------------	--	--	--

**Metas de aprendizaje:** Los estudiantes lograrán crear imágenes con animación, utilizando elementos de diferentes lenguajes visuales incluyendo el elemento "tiempo" en sus creaciones.

**Plan de aprendizaje:**

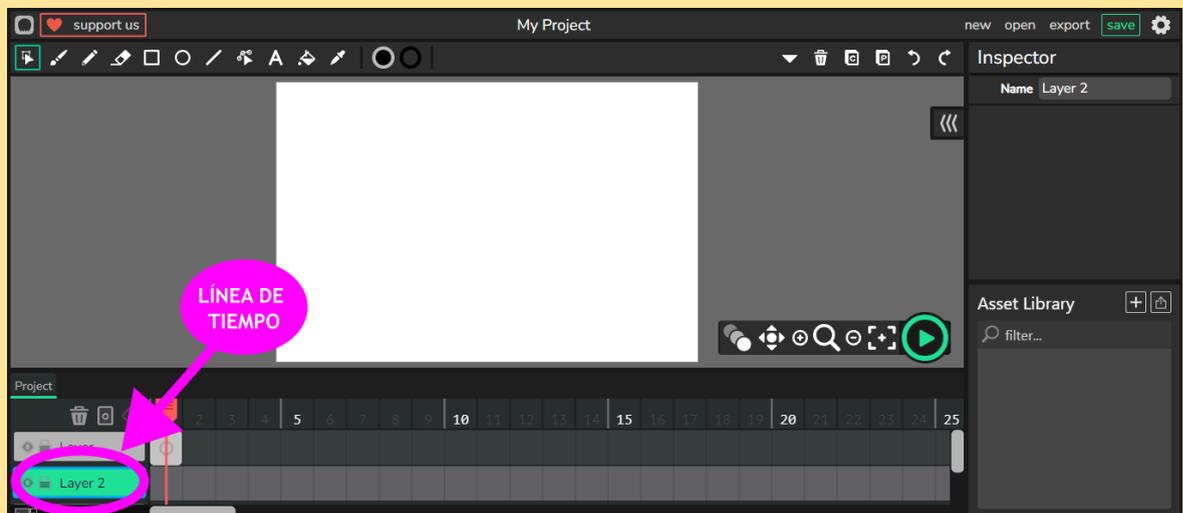
**Actividad 1 - En el hogar**

A partir de lo trabajado en la propuesta 1:

<https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/11513> proponer, desde un foro de discusión en plataforma CREA , la siguiente consigna:

## CONSIGNA

- Utilizando **WICKEDITOR**, generar una animación en la que hayan dos elementos en movimiento simultáneo. Para ello, deberán incluir a lo realizado un segundo elemento en otra línea del tiempo



- Luego de exportar la animación realizada, compartirla en este foro.

## Actividad 2 - En el aula

- Analizar grupalmente las animaciones creadas, visualizando las diferentes trayectorias, haciendo énfasis en el elemento **tiempo**, como una característica particular de las imágenes en movimiento, por sobre las imágenes fijas.
- Presentar la siguiente animación:



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julienne Mathieu having her hair brushed.gif#/media/File:Julienne Mathieu having her hair brushed.gif](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julienne_Mathieu_having_her_hair_brushed.gif#/media/File:Julienne_Mathieu_having_her_hair_brushed.gif)

- Abrir diálogo acerca de las siguiente cuestiones:

*Si es una “animación”, ¿Cómo habrá sido creada?*

*¿Qué serán las imágenes fijas en esta animación?*

Identificar la utilización de la **fotografía** para esta animación y definir el concepto de **STOP MOTION**.<sup>1</sup>

- Visualizar colectivamente el siguiente recurso sobre la creación de un stop-motion:



- Proponer a los alumnos la creación de una animación utilizando la técnica del *stop motion* para el siguiente encuentro en el aula. Para ello organizar al grupo en pequeños equipos de trabajo y solicitar que desde el hogar traigan los elementos que sean necesarios para realizar el mismo.

---

<sup>1</sup> El stop motion es una técnica de animación y vídeo que se caracteriza por la grabación en vídeo de imágenes, que son fijas, que grabadas unas tras otras van dando la sensación de que en realidad se está grabando una sola imagen que se está moviendo.  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/en-que-consiste-la-tecnica-del-stop-motion>

### Actividad 3 - En el aula

- Con los equipos de trabajo organizados en diferentes mesas del salón, proponer que con los elementos traídos desde el hogar, elaboren una breve animación con la técnica aprendida en el anterior encuentro.
- Distribuir a los equipos la siguiente plantilla, donde deberán crear el storyboard de la animación, recordando que tomaremos el tiempo de la misma de la siguiente manera: 12 f/s (12 fotogramas por segundo).

*El docente deberá realizar un andamiaje aquí, explicando que cada 12 fotografías tomadas, se creará 1 segundo de animación.*

TÍTULO:			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

- Luego de realizado el storyboard, solicitar al equipo que comience a organizar los elementos para tomar la primera fotografía de la animación, de acuerdo a lo planificado para el primer fotograma.

*Aquí el docente deberá recordar que luego de ubicar los elementos y el foco de luz en el espacio correctamente, se fijará la cámara con algún trípode o soporte, la cual permanecerá en ese lugar sin moverse hasta finalizadas las tomas de todas las fotografías.*

*Es deseable que cada grupo de alumnos cuente con un dispositivo para tomar fotografías, preferentemente un teléfono móvil donde directamente podrán realizar la edición de la animación utilizando la aplicación Stop Motion Studio. En caso de no poder contar con este tipo de dispositivos, tomar las fotografías con la laptop Ceibal, y realizar la edición de la animación con la aplicación Openshot instalada en el mismo.*

- Con la edición de la animación realizada, solicitar a cada grupo que exporte el archivo y lo suba a la plataforma CREA en un álbum de medios creados a estos efectos.

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

Las actividades sugeridas en esta segunda parte de la propuesta didáctica, deberán ser realizadas con apoyo docente, teniendo en cuenta que la experimentación y el ensayo son premisas fundamentales para lograr un trabajo que verdaderamente involucre a los alumnos con los dispositivos, y sus posibilidades.

Se sugiere que los trabajos realizados puedan ser visionados por sus pares, y familias, tal vez en una muestra escolar especialmente realizada a estos efectos, de forma que las animaciones obtenidas tengan una devolución, más allá de la que el docente realizará a cada grupo de trabajo.

Es deseable, que esta posibilidad de crear animaciones a partir del lenguaje del *storyboard*, sea tomada para trabajar con otros espacios del conocimiento en proyectos áulicos o institucionales, ya que habilitan la posibilidad de ser un espacio de creación y comunicación muy potente.

**Autor:** Lic. Esteban Ramírez

**Licenciamiento:** [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#)

**Fuentes:**

Freepik, s.n, s.t [imagen]. Disponible en:

[https://www.freepik.es/foto-gratis/nino-jugando-su-habitacion\\_20546504.htm#fromView=search&page=1&position=23&uuid=a2c4c01a-b34f-4e51-af8a-a289ed288ec3](https://www.freepik.es/foto-gratis/nino-jugando-su-habitacion_20546504.htm#fromView=search&page=1&position=23&uuid=a2c4c01a-b34f-4e51-af8a-a289ed288ec3)

De Chomón, Segundo “Julienne Mathieu having her hair-brushed in the film *El hotel eléctrico*”, 1908. Disponible en:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julienne\\_Mathieu\\_having\\_her\\_hair\\_brushed.gif](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julienne_Mathieu_having_her_hair_brushed.gif)