

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARÍA CÉSPEDES
DOCENTE: GLEISMER TRILLOS MORENO
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 6
9° - 2018



TEMA: Refuerzo y Recuperación Preinforme.

COMPETENCIA: Crea animaciones temáticas para diferentes áreas a través de software en líneas y gratuitos.

INDICADORES:

Reconoce la importancia en nuestra vida diaria de los medios de animación en el aprendizaje.

Realiza trabajos prácticos utilizando software de animación para diferentes temáticas de manera transversal.

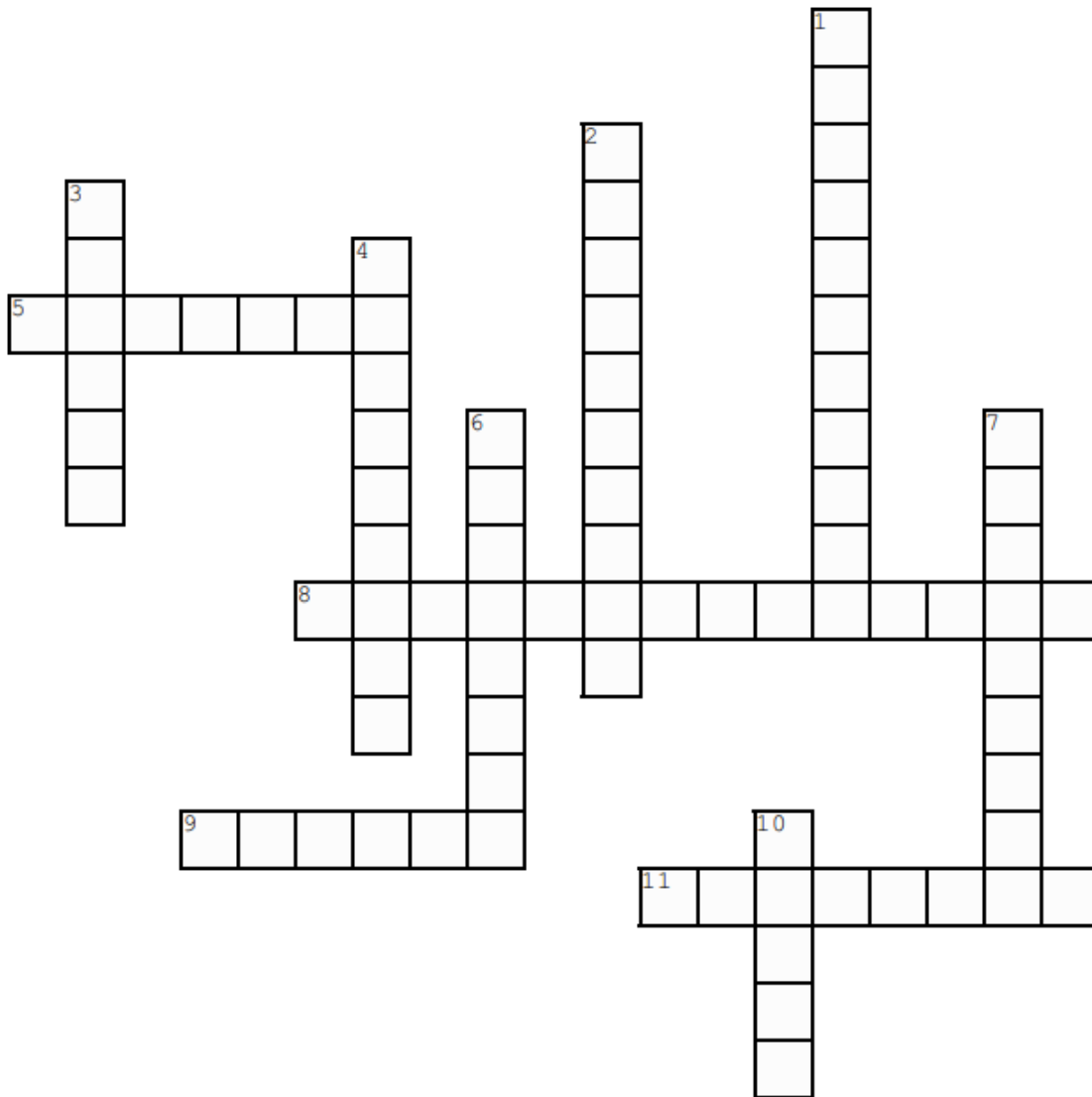
Utiliza Adecuadamente la teoría de animación y conoce las herramientas.

ESTÁNDAR: Identifico, formulo y resuelvo problemas por medio de diferentes software de animación.

ASPECTOS: Ser, Saber y Hacer.

ACTIVIDAD

1. Resuelve el siguiente crucigrama de acuerdo con lo visto en clase de la animación y las plataformas de animación:



Horizontal:

5. Una herramienta que a simple vista funciona de manera similar Moovly Presenta una serie de plantillas a partir de las cuales los usuarios pueden empezar a crear su video o iniciarlo desde 0.
8. Es una técnica en la que se utiliza material audiovisual para promocionar una marca, servicio o producto.

9. Es una herramienta que presenta dentro de su librería elementos no tan caricaturescos para insertar en la creación de los videos.

11. Una vez las personas acceden al editor, pueden ver un tutorial en inglés para saber cómo funciona.

Vertical:

Es una herramienta que funciona de un modo similar a Explee, e incluye también elementos gráficos muy similares.

2. Es un lugar de Internet que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como nivel de negocios.

3. Además de brindar acceso a una extensa librería que permite insertar toda clase de objetos, las personas pueden subir sus propias imágenes o audios en caso que así lo quisieran.

4. Es un proceso utilizado por uno o más personas para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados.

6. Herramienta sencilla y gratuita que permite crear agradables videos en cuestión de pocos minutos simplemente seleccionando algunas animaciones prediseñadas a las que se les puede introducir texto, colores, fotos y música.

7. Una herramienta bastante atractiva que incluye diseños y animaciones que pueden ayudarle a causar una muy buena impresión entre cualquier persona que tenga interés en su compañía.

10. Permite elegir diseños y estilos a partir de los cuales los usuarios pueden crear sus videos.

2. Consulta y escribe los 12 principios de la animación.

3. Construye una sopa de letras con las siguientes palabras: Animaker, Powtoon, Animación, Plataforma, videomarketing, GoAnimate, Moovly, Wideo, Explee, VideoScribe, Biteable, MakeWebVideo, Adobe Voice, video animado.

4. Reflexiona en torno a la planeación y la rúbrica y resuelve:

a. ¿Cuál es la utilidad de la planeación en el proceso de aprendizaje?

b. ¿Para qué sirve la rúbrica al inicio de cada periodo?

c. ¿Qué significado tiene la competencia que aparece en la planeación y la rúbrica de cada periodo?

d. ¿Cuál es la función de los indicadores de desempeño del ser, saber y hacer que aparecen en la rúbrica?