



**Tutorial de
Animaker
Crea animaciones y
videos de forma fácil y
divertido**

Índice

1. ¿PARA QUÉ SIRVE LA HERRAMIENTA?	4
1.1.¿Qué es?.....	4
1.2.Motivación para usar la herramienta	5
1.3.¿Cómo funciona?	5
2. CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS	6
2.1.Características.....	6
2.2.Requerimientos	6
3. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA HERRAMIENTA	7
3.1.Ventajas	7
3.2.Desventajas	7
4. ¿QUÉ TIPO DE CONTENIDOS PUEDO GENERAR CON ESTA HERRAMIENTA? UTILIDAD EN EL CAMPO LABORAL	8
4.1.Contenido Curricular Preescolar	8
4.2.Contenido Curricular Primaria	8
4.3.Contenido Curricular Secundaria	9
4.4.Contenido Curricular CINDEA	9
5. ¿CÓMO BUSCAR, DESCARGAR E INSTALAR LA HERRAMIENTA?	10
5.1.Requisitos del sistema.....	10
5.2.Búsqueda de la herramienta	10
5.3.Registrarse en la página de la herramienta.....	11
5.4.Inicio de sesión.....	16
5.5.Las secciones que conforman Animaker.....	18

5.6.Exportar o descargar un video creado en Animaker	25
6. USO DE LA HERRAMIENTA PARA GENERAR CONTENIDO	28
6.1.Ejemplo de Guía de Preescolar.....	28
6.1.1.Elección de plantilla	28
6.1.2.Crear Escenas	29
6.1.3.Crear voces superpuestas	39
6.1.4.Efectos de entrada	41
6.2.Ejemplo de Guía de Secundaria.....	44
6.2.1.Elección de plantilla	44
6.2.2.Crear Escenas	44
6.2.3.Efectos de Zoom (enfocar o alejar los objetos en la escena).....	53
6.2.4.Desplazamiento y efectos	55
6.2.5.Agregar música.....	59
6.2.6.Visualizar cada escena y cortar los minutos.....	60
6.2.7.Borrar los objetos no deseados	61
7. BIBLIOGRAFÍA.....	62
8. CRÉDITOS	63

Animaker

Crea animaciones y videos de forma fácil y divertido

1. ¿Para qué sirve la herramienta?

¿Qué es?

Animaker es una herramienta en línea que permite crear video con animación realmente profesionales y compartirlos en redes sociales. Permite a los usuarios crear sus videos animados usando personajes y plantillas ya preconstruidos, basta con arrastrar al escenario y listo.

Su logo se puede observar de varias formas, entre ellas:



1.2. Motivación para usar la herramienta

El señor Polo, J. (2015) en su blog afirma que la herramienta Animaker “...es ideal para quien no tiene muchos conocimientos en edición de vídeo, ya que no hay miles de variables que deben configurarse, solo las suficientes para generar un resultado atractivo en pocos minutos” lo que le permitirá a cualquier persona crear su propio video animado como lo es un cuento de forma profesional.

Basta con inscribirse en la cuenta de forma rápida utilizando la cuenta de Gmail o Facebook y listo, a crear su cuento animado se a dicho.

1.3. ¿Cómo funciona?

Podemos partir de una plantilla en blanco o usar alguna de las prediseñadas. En el menú izquierdo se observan varios escenarios así como elementos (personajes) que podemos arrastrar hasta cada escenario. Se puede usar fondos, textos, música, efectos y más.

Un video es la suma de varios escenarios donde en cada uno de ellos ocurre la acción que se configure. El primer paso a realizar es configurar cada escena y posterior es necesario definir el movimiento de cada elemento (personaje) y de la cámara. Una línea de tiempo nos ayuda a situar los distintos elementos (personajes).

2. Características y requerimientos

2.1. Características

- Es una aplicación en línea por lo que requiere de conexión a internet.
- Dispone de una versión gratuita limitada pero suficiente para principiantes, así como una versión Premium de pago más completa.
- Puedes compartir sus vídeos en redes sociales.
- Fácil de utilizar, no requiere de aprendizaje previo, cualquiera puede crear sus propios videos animados.
- Requiere de muy poco tiempo para crear tus videos animados.

2.2. Requerimientos

- Debe inscribirse a la cuenta de Animaker.
- Requiere de conexión a internet.

3. Ventajas y desventajas de la herramienta

3.1. Ventajas

- Herramienta sencilla y fácil de usar, ideal para quienes no tienen conocimientos previos en diseño y creación de videos.
- Ofrece varios fondos, plantillas y personales.
- Permite subir imágenes propias.
- Ofrece un tutorial muy completo para agilizar su uso.
- Brinda una versión gratis.
- Permite compartir en las redes sociales.
- No requiere descarga, se trabaja en línea.
- Esta en varios idiomas.

3.2. Desventajas

- No es una herramienta para trabajar de forma colaborativa.
- Requiere internet para utilizarse.
- La información puede quedar demasiado resumida por que la versión gratuita tiene un límite de tiempo para crear los videos (2 minutos máximo) por lo que hay que pagar si deseas aumentar el tiempo.

- No permite descargar sus vídeos animados, deben quedarse en línea, pero su puede publicarse en YouTube.
- Existen limitaciones con algunos personajes, música, objetos, sonido texto, sólo están disponibles en la versión Premium.
- Las exportaciones y descargas están limitadas a 5 por mes en la versión gratis.

4. ¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta? Utilidad en el campo laboral

4.1. Contenido Curricular Preescolar

Uno de los objetivos que se exploran en preescolar es el esquema corporal en niños y niñas, mediante la representación del cuerpo de cada quién ya sea que este en reposo o en movimiento. Para representar las partes que componen el cuerpo principalmente de la cabeza, que mejor forma que utilizar la herramienta Animaker mediante un video.

4.2. Contenido Curricular Primaria

Aprendamos de la geografía e historia de la provincia donde hábito es uno de los objetivos que se exploran en la materia de estudios sociales, los estudiantes aprenden a hacer uso de

los mapas y planos para una mejor ubicación de los escenarios geográficos y así establecer la relación del pasado y presenta de la provincia; que mejor actividad para desarrollar este objetivo utilizando la herramienta Animaker.

4.3. Contenido Curricular Secundaria

Uno de los objetivos que se desarrolla para el nivel de séptimo año es el método científico, este tema transversal, le ayuda al estudiante a plantear hipótesis y experimentos. Resulta importante conocer la relación entre ciencia, tecnología y sociedad. Además, de las características de la persona y la historia científica costarricense. Para entender como los científicos desarrollan leyes, instrumentos y todos los descubrimientos. Que mejor forma de exponer los experimentos de los estudiantes a través de videos utilizando la herramienta Animaker.

4.4. Contenido Curricular CINDEA

En la materia de español se podrá desarrollar el tema de la argumentación y los diálogos, para un mejor entendimiento de ambos temas; el estudiante podrá representar pequeños diálogos del Cuento La Abeja Haragana y argumentar sobre la lectura, a través de representaciones animadas utilizando la herramienta Animaker.

5. ¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?

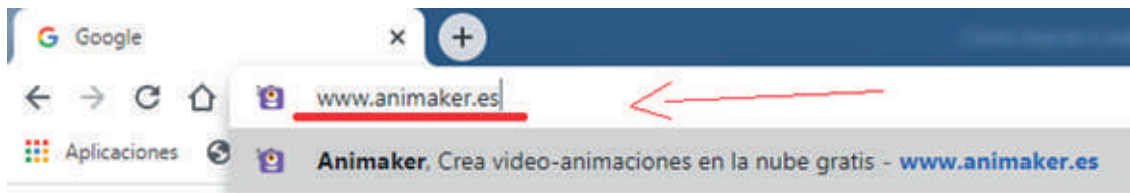
5.1. Requisitos del sistema

Al ser un sitio web que ofrece una herramienta para trabajar en línea, lo único que se requiere es que su computadora tenga instalado un navegador web, le recomendamos Google Chrome, Mozilla Firefox o Internet Explorer.

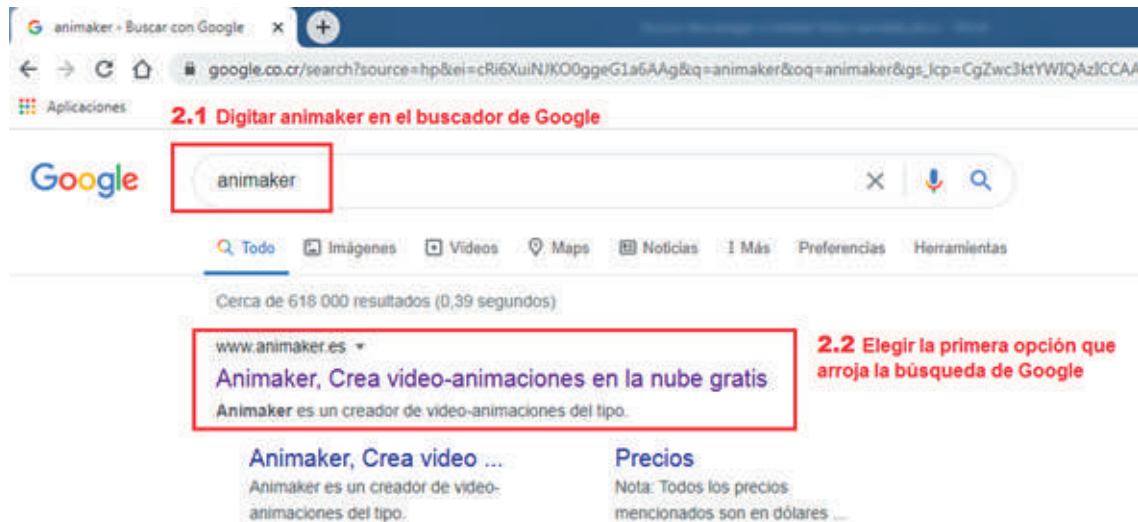
5.2. Búsqueda de la herramienta

Hay 2 formas de buscar la herramienta en la web:

1. Digitando la dirección web www.animaker.es directamente en la barra de direcciones de nuestro navegador y presionamos la tecla "Enter".

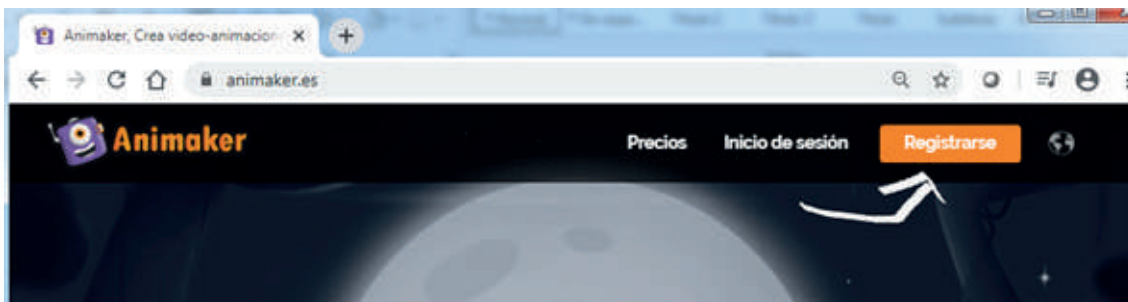


2. Escribiendo en el buscador web Animaker y luego elegir la primera opción que arroja la búsqueda:



5.3. Registrarse en la página de la herramienta

1. Cuando ingrese a la página de Animaker por primera vez, debes buscar el botón de “Registrarse” en la parte superior de la página y haga clic.



2. En la siguiente ventana ingrese los datos solicitados, el correo electrónico preferiblemente el de Gmail (correo MEP no lo acepta), haga clic en la casilla para aceptar los términos y condiciones y por último presione el botón “Registrarse”.

Animaker Precios Inicio de sesión Registrarse

Hemos ganado millones de corazones, ¡también ganaremos los tuyos!

Registrarse

Facebook

Google

1

Tu nombre...

Tu correo electrónico...

Escribe tu contraseña...

Confirma tu contraseña...

Estoy de acuerdo todo Términos y condiciones

2

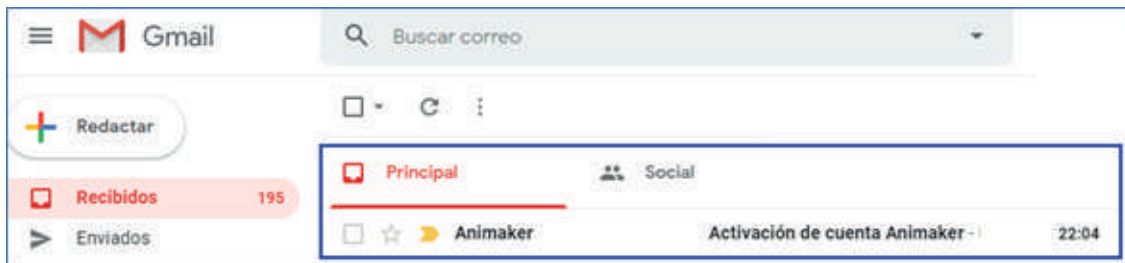
Registrarse

¿Ya tienes una cuenta? Registrarse

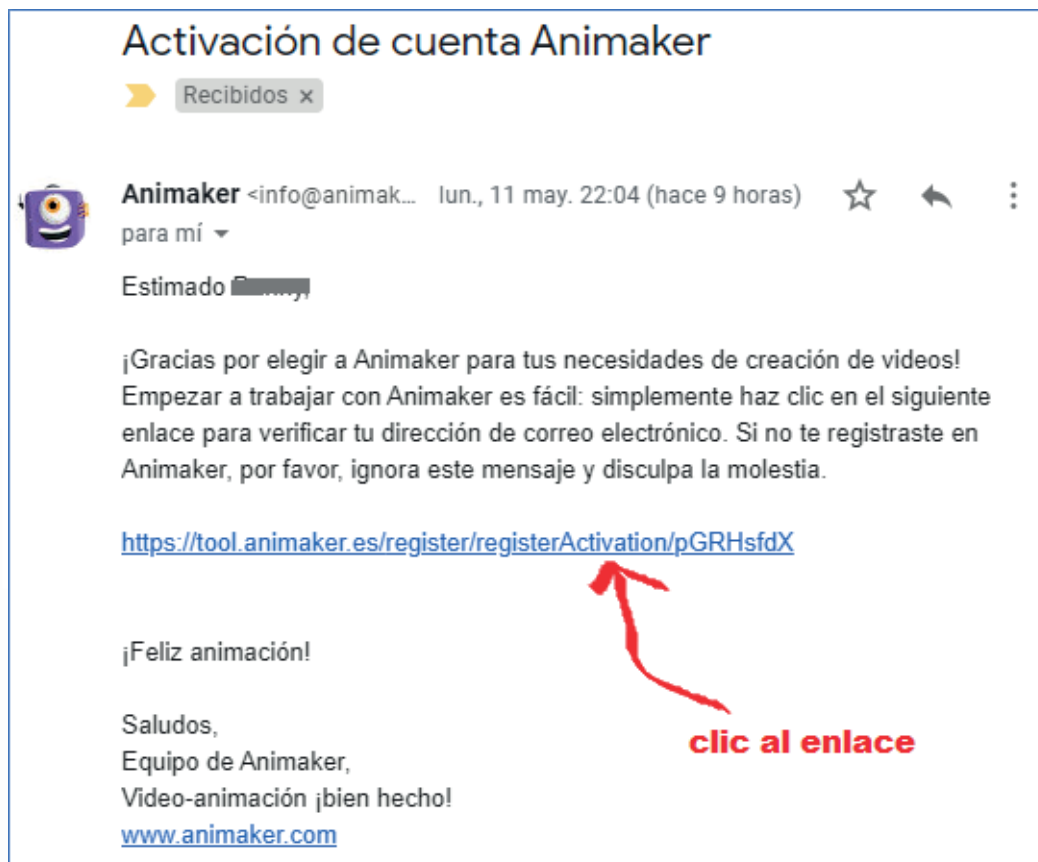
- Después de presionar el botón “Registrarse” nos indica que al correo electrónico anotado se ha enviado un correo de verificación.



4. Ingrese a correo electrónico y verifique en la bandeja de entrada el mismo.



5. Cuando estés dentro del correo recibido haga clic sobre el enlace que aparece para la activación de su cuenta.



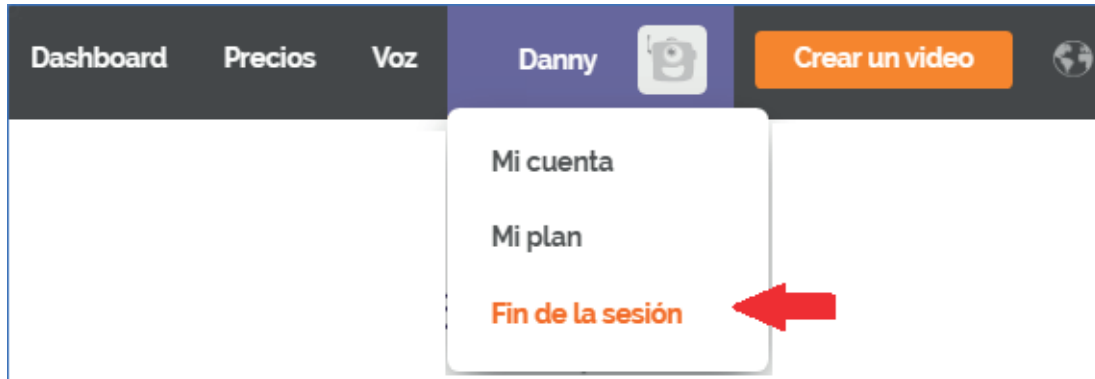
6. Ahora seleccione en que sector usted se desempeña, por ejemplo, Educación.



7. **Felicidades** en este momento ya has ingresado a la plataforma web de la herramienta Animaker.

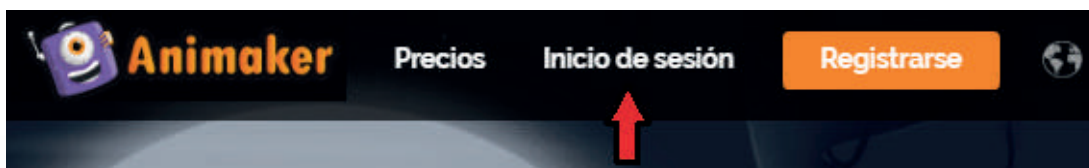


8. Para salir de la plataforma web debes buscar su nombre en el menú de opciones en la parte superior y hacer clic para que aparezca la opción **Fin de la sesión**



5.4. Inicio de sesión

9. La próxima vez que quieras ingresar de nuevo a la plataforma lo único que debes es digitar la página www.animaker.es y desde el menú en la parte superior hacer clic en **Inicio de sesión**



10. Ingrese su correo electrónico y digite la contraseña que registró en el paso 2.

tool.animaker.es/login

Animaker Precios Inicio de sesión Registrarse

¡Empieza a trabajar con Animaker hoy!

f Facebook

G Google

Inicio de sesión

Tu correo electrónico.. 1

Escribe tu contraseña..

¿Olvidaste tu contraseña?

Inicio de sesión 2

No tienes una cuenta? Registrarse

5.5. Las secciones que conforman Animaker

1. Cuando ingreses a la herramienta te aparece la ventana de bienvenida, debes dar clic al botón de “Comenzar”.



2. Aquí puedes hacer un clic para filtrar por categorías, las vistas de las diferentes plantillas que ofrece Animaker en su versión gratis (1). También ofrece una vista en miniatura de la plantilla y su nombre (2) y una barra de desplazamiento vertical que le permite ver las demás plantillas que se cargan en el punto 2 (3).

Haz un video explicativo grandioso en minutos 3. →

Elige la plantilla de video que necesites y empieza a personalizarla

1. → **Categorías**

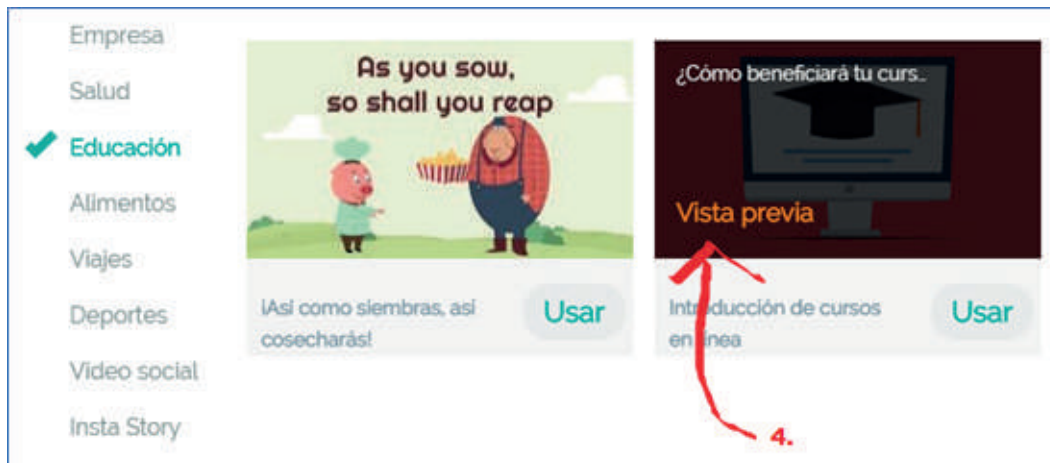
- ✓ Todos
- Tipografía
- Animación 2D
- Saludo de video
- Pizarra
- Verbal New
- Manual
- Infografía
- Empresa
- Salud
- Educación
- Alimentos
- Viajes
- Deportes
- Video social

2. → **Planes**

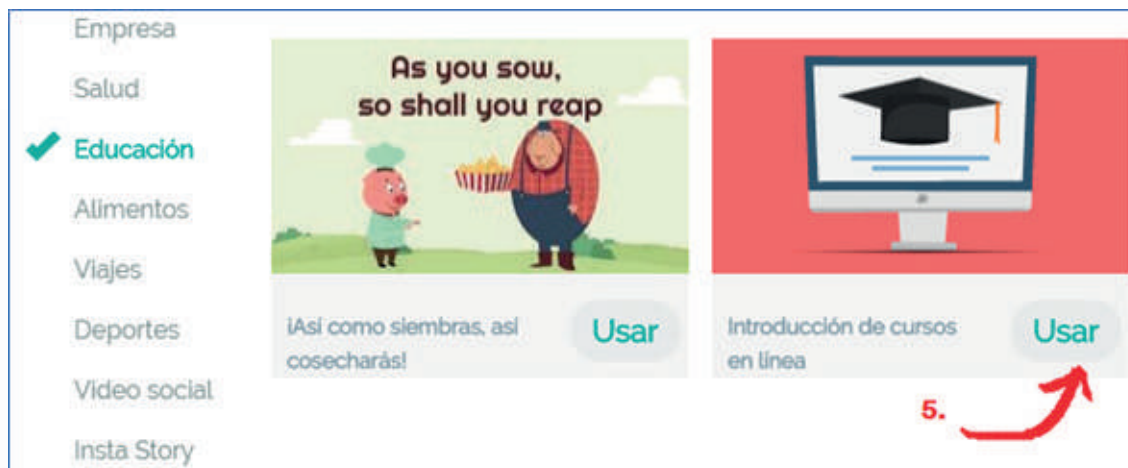
- Todos
- ✓ Gratis
- Premium

 En blanco Usar	 Explicador de producto Usar	 Promoción de servicio Usar
 Curriculum - Desarrollador Usar	 Curriculum vitae - Comercializador Usar	 Curriculum - Diseñador Usar
 Presentación breve Usar	 Ciudades inteligentes Usar	 Reunión de ventas Usar

3. Al posicionarnos con el puntero de mouse sobre una plantilla, se activará una opción de vista previa, la cual, nos permite visualizar y determinar si es de nuestro agrado la plantilla.



4. Cuando esté seguro de cual plantilla es la de su agrado y acorde al contenido a desarrollar, haga clic en la opción “Usar”.



Nota: Si le aparece una ventana como la imagen de abajo, siga las instrucciones que se les indica ahí mismo para habilitar el Flash:

Hola,

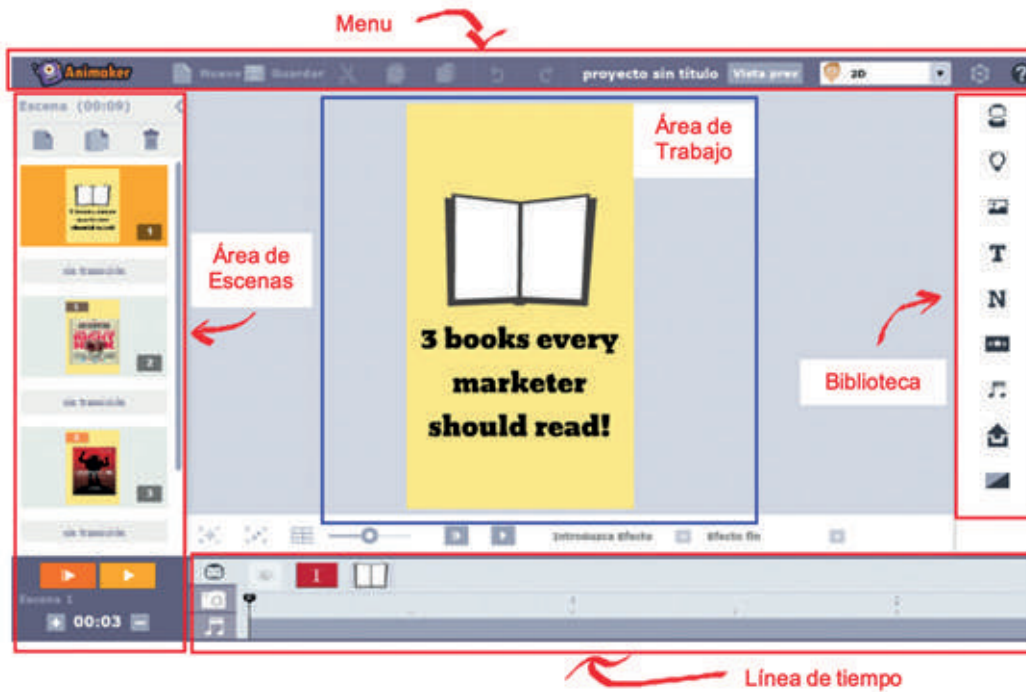
Estás utilizando una nueva versión de Chrome que bloquea el flash de forma predeterminada. Se requiere Flash para ejecutar Animaker. Siga los pasos a continuación para habilitar el flash en segundos.



1. Haz clic en el **ícono de candado** (🔒) al lado de la URL del dominio y haga clic en **"Configuración del sitio web"** (⚙️).
2. Desde la página Configuración del sitio web, haga clic en el menú desplegable **"Flash"** y seleccione **"Permitir"**.
3. Cuando regrese a nuestro sitio, Chrome le solicitará que vuelva a cargar el sitio; haga clic en **"Volver a cargar"**.

Una vez habilitado, puedes comenzar a usar Animaker.

5. Las cajas de herramientas que contiene Animaker para iniciar con el desarrollo de un proyecto, se clasifican en 6 secciones:



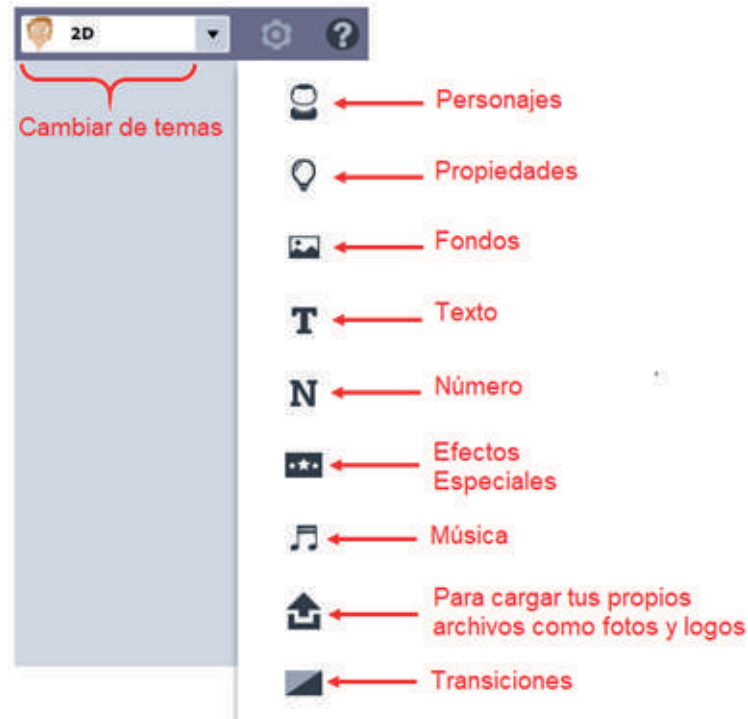
- Sección Escenas



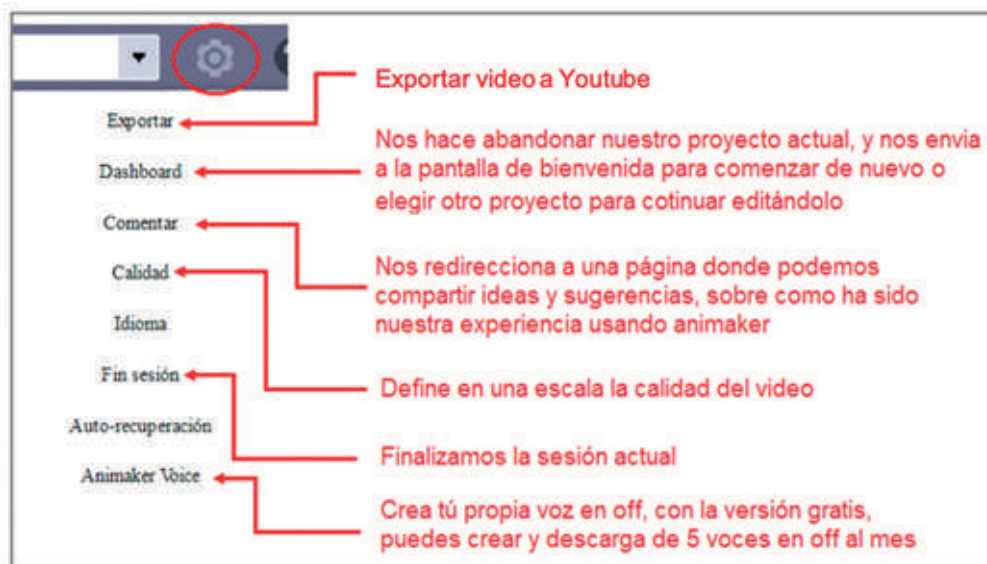
- Línea de tiempo



• Biblioteca



• Configuración

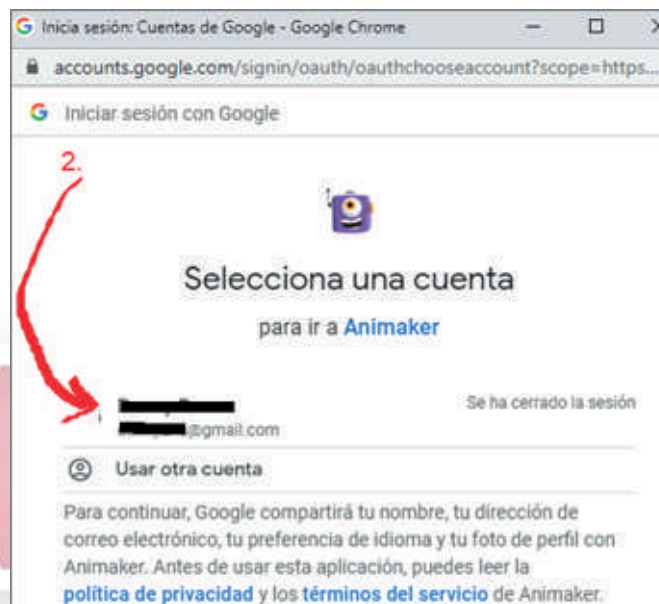


5.6. Exportar o descargar un video creado en Animaker

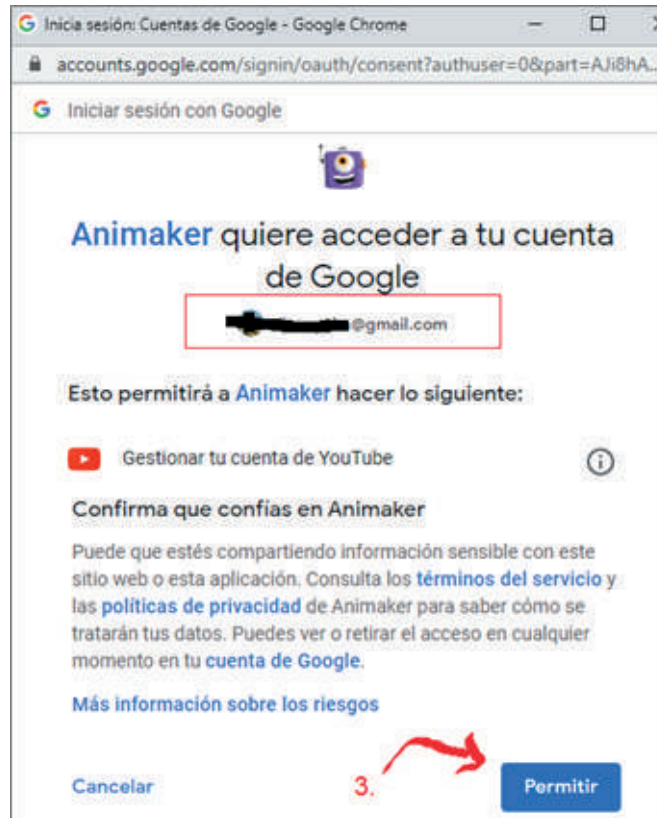
1. Haga clic sobre el botón “Agregar canal”.



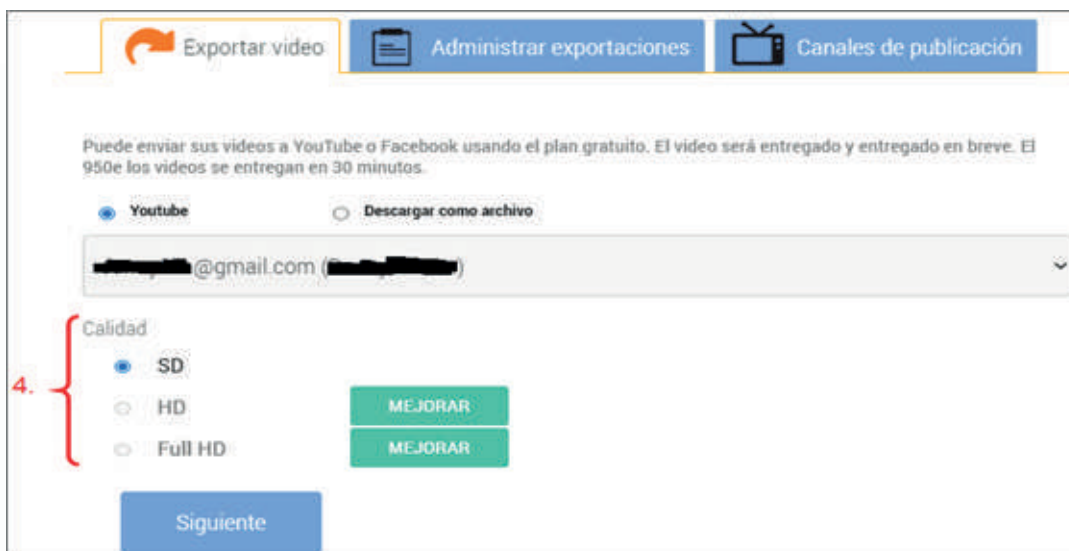
2. Inicie con una cuenta de Gmail para agregar el canal



3. Haga clic sobre el botón “Permitir”.



4. Indique la calidad del video y luego haga clic en el botón “Siguiete”.



5. Agregue los datos que se solicitan: título del video, descripción, etiqueta, categoría: educación y luego haga clic sobre el botón "Exportar".

5.

6. Espere hasta que en el Estado diga "Finalizado" o que en Activo aparezca el enlace de Youtube.

Una vez que se complete tu exportación, podrás descargarlo aquí. ¡Gracias!

Nombre del video	Calidad	Fecha	Estado	Archivo
Prueba	854 x 480	18/05/2020 09:36	NO HA COMENZADO	

El estado nos indica que el video está en proceso de renderización.

Cuando en activo aparezca: "Enlace de Youtube", esto indica que el video ya está subido.

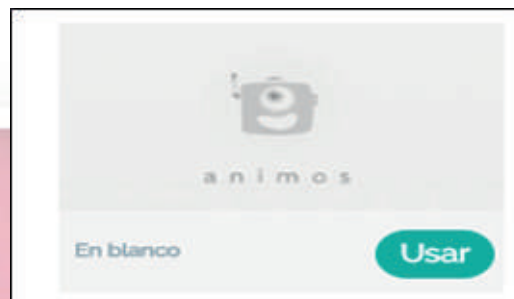
7. Haga clic sobre la pestaña “Exportar Video”, en esta ventana le indica que el video será subido dentro de las próximas 24 horas y será notificado por correo cuando este listo.



6. Uso de la herramienta para generar contenido

6.1. Ejemplo de Guía de Preescolar

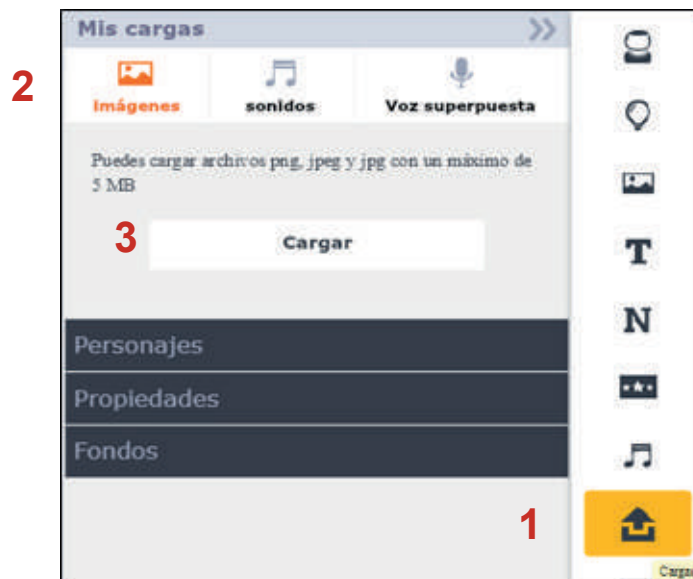
- 6.1.1. Elección de plantilla. Utilice una plantilla en blanco, para ello haga clic en el botón “Usar”.



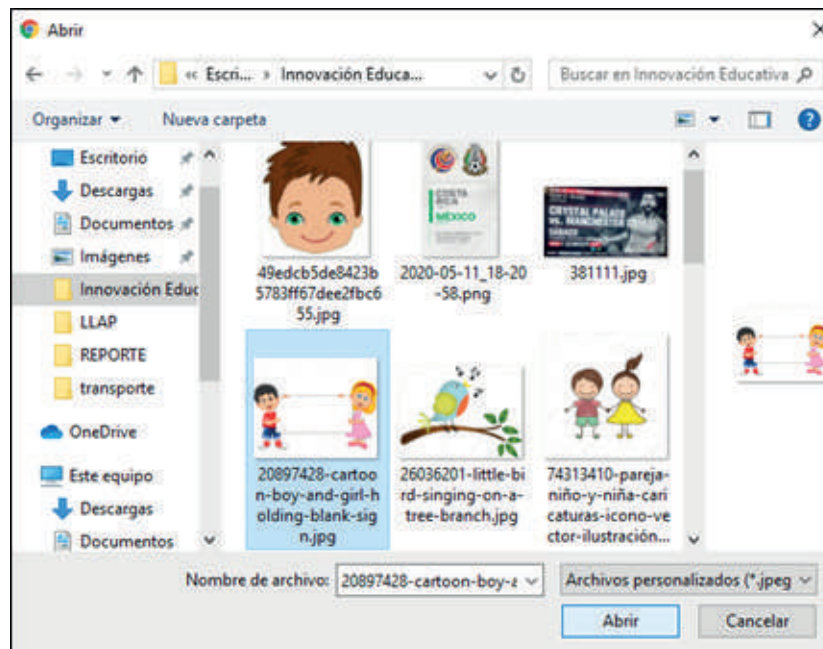
6.1.2. Crear Escenas

Pasos para la primera escena:

- a. Coloque un fondo desde la computadora el cual previamente haya descargado desde el Internet. Para ello, vaya a la Biblioteca (barra vertical derecha de la ventana), haga clic sobre la opción “Cargas” (ver imagen punto 1), seguidamente seleccione “Imágenes” (ver imagen punto 2) y, por último, haga clic sobre el botón “Cargar” (ver imagen punto 3)



- b. En la ventana que se abre, busque la imagen donde la tiene guardada, selecciónela y haga clic sobre el botón **“Abrir”**.



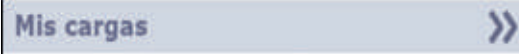
- c. Seleccione la categoría llamada **“Fondos”** y posterior haga clic sobre el botón **“Guardar”**.



d. Ahora, seleccione el fondo haciendo clic sobre la imagen, automáticamente se mostrará esta en el Área de trabajo.



Para cerrar las ventanas que se abren de la biblioteca, haga clic sobre el icono ">>" que se ubica en la parte superior derecha de esa ventana.



- e. Presione el icono T ubicado en la Biblioteca (barra vertical derecha de la ventana) para poder escribir texto, luego selecciona la opción de Texto predeterminado “Type Your Text Here”. Digite el texto “Esquema Corporal”, haciendo clic en el ícono del lápiz (observe imagen). Configure el formato el texto a la izquierda como tipo de letra Ribeye, tamaño 41, negrita y centrado.



- f. Seleccione el texto “Esquema Corporal” y configure el efecto de entrada “Escritura de mano”, para ello presione el ícono de flecha arriba que se ubica en la parte inferior de la ventana tal como se muestra en la imagen (1), y por último a la izquierda, seleccione la primera mano de muestra (2).



Esta primera escena tiene una duración de 6 segundos. En un segundo se observa solo los niños y a partir del segundo 1 al 5 es el tiempo en que aparece la mano escribiendo el título.7



g. Para guardar el video, digite en la parte superior derecha de la ventana, sobre la oración “Proyecto sin título” “Esquema1”



h. Haga clic sobre el botón “Guardar”, repita este paso cada vez que se realiza un cambio.

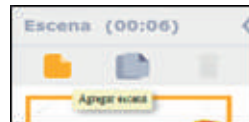


Al guardar aparece una ventana con la notificación que dice “Guardar escena como imagen miniatura”, confirme la misma haciendo clic sobre el botón “Sí”.

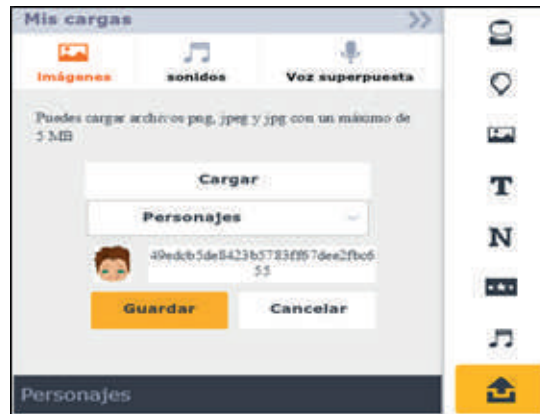


Pasos para la segunda escena:

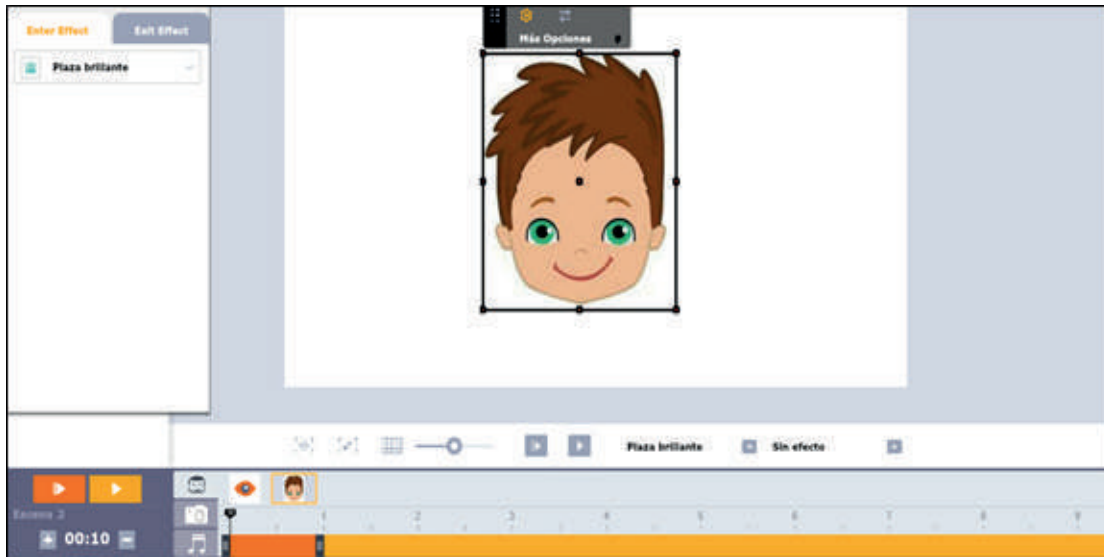
a. Para agregar una escena presione sobre el icono amarillo “Agregar escena”.



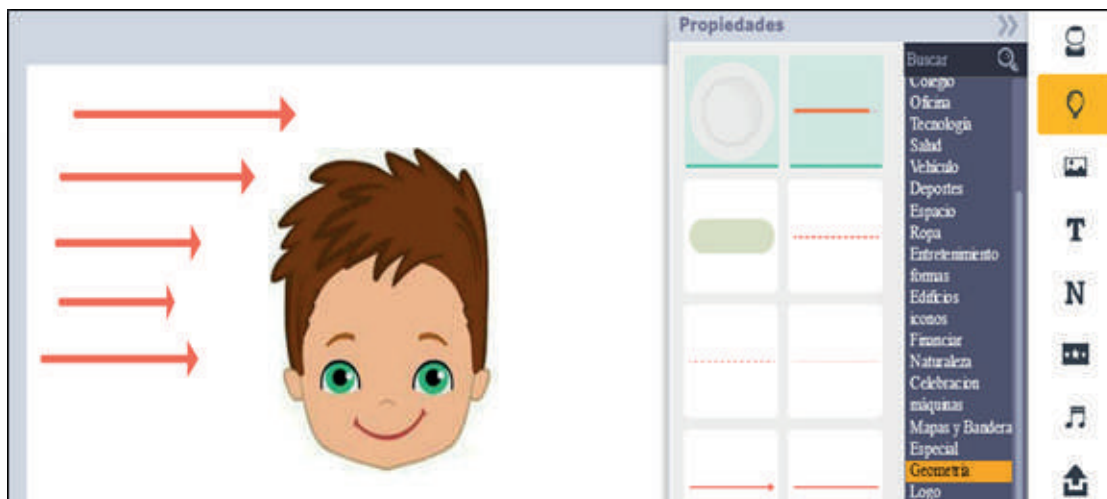
b. Cargue una imagen de un rostro de niño, previamente descargado del Internet y guardado en la Categoría “Personaje”. Procedimiento similar al punto “a” de los Pasos de la primera escena.



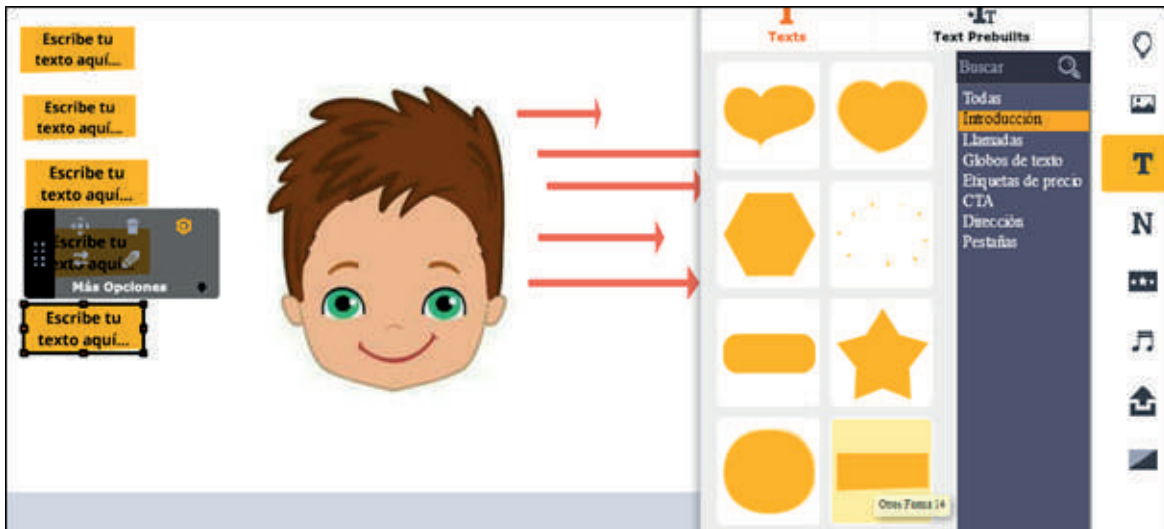
- c. Coloque la imagen del rostro en el Área de trabajo y seleccione el efecto de entrada “Plaza brillante”.



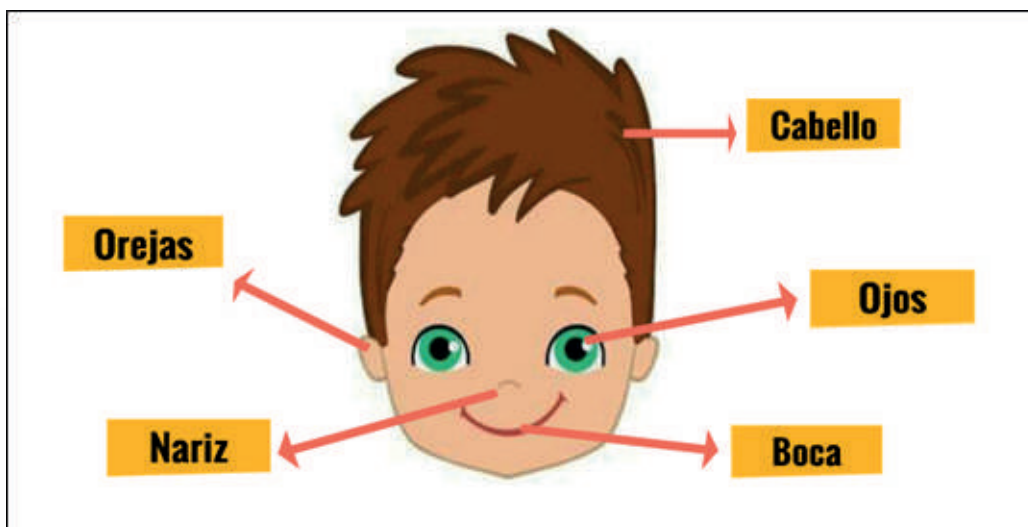
- d. Vaya a la Biblioteca, presione el ícono “Propiedades” (ícono con forma de globo), seleccione la opción “Geometría” y busque la línea de flecha para agregar cinco de ellas similar a como se muestra la imagen.



- e. En la Biblioteca, haga clic sobre el ícono de texto, seleccione la opción de “Introducción”, la Forma 14 que se muestra debajo de la estrella en la siguiente imagen e inserte cinco de estas.



- f. Escriba en esas cinco Formas las siguientes palabras; cabello, boca, ojos, nariz y orejas. Ordene las flechas y palabras de forma que coincida con las respectivas partes de la cara.

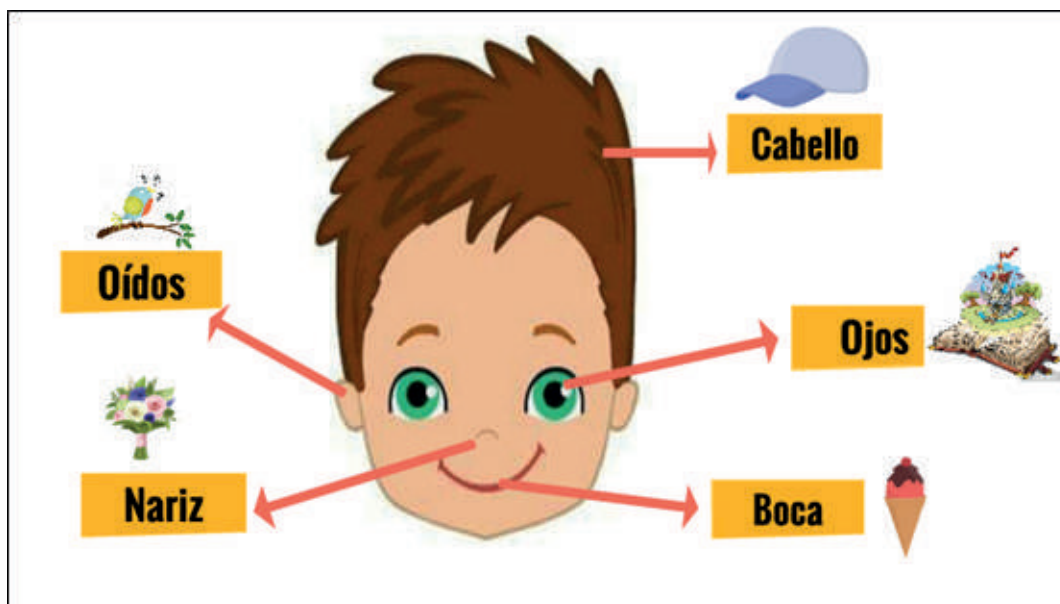


- g. Cargue los siguientes objetos; pájaro cantando, flores y libro previamente descargados en la Internet, similar al punto “a” de los Pasos de la primera escena. Guárdelos en la categoría “Propiedades”.



Nota: La gorra y el cono de helado se seleccionan desde la biblioteca, haga clic sobre “Propiedades” y búsquelos en la categoría “Comida” el helado y en “Ropa” la gorra.

- h. Coloque cada objeto en el Área de trabajo similar a como se muestra en la imagen siguiente.

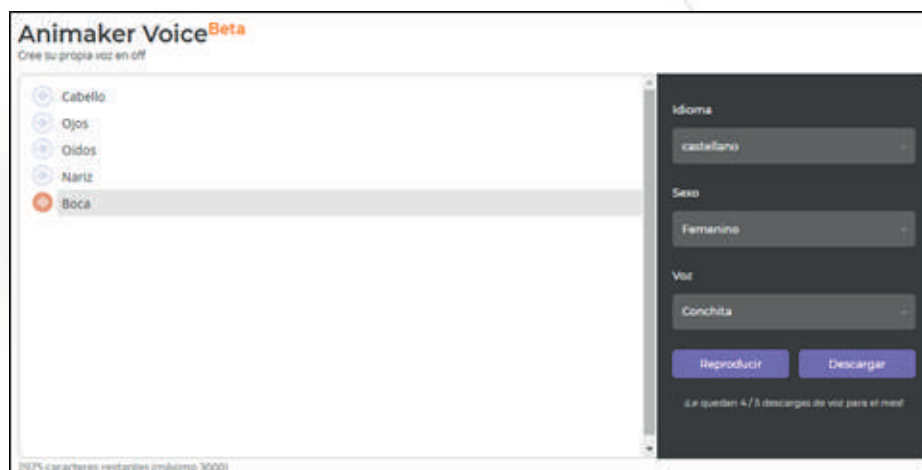


6.1.3. Crear voces superpuestas

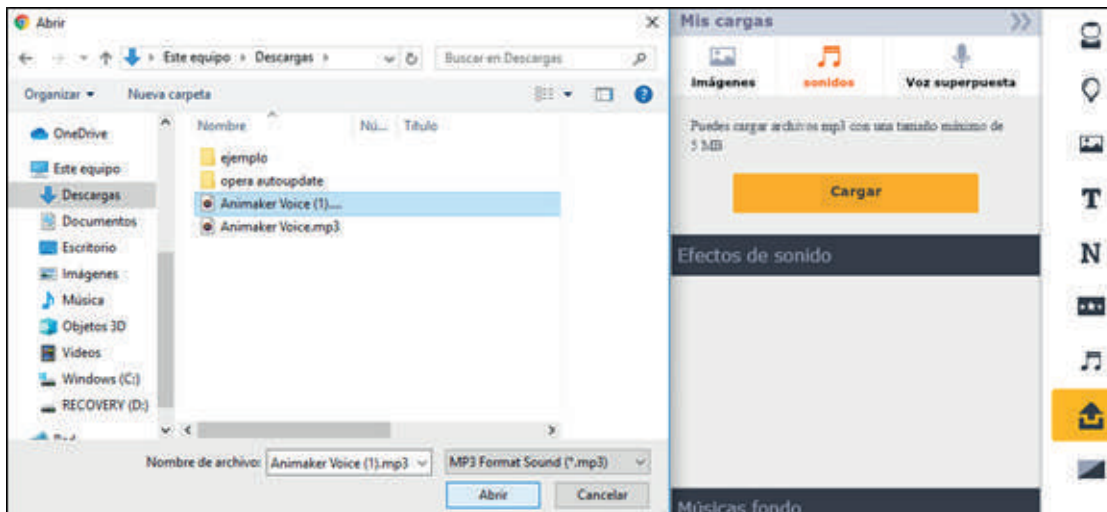
- a. Para crear voces superpuestas de las siguientes palabras: boca, nariz, oídos, ojos y cabello, primero vaya a la Biblioteca (barra vertical ubicada en la parte derecha de la ventana) para crearlas y cargarlas, presionando el botón con una flecha hacia arriba, ubicado al final de la barra. Luego haga clic en la cejilla “Voz superpuesta” con un icono de micrófono y posterior clic sobre el botón “Texto a voz”.



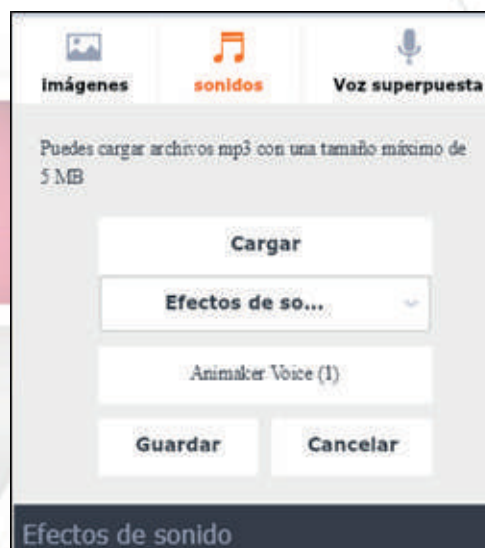
- b. Se abre una nueva página, para digitar las palabras a grabar, haga clic sobre el espacio en blanco ubicado a la izquierda que esta posterior al ícono de sonido y luego digite el texto “Cabello”, haga clic en la línea de abajo y digite “Ojos” y así sucesivamente con toda la lista que se muestra en la imagen. Configure el idioma en “castellano” y el sexo en “femenino”, esto en la ventana negra ubicada al lado derecho.



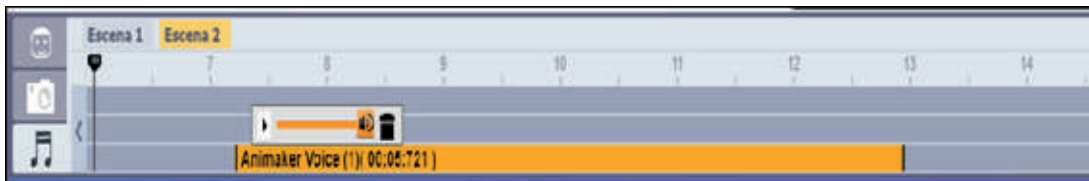
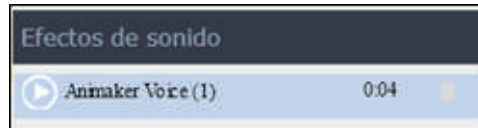
- c. Para escuchar todo lo escrito, haga clic sobre el botón “Reproducir”.
- d. Una vez concluido los textos, haga clic sobre el botón “Descargar”, este audio se descargará en su computadora en la carpeta Descargas o donde tenga configurada sus descargas.
- e. Para cargar el sonido nuevo que previamente se descargó en el punto anterior, seleccione la opción Cargar de la Biblioteca, presione la cejilla “Sonidos”, luego la Categoría “Efectos de sonido”, seguidamente haga clic sobre el botón “Cargar”, busque la carpeta donde se descargó el audio anterior y seleccione el archivo que por lo general se guarda como “Animaker Voice.mp3”, por último, haga clic sobre el botón “Abrir”.



- f. Ahora, seleccione la categoría de “Efectos de Sonido” y haga clic sobre el botón “Guardar”.

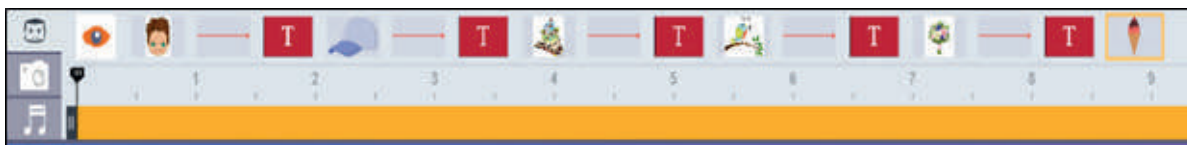



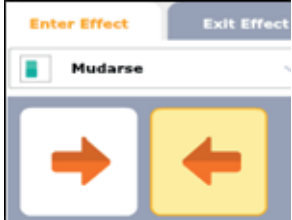
g. Seleccione la Escena2 y arrastre este sonido a la Línea de sonidos.



6.1.4. Efectos de entrada

a. Coloque los Efectos de entrada a cada una de las palabras con sus respectivos objetos haciendo clic sobre cada uno de ellos y seleccionando cada efecto tal y como se explica en la siguiente tabla:



<p>Flechas hacia la derecha</p>	<p>Seleccione la flecha y elija efecto “Mudarse” y seleccione flecha de izquierda a derecha.</p> 
<p>Flechas de la izquierda</p>	<p>Seleccione la flecha y elija el efecto “Mudarse” y seleccione flecha derecha a izquierda.</p> 
<p>Palabras y objetos que están al lado derecho de la escena</p>	<p>Haga clic sobre cada una de ellas y seleccione la opción “Introduzca Derecho”.</p>
<p>Palabras y objetos que están al lado izquierdo de la escena.</p>	<p>Haga clic sobre cada una de ellas y seleccione “Introduzca Izquierdo”.</p>

En la línea de tiempo de esta escena aparecen 8 protagonistas, entre ellos: palabras, objetos, flechas y el personaje. Cada flecha, texto y objeto tiene su propio tiempo dentro de la Línea de tiempo para entrar a la escena, esto al ritmo del efecto de sonido. Por ejemplo:

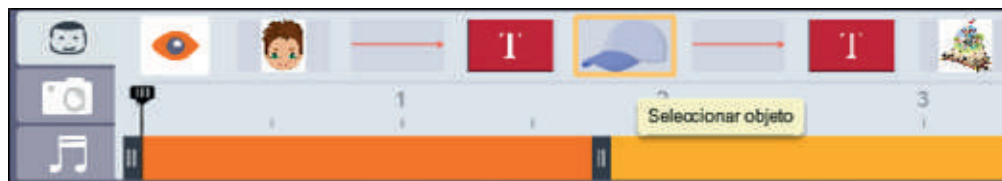
Flecha 1



Palabra “Cabello”



Objeto “Gorra”



- b. Para ver todo el video, haga clic sobre el botón “Vista prev”  ubicado en la parte superior derecha de la ventana.

6.2. Ejemplo de Guía de Secundaria


La docente de ciencia puede desarrollar uno de los temas mediante un ejemplo corto utilizando Animaker de la siguiente forma:

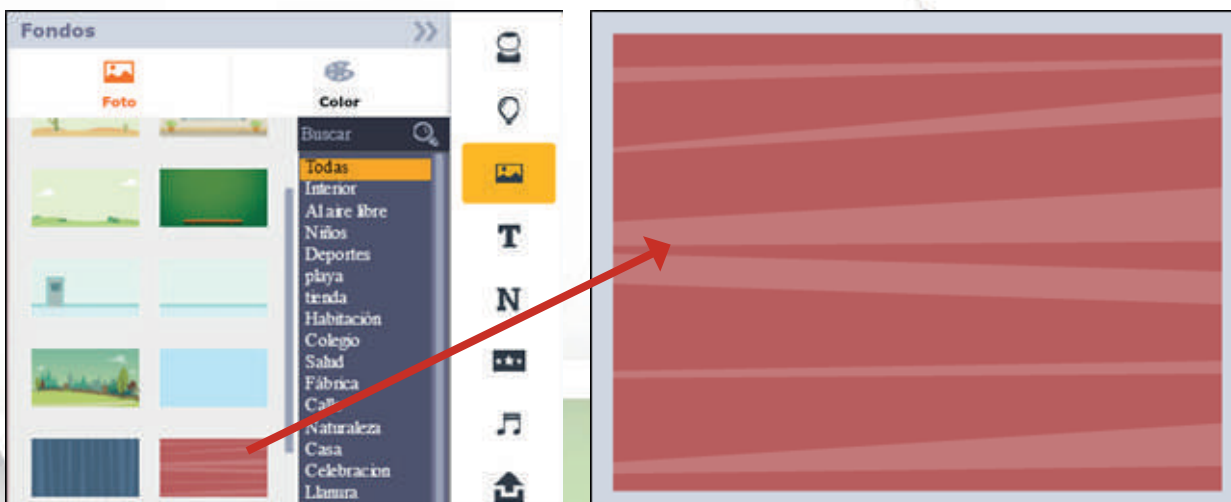
- 6.2.1. Elección de plantilla. Utilice una plantilla en blanco, para ello haga clic en el botón “Usar”.



6.2.2. Crear Escenas

Pasos para la primera escena:

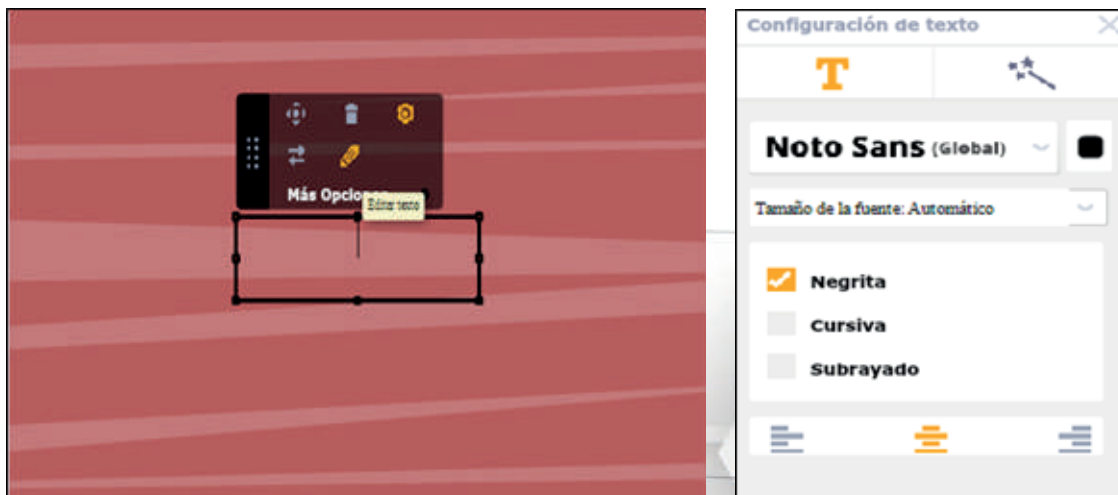
- a. Coloque un fondo en el área de trabajo, haciendo clic en este icono  que representa una imagen, seleccione el tema y la muestra.



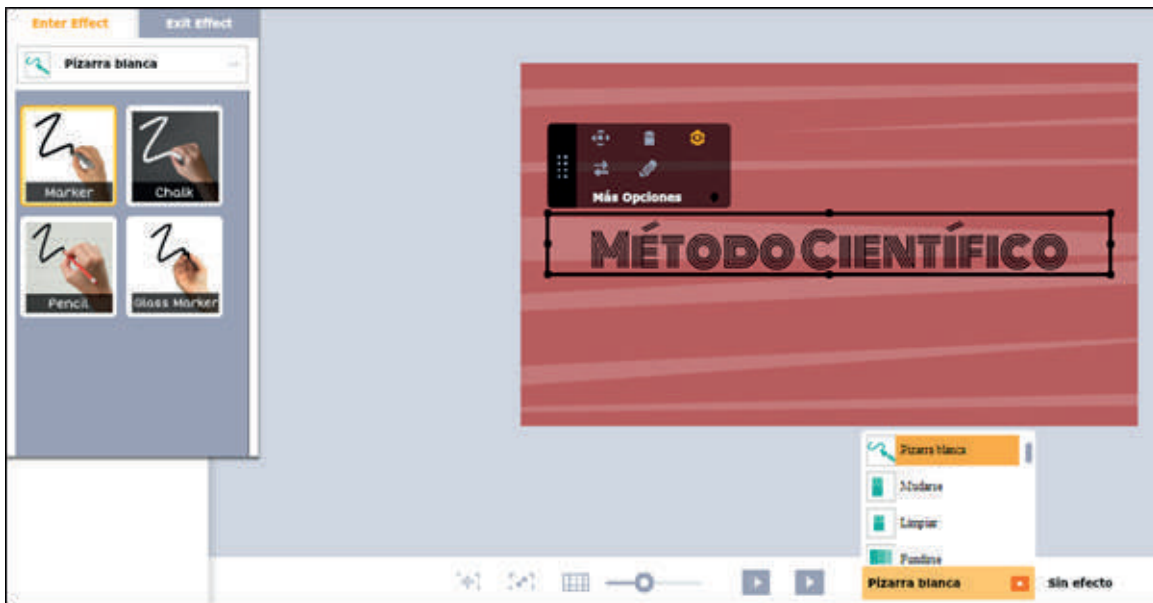
- b. Presione el icono T ubicado en la Biblioteca (barra vertical derecha de la ventana) para poder escribir texto, luego selecciona la opción de Texto predeterminado “Type Your Text Here”.



- c. Haga clic sobre el icono con forma de lápiz para iniciar a escribir el título, por ejemplo: “Método Científico”. También puede configuración del Texto: tipo de letra, tamaño, negrita, cursiva, subrayada, alineación izquierda, derecha o central.

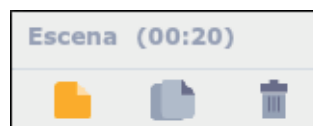


- d. Para este ejemplo se sugiere elegir el efecto “Pizarra blanca”, consiste en que el título será escrito por un tercero.

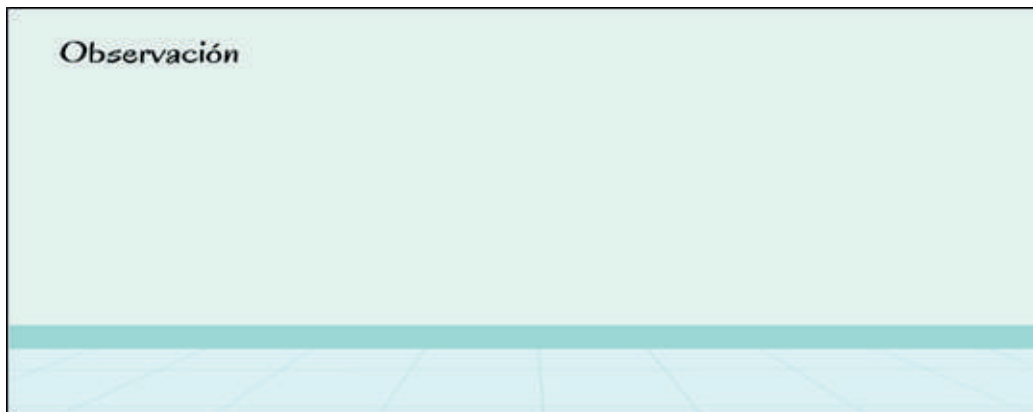


Pasos para la segunda escena:

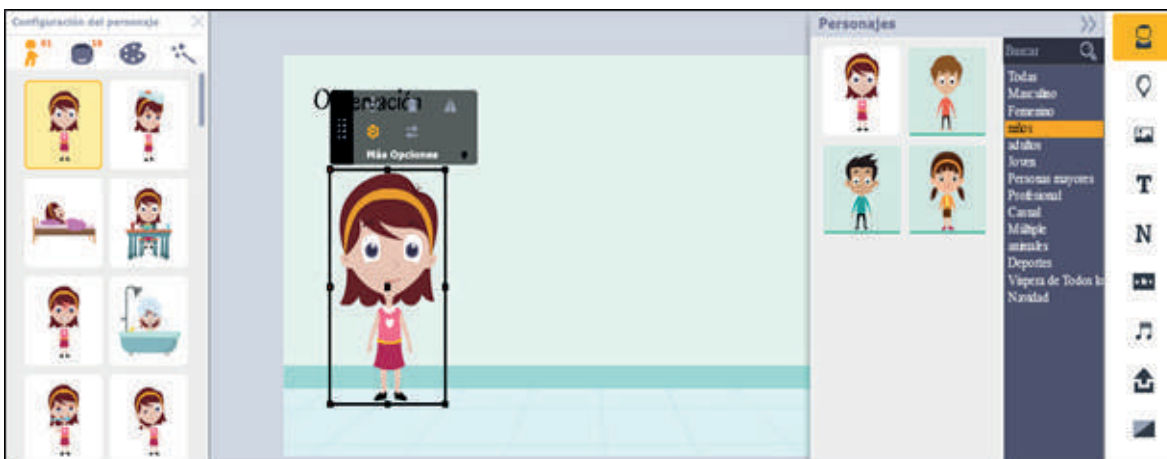
- a. Para agregar una escena presione sobre el icono amarillo.



- b. Coloque un fondo a esta escena como en el paso (a) de la primera escena.
- c. De igual forma, siguiendo los pasos anteriores, coloque un texto pequeño que diga “Observación” al lado izquierdo de la escena y otro “Hipótesis” al lado derecho de la escena.



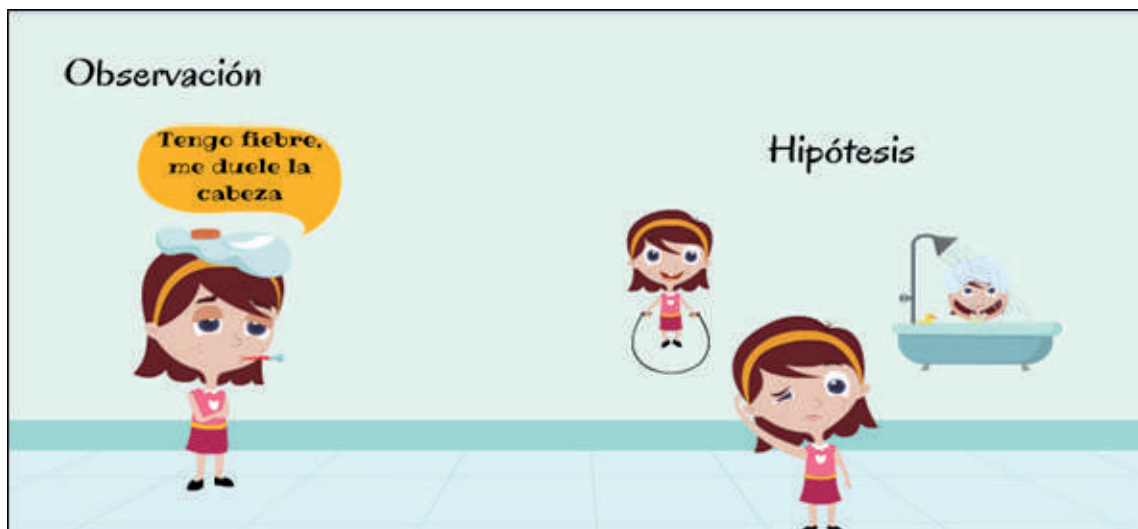
- d. Seleccione un personaje, tipo niña, con un simple clic ingresa a la hoja de trabajo. Al lado izquierdo de la página se encuentra las acciones y expresiones de los personajes seleccionados tal y como se observa en la imagen. Cambia de acción con un simple clic.



- e. Seleccione cuatro veces la misma niña, y luego las siguientes acciones; confundida, enferma, salto de cuerda y bañarse.
- f. Elija ahora texto tipo burbuja.



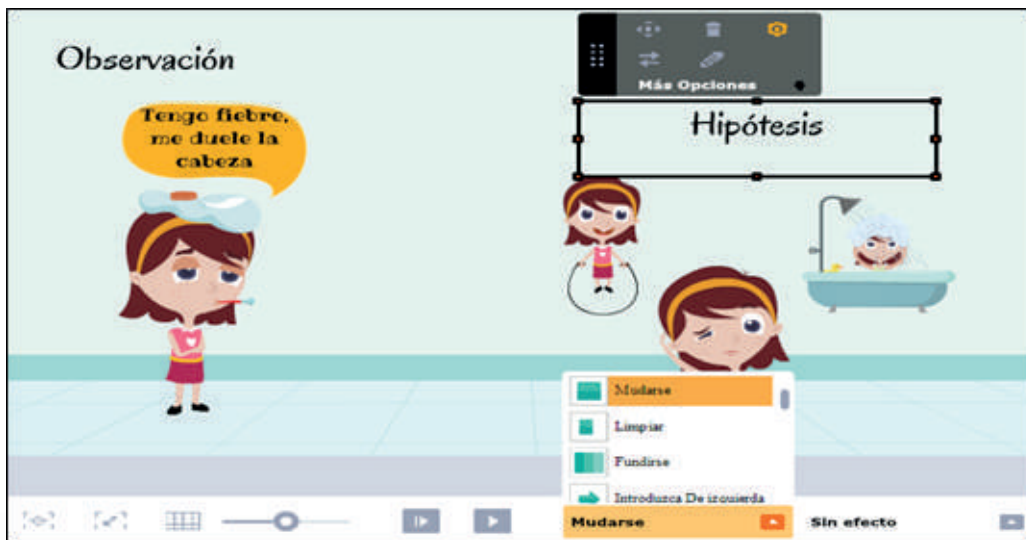
- g. Escriba el texto "Tengo fiebre, me duele la cabeza".



h. A cada objeto se le asignará un efecto de entrada y otro de salida, siga la siguiente lista para ello.

Introduzca De Derecho	▲	Salir Arriba a la derecha	▲	Texto "Observación"
Introduzca De Izquierda	▲	Salida hacia la izquierda	▲	Texto "Hipótesis"
Introduzca De Izquierda	▲	Salida hacia la izquierda	▲	Burbuja
pixel	▲	Difuminar	▲	Niña enferma
Surgir	▲	Foto	▲	Niña brincando suiza
Introduzca De Derecho	▲	Sparkle Vertical	▲	Niña confundida
Anillo emergente	▲	Pop hasta los puntos	▲	Niña bañándose

Ahora si ¡Listo!



Pasos para la tercera escena (Repita todos los pasos anteriores):

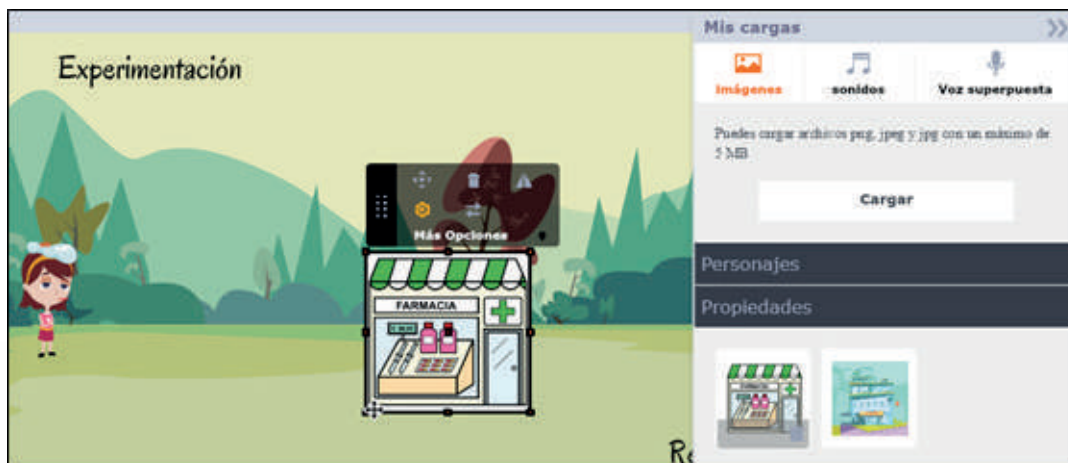
- a. Agregue escena.
- b. Elija el fondo de paisaje se encuentra al aire libre.
- c. Coloque la niña enferma al lado izquierdo de la escena.
- d. Digite dos textos simples uno con el nombre “Experimentación”, ubíquelo al lado izquierdo superior y el otro con el nombre “Resultado” ubicar al lado derecho inferior de la escena.
- e. Cargue un archivo desde el escritorio. Primero seleccione el icono de fondo amarillo de la flecha hacia arriba ubicado a la derecha inferior, posterior, a la izquierda seleccionar la opción “Propiedades” y luego haga clic en el botón de fondo amarillo “Cargar”. Solo carga archivos de imagen .jpeg, .png y .jpg.



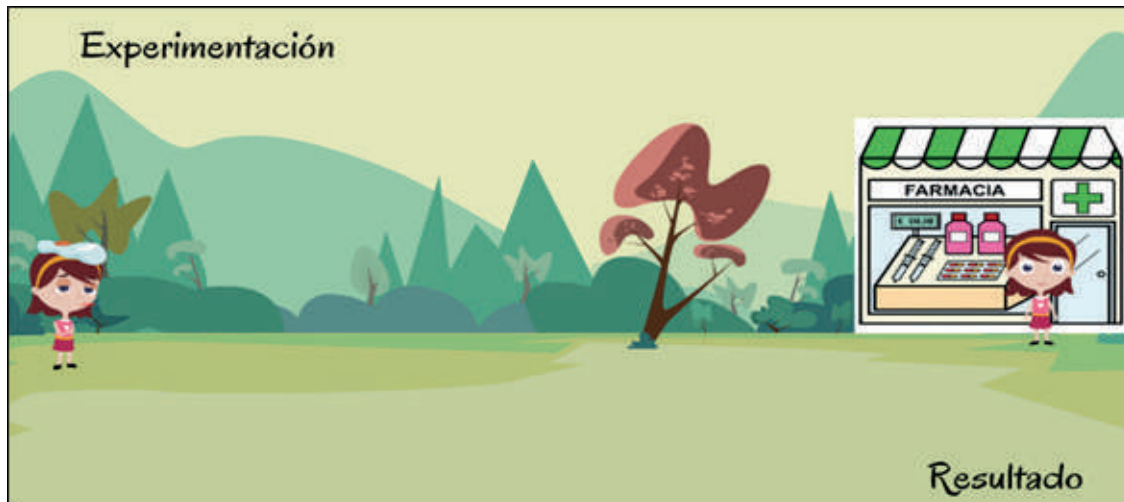
- f. Se abrirá la ventana de los archivos ubicados en la PC, busque la imagen, selecciona y haga clic en el botón “Abrir” y seleccione la categoría para guardar la imagen.
- g. Por último, clic en el botón de fondo amarillo “Guardar”. Recuerde no excederse de los 5MB.



- h. Seleccione la imagen que se cargó haciendo un clic sobre ella, arrástrela al lugar adecuado. Para quitar la ventanita de “Mis cargas”, haga clic sobre el icono.



i. Coloque otra niña al frente de la farmacia. Ver la imagen.



j. Coloque una burbuja, en opción Texto, y escriba “Voy a ir a consultar con el especialista”.

k. Elija un Texto, el Tema Introducción, la Forma 8 y digite “La inyección me quitó la fiebre”.

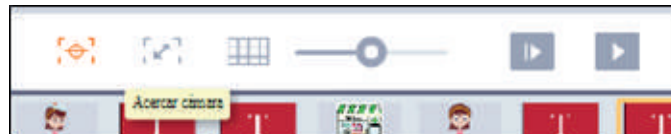


6.2.3. Efectos de Zoom (enfocar o alejar los objetos en la escena)

a. Selecciona el último texto que ingreso a la escena.



b. Haga clic sobre el control “Acercar cámara” que se ubica debajo del Área de trabajo, tal y como lo muestra en la imagen.



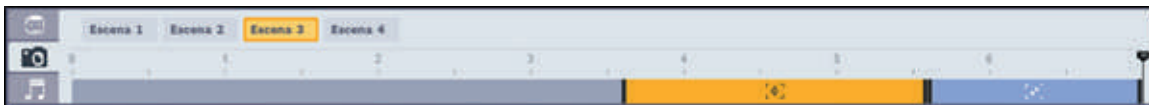
c. Arrastre el cuadro de la cámara hasta el objeto, en este caso es el texto.



- d. Para regresar al tamaño normal, marque toda la escena y haga clic sobre el control “Volver a fotograma”, ubicado al lado derecho del control “Acercar cámara”.



Note que en la línea de tiempo se ve de color amarillo el texto y de color celeste toda la escena.



6.2.4. Desplazamiento y efectos

El movimiento múltiple es para hacer mover el objeto de un lado a otro. En esta escena las niñas y la burbuja van a desplazarse. Siga los siguientes pasos para configurarlo:

- a. Elija la niña y haga clic en el botón de “Movimiento múltiple”, seguidamente en el botón “Iniciar”

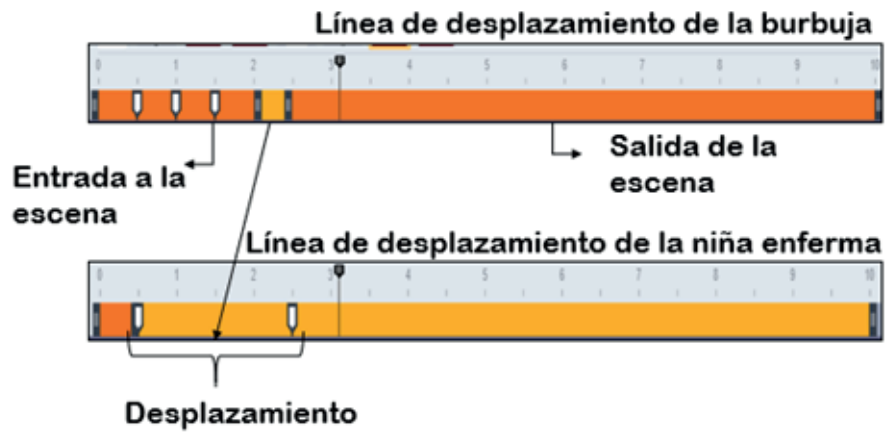


- b. Arrastre la bolita amarilla que se encuentra en la boca de la niña con el ratón hacia la derecha y agregue otro pin para finalizar el desplazamiento.





- c. Configure ahora los efectos de estrada y salida. Con las líneas del objeto se juega de acuerdo con los desplazamientos tal y como se muestra en la siguiente imagen.



Siga la siguiente lista para configurar los efectos de entrada y salida.

Texto “Experimentación”	Introduzca De izquierda	Salida hacia la izquierda
Texto “Resultado”	Introduzca Arriba a la derecha	Sin efecto
Niña enferma	Introduzca De izquierda	Sin efecto
Niña en buen estado	Sin efecto	Sin efecto
Texto en Burbuja	Introduzca De izquierda	Salir Arriba a la derecha
Texto en introducción	Introduzca De Abajo	Sin efecto

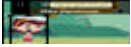
Pasos para la cuarta y última escena

- Agregue una escena.
- Coloque el fondo del parque.
- Seleccione nuevamente a la niña, la acción que camina de lado con un perro y colócala al lado derecho de la escena.
- Elija en la herramienta de texto una de las burbujas y escriba el texto que se ve en la imagen “Los cambios de temperatura en tu cuerpo, afectan la salud”, escoja el tipo y tamaño de letra que guste.

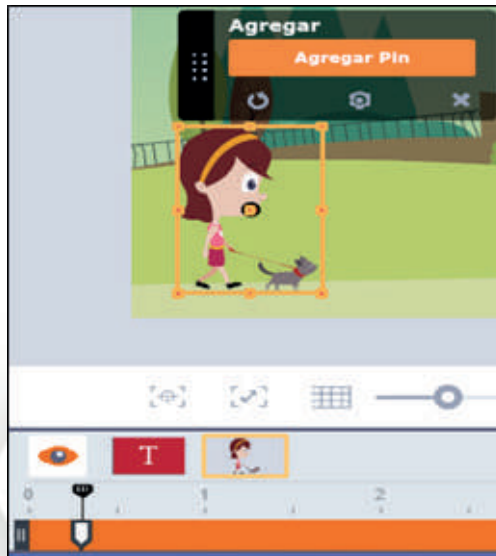


g. Para que la niña camine de un lado a otro con el perro, siga los siguientes pasos:

1. Elija la niña y haga clic en el botón de “Movimiento múltiple” y seguidamente en el botón Iniciar.



2. Arrastre la bolita amarilla que se encuentra en la boca de la niña con el ratón hacia la derecha y agregue otro pin para finalizar el desplazamiento.



El indicador o Pin es el que establece el punto inicial y el punto final.

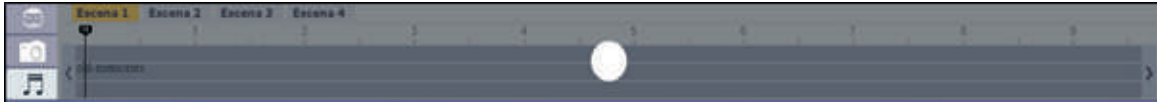


6.2.5. Agregar música

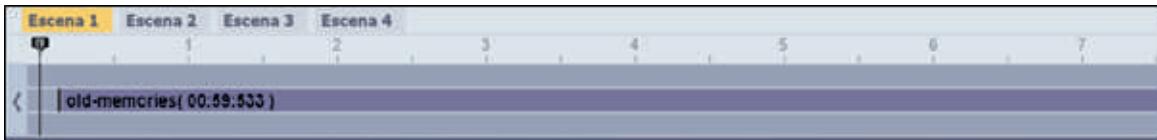
- Selecciona la escena 1.
- Haga clic sobre el símbolo de música de fondo amarillo que se ubica a la derecha de la ventana.



- c. Si hace uso gratis de Animaker, podrá utilizar y escuchar solamente las que tienen fondo gris claro. En este caso se seleccionó “Old-memories” y para ello se arrastra hasta el icono de música que se encuentra en la línea de desplazamientos y efectos tal y como lo muestra esta imagen.



Aquí ya está listo para reproducir.



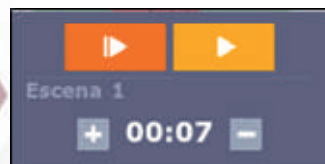
- d. Guarde el video y reproduzca todo el video utilizando vista previa.



6.2.6. Visualizar cada escena y cortar los minutos

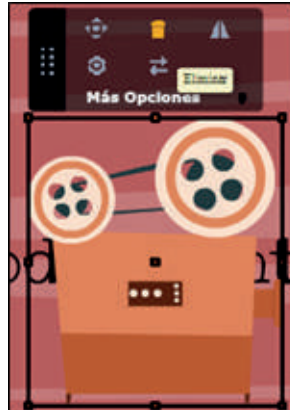
En cada escena el número de los segundos establecidos son diez, pero según el diseño puede variar a más o menos, en este caso cada escena tiene siete segundos y cada video creado tiene un máximo de dos minutos.

Al trabajar con efectos o desplazamientos, se puede ver el video de cada escena por separado como una vista previa; utilizando los botones de fondo naranja y amarillo.

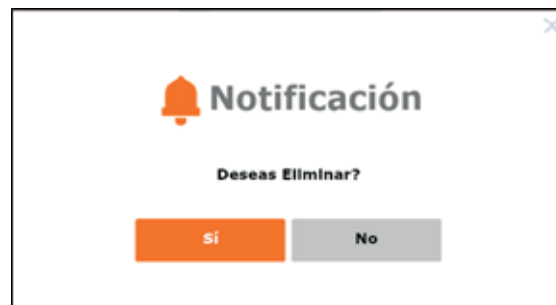


6.2.7. Borrar los objetos no deseados

a. Se seleccione el objeto y haga clic en la opción del basurero.



b. Confirme que desea borrar ese objeto y listo.



7. Bibliografía

Animaker. (16 de diciembre, 2016). Animakersite. Recuperado el 13 de mayo de 2020 de <https://animakersite.wordpress.com/2016/12/21/contenido-destacado/>

Animaker. (04 mayo, 2020). Wikipedia. Recuperado el 13 de mayo de 2020 de <https://en.wikipedia.org/wiki/Animaker>

Animaker. (01 de marzo, 2019). Animaker. Ventajas y desventajas de Animaker. Recuperado el 13 de mayo de 2020 de <https://conociendoanimaker.blogspot.com/2019/03/ventajas-y-desventajas-de-animaker.html>

Animaker. (28 de febrero, 2019). Animaker ¿Cómo Funciona?. Recuperado el 13 de mayo de 2020 de <https://conociendoanimaker.blogspot.com/2019/02/como-funciona.html>

Animaker. (2019). Animaker.es. Recuperado el 13 de mayo de 2020 de <https://www.animaker.es/tutorial-es>

Polo, J. D. (09 noviembre, 2015). Animaker, para crear animaciones y exportar el vídeo, directamente desde internet. Recuperado el 13 de mayo de 2020 de <https://www.whatsnew.com/2015/11/09/animaker-para-crear-animaciones-y-exportar-el-video-directamente-desde-internet/>

8. Créditos

Johana Pérez Molina

Analista de Sistemas
Liceo Los Ángeles
Regional de San Carlos

Yahaira Gamboa Villalobos

Docente Informática Educativa
Liceo Boca Arenal
Regional de San Carlos

Enrique Castellon Ríos

Analista de Sistemas
Liceo Boca Arenal
Regional de San Carlos

Dany Porras Ramírez

Analista de Sistemas

Liceo Experimental Bilingüe Los Ángeles
Regional de San Carlos

Elizabeth Cubillo Morales

Docente Informática Educativa

Colegio Diurno de Florencia
Regional de San Carlos

Francisco Rivas Hernández

Analista de Sistemas

Colegio Diurno de Florencia
Regional de San Carlos

Alejandra Calvo Jiménez

Docente Informática Educativa

Liceo de Sucre
Regional de San Carlos

Roque David Castro Araya

Analista de Sistemas

Liceo Santa Rita
Regional de San Carlos

Comisión del PNIE

Kattia Marín Tencio

Asesora Nacional

Coordinadora de MicroCápsula TecnoAprender con innovaciones

Silvia Hernández Baldelomar

Asesora Nacional

Fressy Aguilar Chinchilla

Profesional en Informática

Guillermo Fonseca Alfaro

Asesor Regional