

Animated Drawings:

da vida a tus dibujos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTE

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Julio 2025

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 164-24-012-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/OTEpdf137_2025

Animated Drawings: da vida a tus dibujos.

Por Rosa Garcelán para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



@mentoriz_gar

<https://www.educa2.madrid.org/web/rosam.garcelan/home>

<https://www.educa2.madrid.org/web/rosam.garcelan/home>



El autor de este artículo

Rosa Garcelán es Catedrática de Enseñanza Secundaria de la especialidad de Tecnología. Desde un enfoque que conecta el aula con el exterior, ha promovido activamente la participación de su alumnado en concursos y proyectos, para el desarrollo del espíritu emprendedor y el trabajo en equipo, así como en proyectos de ciencia ciudadana, para la profundización y la identificación del conocimiento científico.

Ha sido reconocida con el III Premio de Educación Secundaria de la Modalidad Individual en los Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el Aprendizaje del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

Actualmente, desarrolla su labor como asesora técnica docente de la D.G. de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza de la Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid.

Introducción

Animated Drawings es una herramienta que hace muy sencilla la animación de dibujos de personajes con características humanas. Gracias a su facilidad de uso, se adapta a diferentes metodologías educativas y momentos, según el efecto deseado con su utilización.



Imagen 1. Logotipo

En tan solo unos minutos y subiendo una imagen de un personaje, la herramienta guía al usuario para realizar los ajustes necesarios, elegir entre un amplio rango de movimientos y devuelve un archivo de video con el personaje en movimiento que se puede descargar.

Esta herramienta va a ser una buena aliada para captar la atención del alumnado cuando se utilice la metodología de Clase Invertida. Es igualmente perfecta para su uso en *Design Thinking* o para crear al protagonista del *Storytelling*. Los pequeños clips de vídeo pueden ser utilizados como recompensas o cápsulas de motivación, si se quiere introducir un elemento para sorprender o gamificar la clase.

Los resultados son espectaculares y las posibles actividades muy variadas. Es ideal para finalizar un tema con una actividad lúdica, para romper el hielo en las presentaciones personales del primer día o para guardar un bonito recuerdo del grupo en las actividades de final de curso.

La utilización de Animated Drawings por parte del alumnado contribuye al desarrollo de su competencia digital al tiempo que estimula y potencia la creatividad, ya que hace posible la visualización de sus ideas. Además, como permite generar fácilmente nuevos resultados, es inspiradora de nuevos trabajos y fomenta que se persista en la tarea hasta conseguir el efecto deseado.



La Herramienta

Animated Drawings (AD) incorpora la inteligencia artificial para potenciar la creatividad del alumnado. Esta herramienta en línea está disponible para su uso en dispositivo móvil o de sobremesa y no requiere ningún tipo de instalación.

Partiendo del dibujo de un personaje, permite que diferentes personas puedan visualizar lo que una ha ideado. La Web guía al usuario para que ajuste y seleccione diferentes movimientos, en función del efecto deseado para su personaje: bailar, caminar, luchar, andar, etc. Una vez conseguida la animación, permite compartir el resultado mediante link o la descarga del archivo de video, en formato mp4. Este archivo se puede incorporar en presentaciones, tableros digitales, vídeos, etc.

La herramienta es gratuita, fácil de utilizar y no precisa crear un usuario ni dar datos de identificación. Tampoco hay límite en el número de dibujos que podemos animar ni el número de archivos mp4 que podemos descargar. Está clasificada de color verde en las Orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo desde la perspectiva de la protección de datos del INTEF, lo que indica que puede ser utilizada siempre que no se aporten datos personales y que se cuente con el consentimiento expreso, en caso de mayores de catorce años, y de los padres/tutores para menores de catorce años.

Animated Drawings realiza dos trabajos: por una parte, identifica el esquema corporal del personaje y, por otra, lo dota de movimiento.

Para aquellos que quieran conocer qué hay por detrás de lo que vemos en pantalla, encontramos que, para la identificación de la estructura corporal del dibujo, AD se apoya en Detectron2 y Alpha Pose. Detectron2 es una herramienta de Facebook AI Research para identificar objetos y seres vivos, mostrando el grado de fiabilidad asociado, con lo que permite identificar y contar con exactitud, por ejemplo, el número de personas en una imagen.

Mientras, Alpha Pose es un proyecto de código abierto que permite hacer el seguimiento de las poses de una o varias personas con un alto grado de detalle.

Con ambas herramientas, Animated Drawings permite identificar el esquema corporal del personaje.

Para dar vida a los dibujos y generar diferentes movimientos, se apoya en CMU Graphics Motion Capture Lab y Mixamo. CMU Graphics Motion Capture Lab es una base de datos que cuenta con numerosos archivos con extensión avi, categorizados por diferentes situaciones y movimientos. Por su parte, Mixamo, permite crear personajes 3D de cuerpo entero de forma fácil y, además, animarlos.

Con todo ello, Animated Drawings nos va a permitir animar cualquier dibujo, por más esquemático que este sea, pudiendo elegir entre un variado rango de movimientos, según sea el propósito por conseguir.



Explicación del uso en el ámbito educativo

La potencia de esta herramienta es que permite animar un dibujo y, con ello, dotar de vida a un personaje inventado por el alumnado de cualquier edad, incluyendo los dibujos de los más pequeños.

Es muy intuitiva y para cada paso a realizar la Web muestra un modelo o pequeño clip demostrativo. Los ajustes se realizan con herramientas accesibles al alumnado de cualquier edad y, gracias a lo rápido que se muestran los resultados, promueve que se exploren distintas opciones para elegir la más acorde al fin buscado.

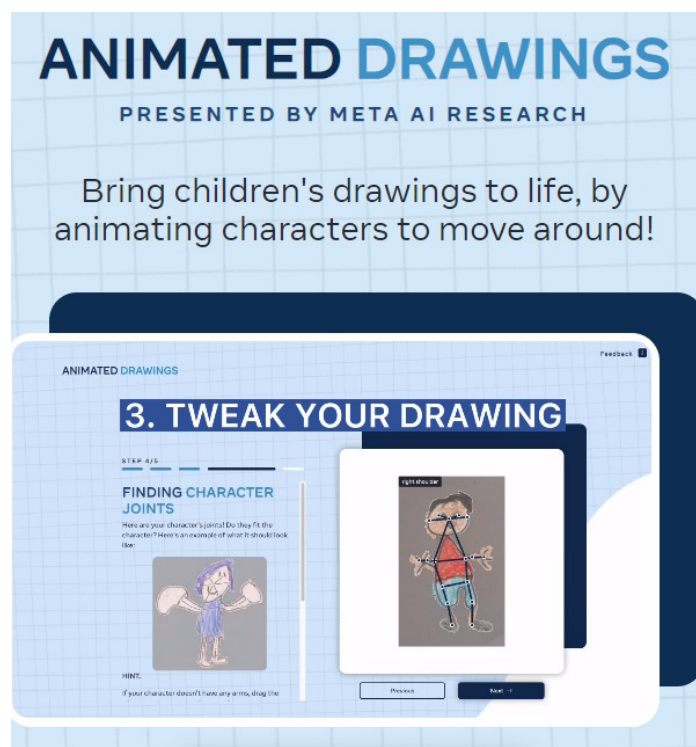


Imagen 2. Animated Drawings. Web.

La secuencia de trabajo consiste en:

1. Subir el dibujo del personaje.

- ▶ Dibujar el personaje. Para conseguir mejores resultados, es recomendable dibujar el personaje de frente y con brazos y piernas. Para obtener efectos más atractivos, se recomienda además colorearlo.
- ▶ Hacer una foto del dibujo. Enviar y guardar la foto en el ordenador o portátil desde el que se va a trabajar.
- ▶ Ir a la página web Animated Drawings <https://sketch.metademolab.com/> y pulsar sobre el botón "Get Started".
- ▶ Seleccionar y subir el archivo JPEG del personaje, pulsando sobre el botón "Upload Photo". En este punto, se preguntará si se quiere que el dibujo forme parte del banco de imágenes con fines de investigación. Se puede permitir o denegar, haciendo clic en "Agree" o "Disagree". La respuesta no restringe las opciones posteriores de la Web.
- ▶ Los términos de uso y condiciones deben ser leídos por un adulto y, si se aceptan, pulsar el botón "Next" para continuar.

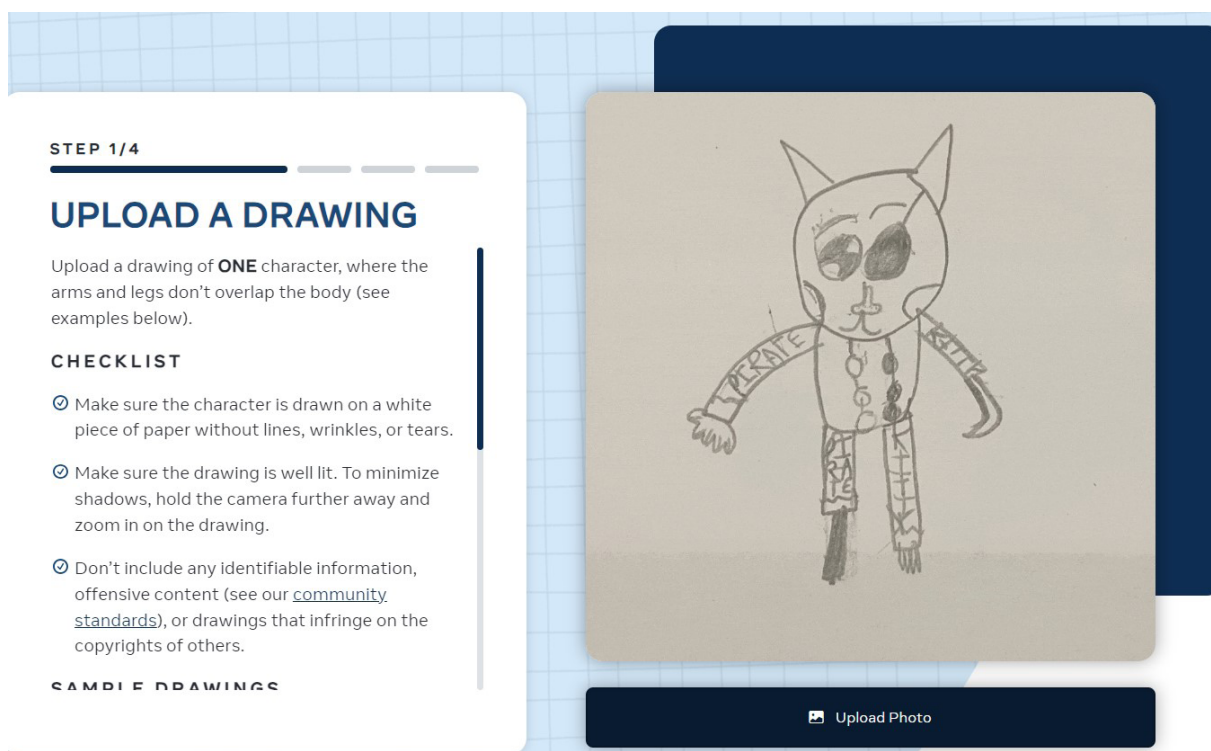


Imagen 3. Animated Drawings. Subir el archivo.

2. Editar el personaje

- Seleccionar la zona de trabajo o lienzo, modificando el tamaño del recuadro para ajustarlo al espacio que ocupa el personaje.

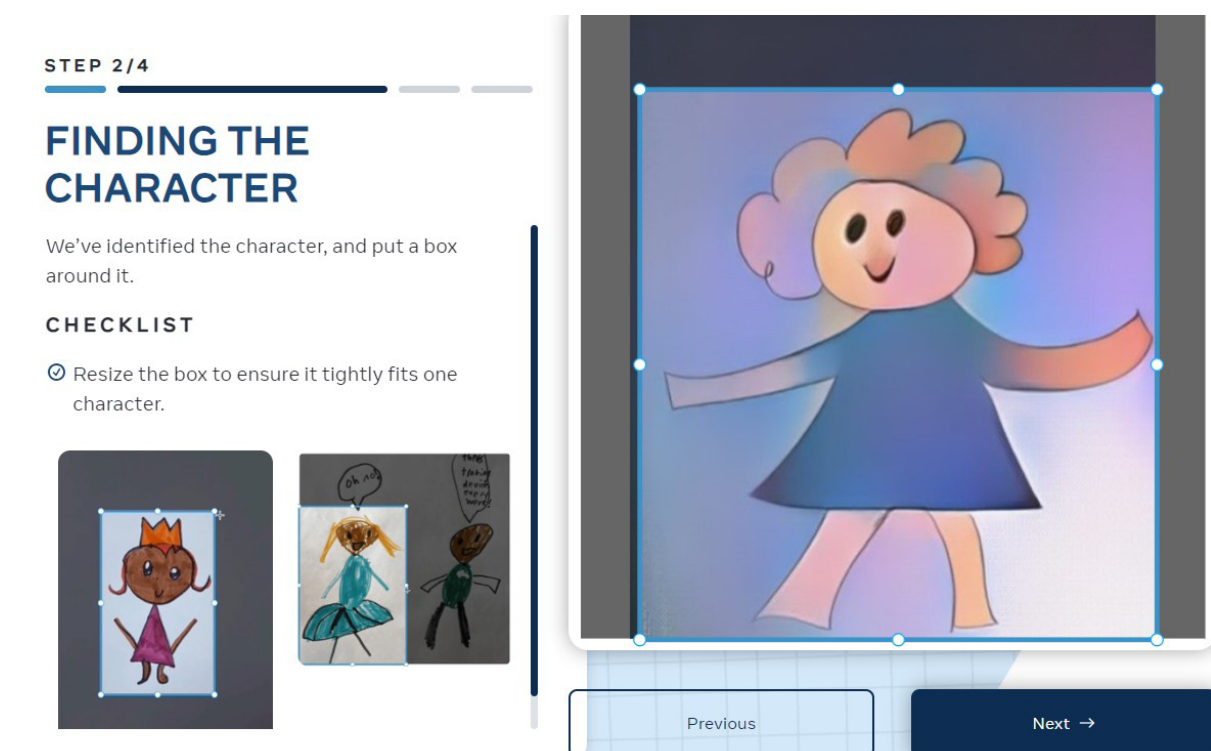


Ilustración 4. Animated Drawings. Ajustar el lienzo.

- Identificar al personaje. El personaje debe quedar iluminado. Si hay zonas iluminadas que no pertenecen al personaje, se utiliza la goma de borrar. Si hay zonas no iluminadas, se utiliza el lápiz para marcarlas. En ambos casos, se puede elegir el grosor, para hacer más preciso el ajuste. Una vez ajustado, pulsar sobre "Next".

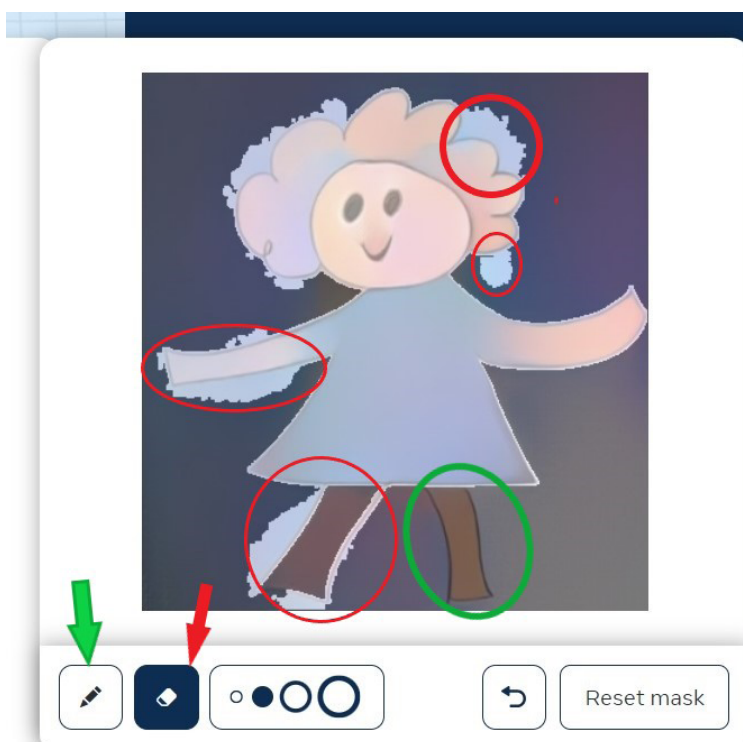


Ilustración 5. Animated Drawings. Iluminar el personaje.

- Ajustar el esquema corporal. Se pueden cambiar los puntos de las articulaciones, aunque AD es extremadamente buena y no suele hacer falta cambiar los puntos. En cualquier caso, muestra una imagen en el lado izquierdo como modelo.

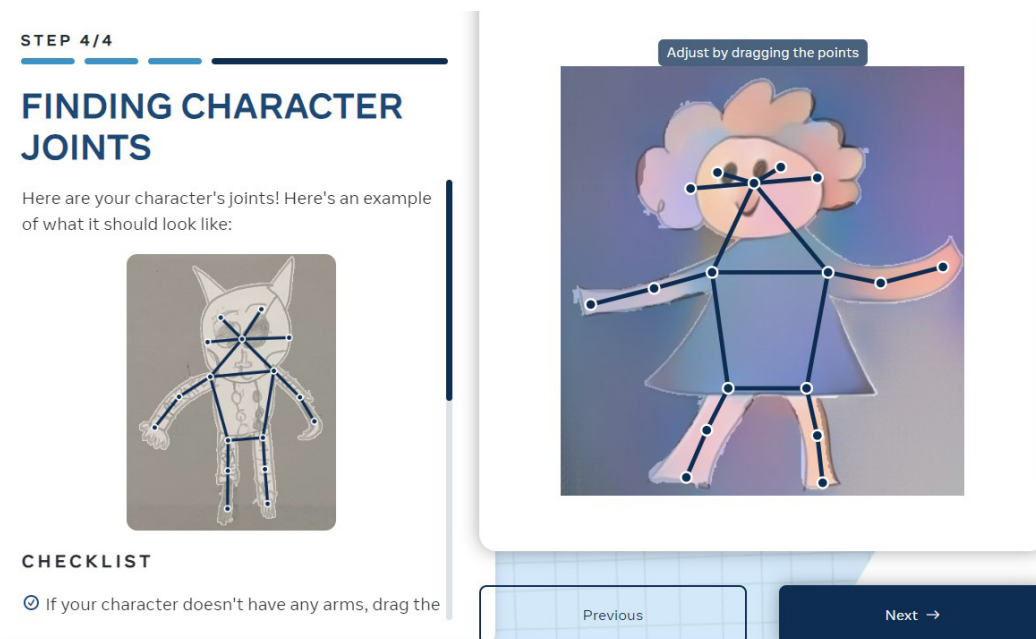


Ilustración 6. Animated Drawings. Ajustar el esquema corporal.

- Elegir entre las diferentes animaciones según se pretenda que el personaje baile, camine, corra, salte, luche, salude, etc. [Ejemplo de animación de un dibujo infantil.](#)

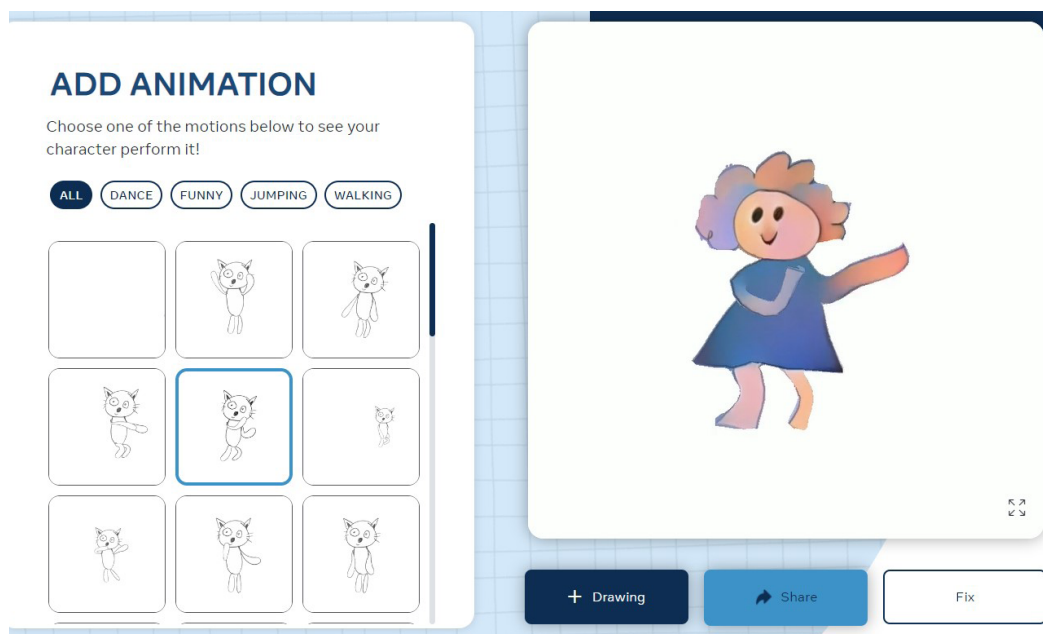


Ilustración 7. Animated Drawings. Elegir animación.

3. Compartir y guardar el clip

- Para compartir el clip es suficiente con copiar y pegar el enlace que se facilita al hacer clic en "Share".

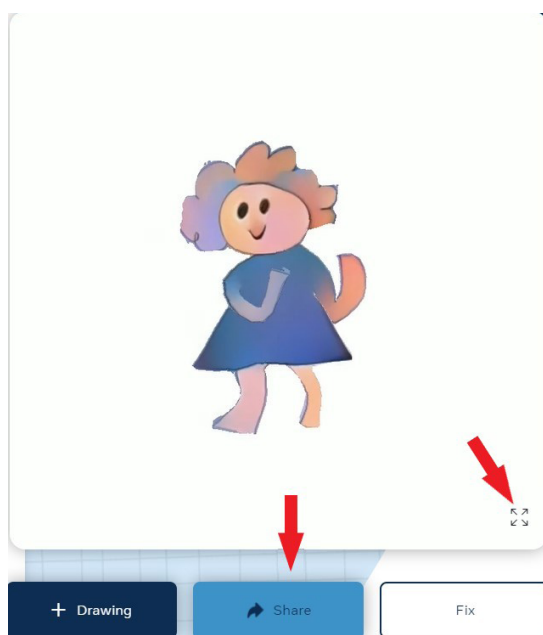


Ilustración 8. Animated Drawings. Compartir o descargar.

- Si se trabaja con un equipo de sobremesa o portátil y se quiere descargar el resultado como archivo de video mp4, hay que pulsar sobre el icono de las cuatro flechas diagonales, situado en la esquina inferior derecha. Se abrirá el clip en pantalla completa. Luego, haciendo clic sobre los tres puntos de la esquina inferior derecha, elegir "Descargar".



Metodología y Didáctica Aplicada

Animated Drawings es una herramienta muy versátil, por lo que puede ser utilizada con diferentes metodologías y en distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, según el efecto buscado.

Si utilizamos Flipped Classroom, es propicia para motivar en la apertura de un tema o concepto, dando vida, por ejemplo, a personajes históricos. Igualmente, podría ser una estupenda aliada para el desarrollo de metodologías de Design Thinking, como personaje recopilatorio de características de un tiempo, o protagonista del hilo conductor del storytelling elegido.

Es ideal para incluir una píldora de motivación, premio o recompensa, si buscamos gamificar la clase o sorprender a nuestro alumnado, ayudando a captar la atención y hacer más memorable la clase. Cuando los personajes han sido además dibujados por el alumnado, es más sencillo establecer una conexión emocional con el tema tratado.

En el desarrollo de metodologías activas, es facilitadora de la implicación del alumnado, como herramienta utilizada para generar el producto final en el aprendizaje basado en proyectos, bien sea de forma individual o colaborativa.

Su utilización por parte del alumnado contribuye al desarrollo de diferentes competencias. A continuación, se esbozan algunas propuestas, según el área desde la que se utilice.

a. Competencia lingüística:

- ▶ Leer en voz alta una descripción de un personaje y que cada alumno tenga que dibujarlo, para ver qué características han retenido del mismo. Se puede hacer de forma individual, en equipo o primero individualmente y después en equipo, para enriquecer la respuesta.
- ▶ Pedir al alumnado que realice una descripción escrita de un personaje en una cuartilla. Leer al azar una de ellas y que el resto de la clase dibuje el personaje atendiendo a las características retenidas.
- ▶ Se solicita al alumnado que escriba un cuento y que luego cree los personajes animándolos con la herramienta. Se puede hacer en equipo y que cada uno de los miembros del equipo se centre en un personaje.

b. Ámbito artístico:

- ▶ Personajes basados en características y estilos definidos, gama cromática, etc.
- ▶ Explorar la creatividad, generando personajes para diferentes fines.

c. Ámbito matemático:

- ▶ Análisis de los personajes en cuanto a la identificación del esquema corporal con figuras geométricas.

d. Tutoría:

- ▶ Pedir al alumnado que dibuje un personaje que tenga dos cualidades del propio alumno o dos cualidades que le gustaría tener.
- ▶ Como presentación personal del alumno.
- ▶ Se pueden incorporar los archivos de vídeo en un producto conjunto como un tablero digital, tarjeta de final de curso, presentación.

e. Competencia digital:

- ▶ Las herramientas de selección e identificación del personaje son una buena práctica para el uso del ratón.
- ▶ El archivo mp4 descargado se puede incorporar en productos digitales, presentaciones, infografías, etc, que admitan este tipo de archivo.
- ▶ Alternativamente, se puede utilizar un convertidor de archivos mp4 en gif, para poder incorporar el resultado en correos electrónicos, tarjetas de felicitación, etc.
- ▶ El archivo gif puede importarse desde Scratch, así se puede programar como un personaje más.
- ▶ Como introducción a la inteligencia artificial.

Se puede utilizar en tablets aunque, según los casos, puede ser conveniente utilizar un equipo de sobremesa o portátil con ratón, para que el ajuste final del personaje resulte más preciso.

Para lograr una mejor animación del personaje, se recomienda dibujarlo de frente y que tenga brazos y piernas.

La herramienta ha sido entrenada con una extensa base de datos de dibujos humanos por lo que es extremadamente buena reconociendo el esquema corporal humano en dibujos, incluyendo los del alumnado de infantil.

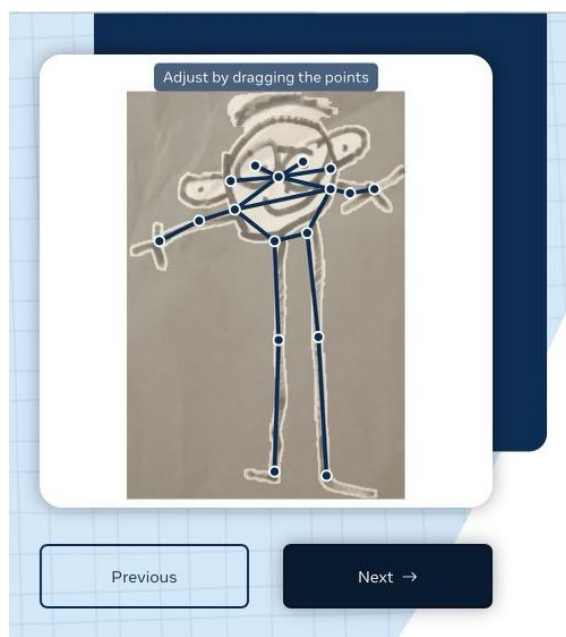


Ilustración 9. Animated Drawings. Dibujo infantil.



Valoración Personal

Es sabido que la tecnología que usamos en el aula debe servir para empoderar al alumnado y, desde mi punto de vista, Animated Drawings es una herramienta de IA que lo consigue. Permite que el alumnado pueda desarrollar sus ideas, potenciando su creatividad. Permite, de una forma sencilla y rápida, que otros puedan ver lo que ellos tienen en su mente. No suplanta su trabajo, lo impulsa y lo enriquece.

Además, al tener un amplio rango de animaciones entre las que elegir, fomenta la exploración y muestra diferentes opciones que permiten incorporar nuevos matices en los personajes ideados por el alumnado.

La facilidad de uso y la prontitud en la generación de resultados, lo hace indicado para distintas edades. Los resultados son espectaculares.



Recomendación final

No guarda ni recoge datos personales y está catalogada como verde en las [Orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo desde la perspectiva de la protección de datos - INTEF](#), lo que indica que puede ser utilizada siempre y cuando no facilitemos en el archivo ningún dato de carácter personal y contemos con consentimiento expreso, en caso de mayores de catorce años, y de los padres/tutores para menores de catorce años.

Al no precisar autenticación, una vez que subimos el dibujo perdemos la autoría de este, ya que no guarda datos de usuario. Es por ello por lo que, una vez generada la animación, la única forma de poder utilizarla posteriormente es descargando el archivo mp4 o copiando el enlace facilitado al pulsar sobre "Share". Como no genera usuario, no será posible recuperarlo posteriormente. La descarga es tan rápida que, si tenemos la precaución de ir guardando y nombrado con un nombre identificativo cada animación generada, no tiene por qué suponer un problema.



Información y materiales complementarios

- ▶ Animated Drawings. (s. f.). [Acceso a la Web Animated Drawings. https://sketch.metademolab.com/](https://sketch.metademolab.com/)
- ▶ Animated Drawings. Ejemplo de animación de un dibujo de alumnado de infantil para crear el personaje de su padre. https://sketch.metademolab.com/share/009ac2b7696542d78d213501cb4fe4a8/walk_sway
- ▶ Garcelán Martín, R. (s. f.). CREA TU PERSONAJE CON IA. REA para crear personajes de Scratch con diferentes aplicaciones de IA, indicado para ESO. <https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/316d446b-9083-4b2b-abea-327fcb2fd2a8/index.html?t=1693483080841>
- ▶ Meta Open Source. (2023, abril 13). Introducing Animated Drawings: An Open Source Project by Meta AI. Vídeo para profundizar en el uso de Animated Drawings en inglés. <https://www.youtube.com/watch?v=WsMUKQLVsOI>
- ▶ Orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo desde la perspectiva de la protección de datos. (2024, abril 15). INTEF. <https://intef.es/Noticias/orientaciones-sobre-el-uso-de-herramientas-digitales/>
- ▶ AlphaPose. <https://github.com/MVIG-SJTU/AlphaPose>

- ▶ Detectron2. <https://github.com/facebookresearch/detectron2>
- ▶ CMU Graphics Motion Capture Lab. <http://mocap.cs.cmu.edu/>
- ▶ Mixamo <https://www.mixamo.com/#/>

Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- § El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

