

LA AGENCIA DE DETECTIVES: EL AUDIOVISUAL PERDIDO.

MÓDULO 1: La historia del cine.

CICLO 2

¡Hola niños y niñas!, bienvenidos a la Agencia de Detectives, es el momento de que tu familia y tú afinen sus sentidos arácnidos y detectivescos, y estén atentos a los pasos y pistas que el Jefe de detectives nos va a ir indicando.

¿Te has preguntado quién fue la primera persona en el mundo que hizo una foto? ¿cómo se hacen los videos? y ¿quién fue el primero en hacer un video?, ¿la primera película? , bueno, estas y otras preguntas las vamos a resolver en nuestra primera misión: **El Audiovisual Perdido.**

En esta misión te vas a encontrar con varios retos, necesitamos de tu buena actitud, toda tu capacidad de imaginar y crear, liderazgo para guiar a tus familia y muchas ganas de aprender, investigar y jugar.

PISTA #1: ENCUENTRA EL TAUMATROPO

Vamos a iniciar, debes usar toda tu imaginación, creer que eres el protagonista de una película, imaginar tu casa como un lugar lleno de historias y tus familiares son tus compañeros de aventura.

En esta aventura, Yo seré el **Detective veterano (DV)** que te estará guiando, tus familiares serán los Detectives (DF) y tú serás el **detective privado (DP)**, tendrán que descubrir las herramientas para cumplir la misión. ¡Todos como equipo!

Vamos a empezar:

Les voy a contar algo...

Un señor llamado **Peter Mark Roget**, descubrió fenómeno visual llamado persistencia retiniana, lo que significa que, si vemos un objeto y luego lo retiramos, esta imagen permanece en nuestros ojos durante unos cuantos milisegundos más y así, cuando vemos imágenes que pasan muy rápido, estas nos generan la ilusión de movimiento.



Otro señor Llamado **Joseph Plateau** descubrió que si nuestro ojo ve mínimo diez imágenes por segundo, el cerebro las "enlaza" como una sola imagen visual, móvil y continua.

Hoy en día, un segundo de duración de video en tiempo real, tiene en promedio 24 imágenes.

¡nuestro cuerpo y nuestros ojos son una maquina increíble!

¡Detectives!

¡Necesitamos TAUMATROPOS!

Esta herramienta es un juguete óptico inventado en 1824 por John Ayrton en París, es un disco con dos imágenes diferentes, una en cada lado, y un trozo de cuerda atada en cada extremo. Las cuerdas hacen girar el disco y cambiar de cara rápidamente. El rápido movimiento produce ópticamente la ilusión de que ambas imágenes están juntas o enlazadas. Gracias a inventos como el taumatropo, fueron posibles otros instrumentos más complejos como por ejemplo el zootropo, y muchos otros más, hasta llegar al día de hoy al telefono con función de video, que todo detective necesita para grabar evidencias.

DFs y DP, Deben construir un taumatropo con materiales que de seguro puedes encontrar en tu guarida secreta (tu casa)

¿Y ahora?, ¡A crear!

Cada DP Y DF irá a buscar en su hogar las siguientes herramientas de trabajo:

Cartón

Hojas blancas o de colores

regla

tijeras, pegamento

lápiz, marcadores punta delgada, colores o pinturas. (lo que encuentres!)

un palo de pincho o un pitillo

dos cauchos o bandas de goma para sujetar objetos (puede ser pita o en su defecto hilo grueso)

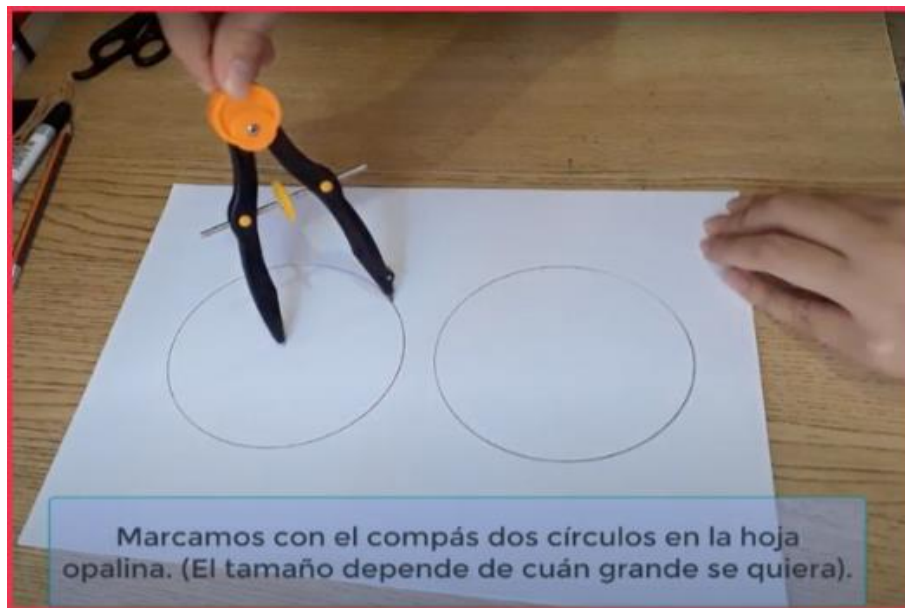
un compás o una superficie redonda como un pocillo o un vaso

Una perforadora, (o un DF que ingeniosamente haga agujeros al cartón)

PASO 1.

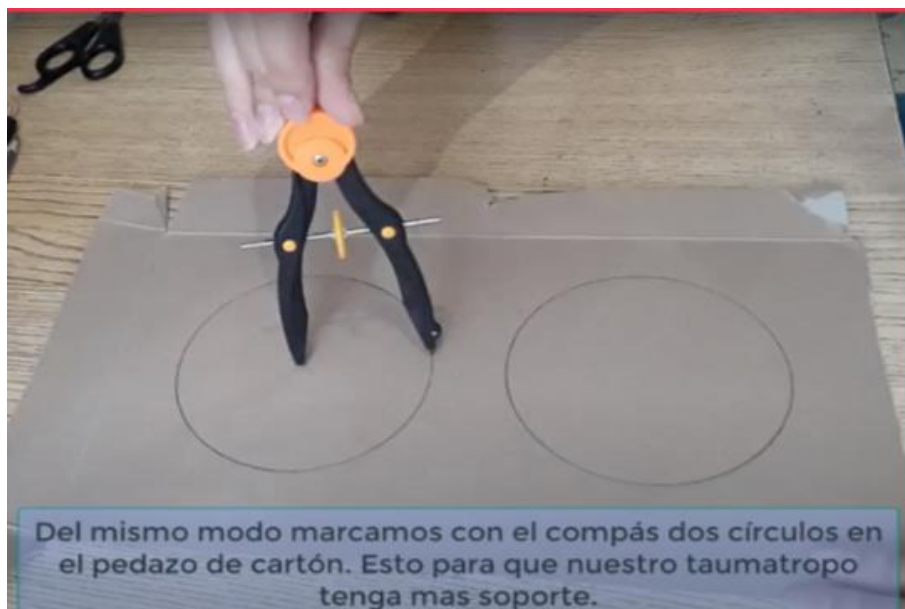
Con el compás o con un objeto redondo, dibujar dos círculos en una **hoja de papel**.

El tamaño dependerá de lo grande que se desee el juguete óptico, ambos círculos del mismo tamaño.



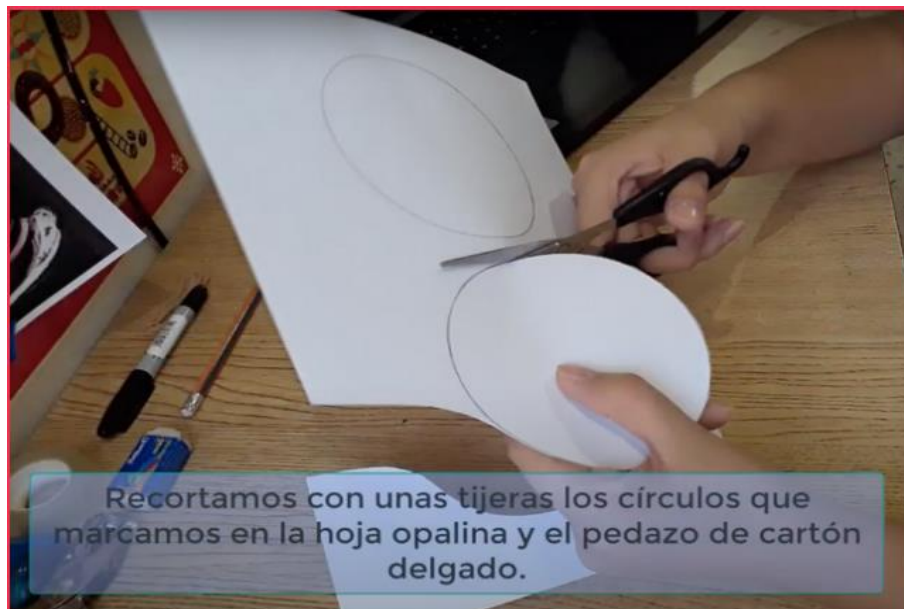
PASO 2.

Nuevamente dibujar dos círculos, del mismo tamaño que los anteriores, pero sobre el **cartón**.



PASO 3.

Recorta los 4 círculos.



PASO 4.

Con ayuda de la regla y el lápiz ,traza una línea que atraviese tus círculos blancos y de cartón, esto para tener una referencia a la hora de ubicar los dibujos .



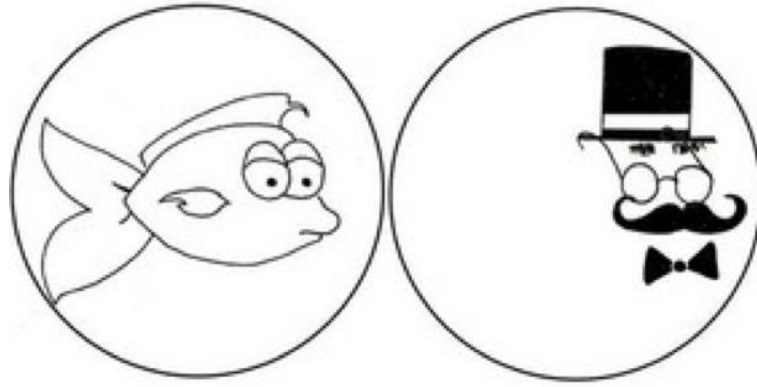
PASO 5

Dibuja las dos partes que conformarán el taumatropo . ¡Sé creativo!



Ejemplos de imágenes para el taumatropo.





PASO 6

Colorea tus dibujos .



PASO 7

Pega los dos círculos de **cartón**, las líneas que se hicieron con lápiz, deben quedar alineadas .



PASO 8

Pegamos los dibujos a los círculos de cartón, uno en cada cara, OJO, una cara al derecho, y la imagen de la otra cara tienes que ubicarla al revés, así:



Recuerda: El dibujo del respaldo, pegarlo, pero "de cabeza".



PASO 10

Con ayuda del marcador negro y la regla, marcar con dos puntos, donde se harán las perforaciones para meter la pita o caucho.



PASO 11

Con ayuda de una perforadora o un DF, haces un hueco sobre cada punto que fijaste con el marcador.



Perforamos las marcas con el perforador. (Si no se logra perforar completamente, utiliza con cuidado las tijeras para terminar de perforarlo).

PASO 12

Introduce las ligas o la pita en las perforaciones



Introducimos las ligas en las perforaciones.

PASO 13

Por último , toma la pita de ambos lados y con tus manos hazla girar constantemente , y listo, observa cómo se crea una ilusión óptica cuando se enlazan las dos imágenes y simulan movimiento.



¡Misión Cumplida!