



LA AGENCIA DE DETECTIVES

El Audiovisual Perdido



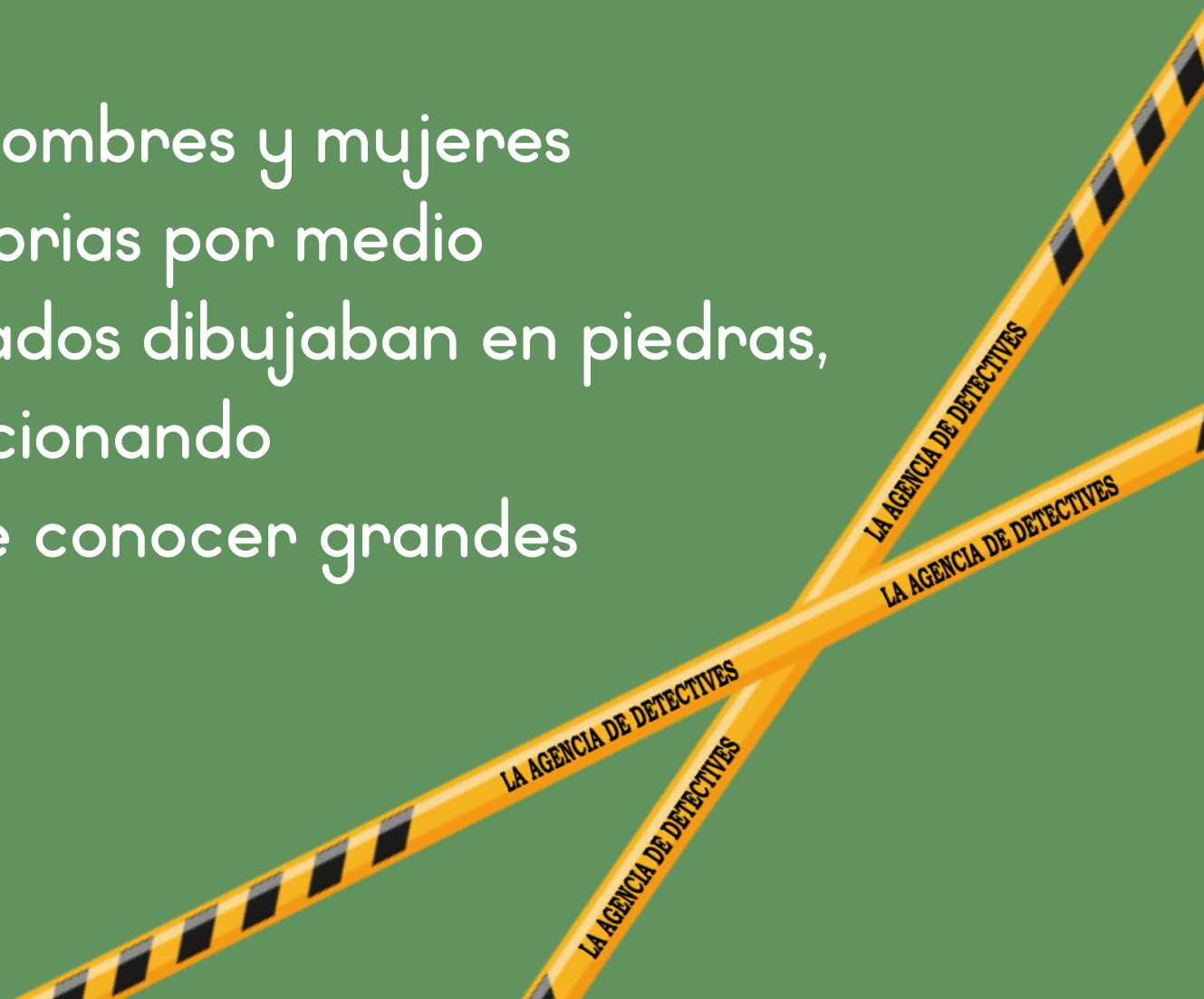


LA AGENCIA DE DETECTIVES

El Audiovisual Perdido

¡Hola niños y niñas!,
Les damos la bienvenida a
la Agencia de Detectives; El audiovisual Perdido.
Tus familiares y tú son muy importantes para nosotros,
por ello necesitamos que sigan
los pasos y pistas que les brindaremos
para poder avanzar.

Desde hace mucho tiempo los hombres y mujeres
han transmitido mensajes e historias por medio
de imágenes, nuestros antepasados dibujaban en piedras,
por ejemplo, pero fuimos evolucionando
y ya tenemos la oportunidad de conocer grandes
producciones audiovisuales.





LA AGENCIA DE DETECTIVES

El Audiovisual Perdido

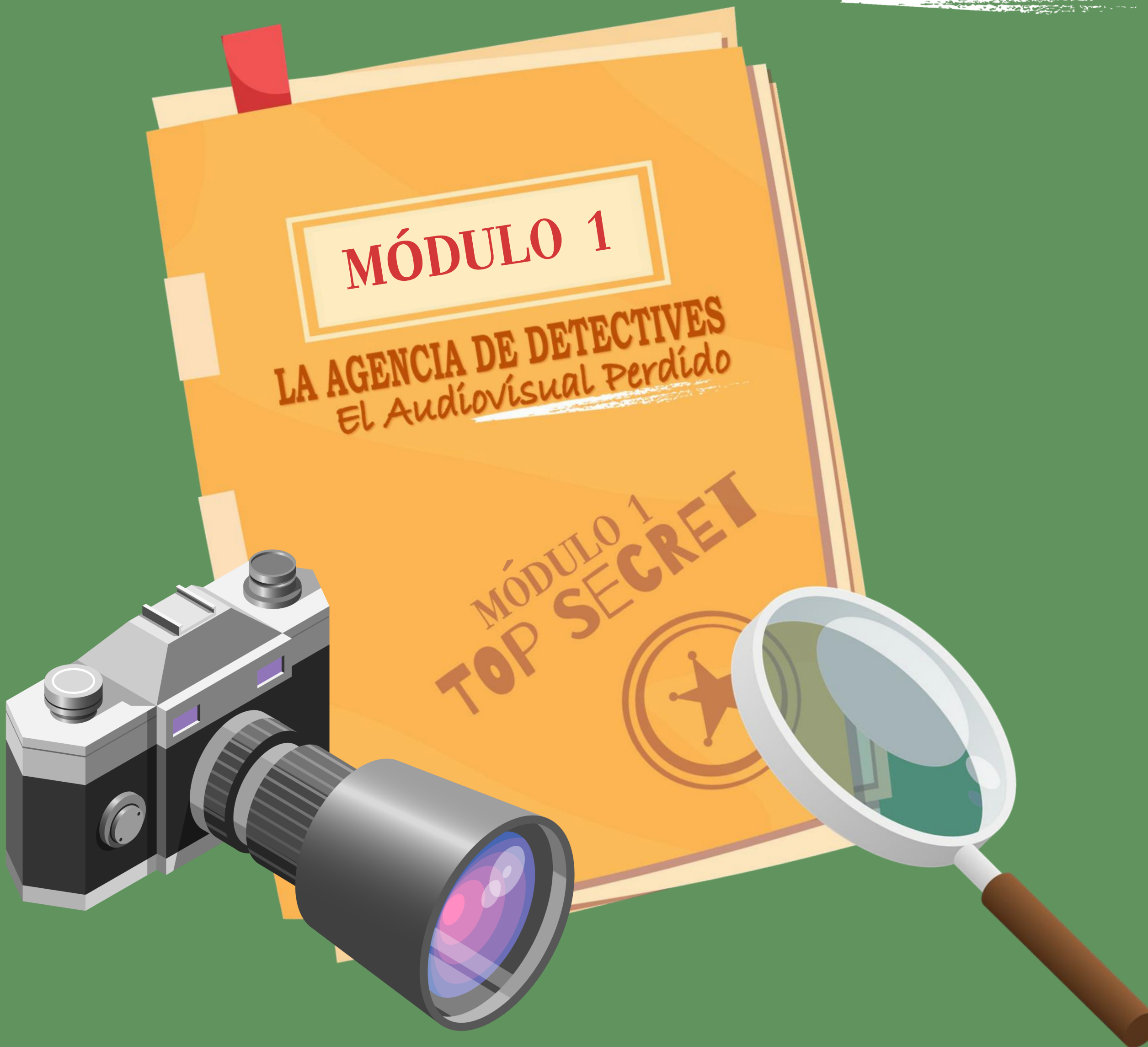
Te has preguntado,
¿Quién fue la primera persona en el mundo que le dio vida a las imágenes?,
¿te han contado la historia del cine?,
bueno, estas y muchas otras preguntas las vamos a ir resolviendo en la medida que te vayas involucrando en el juego, resolviendo cada reto y descubriendo las pistas para avanzar y encontrar: El Audiovisual Perdido .

En esta aventura te vas a encontrar con varios retos, necesitamos de tu buena actitud, de tu capacidad de imaginar y crear, de tu liderazgo para involucrar a tus familiares y sobre todo de muchas ganas de aprender, investigar y jugar.



LA AGENCIA DE DETECTIVES

El Audiovisual Perdido



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 retiran,
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.



LA AGENCIA DE DETECTIVES

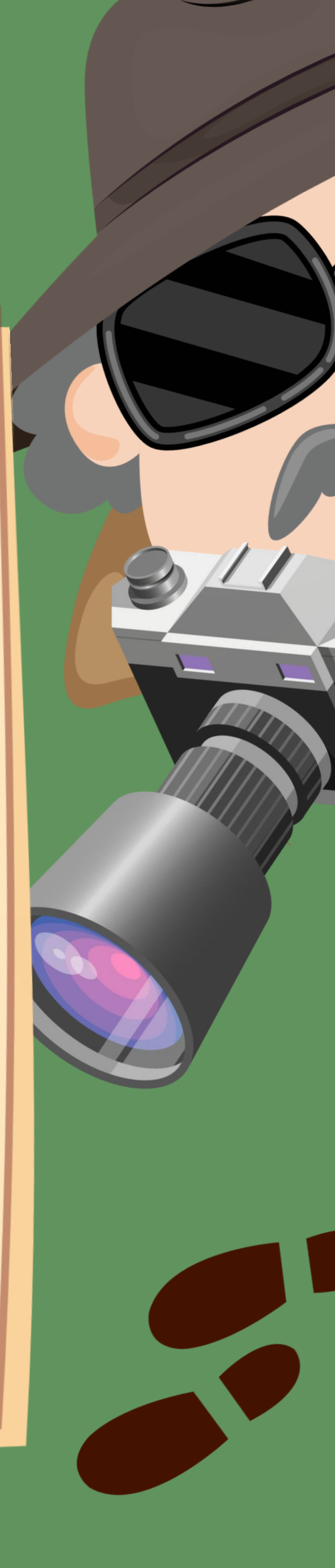
El Audiovisual Perdido

PISTA #1: ENCUENTRA EL TAUMATROPO

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.

inuestro 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 teléfono 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:

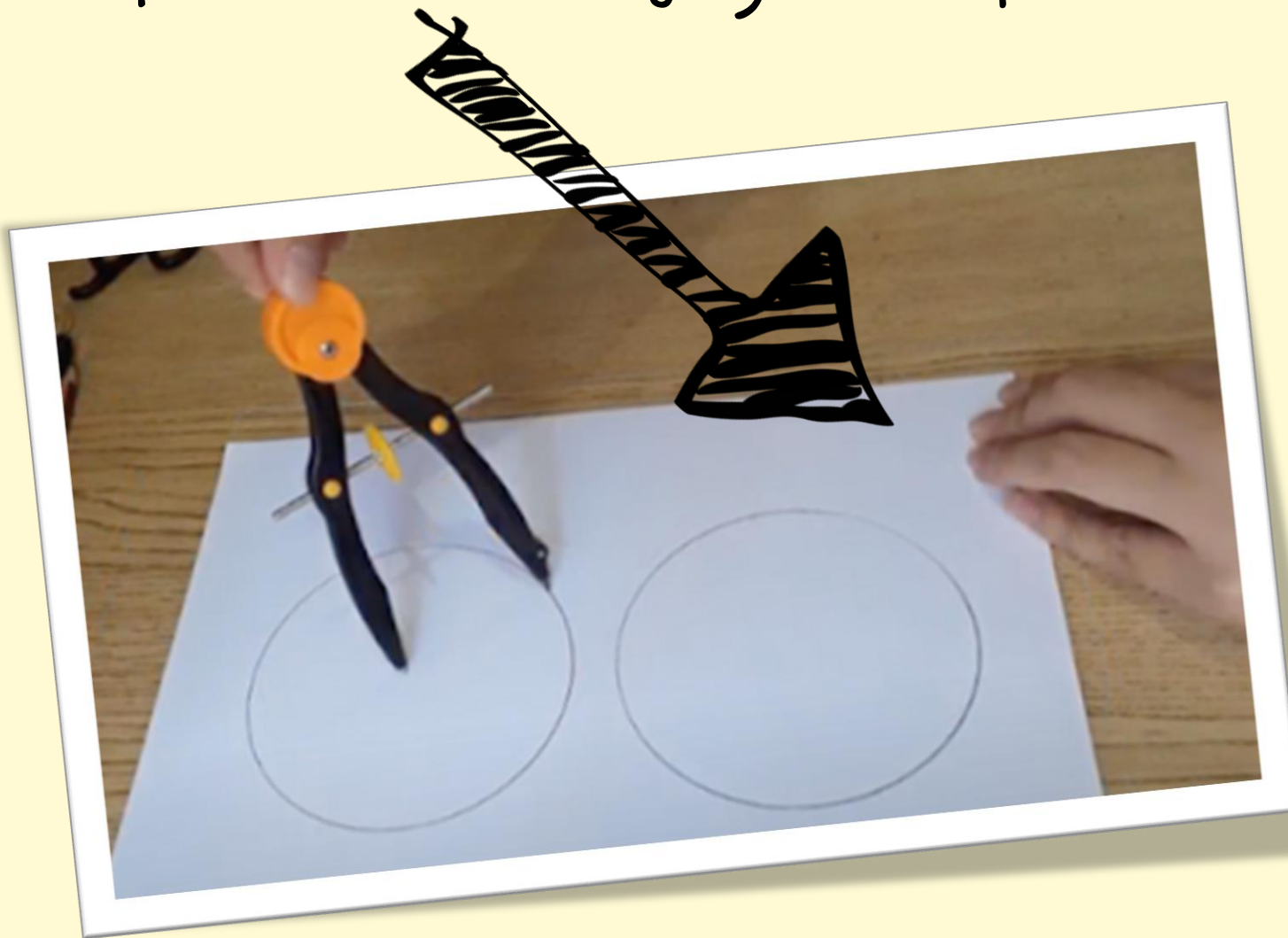
- *Dos cauchos
- *Colores o pinturas
- *Marcador punta delgada
- *Hojas blancas o de colores
- *Un palo de pincho o un pitillo
- *Un saca bocados o perforadora.
(o un DF que ingeniosamente haga agujeros al cartón)
- *Un compás o una superficie redonda
como un pocillo o un vaso
- *Lápiz
- *Regla
- *Tijeras
- *Cartón
- *Pegamento

Cuando los tengan deben de realizar los siguientes pasos:



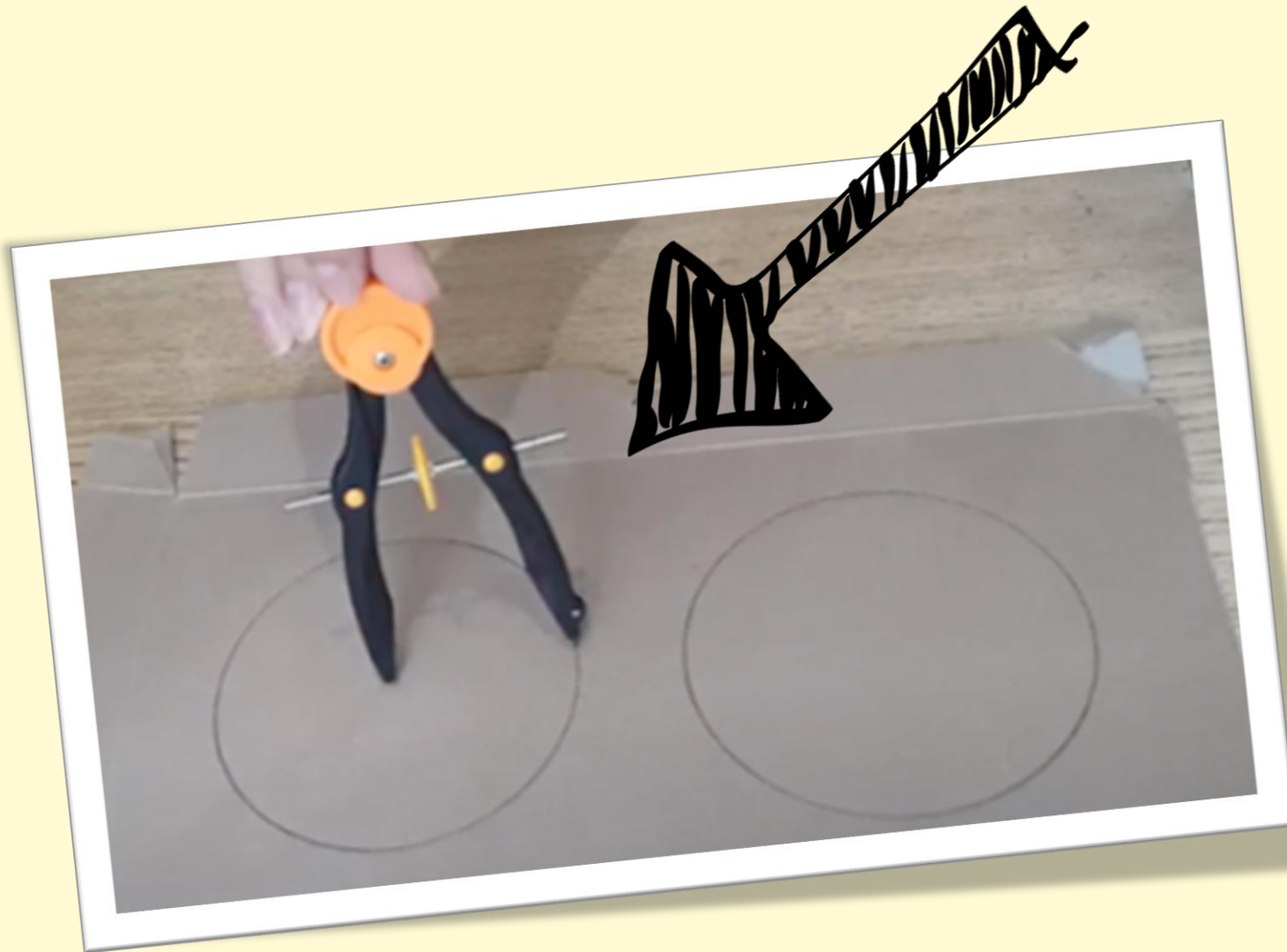
PASO 1

Con el compás o con una superficie redonda, dibujar dos círculos en la hoja de papel.
El diámetro dependerá de lo grande que se desee el juguete óptico.



PASO 2

Nuevamente dibujar dos círculos,
de las mismas dimensiones que
el anterior, pero sobre el cartón.



PASO 3

Recortar los
4 círculos



PASO 4

Con ayuda de la regla y el lápiz, dibujar
Una regla en la mitad de los círculos blancos,
para tener una referencia a la hora de
ubicar los dibujos .



PASO 5

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



PASO 6

Colorear dibujos.



PASO 7

Pegar los círculos de cartón, las líneas que se hicieron con lápiz, deben quedar alineadas



PASO 8

Alinear y pegar el dibujo de la parte delantero, con la cabeza hacia arriba



PASO 9

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 lapita o caucho.



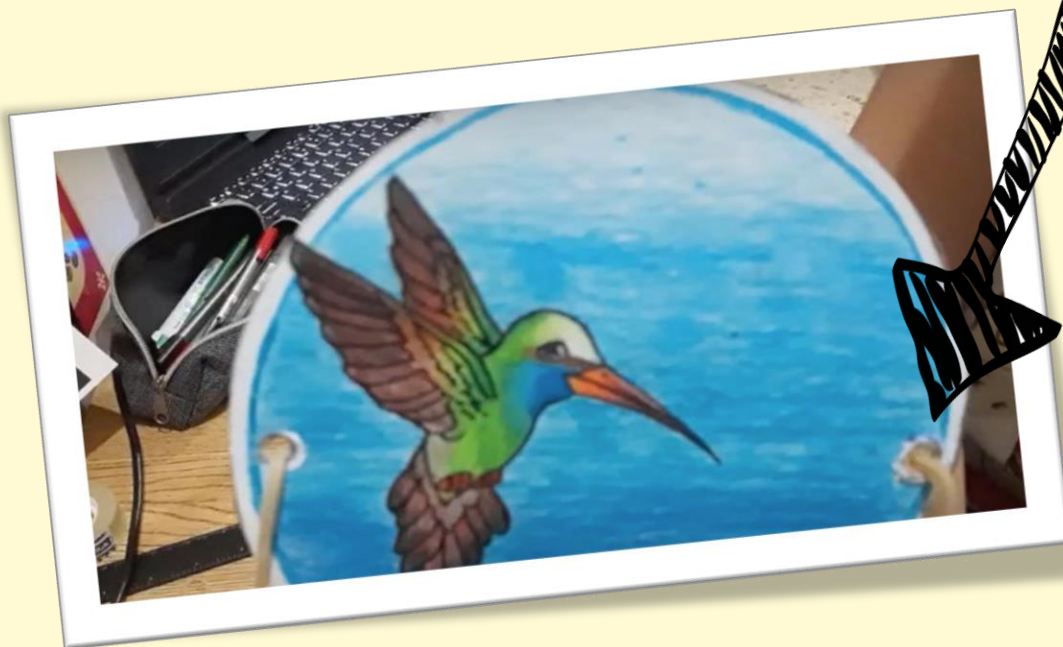
PASO 11

Con el saca huecos, perforar las marcas.



PASO 12

Introducir las ligas o pita en las perforaciones.



PASO 13

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



MISIÓN
CUMPLIDA

