

Taumatropo



Módulo II



Curso
Animación



Tema
Historia y
legado de la
animación



Lección
IV

Actividad

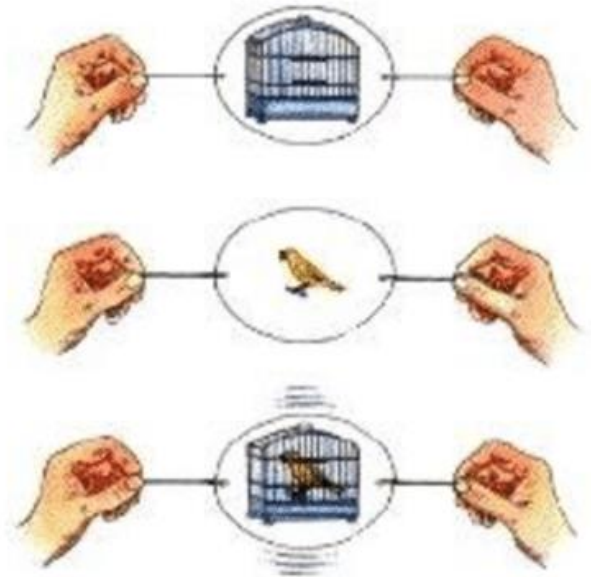
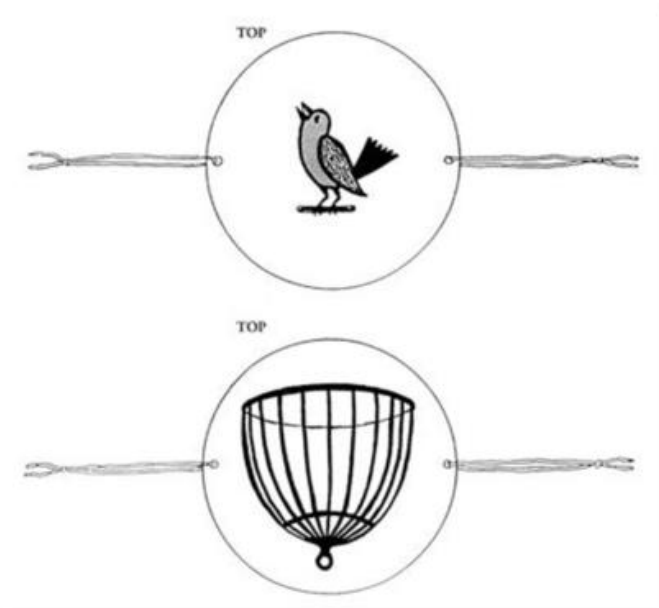
- **Breve descripción:** En grupos, haga un taumatropo simple para comprender la persistencia retiniana.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos.
- **Duración:** 2h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual /Equipo:** equipo (max 4)
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware**
 - **Software**
 - **Otros recursos** Papel, lápices, colores, un palo pequeño y algo de pegamento



Descripción

- **Descripción del texto:** Haga un taumatropo simple.

<https://www.hagaloustedmismo.cl/proyectos/como-hacer-un-taumatropo.html>



Instrucciones

1. Piense en la idea de una animación en parejas.
2. Dibuja ambas caras del taumatropo.
3. Pega ambos lados con el palo.
4. Vea si la animación funciona para verificar la resistencia de la retina.
5. Compáralo con los otros taumatropos y discute el uso de la técnica.

Resultados previstos

- Identificar ideas sobre animaciones simples.
- Comprender qué persistencia retiniana está a punto de encontrar los parámetros y paralelismos con la animación actual.
- Compruebe cómo dos imágenes pueden contar una historia.



Esta actividad se puede utilizar en otros (módulo, curso, tema, lección):

- Módulo, Curso, Tema, Lección

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): 1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 1.1 Detectar oportunidades; 3.4 Trabajar con otros

Ejemplo (cuando sea necesario):

https://www.youtube.com/watch?v=dIUggq_uvyM&ab_channel=ChristineCaswell

