



## La actividad y su justificación

*En este caso la actividad es un "Simulador".*

*Este simulador permite experimentar con la imagen en movimiento a partir de las imágenes fijas que la forman.*

*En la zona izquierda de la pantalla hay cinco tiras con seis imágenes fijas cada una. Estas tiras pueden arrastrarse hasta el aparato situado a la derecha, que es un zootropo renovado por Mekos y que construye el movimiento a partir de las imágenes fijas de la tira.*

*El zootropo de Mekos incluye varias opciones que permiten experimentar con las imágenes fijas para conseguir imágenes en movimiento diferentes: en la parte inferior del panel de control se encuentran los botones de paro y de movimiento a la imagen fija anterior o posterior; en la parte superior del panel de control se accede a las opciones de velocidad y dirección del movimiento; en la zona de proyección esta habilitada la opción de extraer la tira del zootropo.*

## Objetivos didácticos

- 01 *Entender la imagen en movimiento como sucesión de imágenes fijas.*
- 02 *Conocer el zootropo, como precursor del cine y uno de los primeros aparatos capaces de transformar las imágenes fijas en "imagen en movimiento"*
- 03 *Experimentar con la imagen en movimiento a partir de las imágenes fijas que la forman. Alterando parámetros temporales, de velocidad y de dirección.*

## Contenidos

- 01 *El zootropo*
- 02 *La imagen en movimiento como sucesión de imágenes fijas.*

## Transversalidad

*En general, el trabajo sobre la sucesión ordenada, ya sea de imágenes... o generalizando de acontecimientos, lo podemos relacionar con la necesidad del "orden" y por tanto con la educación en valores.*

## Consideraciones metodológicas

- ◆ *Se presuponen las competencias mínimas de manejo del ratón(clic y arrastre) , por lo que no deberán suponer ningún obstáculo para experimentar y aprender divirtiéndose.*
- ◆ *No precisa introducción, aunque se trabaje por separado.*

## Evaluación

- ◆ *Dado el tipo de actividad, no se generará código de barras al final de la interacción, pues no hay aciertos ni errores... hay experimentación, diversión y aprendizaje.*



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

# PROYECTO MEKOS

GUIA DIDÁCTICA

## INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercer ciclo

*Cine*

EL MEKOZOOTROPO

