



EXPLORANDO LA TIERRA

La sombra de Oso

¡Haz esta prueba!



¡Imagina que la linterna es el Sol y utilízala para aprender sobre las sombras! Ilumina el oso de juguete con el Sol. ¿Dónde está la sombra de Oso?



Haz una prueba moviendo la luz. ¿Qué le pasa a la sombra de Oso cuando el Sol se mueve?



En la historia *Moonbear's Shadow*, Oso descubre su sombra y también tiene muchas otras aventuras. Escoge una tarjeta con un reto y ¡experimenta cosas nuevas con el Sol y con Oso!

Una sombra se crea cuando un objeto bloquea la luz sin permitir que ésta se proyecte sobre una superficie.

La sombra de un objeto siempre aparece en el lado opuesto de la fuente de luz. En esta actividad, la sombra de Oso aparece sobre la tabla del juego cuando el oso de juguete bloquea la luz de la linterna. ¡Sin importar lo que haga, Oso siempre está entre el Sol y su sombra!

En esta actividad, la linterna reproduce la forma en que el Sol proyecta sombras sobre la Tierra. En un día soleado, tú puedes bloquear la luz del sol y proyectar una sombra en el suelo, en la pared o en otra superficie. Tu sombra siempre cae en el lado opuesto del Sol, tal como pasa con la sombra de Oso. Si el Sol está detrás de ti, tu sombra estará frente a ti.



Para crear una sombra necesitas una fuente de luz, un objeto que bloquee la luz, y una superficie donde proyectar la sombra.

Cuando la fuente de luz o el objeto se mueven, la sombra cambia. Si sostienes la linterna hacia abajo, cerca de la mesa, la sombra de Oso se vuelve muy larga. Si mueves la luz por encima de la cabeza de Oso, su sombra se vuelve más corta.



Las sombras son más largas en las primeras horas de la mañana y hacia el final de la tarde, cuando el Sol está ocultándose en el horizonte.

Afuera, las sombras cambian durante el día mientras el sol parece moverse en forma de arco de un lado a otro del cielo. La sombra de un árbol es más larga al amanecer y al atardecer, cuando el Sol está en la parte baja del cielo, y más corta a mediodía cuando el sol está en lo alto del cielo.