

ACTIVIDADES PARA EL RECESO DE JULIO

FÍSICA - Profesora Fumagalli

1º Ciencias

- Esta actividad será Informática. Para ella deberás trabajar con la página de Internet: "educaplus.org" y dentro de ésta, "Cinemática".
- La actividad a realizar la puedes conseguir en la fotocopidora o bien, bajar de la página del colegio. Debes leer detenidamente y seguir las consignas allí especificadas
- Actividad obligatoria que se puede realizar de manera individual o grupal (2 ó 3 alumnos).
- Se evalúa con nota numérica, no solamente la corrección en las respuestas sino la prolijidad y la ortografía.
- Fecha de entrega: **Martes 4/8. No se aceptarán trabajos fuera de término.**

Consultas: safumagalli@gmail.com hasta el viernes 31/7.

ACTIVIDAD - LABORATORIO INFORMÁTICO

Prof. Fumagalli

1. Ingresa a educaplus.org
2. Ir a **cinemática**, sobre lado izquierdo de la pantalla.
3. Clickea sobre **¿Qué es el movimiento?** Cuando termines de leer el texto presiona el botón del arriba para continuar. Contesta: ¿Qué nos plantea el texto? ¿Qué es la cinemática y la Dinámica?
4. Clickea sobre **escalares y vectores**. Contesta ¿Cómo diferencias las magnitudes escalares de las vectoriales? Clickea en **vectores 1, 2, 3, y 4**; cada uno de ellos te muestra una característica necesaria para definir un vector y por consecuencia una magnitud vectorial. Contesta ¿Cuáles son los elementos del vector? Nómbralos y representalos gráficamente.
5. Clickea en **posición de un punto**, lee el texto. Mueve el applet en una dimensión y observa cómo se modifican los valores de x. Si te interesa continúa leyendo y "juega" con las posiciones en dos y tres dimensiones.
6. Clickea en **trayectoria** (La aceleración normal es la aceleración perpendicular al eje X, o sea, sería una aceleración según el eje Y). Como si el cuerpo saltara hacia arriba en un movimiento rectilíneo). Ahora contesta: ¿A qué denominamos movimientos rectilíneos? ¿Cuánto vale su aceleración normal, qué interpretas con esto? ¿Qué es un movimiento curvilíneo, ejemplifica?
7. Clickea en **distancia y desplazamiento**, lee y juega con el cursor armando diferentes trayectorias. En la parte superior del gráfico puedes ver los datos de distancia y desplazamiento. Dibuja en tu carpeta de forma aproximada lo que hiciste con el cursor, representa el desplazamiento y anota al lado la medida de la distancia y el desplazamiento obtenido.
Contesta ¿qué tipo de magnitudes son la trayectoria y el desplazamiento?
8. Clickea en **rapidez y velocidad**, lee y contesta ¿Qué tipo de magnitud es la rapidez y la velocidad? ¿Cuál de ellas representa el desplazamiento sobre el tiempo? ¿Y la distancia recorrida sobre el tiempo? ¿Por qué en el MRU podemos utilizar para calcular la rapidez de un móvil el módulo del desplazamiento sobre el tiempo?
Para movimientos diferentes del MRU, ¿Qué entiendes por velocidad media e instantánea? Juega con el motociclista, deteno en diferentes momentos y compara ambas velocidades ¿Qué conclusiones puedes extraer?

