[SECCIÓN 1] **1 El movimiento**

|  |  |
| --- | --- |
| Título del guion | **El movimiento** |
| Código del guion | GUION CN\_06\_11\_CO |
| Descripción | Los objetos que se encuentran en movimiento no lo hacen de la misma forma. Reconoce estos tipos de movimiento y las variables que intervienen. |

El movimiento es el cambio de posición de un cuerpo o partícula en el espacio a través del tiempo. A veces es fácil observar el movimiento, pero no siempre es tan sencillo. Por ejemplo, las estrellas, que parecen estar inmóviles en el cielo, se desplazan continuamente.

Para darse cuenta de que un objeto se está moviendo, generalmente es necesario compararlo con otros objetos que están quietos. Si el objeto se acerca o se aleja de aquellos que se suponen en reposo, se puede decir que se mueve. El objeto, o conjunto de objetos, que sirve de indicador para advertir el movimiento recibe el nombre de **sistema de referencia.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG01 |
| **Descripción** | Imagen para construir (Una señora en tierra observa a su hijo y esposo que se alejan en un avión. La señora piensa “mi hijo y mi esposo se alejan rápidamente”.  Se debe visualizar a los dos viajeros en la ventanilla. En una nube se muestra al niño y al padre que le dice “Permanece quieto y observa como nos alejamos de mamá“) Se puede sugerir otra. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** |  |
| **Pie de imagen** | Cuando te encuentras en un medio de transporte, te das cuenta de que te mueves cuando miras por la ventana. Puedes percibir el movimiento de un objeto al compararlo con otros que se encuentran quietos (el suelo, los edificios, etc.). Estos objetos se denominan **sistema de referencia.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | ¿Qué es el movimiento? |
| **Contenido** | El movimiento es el **cambio de posición** de un cuerpo respecto a un **sistema de referencia**, mientras transcurre el **tiempo**. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC10 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/ciencias naturales/el movimiento/características del movimiento/profundiza Introducción al movimiento |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Cambar en el texto donde dice noria por rueda panorámica de un parque de diversiones    Cambiar la palabra chutado por “pateado” |
| **Título** | Introducción al movimiento |
| **Descripción** | Interactivo de imágenes que refuerza los conceptos básicos del movimiento |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC20 |
| **Título** | El movimiento y el sistema de referencia |
| **Descripción** | Actividad que consiste en que el estudiante explique, con sus palabras, cómo percibe el movimiento |

[SECCIÓN 2] **1.1 La trayectoria y el desplazamiento**

Cuando un móvil se traslada de un punto **A** a un punto **B**, lo puede hacer a través de diferentes caminos. Estos caminos se denominan **trayectorias.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG02 |
| **Descripción** | Trayectoria y desplazamiento    Imagen para construir. Dibujar una trayectoria curvilínea del movimiento de una abeja de un punto A a un punto B. Ahí mismo trazar el desplazamiento (línea recta orientada) desde el punto A al punto B. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** |  |
| **Pie de imagen** | **La trayectoria** es la línea que marca las posiciones sucesivas de un cuerpo durante su movimiento. La trayectoria puede ser recta o curva, como la de estas abejas.  **El desplazamiento** es la línea recta orientada que une la posición inicial y final de un movimiento. |

Cuando vas desde la casa a la escuela, partes de un punto inicial **A** (la casa) y llegas a un punto final **B** (la escuela). La línea recta que une estos dos puntos corresponde al **desplazamiento**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| Código | CN\_06\_11\_IMG03 |
| Descripción | Desplazamiento - plano ciudad |
| Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta) | Imagen para construir.    Tomada de Internet http://www.bing.com/images/search?q=plano+de+una+ciudad&id=E5C9678B85C181581A0958EB1A4A3C80FAEEE50C&FORM=IQFRBA#view=detail&id=14E60114EDAD4F63D4B90D06C6B7F7848E544B6B&selectedIndex=27 |
| Pie de imagen | Cuando vas de tu casa (punto A) a tu escuela (punto B), te encuentras con obstáculos como casas, vehículos, postes, etc. Sin embargo, si no encontraras tales obstáculos podrías seguir un camino en línea recta. Esta línea que une el punto A con el punto B representa el **desplazamiento.** |

Durante el recorrido de tu casa a la escuela, vas por un camino determinado, recorres algunas cuadras y volteas varias veces hasta llegar a la escuela. Este recorrido es la **trayectoria**.

Por tanto, el desplazamiento de un punto **A** a un punto **B**, puede hacerse a través de trayectorias diferentes, que pueden tener distintas longitudes.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| Código | CN\_06\_11\_IMG04 |
| Descripción | Trayectoria plano ciudad |
| Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta) | Imagen para construir. |
| Pie de imagen | Para ir de tu casa a tu escuela puedes seguir diferentes caminos, así se representa con las líneas de colores (azul y roja). Si mides cada uno de estos caminos podrás conocer el valor de cada trayectoria. |

[SECCIÓN 2] **1.2 Clasificación del movimiento según su trayectoria**

Si un objeto se mueve en línea recta, su trayectoria coincide con el desplazamiento. Este movimiento se denomina **rectilíneo**. Si se desvía por otros caminos, la trayectoria será de mayor longitud que el desplazamiento y describirá diversas formas o figuras.

Cuando la trayectoria es curvilínea se reconocen, entre otros, los siguientes movimientos:

* **Movimiento circular**: la trayectoria se representa por una **circunferencia**, por ejemplo, el movimiento de las agujas de un reloj o el de las paletas de un ventilador.

Al observar el **movimiento circular** de las manecillas del reloj, puedes ver que se demora el mismo tiempo en dar una vuelta completa o **revolución**. Cuando un cuerpo emplea siempre el mismo tiempo en realizar una revolución, se dice que tiene un movimiento circular uniforme.

En el movimiento circular uniforme el tiempo corresponde al periodo *(T)* y el número de revoluciones por unidad de tiempo se llama frecuencia *(f)*. Por ejemplo, el segundero tiene un periodo de 60 segundos y una frecuencia de una revolución por minuto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG05 |
| **Descripción** | Rueda panorámica y palas de aerogeneradores. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 2ESO/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/movimiento curvilíneo/movimiento circular |
| **Pie de imagen** | Las trayectorias que siguen los asientos de una rueda panorámica en un parque y las palas de los aerogeneradores son circunferencias. |

* **Movimiento elíptico**: la trayectoria describe la forma de una **elipse**, por ejemplo, el movimiento de los planetas alrededor del Sol.

Una **elipse** es una figura geométrica curva y cerrada, definida por el conjunto de todos los puntos de un plano cuya suma de distancias a dos puntos fijos llamados **focos** tiene la misma longitud. Básicamente, es un **óvalo**. El círculo viene a ser un caso particular de elipse, en que los focos se encuentran en el mismo punto, llamado centro. Entre más alejados los focos, más alargada la elipse. Tal movimiento lo describen los planetas, y el Sol se ubica en uno de los focos de esta gran elipse: esta es una de las leyes de Kepler. Puedes observar la imagen de la Gran Enciclopedia Hispánica donde se describen las tres leyes formuladas por este físico [[VER](http://hispanicasaber.planetasaber.com/encyclopedia/default.asp?idpack=11&idpil=001EH401&ruta=Buscador)].

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **|Código** | CN\_06\_11\_IMG06 |
| **Descripción** | Trayectoria de los planetas alrededor del Sol. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/el movimiento curvilíneo/movimiento elíptico |
| **Pie de imagen** | El **movimiento de los planetas** del sistema solar alrededor del Sol es **elíptico**. Las líneas blancas de la imagen son las **trayectorias** que siguen los planetas en su movimiento alrededor de este astro. Estas trayectorias tienen forma de elipse. |

* **Movimiento parabólico**: se produce cuando la trayectoria que describe el movimiento es una **parábola**, por ejemplo, un chorro de agua cuando sale a presión hacia arriba y luego, por gravedad, cae, o el movimiento realizado por un proyectil en un medio que no resista a su avance y que está sujeto a la gravedad.

Para el estudio de este movimiento se analiza la composición de dos movimientos rectilíneos: uno horizontal con velocidad uniforme y otro vertical que estudia la caída de los objetos debido a la acción de la gravedad.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG07 |
| **Descripción** | Chorro de agua que sale de manguera, a presión describiendo una parábola. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Asignado por banco de imágenes **Shutterstock** [210939562](http://www.shutterstock.com/pic-210939562/stock-photo-the-process-of-washing-cars-with-a-hose-with-water-in-the-yard.html?src=ACqFy8FUsulA4Kc-V--WLw-1-41) |
| **Pie de imagen** | Observa la trayectoria del chorro de agua que brota de la manguera. Esta **trayectoria** es **parabólica** debido a que la manguera se encuentra con cierta **inclinación**; además, el chorro de agua está bajo los efectos de la aceleración de la **gravedad**. Estas son dos condiciones necesarias para que el chorro de agua describa tal trayectoria. |

En la siguiente tabla encontrarás los tipos de movimiento con su respectiva trayectoria; ten en cuenta que la **trayectoria** es el **camino** que recorre un objeto que tiene cierto movimiento.

|  |  |
| --- | --- |
| **Los tipos de movimiento** | |
| MOVIMIENTO | TRAYECTORIA |
| **Rectilíneo** | **Recta** |
| Rectilíneo uniforme (MU) | Recta (ejemplo: un automóvil a velocidad constante) |
| Rectilíneo uniformemente variado | Recta (ejemplo: una pelota lanzada hacia arriba) |
| **Curvilíneo** | **Curva** |
| Circular | Circunferencia (ejemplo: las manecillas de un reloj) |
| Elíptico | Elipse (ejemplo: la órbita de la Tierra) |
| Parabólico | Parábola (ejemplo: un proyectil) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC30 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/los tipos de movimiento/movimiento curvilíneo/profundiza/El movimiento parabólico |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | No hay cambios |
| **Título** | El movimiento parabólico |
| **Descripción** | Animación que muestra la velocidad y el tipo de movimiento en el lanzamiento de proyectiles |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC40 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/el movimiento/consolidación/practica Refuerza tu aprendizaje: El movimiento |
|  |  |
| **Título** | El movimiento |
| **Descripción** | Actividades sobre el movimiento |

[SECCIÓN 2]**1.3 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC50 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/cn/el movimiento/características del movimiento/consolidación/practica |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: El concepto de movimiento |
| **Descripción** | Actividad que permite explicar lo aprendido sobre el concepto de movimiento |

[SECCIÓN 1] **2 Las variables cinéticas o del movimiento**

Para comprender el movimiento de un cuerpo o partícula, se deben tener en cuenta: la distancia recorrida, el tiempo empleado para recorrerla, la rapidez con la cual se realiza el movimiento y si esta rapidez es constante o no.

Los anteriores elementos se conocen como: **posición** (*x*), **tiempo** (*t*), **velocidad** (*v*) y **aceleración** (*a*).

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC60 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 eso/cn/el movimiento/Las magnitudes de movimiento/  CN\_08\_10 |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Las magnitudes del movimiento |
| **Descripción** | Este interactivo tiene como objetivo explicar las diferentes magnitudes que se utilizan para medir el movimiento. |

[SECCIÓN 2] **2.1 La velocidad**

Hay movimientos que parecen muy lentos, como el de un caracol, y otros muy veloces, como el de un auto de carreras.

La velocidad *(v)* indica si un movimiento es más o menos rápido, esta expresa la variación de la posición en función del tiempo.

Conocer la rapidez con la que se mueve un cuerpo no es suficiente; es necesario saber también en qué dirección y en qué sentido se desplaza. A este conjunto de variables se les denomina **velocidad**. Sus unidades son m/s (metro por segundo).

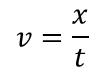
|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | La rapidez y la velocidad |
| **Contenido** | La **rapidez** determina únicamente el **valor numérico** de la velocidad y la **unidad de medida**. La **velocidad** incluye el valor numérico, la unidad de medida, el **sentido** y la **dirección** en la que se desplaza el móvil La unidad de medida para estas magnitudes en el sistema internacional es el metro por segundo (*m/s).* |

Existen instrumentos para medir la velocidad de una manera directa. El anemómetro es uno de ellos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG08 |
| **Descripción** | Anemómetro |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimientoy la velocidad/la velocidad |
| **Pie de imagen** | El **anemómetro** es un aparato que se usa en meteorología para medir la velocidad del viento de manera directa. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | Clasificación del movimiento a partir del concepto de velocidad |
| **Contenido** | Si se tiene en cuenta la **velocidad**, el movimiento se puede clasificar en: **movimiento uniforme** (MU) y **movimiento variado.** |

Cuando no se dispone de estos instrumentos, se puede calcular la velocidad de un móvil matemáticamente o de forma indirecta. La velocidad se calcula dividiendo el **espacio (distancia recorrida)** que recorre el móvil entre el **tiempo** que emplea para hacerlo. En el Sistema Internacional de Unidades (SI), la velocidad se representa con la letra *v*, el espacio se representa con la letra *x* y el tiempo se representa con la letra *t*. Por tanto, la fórmula para calcular la velocidad es:



CN\_06\_11\_CO\_formula01

### [SECCIÓN 3] 2.1.1 Las unidades para medir velocidad y rapidez

La velocidad se expresa en unidades de **longitud** y **tiempo**. La unidad de medida del Sistema Internacional de Unidades (**SI**) para la velocidad es el **metro por segundo (m/s)**. Sin embargo, la unidad de velocidad del SI que se utiliza con más frecuencia es el **kilómetro por hora (km/h).** En la siguiente página encontrarás los patrones fundamentales del Sistema Internacional de unidades (SI) para diferentes magnitudes, escalas de medición, algunas constantes físicas, entre otros [[VER]](http://www.sic.gov.co/drupal/sistema-internacional-de-unidades).

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG09 |
| **Descripción** | Velocímetro |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la velocidad/unidades para medir la velocidad |
| **Pie de imagen** | La **velocidad** suele medirse en **kilómetros por hora (km/h)**. Esta es la unidad que utilizan, por ejemplo, los **velocímetros** de los automóviles. |

La velocidad también se puede expresar en **kilómetros por segundo (km/s)**. Esta unidad se utiliza cuando la velocidad del móvil es tan elevada que es capaz de recorrer varios kilómetros en un solo segundo. Este es el caso de la luz, cuya velocidad es de 300 000 km/s.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG10 |
| **Descripción** | Imagen para velocidad de la luz |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Código 133591862  road in city with sunset |
| **Pie de imagen** | Normalmente, la **velocidad de la luz** se redondea en torno a los 300 000 km/s. La medición exacta es de 299 792 458 m/s, lo que equivale a 186 287,49 millas/s, lo cual indica que en un segundo recorre 300 000 km. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Recuerda** | |
| **Contenido** | * Un metro por segundo es la velocidad de un cuerpo que recorre una longitud de 1 m en un tiempo igual a 1 s.   Un kilómetro por hora es la velocidad de un cuerpo que recorre una longitud de 1 km en un tiempo igual a 1 h.  1 km = 1 000 m.  1 h = 3 600 s.  1 km/h = 1 000 m / 3 600 s = 0,278 m/s |

Aunque el SI es el más utilizado, existen otros como el **Sistema Inglés de Unidades**. Este último utiliza unidades como el **nudo**, muy común en la navegación marítima y aérea:

1 nudo = 1 852 km/h = 0,51 m/s

Por ejemplo, Imagina que sales en bicicleta con tus amigos y recorres durante 2 horas (t = 7 200 s) una distancia de 6 km (x = 6 000 m). ¿Con qué velocidad realizas este recorrido? La respuesta se obtiene aplicando la fórmula de la velocidad:

D:\Downloads\CN_06_11_CO_formula02.gif

CN\_06\_11\_CO\_formula02

D:\Downloads\CN_06_11_CO_formula03.gif

CN\_06\_11\_CO\_formula03

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC70 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la velocidad/ |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | No hay cambios |
| **Título** | Las unidades para medir la velocidad |
| **Descripción** | Interactivo que trabaja las principales unidades que miden la velocidad |

En el siguiente enlace puedes encontrar algunos ejercicios de cálculo de velocidad, espacio y tiempo [[VER]](http://www.vitutor.com/ecuaciones/1/ecua31_Contenidos.html).

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC80 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/cn/el movimiento y la velocidad/velocidad/conoce la velocidad en cualquier momento. |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Conoce la velocidad de cualquier movimiento |
| **Descripción** | Actividad consistente en completar la definición de velocidad y sus formas de medirla |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC90 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la velocidad/unidades para medir la velocidad/ |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Relaciona las unidades de velocidad más comunes |
| **Descripción** | Actividad que permite relacionar las velocidades más comunes de algunos medios de transporte con su definición |

[SECCIÓN 2] **2.2 La aceleración**

Un vehículo que se desplaza por una carretera disminuye o aumenta su velocidad dependiendo de los obstáculos que encuentre en su recorrido, por ejemplo, cuando debe frenar ante un semáforo o acelerar para adelantar a otro vehículo. Esta **variación de la velocidad** recibe el nombre de **aceleración.**

La **aceleración** mide la variación de velocidad de un cuerpo por unidad de tiempo. Si la velocidad cambia con rapidez se tiene una aceleración mayor; en cambio, si cambia lentamente, la aceleración es menor. La velocidad se calcula dividiendo la diferencia entre la velocidad final *v*f y la velocidad inicial *v*0, por el tiempo (*t*). Se mide en metros por segundo al cuadrado (m/s2) y se expresa con la fórmula:

Descripción: http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package10257/InfoGuion/cuadernoestudio/images_xml/CN_08_10_formula5_resized.gif

CN\_06\_11\_CO\_formula04

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | **¡Atención!** |
| **Contenido** | Fíjate que la aceleración puede tener **signo positivo** o **signo** **negativo**. Una aceleración positiva significa que la velocidad aumenta a lo largo del movimiento (movimiento uniformemente acelerado, MUA). Por el contrario, si es negativa, significa que la velocidad disminuye (movimiento uniformemente retardado, MUR).  Por otra parte, si la aceleración es cero, indica que la velocidad es constante (movimiento uniforme, MU). |

En el siguiente enlace observarás la variación del valor de la velocidad a través del tiempo en algunos autos de carreras. [[VER](https://www.youtube.com/watch?v=ixTHdWLIzCY)]

Por ejemplo, si un móvil viaja a una velocidad *v*0 de 30 m/s y al cabo de 5 segundos su velocidad *v*f se reduce a 10 m/s, la aceleración será negativa, tal como resulta de aplicar la fórmula:

Descripción: http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package10257/InfoGuion/cuadernoestudio/images_xml/CN_08_10_formula6_resized.gif

CN\_06\_11\_CO\_formula05

Con esta fórmula puede calcularse también el tiempo que tarda un móvil en pasar de una velocidad a otra conociendo la aceleración y las velocidades inicial y final. En general, se puede calcular cualquiera de las cuatro variables si se conocen las otras tres.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC100 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la aceleración |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Define la aceleración |
| **Descripción** | Actividad que requiere completar la definición sobre aceleración |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC110 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/ciencias naturales/el movimiento/las magnitudes del movimiento/ Realiza cálculos con la aceleración |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Realiza cálculos con la aceleración |
| **Descripción** | Actividad que permite realizar cálculos con la aceleración de los cuerpos |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_01\_REC120 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/ciencias naturales/el movimiento/las magnitudes del movimiento/la aceleración /Conoce las definiciones del movimiento |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Conoce las definiciones de movimiento |
| **Descripción** | Actividad que permite relacionar los elementos del movimiento con sus conceptos |

[SECCIÓN 2]**2.3 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC130 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/el movimiento/la velocidad/consolidación |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Quitar las siguientes diapositivas o preguntas        Lo demás queda igual |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: La velocidad |
| **Descripción** | Actividades sobre el concepto de velocidad |

[SECCIÓN 1] **3** **Los tipos de movimiento**

Para esta sección, los tipos de movimiento se clasifican teniendo en cuenta el comportamiento de la velocidad.

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC140 |
| **Título** | Los tipos de movimiento según su velocidad |
| **Descripción** | Interactivo que muestra la clasificación de los tipos de movimiento teniendo en cuenta su velocidad |

[SECCIÓN 2] **3.1 El movimiento uniforme**

Cuando un móvil u objeto que se encuentra en movimiento, se desplaza en una trayectoria recta y con **velocidad constante**, está realizando un **movimiento uniforme (MU)**, es decir, no presenta ningún cambio en su velocidad durante todo el trayecto.

El espacio recorrido se expresa mediante la siguiente fórmula, donde la distancia final *x* es igual al producto de la velocidad multiplicada por el tiempo *t.*

x = v ∙ t

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | La velocidad en el movimiento uniforme |
| **Contenido** | La velocidad es el espacio recorrido por el móvil en la unidad de tiempo. En un movimiento uniforme, esta velocidad será la misma durante todo el recorrido del móvil. Por tanto, puedes concluir que el móvil **no está acelerado**. |

Por ejemplo, un ciclista se desplaza por una carretera recta y mantiene su velocidad constante en 4 m/s. Si queremos saber los metros que ha recorrido en 60 s, podemos aplicar la fórmula y tendremos el resultado:

x = 4 m/s ∙ 60 s

x = 240 m

Con esta fórmula se calcula la posición final, el valor de la velocidad o el tiempo durante el recorrido, cuando se tengan los datos suficientes para hacerlo.

Por ejemplo, Si un motociclista recorre 2 520 m en 3 minutos a una velocidad constante, ¿se podría saber con qué velocidad viaja el motociclista?, lo podemos solucionar de esta manera:

1. Es necesario que conviertas los 3 minutos a segundos

D:\Downloads\CN_06_11_CO_formula05.gif

CN\_06\_11\_CO\_formula09

1. Ya que tienes todos los valores en el mismo sistema de unidades, puedes hallar el valor de la velocidad del motociclista:

D:\Downloads\CN_06_11_CO_formula10.gif

CN\_06\_11\_CO\_formula10

D:\Downloads\CN_06_11_CO_formula11 (1).gif

CN\_06\_11\_CO\_formula11

1. Si realizamos la operación, el motociclista viaja con un valor de velocidad de 14 m/s

|  |  |
| --- | --- |
| **Recuerda** | |
| **Contenido** | Debes usar siempre las mismas unidades de medida. En el SI la distancia se mide en metros (m) y el valor de la velocidad en metros por segundo (m/s). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC150 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/ciencias naturales/El movimiento/Los tipos de movimiento/El movimiento rectilíneo |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | A toda las diapositivas se le debe modificar la formula en la parte superior como aparece a continuación: |
| **Título** | El movimiento uniforme |
| **Descripción** | Actividad que plantea realizar cálculos de distancias a partir de una velocidad y un tiempo determinados |

[SECCIÓN 2] **3.2 El movimiento uniformemente variado**

Un móvil que se desplaza sobre su trayectoria variando constantemente el valor de su velocidad, ya sea positiva o negativamente, durante todo el trayecto, está realizando un **movimiento uniformemente variado**.

Por ejemplo, cuando un avión va a iniciar su recorrido en la pista, para emprender el vuelo tiene una velocidad inicial igual a cero ( y comienza a aumentarla hasta alcanzar la velocidad de vuelo, que en este caso será la velocidad final *vf*. Ese aumento de velocidad se debe a que se le imprimió una aceleración positiva, porque se realiza en el mismo sentido de la velocidad. Este movimiento recibe el nombre de **movimiento uniformemente acelerado (MUA)**.

En el siguiente enlace puedes observar el decolaje y aterrizaje de un avión. [[VER](https://www.youtube.com/watch?v=9xCYh_ZHxVc)]

Por otra parte, cuando el avión se dispone a aterrizar, al tocar la pista lleva una gran velocidad (, la cual disminuye paulatinamente debido a la acción de una aceleración negativa (frenado), que va en sentido contrario a la velocidad hasta alcanzar una velocidad final igual a cero (. Este movimiento recibe el nombre de **movimiento uniformemente retardado (MUR)**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Recuerda** | |
| **Contenido** | El **movimiento uniformemente acelerado (MUA)** se presenta cuando la aceleración es positiva, es decir, va en el mismo sentido de la velocidad. El **movimiento uniformemente retardado (MUR)** se presenta cuando la aceleración es negativa, es decir, que la aceleración va en sentido contrario a la velocidad.  Tanto el **MUA** como el **MUR** son movimientos predecibles, es decir que la distancia recorrida y la velocidad en un momento determinado se pueden calcular mediante la aplicación de fórmulas. |

En la siguiente tabla encontrarás la velocidad que tiene un cuerpo, con movimiento uniformemente variado, en distintos tiempos:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabla de velocidad contra tiempo | | | | | | | | | |
| t (s) | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| v (m/s) | 0 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 |

En este movimiento se observa que el valor de la velocidad se incrementa de manera constante en 3 m/s, cada segundo. Esto significa que su aceleración es constante y su valor es 3 m/s2.

[SECCIÓN 2] **3.3 Representación de una gráfica de movimiento**

Para describir un movimiento se utiliza la representación **gráfica**, que sirve para sacar conclusiones e identificar el tipo de movimiento que se está estudiando. Por ejemplo, se pueden medir las posiciones del móvil en distintos momentos y construir una gráfica de distancia (*x*) contra tiempo (*t*). Si se mide la velocidad de un móvil en distintos momentos, se puede construir una gráfica de velocidad (*v*) contra tiempo (t), que permitirá determinar las características del movimiento.

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | ¿Qué es una gráfica? |
| **Contenido** | Una **gráfica** es una ilustración en la que se representa un conjunto de datos, generalmente numéricos, mediante líneas o puntos. Sirve para ver la relación que esos datos guardan entre sí y poder interpretarlos. |

[SECCIÓN 3] **3.3.1 La gráfica distancia-tiempo**

En la gráfica distancia-tiempo (o distancia contra tiempo) se representa la distancia recorrida por un móvil en función del tiempo. Las medidas de tiempo se representan en **segundos** sobre el eje **horizontal** (abscisas) y el espacio se representa en **metros** sobre el eje **vertical** (ordenadas).

En la siguiente tabla se muestran las posiciones de un móvil en distintos tiempos, a partir de los cuales se construye la gráfica distancia contra tiempo.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabla distancia contra tiempo | | | | | |
| t (s) | 0 | 10 | 20 | 40 | 60 |
| x (m) | 0 | 10 | 10 | 25 | 10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG11 |
| **Descripción** | Gráfica distancia contra tiempo |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 2 ESO/Ciencias Naturales/el movimiento/la representación gráfica del movimiento/La gráfica distancia-tiempo  En esta imagen se necesita identificar cuál es la abscisa y cuál es la ordenada |
| **Pie de imagen** | Al eje horizontal, donde se representa la escala del tiempo, se le llama abscisa, y al eje vertical, donde se representa la distancia o el espacio recorrido por el móvil, se le llama ordenada. |

La gráfica **distancia-tiempo** permite deducir si un móvil avanza, está en reposo o retrocede en un intervalo de tiempo determinado, además de saber el tiempo que tarda en recorrer una cierta distancia.

Si la pendiente (inclinación) es ascendente, significa que el móvil **avanza**. Si la línea es paralela al eje horizontal, quiere decir que a lo largo de ese periodo de tiempo el móvil **está detenido**. Si la pendiente es decreciente, significa que el móvil **retrocede**, ya que la distancia respecto al punto de origen disminuye.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG12 |
| **Descripción** | Gráfica Espacio contra tiempo |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 2 ESO/Ciencias Naturales/el movimiento/la representación gráfica del movimiento/La gráfica distancia-tiempo    En esta imagen es necesario cambiar los colores de las líneas dependiendo de la pendiente o inclinación. Existen dos tramos ascendentes que deben ser del mismo color.  Igualmente señalar cada uno de los tramos y tener en cuenta la tabla para que quede en los puntos exactos |
| **Pie de imagen** | Observa la gráfica **distancia-tiempo**: en el primer tramo (entre 0 y 10 s) el automóvil avanza 10 m. En el segundo tramo (entre 10 y 20 s), se encuentra en reposo. Luego vuelve a avanzar 15 m y en el último tramo retrocede otros 15 m. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC160 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/Ciencias Naturales/el movimiento/la representación gráfica del movimiento/la gráfica distancia-tiempo |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Los cambios son de palabras |
| **Título** | La gráfica de movimiento distancia-tiempo |
| **Descripción** | Interactivo que permite la interpretación de una gráfica distancia-tiempo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC170 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2 ESO/Ciencias Naturales/el movimiento/la representación gráfica del movimiento/la gráfica distancia-tiempo/practica |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Realiza cálculos sobre la gráfica distancia-tiempo |
| **Descripción** | Actividad que plantea preguntas con base en una gráfica distancia-tiempo |

[SECCIÓN 3] **3.3.2 La gráfica velocidad-tiempo**

La gráfica velocidad-tiempo (o velocidad contra tiempo) representa la velocidad en función del tiempo y muestra los cambios de velocidad a lo largo del recorrido. El tiempo se representa en segundos sobre el eje horizontal (abscisas) y la velocidad se representa en metros por segundo (m/s) sobre el eje vertical (ordenadas). Las unidades utilizadas son las del SI pero en algunos casos se pueden usar otras como km/h.

Un ejemplo para construir la gráfica velocidad-tiempo es medir la velocidad de un móvil en distintos momentos. Con los datos obtenidos se puede construir la gráfica mencionada, la cual nos permite sacar una serie de conclusiones acerca de su movimiento.

Para ello se toman distintas medidas de la velocidad (con un velocímetro) en distintos momentos (con un cronómetro) y se ordenan en una tabla. Por ejemplo, así:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabla velocidad contra tiempo | | | | | | | | |
| t (s) | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| v (m/s) | 0 | 2 | 4 | 4 | 4 | 8 | 10 | 12 |

El tiempo se expresa en segundos (s), que es la unidad de medida de tiempo del SI, y a continuación la velocidad se mide en metros por segundo (m/s).

En el eje de las **abscisas** (horizontal), se ubican los valores del tiempo siguiendo unos intervalos determinados, por ejemplo, de un segundo o de cinco en cinco. El eje de las **ordenadas** (vertical) también se divide en intervalos determinados, por ejemplo, de 2 m/s, y se marcan los valores de la velocidad correspondientes a los instantes medidos. Luego se representan los datos en la gráfica ubicando todos los puntos. Al final se unen estos puntos mediante una línea.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG13 |
| **Descripción** | Gráfica velocidad contra tiempo |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/la gráfica velocidad-tiempo |
| **Pie de imagen** | Observa la gráfica **velocidad-tiempo** que muestra las variaciones en la velocidad de un móvil en el tiempo. |

De la gráfica se puede deducir que la velocidad del móvil aumentó durante los primeros dos segundos, luego esta velocidad se mantuvo constante (4 m/s) durante otros dos segundos y, posteriormente, volvió a aumentar.

En la siguiente aplicación se definen los valores de velocidad inicial, espacio inicial y aceleración para ver las gráficas de espacio-tiempo y de velocidad-tiempo que se construyen a medida que avanza el automóvil. [[VER]](http://www.walter-fendt.de/ph14s/acceleration_s.htm)

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC180 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/la gráfica velocidad-tiempo |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Cómo se construye una gráfica velocidad-tiempo |
| **Descripción** | Interactivo que muestra cómo construir una gráfica velocidad contra tiempo en dos tipos de movimiento |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC190 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 2º eso/El movimiento/La representación gráfica del movimiento/la gráfica velocidad tiempo/Practica |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Cambiar los sistemas de cordenadas de tal manera que coincidan los ceros de la vertical con el de la horizontal. Para todas las diapositivas hacer lo mismo. |
| **Título** | Realiza cálculos sobre velocidad-tiempo |
| **Descripción** | Actividades sobre la gráfica velocidad-tiempo. Responde las preguntas |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC200 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/Ejercitación y competencias |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Estudio sobre el movimiento de los cuerpos |
| **Descripción** | Actividad que propone un experimento para estudiar el movimiento de los cuerpos y su percepción |

[SECCIÓN 2] **3.4 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC210 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/la gráfica velocidad-tiempo |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Trazar un tramo de la gràfica desde el punto (0,0) hasta el punto (1,0) con una linea recta horizontal del mismo color de la grafica. Para todas las diapositivas hacer lo mismo. |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: La gráfica velocidad-tiempo |
| **Descripción** | Actividades sobre la gráfica velocidad-tiempo |

[SECCIÓN 1] **4**. **La causa del movimiento: fuerzas**

Se llama **fuerza** a toda acción capaz de producir un movimiento, de modificarlo o de deformar el cuerpo sobre el cual se aplica. Existen dos tipos: fuerzas de contacto y fuerzas que se ejercen a distancia.

Dentro de las **fuerzas de contacto** se puede citar, como ejemplo, la fuerza que se ejerce sobre un automóvil cuando este es empujado o cuando es halado con una cuerda. Las fuerzas de rozamiento también son fuerzas de contacto. Dentro de las **fuerzas** que se ejercen **a distancia** se pueden citar las fuerzas de repulsión o atracción que ejercen los imanes, la fuerza de gravedad y la fuerza electromotriz.

A continuación se analizan el **rozamiento**, como ejemplo de una fuerza de contacto, y la fuerza gravitacional, como ejemplo de aquellas que se ejercen a distancia.

[SECCIÓN 2] **4.1** **La fuerza de rozamiento**

La **fricción** o **rozamiento** es una fuerza que aparece cuando un cuerpo se mueve, y **siempre se opone al movimiento**. Es debida al roce con el suelo o con otra superficie con la que está en contacto el objeto que se mueve. También existe rozamiento cuando las partículas de aire o de agua se oponen a los movimientos de los cuerpos que fluyen a través de ellos.

Por ejemplo, si un deportista se desplaza en una patineta y no vuelve a impulsarse una vez alcanza una determinada velocidad, la patineta (con el deportista) terminará deteniéndose debido a la fricción que existe entre las ruedas de la patineta y la superficie del suelo sobre la cual se desliza.

Cuanto más **rugosa** es una superficie, mayor es el rozamiento. De hecho, el hombre puede caminar gracias al rozamiento. Es más fácil caminar por la acera o por un camino de tierra que sobre una superficie **lisa**, como una pista de hielo. ¿Por qué? Porque gracias a la fuerza de rozamiento la suela del zapato se “adhiere” al suelo y permite que el caminante se mantenga mientras levanta el otro pie para dar un paso.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG14 |
| **Descripción** | Fuerza de Rozamiento |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la velocidad/la fuerza de rozamiento |
| **Pie de imagen** | La superficie de la pista de hielo es muy lisa, aun así existe **fricción** entre el hielo y la cuchilla de la bota. Para adquirir velocidad, el patinador debe impulsarse de forma periódica y así vencer el **rozamiento** que se opone a su avance. |

También existe rozamiento incluso cuando no hay movimiento, por ejemplo, si se necesita empujar un armario muy grande y se hace una fuerza pequeña, el armario no se moverá. Esto es debido a la fuerza de rozamiento que se opone al movimiento. Si se empuja haciendo una fuerza mayor, llegará un momento en que se supere esta fuerza y el armario se moverá. Una vez que empieza a moverse, es más fácil continuar con ese movimiento. Observa el video en el que se habla de fuerza de fricción [[VER]](http://www.youtube.com/watch?v=MVnnqSrxWyE).

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG15 |
| **Descripción** | Fuerzas en los neumáticos de un automóvil. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | (6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la velocidad/la fuerza de rozamiento) |
| **Pie de imagen** | Representación de las fuerzas que actúan sobre un automóvil en movimiento. El automóvil se mueve gracias a la fuerza del motor transmitida a las ruedas *(F)*. La **fuerza de rozamiento** *(Fe)* se opone al movimiento del automóvil. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC220 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/el movimiento/profundiza |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | El rozamiento |
| **Descripción** | Interactivo que permite simular las fuerzas de rozamiento entre distintas superficies |

[SECCIÓN 2] **4.2** **La fuerza de gravedad**

Si se lanza una pelota al aire a una determinada velocidad, llegará un momento en que la pelota se detenga en el aire debido a que la fuerza de gravedad anula la fuerza que la impulsa hacia arriba: la pelota, entonces, empieza a caer porque es atraída hacia el suelo por la fuerza de la gravedad.

La **gravedad** es la fuerza con que la Tierra (u otro cuerpo celeste) **atrae** a otros cuerpos. En el caso de la pelota, esta baja hacia el suelo debido a la gravedad que ejerce la Tierra sobre todos los seres vivos y objetos que hay en su superficie.

La historia cuenta que el científico inglés Isaac Newton formuló la teoría de la **gravedad** después de observar la caída de una manzana de un árbol. Newton pensó que la manzana era atraída por la masa de la Tierra.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_IMG16 |
| **Descripción** | Árbol de manzanas |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | (6 primaria/ciencias naturales/el movimiento y la velocidad/la velocidad/la fuerza de la gravedad) |
| **Pie de imagen** | Las manzanas caen del árbol debido a la **fuerza de gravedad**, que es la fuerza con la que la **Tierra** atrae a los cuerpos que están sobre ella o cerca de ella. |

La fuerza de gravedad de la Tierra hace que la Luna gire a su alrededor. Debido a la fuerza de gravedad del Sol, la Tierra y los demás planetas orbitan en torno a él.

En la Luna, la fuerza de la gravedad es mucho menor que en la Tierra, por eso los astronautas se desplazan por el suelo lunar utilizando pesados trajes que en la Tierra casi no les permitirían moverse.

La fuerza de gravedad afecta el movimiento y la velocidad de los cuerpos: frena los objetos que se lanzan hacia arriba, haciendo que lleguen hasta una cierta altura y luego caigan hacia el suelo.

En el siguiente enlace encontrarás más información sobre la gravedad y la importancia del estudio de este tema para el mundo científico [[VER]](http://spaceplace.nasa.gov/what-is-gravity/sp/).

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC230 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 3C/MN/El movimiento y la velocidad/La fuerza de la gravedad/MN\_3C\_23 |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | La fuerza de gravedad |
| **Descripción** | Secuencia de imágenes que describe cómo actúa la gravedad sobre los cuerpos |

[SECCIÓN 2] **4.3 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC240 |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: Las fuerzas de rozamiento y de gravedad |
| **Descripción** | Actividad que permite estudiar los conceptos aprendidos acerca de las fuerzas de rozamiento y gravedad |

[SECCIÓN 1] **5.** **Competencias**

Pon a prueba tus capacidades y aplica lo aprendido con estos recursos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC250 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/Ejercitación y competencias |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Proyecto: observación de la fuerza de rozamiento |
| **Descripción** | Actividad que propone un experimento para observar de forma práctica cómo actúa la fuerza de rozamiento |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC260 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/Ejercitación y competencias |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Competencias: cálculo de la velocidad de un móvil |
| **Descripción** | Actividad que propone el desarrollo de las destrezas para calcular la velocidad entre diferentes móviles |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC270 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/Ejercitación y competencias |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Competencias: análisis de los diferentes tipos de movimiento |
| **Descripción** | Actividad que propone un experimento para analizar y comparar dos tipos de movimiento |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC280 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 6 primaria/Ciencias Naturales/el movimiento y la velocidad/Ejercitación y competencias |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** |  |
| **Título** | Proyecto: comprensión de la actuación de la gravedad |
| **Descripción** | Actividad para comprender cómo actúa la gravedad sobre los objetos de la superficie terrestre |

[SECCIÓN 1] **Fin de tema**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mapa conceptual- Recurso Nuevo** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC290 |
| **Título** | Mapa conceptual |
| **Descripción** | Mapa conceptual sobre el tema: El movimiento |

|  |  |
| --- | --- |
| **Evaluación: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC300 |
| **Título** | Evaluación |
| **Descripción** | Evalúa tus conocimientos sobre el tema: El movimiento |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Webs de referencia- Recurso Nuevo** | | |
| **Código** | CN\_06\_11\_REC310 | |
| **Web 01** | *Laboratorio Virtual de Cinemática* | *http://conteni2.educarex.es/mats/14346/contenido/* |
| **Web 02** | *Video sobre la fuerza de gravedad* | *https://www.youtube.com/watch?v=oorQeURuafw* |
| **Web 03** | *Video sobre fuerza de rozamiento* | *https://www.youtube.com/watch?v=4p2dEMOLAf8URL* |