|  |  |
| --- | --- |
| Título del guion | **Movimiento en una dimensión** |
| Código del guion | CN\_10\_02\_CO |
| Descripción | La **cinemática** es la parte de la física que se dedica al estudio del **movimiento** de los cuerpos, independientemente de qué produce. En particular, en esta parte aprenderás sobre movimientos en una dimensión. |

[SECCIÓN 1] 1. **El movimiento**

Un objeto está en movimiento si **cambia** su **posición** respecto a un **sistema de referencia**, es decir, respecto a un punto o un sistema de coordenadas que puede ser fijo o, a su vez, estar en movimiento. Si al transcurrir el tiempo dicha posición no cambia respecto al sistema de referencia elegido, el objeto está en reposo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG01 |
| **Descripción** | Pasajeros al interior de un avión  [http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package9586/InfoGuion/cuadernoestudio/images_xml/FQ_10_01_img0_small.jpg](http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package9586/InfoGuion/cuadernoestudio/images_xml/FQ_10_01_img0_zoom.jpg) |
| **.Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 4° ESO/ Física y química/La cinemática/El movimiento/ |
| **Pie de imagen** | Cuando viajamos en un avión, si tomamos como sistema de referencia el mismo avión, estamos en reposo respecto a los demás pasajeros sentados, ya que nuestra posición en relación con ellos no varía. En cambio, sí nos movemos en referencia a cualquier punto sobre la Tierra. |

Como sistema de referencia se usa, en la mayoría de los casos, el **sistema de coordenadas cartesianas** **(x, y, z).**

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC10 |
| **Título** | Qué conoces acerca del movimiento |
| **Descripción** | Interactivo que permite identificar conceptos previos acerca del movimiento de los cuerpos |

[SECCIÓN 1] **1.1 ¿Cómo podemos llegar a un lugar utilizando un GPS?**

Para llegar al lugar necesitamos introducir las coordenadas de los puntos de origen y de llegada, que determinan la posición inicial en la que nos encontramos y la posición final a la que queremos llegar. El camino sugerido, es decir, la unión de las sucesivas posiciones por las que pasaremos, se conoce como **trayectoria**, la cual puede ser **recta** o **curvilínea**. La forma de la trayectoria permite diferenciar los distintos tipos de movimientos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | **La trayectoria y el sistema de referencia** |
| **Contenido** | La **trayectoria** de un mismo movimiento puede ser diferente según el **sistema de referencia** elegido. Supongamos que un tren de carga se desplaza siguiendo una trayectoria recta a velocidad constante pequeña ya que se encuentra pasando por una ciudad. De repente, en un vagón que se encuentra abierto, a un trabajador se le cae una llave de tuerca de las manos. Para el compañero que se encuentra con él, la trayectoria que sigue la llave será rectilínea vertical. Pero para un joven que está de pie junto a la vía observando, la trayectoria será curvilínea; concretamente, parabólica. |

[SECCIÓN 2] **1.2 Las magnitudes físicas del movimiento**

En el estudio del movimiento es muy importante especificar, además del “valor” o la magnitud de la variable cinemática, también su dirección. Por ejemplo, no es lo mismo que un automóvil se desplace por una autopista a 80 *km/h* hacia el norte, a que lo haga con esta misma rapidez pero hacia el sur. Para describir esta situación, utilizamos cantidades llamadas **vectores**, las cuales requieren tanto de la **magnitud** como de la **dirección** para quedar completamente definidas. Los vectores se simbolizan gráficamente por medio de **flechas**, cuya longitud representa la **magnitud** del vector en tanto que su sentido indica la **dirección**. Por otra parte, las cantidades físicas que se definen solo con su magnitud, sin dirección, se denominan **escalares**. Por ejemplo, el tiempo y la temperatura son cantidades escalares.

Las cantidades **vectoriales** se representan con una pequeña flecha sobre el símbolo de la magnitud física o escribiéndola en negrilla. Por ejemplo: ***a, v ,r*** ó:



CN\_10\_02\_formula01

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG02 |
| **Descripción** | Vectores velocidad en una trayectoria rectilínea y curvilínea.  Imagen para ser creada  Importante que la flecha azul bajo el carro sea notoriamente más corta que la del avión |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para ser creada |
| **Pie de imagen** | Puedes observar que el vector velocidad de la camioneta tiene una magnitud menor que la del avión. También puedes ver que la dirección de los vectores velocidad coincide con la dirección del movimiento de cada objeto, siendo horizontal para la camioneta y tangente a la trayectoria curvilínea en el caso del avión. |

En el estudio de los movimientos intervienen las siguientes magnitudes:

* La **posición (*x*)** es el lugar que ocupa el móvil en un instante determinado respecto al origen del sistema de coordenadas. Es una magnitud **vectorial**. La **posición inicial *x0*** es aquella en la que se encuentra el móvil en el instante inicial (*t0*), a partir del cual se estudia su movimiento. Puede coincidir o no con el origen del sistema de coordenadas. Por su parte, la **posición final** es aquella en la que se encuentra el móvil en el instante final del intervalo de tiempo considerado (*t*).

|  |  |
| --- | --- |
| **Recuerda** | |
| **Contenido** | Usaremos el símbolo Δ, que se lee “delta” y significa **cambio** o **variación** de la cantidad considerada. Por ejemplo: Δtse lee “delta t” y representa la variación del tiempo, que es la diferencia entre el valor final y el valor inicial de la magnitud:    CN\_10\_02\_formula02  o, de forma abreviada,    CN\_10\_02\_formula03 |

* El **desplazamiento** es el **vector** diferencia entre la posición final y la posición inicial. Representa el cambio de posición del móvil. Si suponemos que el movimiento ocurre en un sistema cartesiano en la dirección del **eje x**, entonces se expresa:



CN\_10\_02\_formula04

Recordemos que el desplazamiento es un vector que tiene tanto magnitud como dirección. Además,

si x > x0 el móvil se aleja del origen del sistema de coordenadas, o sea que el desplazamiento es positivo;

si x < x0 el móvil se acerca al origen del sistema de coordenadas, o sea que el desplazamiento es negativo.

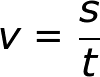
Esto significa que la **dirección** del desplazamiento estará dada por el **signo**, que representa un movimiento hacia la derecha (+) o hacia la izquierda (-) cuando el móvil se mueve horizontalmente.

La unidad del desplazamiento en el SI es *m*.

* **La distancia** (*s*) es una magnitud **escalar**. Representa la longitud que recorre el móvil sobre la trayectoria. La unidad en el SI es *m*.

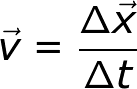
|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG03 |
| **Descripción** | Imagen que muestra el vector desplazamiento respecto a un sistema de referencia fijo  OJO, en la imagen poner coma (,) a los decimales  Imagen para ser creada  http://philschatz.com/physics-book/resources/Figure_02_01_01.jpg |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para ser creada |
| **Pie de imagen** | Sabemos que la persona se ha movido porque presenta un cambio en su posición, luego su desplazamiento es diferente de cero. ha resultado positivo, lo que indica que el desplazamiento fue a la derecha sobre el eje . Como sistema de referencia se han tomado las coordenadas y todas las posiciones han sido medidas respecto al origen. |

* La **rapidez** (*v*)es el cociente entre la distancia recorrida y el tiempo transcurrido. Dado que la distancia *s* es una **magnitud escalar**, la rapidez también lo es. Las unidades de la rapidez en el SI son m/s.



CN\_10\_02\_formula05

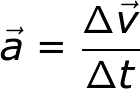
* La **velocidad** expresa la variación de la posición en función del tiempo. Conocer la rapidez con la que se mueve un cuerpo no es suficiente; es necesario saber también en qué dirección y en qué sentido se desplaza. La velocidad, por tanto, es una **magnitud vectorial**. Las unidades de la velocidad en el SI son *m/s*.



CN\_10\_02\_formula06

La dirección de la velocidad está determinada por la dirección del desplazamiento, dado que Δt es escalar.

* La **aceleración** mide la variación de la velocidad respecto al tiempo. Es una **magnitud vectorial** que en el SI se expresa en *m/s2*.



CN\_10\_02\_formula07

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG04 |
| **Descripción** | Vector velocidad opuesto al vector aceleración en un movimiento hacia la derecha.  Esta imagen fue creada por el autor. Se puede tomar la misma o crearla. Debe quedar un espacio antes y después del signo = y entre las cantidades y las unidades: *t =* 0 s; 2 m/s, etc.  Importante los tamaños de las flechas. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para ser creada |
| **Pie de imagen** | En la primera situación, el balón se mueve hacia la derecha (**v** es positivo) y va aumentando su velocidad, luego el vector aceleración va hacia la derecha (**a** es positivo), a favor de la velocidad. En la segunda situación, el balón también se mueve hacia la derecha (**v** es positivo), pero ahora su velocidad va disminuyendo, luego el vector aceleración va hacia la izquierda (**a** es negativo), opuesto a la dirección de avance, razón por la cual se frena. |

Debido a que la velocidad es un **vector**, en el caso unidimensional puede ser positivo o negativo. Sin embargo, el signo no indica la dirección en la que se mueve el cuerpo sino la dirección en la cual aumenta o disminuye la velocidad.

Siempre que la **velocidad varía**, aumentando o disminuyendo su magnitud, o cambiando su dirección, existe una **aceleración**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG05 |
| **Título** | Vectores con balones de futbol |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Vector velocidad opuesto al vector aceleración en un movimiento hacia la izquierda.  Esta imagen fue creada por el autor. Se puede tomar la misma o crearla.  Debe quedar un espacio antes y después del signo = y entre las cantidades y las unidades: *t =* 2 s; -10 m/s, etc. Importante los tamaños de las flechas. |
| **Pie de imagen** | En la primera situación, el balón se mueve hacia la izquierda (**v** es positivo) y va disminuyendo su velocidad, luego el vector aceleración va hacia la derecha (**a** es positivo), opuesto a la dirección de avance, razón por la cual se frena. En la segunda situación, el balón también se mueve hacia la izquierda (**v** es negativo), pero ahorasu velocidad va aumentando, luego el vector aceleración también va hacia la izquierda (**a** es negativo), favoreciendo el aumento de velocidad. |

A partir de los ejemplos anteriores se puede concluir que cuando la dirección de los vectores velocidad y aceleración es la **misma**, el cuerpo aumenta su velocidad, es decir, **acelera**. Por el contrario, si la dirección de los vectores velocidad y aceleración es **opuesta**, el cuerpo reduce su velocidad, es decir, **desacelera**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC20 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento/Practica/Asocia conceptos principales de la cinemática con su significado |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Cambiar el recuadro Velocidad media por la palabra Velocidad solamente. |
| **Título** | Asocia conceptos principales de la cinemática con su significado |
| **Descripción** | Actividad que permite entender el significado de las magnitudes más utilizadas en el estudio de los movimientos |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC30 |
| **Título** | Identifica las unidades de las magnitudes físicas cinemáticas |
| **Descripción** | Actividad que permite identificar las unidades del SI y las magnitudes más utilizadas en el estudio de los movimientos |

[SECCIÓN 2] **1.3 Consolidación**

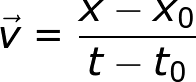
Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC40 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento/Consolidación/Practica/Refuerza tu aprendizaje: El movimiento |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Cambiar la opción c) por lo siguiente:  Un carro que viaja a la misma velocidad que el tuyo  Cambiar la opción d) por lo siguiente:  Una persona parada en el andén  Cambiar la palabra coche por carro |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: el movimiento |
| **Descripción** | Actividad sobre el movimiento |

[SECCIÓN 1] 2. **Movimiento rectilíneo uniforme**

Un cuerpo en **movimiento rectilíneo uniforme** (MRU) se caracteriza por presentar una **velocidad constante**, lo cual significa que no cambian ni la magnitud ni la dirección del vector velocidad.En los **movimientos rectilíneos** la trayectoria es una línea recta, y, por ello, la magnitud del desplazamiento coincide con la distancia recorrida.

Dado que la expresión para la velocidad es



CN\_10\_02\_formula08

si el instante inicial de tiempo se identifica como *t0 = 0s* se encuentra que la ecuación que describe la **posición** es una **función lineal** del tiempo y se representa como:

*x = x0 + vt*

En esta ecuación *x0 r*epresenta la posición inicial del móvil, *x* es su posición en el instante *t*, *v* es su velocidad y *t* es el tiempo transcurrido desde *t0 = 0s*.

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | **El intervalo de tiempo** |
| **Contenido** | Se ha considerado que el instante de tiempo inicial *t0*, es decir, el tiempo en el cual se ha empezado a estudiar el movimiento, es 0s. Puedes imaginar que tienes un cronómetro en tus manos y *t0* corresponde al instante justo en que lo inicias para empezar a medir el tiempo que tarda el movimiento, independientemente de si el objeto empieza a moverse o ya está en movimiento. Debido a esto se tendrá que Δ*t* = *t*, es decir que la variación de tiempo es el tiempo final en que detuviste el cronómetro. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC50 |
| **Título** | Resuelve problemas de movimiento con velocidad constante |
| **Descripción** | Actividad para resolver problemas de movimiento rectilíneo uniforme |

[SECCIÓN 2] **2.1 Gráficas de movimiento rectilíneo uniforme**

Cuando se realiza el análisis de un movimiento es común estudiar las siguientes gráficas:

La **gráfica posición-tiempo** **(x *vs.* t)** muestra cómo varía la posición del cuerpo a medida que transcurre el tiempo. En el caso de un movimiento rectilíneo uniforme, la gráfica corresponde a una función lineal.

A continuación se presenta la base matemática para la posición en función del tiempo:

|  |  |
| --- | --- |
| **Relación entre la función lineal y el MRU** | |
| **Función lineal**  **(Bases matemáticas)** | **Ecuación Posición en función del tiempo para un MRU** |
| *y = mx + b* | *x = x0 + vt* |
| donde es la **pendiente** de la recta:    CN\_10\_02\_formula09 | La pendiente representa la velocidad :    CN\_10\_02\_formula10 |
| es la ordenada en el origen | es la posición inicial y representa la ordenada en el origen |
| Ejemplo:  *y = 4x – 3* | Ejemplo:  *x = 5- 3t* |
| Pendiente m = 4  Ordenada en el origen b = -3 | Velocidad v = - 3 m/s  Posición inicial x = 5 m |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG06 |
| Título | Imagen para ser creada |
| **Descripción** | Realizar esta imagen    Título de la primera imagen que sea: Representación gráfica de una función lineal |
| **Pie de imagen** | Se puede observar que la representación gráfica del MRU está dada por una función lineal, donde la abscisa está representada por la variable independiente tiempo *t* (en este caso medida en segundos) y la ordenada está representada por la posición *x* (que en este caso está medido en metros). Las unidades de medida de *x* y *t* pueden variar según el sistema de referencia. |

La **gráfica velocidad-tiempo** **(v *vs.* t)** muestra cómo se comporta la velocidad a medida que transcurre en el tiempo. Como se trata de un movimiento con velocidad constante **(MRU)**, la gráfica es una recta paralela al eje horizontal.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG07 |
| **Descripción** | Gráficas típicas de movimiento rectilíneo uniforme MRU  Esta imagen fue adaptada por el autor. Se puede tomar la misma o crearla.  La Imagen adaptada quitar barra que aparece en la primera gráfica al lado de la x e introducir la tercera gráfica elaborada por el autor. Indicar por medio de flecha las direcciones positivas de los ejes. |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Se debe Adaptar de:  4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniforme |
| **Pie de imagen** | Gráficas típicas de un movimiento rectilíneo uniforme: gráficas posición en función del tiempo, velocidad en función del tiempo y aceleración en función del tiempo. |

En la gráfica velocidad-tiempose puede observar que se forma un rectángulo entre la recta horizontal y el eje del tiempo. La base de ese rectángulo está expresada en unidades de y la altura en unidades de *m/s*. Por tanto, como resultado de la fórmula

se obtienen *m* unidades de desplazamiento, de manera que el área del rectángulo representa el **desplazamiento**.

En la **gráfica aceleración-tiempo (a *vs.* t)**,dado que durante el movimiento no hay cambio de velocidad, la aceleración será 0 *m/s2* durante todo el intervalo de tiempo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC60 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniforme/Profundiza/El movimiento rectilíneo uniforme/Interactivo que posibilita trabajar con el MRU |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Quitar el texto de fondo actual y solamente dejar el recuadro que diga:  Si quieres saber más sobre el movimiento rectilíneo uniforme, no dejes de hacer clic en el enlace [VER].      Las nuevas fichas del profesor y del estudiante son:  **FICHA DEL PROFESOR:**  **Título:** El movimiento rectilíneo uniforme  **Descripción**: Interactivo que permite trabajar en el análisis gráfico del MRU  **Tiempo:** 20 minutos  **Tipo de recurso:** Simulación  **Objetivo del recurso:** Explorar con los estudiantes las gráficas de posición-tiempo y velocidad-tiempo para el MRU.  **Antes de la presentación:** Cuestione a los estudiantes sobre lo siguiente:  Para el simulador La posición en el MRU**:** Pregunte a los estudiantes, a manera de repaso:  ¿Cuál es la gráfica típica de x-t para un MRU?  Seleccione un valor cualquiera de velocidad y pida a los estudiantes que elaboren una tabla   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | t(s) |  |  |  |  |  | | x(m) |  |  |  |  |  |   Para el simulador La velocidad en el MRU**:** Pregunte a los estudiantes, a manera de repaso:  ¿Cuál es la gráfica típica de v-t para un MRU?  Seleccione un valor cualquiera de velocidad y pida a los estudiantes que elaboren una tabla   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | t(s) |  |  |  |  |  | | v(m/s) |  |  |  |  |  |   **Durante la presentación:**  Seleccione primero el simulador Variación de posición con el tiempo en el MRU.  Pida al estudiante que ingrese la magnitud de la velocidad escogida previamente y empiece a correr la simulación.  Haga énfasis en la comparación de los puntos de la gráfica obtenida con la tabla x-t realizada con anterioridad.  Luego seleccione el simulador de variación de la velocidad con el tiempo en el MRU y deténgase en un punto menor a los 8 s.  **Después de la presentación:**  Pida a los estudiantes que encuentren la pendiente a partir de la gráfica obtenida de x-t, y que verifiquen que corresponde al valor de la velocidad del objeto.  Pida a los estudiantes que calculen la pendiente a partir de los datos de la tabla elaborada.  Deben observar con claridad las relaciones y correspondencias entre los procesos realizados.  Con la gráfica v-t obtenida, y con los datos que registra el simulador de tiempo y posición final, pida a los estudiantes que calculen la velocidad utilizando la ecuación estudiada.  **Sugerencia:** este recurso expositivo se plantea como cierre del tema de movimiento rectilíneo uniforme. Sin embargo, también puede ser utilizado como introductorio a la sección de análisis de gráficas del MRU, de modo que se puedan construir los conceptos y análisis con los estudiantes.    **FICHA DEL ESTUDIANTE**  ¿Cómo se describe el movimiento rectilíneo uniforme?  Un objeto que se mueve sin cambiar de dirección y con velocidad constante sigue un **movimiento rectilíneo uniforme (MRU)**.  Recuerda la base matemática para la posición en función del tiempo:   |  |  | | --- | --- | | **Función lineal**  **(Bases matemáticas)** | **Ecuación Posición en función del tiempo para un MRU** | | *y = mx + b* | *x = x0 + vt* | | donde es la **pendiente** de la recta:  CN\_10\_02\_CO\_EQ10  EQ: m=\frac{y\_2-y\_1}{ x\_2-x\_1} | La pendiente representa la velocidad :  CN\_10\_02\_CO\_EQ11  EQ: v=\frac{x-x\_0}{ t-t\_0} | | es la ordenada en el origen | es la posición inicial y representa la ordenada en el origen | | Ejemplo:  *y = 4x – 3* | Ejemplo:  *x = 5- 3t* | | Pendiente m = 4  Ordenada en el origen b = -3 | Velocidad v = - 3 m/s  Posición inicial x = 5 m |   Al trazar la gráfica **posición-tiempo** obtienes una recta horizontal, la cual indica que la velocidad es constante a lo largo de todo el intervalo considerado.  En un **movimiento rectilíneo uniforme** la aceleración es nula.  Si quieres saber más sobre el movimiento rectilíneo uniforme, no dejes de hacer clic en el siguiente enlace [[ver](http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/cinematica/practica/practica.htm)].  Actividad complementaria  A partir de la ecuación de posición en función del tiempo puedes elaborar la siguiente tabla:   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | t(s) |  |  |  |  |  | | x(m) |  |  |  |  |  |   Calcula la pendiente de esta recta con los datos de la tabla.  Luego, acciona el simulador de posición-tiempo, asigna una velocidad igual a la pendiente que obtuviste en el punto anterior.  Compara tus resultados con la gráfica que muestra el simulador una vez lo pauses.  Ahora, con el simulador de velocidad-tiempo, calcula el área del rectángulo formado (detenlo antes de 8 s). ¿A qué corresponde el área encontrada? |
| **Título** | El movimiento rectilíneo uniforme |
| **Descripción** | Interactivo que permite explorar el análisis gráfico del movimiento rectilíneo uniforme (MRU) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC70 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniforme/Practica/Calcula las magnitudes del movimiento rectilíneo uniforme |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Sin cambio |
| **Título** | Resuelve problemas de movimiento rectilíneo uniforme |
| **Descripción** | Actividad para mejorar la competencia en solución de problemas con velocidad constante |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC80 |
| **Título** | Análisis gráfico del movimiento rectilíneo uniforme |
| **Descripción** | Actividad para analizar gráficas de movimiento rectilíneo uniforme |

[SECCIÓN 2] **2.2 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC90 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniforme/Consolidación/Practica/Refuerza tu aprendizaje: El movimiento rectilíneo uniforme |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Sin cambio |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: El movimiento rectilíneo uniforme |
| **Descripción** | Actividad sobre el movimiento rectilíneo uniforme |

[SECCIÓN 1] 3. **El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado**

Este movimiento se caracteriza por tener una **velocidad variable** a medida que transcurre el tiempo. Sin embargo, esta variación ocurre de una manera particular, generando una **aceleración constante**. Por esta razón, se llama **uniformemente acelerado**.

En este tipo de movimiento un cuerpo que parte desde el reposo incrementará su velocidad a un ritmo constante. En el ejemplo de la tabla siguiente, por cada segundo que transcurre, el cuerpo aumenta su rapidez en 5 *m/s*.

|  |  |
| --- | --- |
| Datos de velocidad contra tiempo | |
| Tiempo *t(s)* | Velocidad en cada instante de tiempo  *v (m/s)* |
| 0 | 0 |
| 1 | 5 |
| 2 | 10 |
| 3 | 15 |
| 4 | 20 |

Por tanto, el **cambio de velocidad** durante todo el movimiento es de 5 *m/s/s*, se lee “5 *m/s* por cada segundo”, y la **aceleración constante** será de 5 m/s2.

En el movimiento rectilíneo uniformemente acelerado (MRUA) solo varía la **magnitud del vector velocidad**, pues la trayectoria es una línea recta.

En la sección anterior se mencionó el comportamiento del movimiento según la dirección de los vectores velocidad y aceleración, y se concluyó que si un móvil aumenta su velocidad (acelera), el vector aceleración tiene **la misma dirección** que el vector velocidad. En caso contrario, si los vectores tienen **direcciones opuestas**,el móvil frena (desacelera).

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG08 |
| **Descripción** | Dirección de los vectores **aceleración** y **velocidad** |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado/imagen 1 |
| **Pie de imagen** | La **velocidad** aumenta cuando el **vector aceleración** tiene la misma dirección que el **vector velocidad,** y disminuye si tienen **direcciones opuestas** |

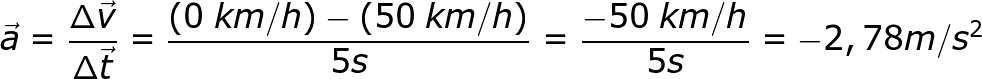
Por ejemplo, si un automóvil que se encuentra parado arranca el motor y se mueve **hacia la izquierda**, variando su velocidad de 0 a 50 *km/h* (13,39 *m/s*) en 5 s, la aceleración se calcula:



CN\_10\_02\_formula11

Tanto la velocidad como la aceleración van en dirección negativa, lo cual significa que el automóvil va aumentando su velocidad mientras se desplaza hacia la izquierda.

Si ahora el automóvil se desplaza hacia la derecha a una velocidad de 50 *km/h* (13,39 *m/s*) y debe frenar hasta detenerse en 5 s, la aceleración tiene sentido contrario a la velocidad y se calcula:

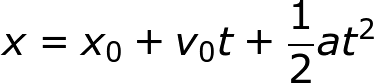


CN\_10\_02\_formula12

|  |  |
| --- | --- |
| **Recuerda** | |
| **Contenido** | Una aceleración negativa **no** siempre significaque el móvil esté “frenando”. Puede suceder que esté incrementando su velocidad mientras se mueve hacia la izquierda.  En caso de que el móvil se mueva hacia la derecha, la aceleración negativa **sí** representa una disminución de la velocidad. Lo importante es identificar las direcciones de los vectores y para conocer si van en la misma dirección o son opuestos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC100 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado//Practica/ Aprende sobre la rapidez, la velocidad y la aceleración |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Realizar solo los siguientes cambios:  En el ejercicio 2 cambiar la palabra velocidad y dejar rapidez.  También quitar la palabra media    En el ejercicio 3 cambiar “un motorista ha circulado” por:  Un motociclista se ha desplazado…..    Quitar ejercicio 4    Quitar ejercicio 6    Quitar ejercicio 9 |
| **Título** | Aprende sobre la rapidez, la velocidad y la aceleración |
| **Descripción** | Actividad que plantea profundizar en los conceptos de velocidad, rapidez y aceleración |

La ecuación que describe la **posición** es una **función cuadrática** respecto a la variable **tiempo**. Su expresión es la siguiente:



CN\_10\_02\_formula13

En esta ecuación *x0* y *x* son, respectivamente, la posición inicial y la posición en cualquier instante *t*, *a* es la aceleración (que puede ser positiva o negativa) y *v0* es la velocidad inicial.

La ecuación que describe la **velocidad** es una **función lineal** con relación al tiempo y su expresión es la siguiente:

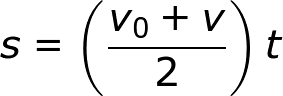
v = v0t + at

Cuando no se conoce el tiempo transcurrido, la velocidad se puede calcular mediante la siguiente expresión:



CN\_10\_02\_formula14

También se puede encontrar la distancia recorrida luego de un tiempo t, de la forma:



CN\_10\_02\_formula15

|  |  |
| --- | --- |
| **Recuerda** | |
| **Contenido** | * Al resolver problemas de movimiento en una dimensión, se debe identificar primero el tipo de movimiento –uniforme o uniformemente acelerado– y usar las ecuaciones que correspondan según el caso. * Las **magnitudes** que aparecen en las ecuaciones se deben expresar empleando las unidades pertinentes. |

[SECCIÓN 2] **3.1 Gráficas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado**

La **gráfica posición-tiempo** **(x *vs.* t)** muestra cómo varía la posición del cuerpo a medida que transcurre el tiempo. En el caso de un movimiento rectilíneo uniformemente acelerado, la gráfica corresponde a una **función cuadrática**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Relación entre la función cuadrática y la ecuación *x* vs *t* del MRUA** | |
| **Función cuadrática**  **(Bases matemáticas)** | **Ecuación posición en función del tiempo para un MRUA** |
| *y = Ax2 + Bx + C* | CN\_10\_02\_CO\_EQ14 |
| La gráfica resultante es una **parábola**.  Los coeficientes  *A , B, C*  determinan las características de la parábola | Correspondencia de coeficientes:  *A = (1/2)a*  *B = v0*  *C = x0* |
| Ejemplo:  *y = 5x2 + 1* | Ejemplo:  *x = 2 + 3t +8t2* |
| Coeficientes de la función:  *A = 5*  *B = 5*  *C = 1* | Constantes cinemáticas:  Aceleración: *a = 16 m/s2*  Velocidad inicial: *v = 3 m/s*  Posición inicial: *2 m* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG09 |
| Título | Imagen para ser creada |
| **Descripción** |  |
| **Pie de imagen** | La gráfica de la posición contra el tiempo de un MRUA está representada por una función cuadrática, donde la parábola representa la velocidad d un móvil que se encuentra en MRUA. |

La **gráfica velocidad-tiempo** **(v *vs.* t)** muestra cómo varía la velocidad del cuerpo a medida que transcurre el tiempo. En el caso de un **movimiento rectilíneo** **uniformemente acelerado**, la gráfica corresponde a una **función lineal**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Relación entre la función lineal y la ecuación *v* vs *t* del MRUA** | |
| **Función lineal**  **(Bases matemáticas)** | **Ecuación velocidad en función del tiempo para un MRUA** |
| *y = mx + b* | *v = v0 + at* |
| donde es la **pendiente** de la recta:    CN\_10\_02\_formula09 | La pendiente representa la aceleración **:**    CN\_10\_02\_formula16 |
| *b* es la ordenada en el origen | *v0* es la velocidad inicial y representa la ordenada en el origen |
| Ejemplo:  *y = 4x – 3* | Ejemplo:  *v = 5 -3t* |
| Pendiente *m = 4*  Ordenada al origen *b = -3* | Aceleración *a = - 3 m/s2*  Velocidad inicial *v0 = 5 m/s* |

Intenta hallar la representación gráfica de los ejemplos mencionados en la tabla anterior.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG10 |
| **Descripción** | Gráficas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado en el caso de la aceleración a favor del movimiento  Imagen creada por el autor, se puede tomar o crear otra |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para crear  Poner flechas que indiquen el sentido positivo de los ejes |
| **Pie de imagen** | Gráficas de **posición**, **velocidad** y **aceleración** en función del tiempo: la gráficas superiores representan a la aceleración a favor del movimiento y las inferiores a la aceleración en dirección opuesta al movimiento. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG11 |
| **Descripción** | Gráficas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado en el caso de la aceleración en contra del movimiento  Imagen creada por el autor, se puede tomar o crear otra  Poner flechas que indiquen el sentido positivo de los ejes |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para ser creada |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC110 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado/Profundiza/Interactivo que describe la aceleración y el movimiento uniformemente acelerado  (<http://profesores.aulaplaneta.com//DesktopModules/PPP_UploadScorms/RecursoPopUp.aspx?RecursoID=492033>) |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | *QUITAR EL SIGUIENTE TEXTO*    *Dejar solamente el recuadro del clip con el cambio que se indica en el texto.*    Links de VER: <http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/mru/rectobjetivos.htm>  <http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/cinematica/practica/practica1.htm>  *Las nuevas fichas del profesor y del estudiante son:*  **FICHA DEL PROFESOR:**  **Título:** Obtención de gráficas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado.  **Descripción**: Interactivo que permite estudiar la posición y la velocidad de un movimiento rectilíneo uniformemente acelerado.  **Tiempo**: 40 minutos  **Tipo de recurso:** Simulación  **Objetivo del recurso:** Explorar con los estudiantes las gráficas de posición-tiempo y velocidad-tiempo para el MRUA.  **Antes de la presentación:** Haga las siguientes preguntas a los estudiantes:  Para el simulador La posición en el MRUA:Pregunte a los estudiantes, a manera de repaso:  ¿Cuál es la gráfica típica de x-t para un MRUA? ¿Por qué?  Seleccione un valor cualquiera de aceleración y pida a los estudiantes que elaboren una tabla (con velocidad inicial 0 m/s y posición inicial 0 m) hasta 5 s.   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | t(s) |  |  |  |  |  | | x(m) |  |  |  |  |  |   Para el simulador La velocidad en el MRUA**:** Pregunte a los estudiantes, a manera de repaso:  ¿Cuál es la gráfica típica de v-t para un MRUA? ¿Por qué?  Seleccione la misma magnitud del anterior punto para la aceleración y pida a los estudiantes que elaboren una tabla.   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | t(s) |  |  |  |  |  | | v(m/s) |  |  |  |  |  |   **Durante la presentación:**  Seleccione primero el simulador Variación de posición con el tiempo en el MRUA.  Pida al estudiante que ingrese la magnitud de la aceleración escogida previamente y empiece a correr la simulación.  Haga énfasis en la comparación de los puntos de la gráfica obtenida con la tabla x-t realizada con anterioridad (dato mayor 5 s).  Luego seleccione el simulador de variación de la velocidad con el tiempo en el MRUA y deténgase en un punto menor a los 5 s.  **Después de la presentación:**  Solicite a los estudiantes que encuentren la pendiente a partir de la gráfica obtenida de v-t, y que verifiquen que corresponde con la aceleración del objeto.  Pida a los estudiantes que calculen la pendiente a partir de los datos de la tabla elaborada.  Deben observar con claridad las relaciones y correspondencias entre los procesos realizados.  Con la gráfica v-t obtenida, pida a los estudiantes que encuentren el desplazamiento total y que comparen con la posición final que registra el simulador.  Invite al estudiante a que comunique sus conclusiones.  **Sugerencia:** este recurso expositivo se plantea como cierre del tema de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado. Sin embargo, también puede ser utilizado como introductorio a la sección de análisis de gráficas del MRUA, de modo que se puedan construir los conceptos y análisis con los estudiantes.  **FICHA DEL ESTUDIANTE:**  **¿Un movimiento uniforme y acelerado?**  Un cuerpo que se mueve con un movimiento rectilíneo de aceleración constante (en módulo, dirección y sentido) describe un **movimiento rectilíneo uniformemente acelerado (MRUA)**.  Recuerda la fundamentación matemática del MRUA, la cual te permitirá una mejor comprensión del análisis gráfico.   |  |  | | --- | --- | | **Función cuadrática**  **(Bases matemáticas)** | **Ecuación posición en función del tiempo para un MRUA** | | *y = Ax2 + Bx + C* | CN\_10\_02\_CO\_EQ14 | | La gráfica resultante es una **parábola**.  Los coeficientes  *A , B, C*  determinan las características de la parábola | Correspondencia de coeficientes:  *A = (1/2)a*  *B = v0*  *C = x0* | | Ejemplo:  *y = 5x2 + 1* | Ejemplo:  *x = 2 + 3t +8t2* | | Coeficientes de la función:  *A = 5*  *B = 5*  *C = 1* | Constantes cinemáticas:  Aceleración: *a = 16 m/s2*  Velocidad inicial: *v = 3 m/s*  Posición inicial: *2 m* |  |  |  | | --- | --- | | **Función lineal**  **(Bases matemáticas)** | **Ecuación velocidad en función del tiempo para un MRUA** | | *y = mx + b* | *v = v0 + at* | | donde es la **pendiente** de la recta: | La pendiente representa la aceleración **:** | | *b* es la ordenada en el origen | *v0* es la velocidad inicial y representa la ordenada en el origen | | Ejemplo:  *y = 4x – 3*   |  |  | | --- | --- | | **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | | | **Código** | CN\_10\_02 | | **Descripción** |  | |  | Imagen para ser creada | | **Pie de imagen** |  | | Ejemplo:  *v = 5 -3t*   |  |  | | --- | --- | | **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | | | **Código** | CN\_1 | | **Descripción** |  | |  | Imagen para ser creada | | **Pie de imagen** |  | | | Pendiente *m = 4*  Ordenada al origen *b = -3* | Aceleración *a = - 3 m/s2*  Velocidad inicial *v0 = 5 m/s* |   A continuación encontrarás un resumen de las ecuaciones que te serán útiles en la solución de problemas de MRUA. Con autorización de tu profesor, puedes llevarlas a clase en una ficha mientras las aprendes.   |  |  | | --- | --- | | Ecuación para posición en un tiempo determinado | CN\_10\_02\_CO\_EQ14 | | Ecuación para velocidad en un tiempo determinado | CN\_10\_02\_CO\_EQ15 | | Ecuación para velocidad en un desplazamiento dado | CN\_10\_02\_CO\_EQ16 | | Ecuación para distancia recorrida en un tiempo determinado | CN\_10\_02\_CO\_EQ17 |   Ten en cuenta que las anteriores ecuaciones te sirven para hallar cualquier dato que se pida en un problema; basta con despejar la variable solicitada de la ecuación.  Si quieres saber más sobre el tema, no dejes de hacer clic en lossiguientes enlaces: [[ver](http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/mru/rectobjetivos.htm)] y [[ver](http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/cinematica/practica/practica1.htm)]. |
| **Título** | Las gráficas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado |
| **Descripción** | Interactivo que permite estudiar la posición y la velocidad de un movimiento rectilíneo uniformemente acelerado |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC120 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado/Practica/Resuelve problemas sobre el MRUA |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Cambiar los número que se indican |
| **Título** | Resuelve problemas de MRUA |
| **Descripción** | Actividad para ejercitar la solución de problemas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC130 |
| **Título** | Análisis gráfico de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado |
| **Descripción** | Actividad que permite Identificar el tipo de movimiento dada una gráfica cinemática |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC140 |
| **Título** | Solución de problemas que combinan MRU y MRUA |
| **Descripción** | Actividad que permite la resolución de problemas de movimiento por intervalos |

[SECCIÓN 2] **3.2 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC150 |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: Preguntas y problemas para identificar el MRU y MRUA |
| **Descripción** | Actividad sobre las características y diferencias entre un MRU y MRUA |

[SECCIÓN 1] 4. **Caída libre y lanzamiento vertical**

Un cuerpo que se deja caer desde una cierta altura está sometido a la acción de la **fuerza gravitacional que ejerce la** Tierra sobre él. Dicha fuerza actúa porque el planeta genera un **campo gravitacional** cuya intensidad depende de la masa terrestre y de la distancia entre el objeto que cae y el centro de la Tierra.

Cuando se desprecia el efecto de la **resistencia del aire** sobre el movimiento del cuerpo, es decir, cuando se considera que la caída ocurre en el **vacío**,la única fuerza actuante es la **fuerza gravitacional** (o **peso**) que lo atrae, y es justo por ello que el objeto “cae” hacia abajo y no en otra dirección.

La **intensidad** o **magnitud del campo gravitacional** se conoce como **gravedad *g***, cuyo valor promedio para nuestro planeta es *9,8 m/s2* cerca de la superficie. Como se observa, la gravedad tiene unidades de **aceleración**, por lo que en la **caída libre** (caída en el **vacío**) el cuerpo cae con un movimiento **rectilíneo uniformemente acelerado**, con una aceleración igual a la magnitud de ***g***.

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | Galileo Galilei y la caída libre |
| **Contenido** | El primero en interesarse por estudiar cómo caían los cuerpos fue el filósofo **Aristóteles** (384-322 a. C.) quien afirmó algo que es evidente a nuestros ojos: “Los objetos más pesados caen más rápido que los livianos”. Sin embargo, hacia 1600, **Galileo Galilei** estudió la caída de los cuerpos recurriendo a métodos experimentales que le permitieron concluir que si los objetos cayeran en el **vacío**,es decir, si no hubiera aire, “todos los objetos caerían al mismo tiempo”, luego lo harían con la misma aceleración. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG12 |
| **Descripción** | Imagen estroboscópica de la caída libre de un balón |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/Falling_ball.jpg> |
| **Pie de imagen** | En esta fotografía estroboscópica se puede ver cómo la distancia recorrida por el balón se comporta de forma cuadrática con el tiempo transcurrido, es decir, *y, α y t2*. En el primer segundo se ha desplazado una unidad, en el segundo instante lo ha hecho dos unidades, en el tercer segundo nueve unidades, y así sucesivamente. Esto evidencia que a medida que va cayendo lo va haciendo cada vez con mayor rapidez, luego es un MRUA. |

Para estudiar la caída libre, por tratarse de un **movimiento rectilíneo uniformemente acelerado**, se utilizan las ecuaciones para este tipo de movimiento, con la aceleración siempre conocida e igual a *g =* *9,8 m/*s. También se tendrá en cuenta que la dirección de todos los vectores cinemáticos involucrados se sitúa en el eje vertical.

[SECCIÓN 2] 4.1 **Caída libre**

Cuando el objeto se mueve verticalmente hacia abajo, su desplazamiento, velocidad y aceleración (**gravedad**) van dirigidos en la dirección negativa del eje .

Como la aceleración y los vectores velocidad en cada instante van en la misma dirección (hacia abajo), el cuerpo se acelera a medida que cae y alcanza su **velocidad final** máxima justo antes de impactar el suelo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG13 |
| **Descripción** | Salto en caída libre, *bungee jumping* |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Ropejumping: people in flight from a height. |
| **Pie de imagen** | La persona salta y su movimiento es vertical hacia abajo. Su velocidad va aumentando mientras cae, debido a que la dirección de la velocidad en cada instante es la misma que la aceleración (**gravedad**). |

[SECCIÓN 2] 4.2 **Lanzamiento vertical**

Cuando el objeto es lanzado verticalmente hacia arriba, con una **velocidad inicial** determinada, tanto su vector desplazamiento como la velocidad en cada instante van en dirección positiva del eje *y*, mientras que la aceleración (gravedad) va en dirección opuesta, es decir, en el sentido negativo del eje vertical. Dado que los vectores velocidad y aceleración van en direcciones opuestas, el cuerpo va reduciendo su velocidad a medida que sube, de forma similar a un automóvil que va frenando.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG14 |
| **Descripción** | Lanzamiento vertical de una pelota |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | 367884221  Young boy juggling |
| **Pie de imagen** | El malabarista lanza las esferas hacia arriba, estas llegan hasta cierta altura, llamada altura máxima; está determinada por la velocidad inicial y el efecto que tiene la aceleración de la gravedad sobre todos los cuerpos que se encuentran sobre la Tierra. |

Al llegar a la **máxima altura *ymáx*,** el objeto se detiene momentáneamente, luego su velocidad en ese punto es cero, *v = 0 m/s*. A partir de ese instante se devuelve para iniciar su **caída libre.**

Las ecuaciones que describen la **caída libre** resultan de adaptar las del movimiento rectilíneo uniformemente acelerado a este caso particular, con *a = -g* y cambiando la variable *x* por *y*, teniendo en cuenta que el movimiento ocurre verticalmente.

Es importante mencionar que si el cuerpo **se deja caer** (en vez de lanzarlo), su **velocidad inicial** será **cero,** *v0 = 0 m/s*.

Si sustituimos estas variables en la ecuación general del movimiento rectilíneo uniformemente acelerado, obtenemos:

|  |  |
| --- | --- |
| **Relación entre el movimiento rectilíneo uniformemente acelerado y caída libre** | |
| **Movimiento rectilíneo uniformemente acelerado** | **Caída libre/Lanzamiento vertical**  *a = -g* |
| Posición *x* en función del tiempo *t*:    CN\_10\_02\_formula13  (Función cuadrática) | Posición *y* en función del tiempo *t*:    CN\_10\_02\_formula17  (Función cuadrática) |
| Velocidad *v* en función del tiempo *t*:  CN\_10\_02\_formula18  EQ: v=v\_0+at  (Función lineal) | Velocidad *v* en función del tiempo *t*:    CN\_10\_02\_formula19  (Función lineal con pendiente negativa) |
| Velocidad *v* en función del desplazamiento    CN\_10\_02\_formula14 | Velocidad *v* en función del desplazamiento:    CN\_10\_02\_formula20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC160 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4° ESO/Física y Química/La gravedad/Las aplicaciones de la gravedad/La caída libre/Profundiza/Comprende la caída libre de los cuerpos  <http://profesores.aulaplaneta.com//DesktopModules/PPP_UploadScorms/RecursoPopUp.aspx?RecursoID=492115> |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | **FICHA DEL PROFESOR:**  **Título:** Comprende la caída libre de los cuerpos  **Descripción**: Animación que compara la caída libre de diferentes objetos en el vacío y con resistencia del aire.  **Tiempo:** 20 minutos  **Tipo de recurso:** Animación  **Objetivo del recurso:** Explorar con los estudiantes la caída de los objetos en el vacío y con resistencia del aire.  **Antes de la presentación:**  Haga las siguientes preguntas a los estudiantes antes de soltar en caída libre dos objetos de masa notoriamente diferente.  ¿Cuál caerá más rápido? ¿Por qué? ¿Cómo afectan sus masas?  Ahora desafíe la curiosidad del estudiante tomando dos hojas iguales de papel (enfatizando en igual masa), arrugue una completamente formando una esfera y la deje la otra extendida. Suéltelas al mismo tiempo y pregunte a los estudiantes:  ¿Cómo afecta ahora la masa de los objetos?  ¿Qué sucedería si realizo este sencillo experimento en la Luna?  **Durante la presentación:**  Seleccione el lugar: la Tierra y luego la Luna.  Haga una pausa para indagar las diferencias.  Luego seleccione el comparativo Ambos medios y pregunte a los estudiantes:  ¿Por qué caen más rápido en la Tierra que en la Luna?  **Después de la presentación:**  Pida al estudiante que comunique sus conclusiones.  Continúe indagando sobre los efectos de la resistencia del aire.  **Sugerencias:**   * Puede aprovechar el recurso para corregir la idea que algunos estudiantes pudieran tener: “En la Luna no hay gravedad”. * Si se desea profundizar en la caída con resistencia del aire, se sugiere visitar el siguiente enlace [[VER](http://www.conec.es/2012/10/de-saltos-velocidades-y-red-bull/)], en donde describen el salto estratosférico realizado por Felix Baumgartner en el año 2012.   **FICHA DEL ESTUDIANTE** La caída libre Un objeto en **caída libre** en la superficie terrestre se ve sometido a la **aceleración** de la **gravedad**, que es independiente de su masa y su forma. Por tanto, la **velocidad** con que dos objetos iguales llegan al suelo en caída libre debería ser siempre la misma. Sin embargo, es sabido que las cosas no son así (por ejemplo, una pluma cae mucho más lentamente que una canica de vidrio). ¿Cómo explicas este fenómeno?  **La caída libre en el vacío**  **Aristóteles** (384-322 a. C.) afirmó que los objetos caían a una velocidad proporcional a su peso. Lo creas o no, estas ideas perduraron a lo largo de 2000 años, hasta que **Galileo Galilei** (1564-1642) mostró que todos los objetos en caída libre llegan al suelo con la misma velocidad.  Las **ecuaciones** cinemáticas que describen la caída libre de los objetos son las de un **movimiento uniformemente acelerado**, con una aceleración *g* que corresponde al campo gravitatorio que genera la Tierra en su proximidad.  Por tanto, la **posición** de un cuerpo que cae desde una altura y0viene descrita por:  CN\_10\_02\_CO\_EQ22  EQ: y=y\_0-\frac=-﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽}{} la basecm {1}{2}=-﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽}{} la basecm gt^2  Y la **velocidad** con la que llega el objeto al suelo solo depende de la **altura inicial**del mismo:  CN\_10\_02\_CO\_EQ23  EQ: v=\sqrt{2gy\_0}  En ambos casos, el objeto “se deja caer”, luego posee velocidad inicial *v0 = 0 m/s*.  **La resistencia del aire**  Sin embargo, habrás podido comprobar que las cosas no son exactamente como se dice en el apartado anterior. Esto se debe a que en ese caso se ha considerado que la única fuerza que actúa sobre el cuerpo es la de la **gravedad**, condición que se cumple en el vacío pero no en la atmósfera terrestre, ya que el **aire ejerce**una **oposición**a la **caída del objeto** que modifica la velocidad con la que dicho objeto cae.  Esta **resistencia del aire** depende de la forma, la masa y la velocidad del objeto que cae, así como de la densidad del aire en la zona donde ocurre la caída. Por eso, la velocidad de los objetos en caída libre en la atmósfera terrestre no es, en realidad, independiente de las características de dichos objetos.  La velocidad terminal  La **resistencia del aire** aumenta al aumentar la velocidad que adquiere un objeto en caída libre. A cierto valor de la velocidad, la **resistencia** *F*R del aire contrarresta el peso del cuerpo:  *mg = F*R *o mg - F*R*= 0*  En ese momento la aceleración total es nula, o sea que a partir de ese instante el objeto cae a **velocidad constante**. El valor de esta velocidad se conoce como **velocidad terminal** o **velocidad límite**.  Para ampliar la información, entra en este enlace [[ver](http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/gravitatorio/gravedad-caidacuerpos1.htm?1&1)].  Si deseas explorar más sobre **velocidad límite** visita el enlace [[ver](http://www.conec.es/2012/10/de-saltos-velocidades-y-red-bull/)], en donde describen el salto estratosférico realizado por Felix Baumgartner en 2012. |
| **Título** | Comprende la caída libre de los cuerpos |
| **Descripción** | Animación que compara la caída libre de diferentes objetos en el vacío y con resistencia del aire. |

[SECCIÓN 2] **4.1 Gráficas de caída libre y lanzamiento vertical**

**El comportamiento detallado de las gráficas de posición, velocidad y aceleración en función del tiempo se puede estudiar en la sección gráficas de movimiento rectilíneo uniformemente acelerado.**

La **gráfica posición-tiempo** **(y *vs.* t)** muestra cómo varía la posición del cuerpo a medida que transcurre el tiempo. En el caso del lanzamiento vertical y caída libre, la gráfica corresponde a una **función cuadrática** cuyo eje de simetría pasa por el punto en donde el cuerpo alcanza su máxima altura.

La **gráfica velocidad-tiempo** **(v *vs.* t)** muestra cómo varía la velocidad del cuerpo a medida que transcurre el tiempo. En el caso del lanzamiento vertical y caída libre, la gráfica corresponde a una **función lineal**.

En la gráfica se observa que el cuerpo es lanzado hacia arriba con una rapidez inicial , la velocidad toma valores positivos hasta *t/2*, instante en el que alcanza la máxima altura, donde *v = 0 m/s*. Posteriormente, empieza su caída libre tomando velocidades negativas pues se mueve en dirección vertical hacia abajo.

Por otro lado, la **aceleración**, que corresponde a la **gravedad**, permanece sin variación, tanto en magnitud como en dirección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_IMG15 |
| **Descripción** | Gráficas de movimiento, lanzamiento vertical y caída libre  Imagen creada por el autor, se puede tomar o crear otra  Poner flechas para indicar dirección positiva de los ejes |
| **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para ser creada |
| **Pie de imagen** | Gráficas de **posición**, **velocidad** y **aceleración** en función del tiempo para un objeto que es lanzado verticalmente hacia arriba y luego cae libremente (en el vacío). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Destacado** | |
| **Título** | **La resistencia del aire** |
| **Contenido** | Si se sueltan una moneda y una pluma desde la misma altura, la moneda llegará primero al suelo. El **rozamiento** de un cuerpo con el aire hace que este se frene y caiga de forma más lenta. Cuanto mayor es la superficie expuesta al rozamiento (pluma), más lentamente caerá.  Sin embargo, **Galileo Galilei** descubrió que en el **vacío** (en ausencia de aire) todos los cuerpos caen al mismo tiempo, sin importar su masa, su volumen y su forma. Por tanto, en el vacío la pluma caerá tan rápidamente como la moneda. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC170 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado/La caída libre y el tiro vertical/Profundiza/La caída libre de los cuerpos/Interactivo que explica las magnitudes que intervienen en la caída libre de los cuerpos.  <http://profesores.aulaplaneta.com//DesktopModules/PPP_UploadScorms/RecursoPopUp.aspx?RecursoID=492036> |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | **FICHA DEL PROFESOR**  **Título:** Comprende la caída libre de los cuerpos  **Descripción**: Simulación de la caída de los cuerpos  **Tiempo:** 20 minutos  **Tipo de recurso:** Animación  **Objetivo del recurso:** Explorar con los estudiantes la caída de los objetos en el vacío y con resistencia del aire.  **Antes de la presentación:**  Realice varios cuestionamientos a los estudiantes que a su vez generen nuevos interrogantes, por ejemplo:  ¿Qué “experimentaría” nuestro cuerpo en relación con los efectos gravitacionales en la Luna, Saturno o Urano?  ¿Cómo es el movimiento en la caída en paracaídas? ¿Cómo se sabe en qué momento accionar el paracaídas?  **Durante la presentación:**  Haga clic en la imagen central del satélite. Allí podrá discutir con los estudiantes la magnitud de la **gravedad** en la Luna, Saturno y Urano con base en la comparación de sus masas y radios.  ¿Qué “experimentaría” nuestro cuerpo en estos lugares?  Al seleccionar la imagen del hombre con las cajas, se accede a una animación que muestra algunas posiciones (alturas *h*) durante la caída y los intervalos de tiempo correspondientes.  Pida a los estudiantes que realicen un bosquejo o una gráfica en borrador de **altura-tiempo** o **posición-tiempo**. Luego muestre la gráfica de la simulación.  En la siguiente diapositiva se realiza lo mismo con **velocidad-tiempo.** Luego se muestra la gráfica de la simulación.  Haga énfasis en el uso de las ecuaciones que aparecen a la derecha para efectuar los cálculos.  Ingrese a la imagen de los paracaidistas y profundice en la caída con resistencia del aire y velocidad límite.  **Después de la presentación:**  Pida a los estudiantes que complementen lo aprendido consultando sobre los experimentos realizados por Galileo sobre caída libre. ¿Con qué recursos contaba en su época? ¿Qué método(s) utilizó?  **FICHA DEL ESTUDIANTE**  **La gravedad y la caída de los cuerpos**  Debido a la aceleración de la **gravedad**, un objeto que se encuentra a cierta altura sobre la superficie terrestre cae según un **movimiento uniformemente acelerado** con la siguiente aceleración:  ***g* = 9,81 m/s2**  **La posición de un cuerpo en caída libre**  Al conocer la aceleración con la que cae el objeto (la de la gravedad), su velocidad inicial (el cuerpo parte del reposo) y la altura desde la que cae (*y*0), puedes describir la posición de un objeto en caída libre en cualquier instante:   |  |  | | --- | --- | | **Imagen (fotografía, gráfica o ilustración)** | | | **Código** | CN\_10\_02\_ | | **Descripción** | Movimiento en caída libre    Imagen creada por el autor, se puede tomar o crear otra | | **Código Shutterstock (o URL o la ruta en AulaPlaneta)** | Imagen para ser creada | | **Pie de imagen** | Gráfica de un objeto que cae libremente (en el vacío); se ilustran los vectores ~~a~~celeración (gravedad), velocidad y desplazamiento. |   En este caso, se toman como referencia los ejes. Por tanto, la subida del objeto será positiva y la caída será negativa.  Un objeto que se encuentra inicialmente a una altura *y0* se encontrará en el instante de tiempo *t* a la siguiente altura (posición a lo largo del eje y):  CN\_10\_02\_CO\_EQ24  EQ: y(t)=y\_0-\frac{1}{2}gt^2    Además, el desplazamiento que el cuerpo recorre en un cierto intervalo de tiempo es:  CN\_10\_02\_CO\_EQ25  EQ: \Delta\vec{y}=y-y\_0=-\frac{1}{2}gt^2  CN\_10\_02\_CO\_EQ22  **La velocidad de un cuerpo en caída libre**  Si consideramos como sistema de referencia los ejes cartesianos, la**dirección positiva** apuntará en sentido vertical hacia arriba (al contrario que la aceleración de la gravedad).  Como consecuencia, podemos afirmar que la velocidad de un cuerpo en caída libre “se hace más negativa” a medida que el objeto se acerca a la superficie de la Tierra:  *v = - gt*  Esto significa que el cuerpo se mueve cada vez más rápido y en **dirección negativa** a nuestro sistema de referencia. Es decir, el cambio en la velocidad del objeto es:  CN\_10\_02\_CO\_EQ26  EQ: \Delta\vec{v}=v-v\_0=-gt  Aquí, *v0* es la velocidad inicial (0 m/s) del objeto. La velocidad con la que un objeto en caída libre llega a la superficie terrestre solo depende de la **altura inicial** desde la que cae dicho objeto:  CN\_10\_02\_CO\_EQ23  **El origen de la aceleración de la gravedad**  La velocidad con la que un cuerpo en caída libre alcanza la superficie terrestre y el tiempo que necesita para hacerlo son **independientes** de las características del objeto. La **aceleración de la gravedad** es el resultado del campo gravitatorio que crea la Tierra:  CN\_10\_02\_CO\_EQ27  EQ: g=\frac{GM\_T}{R^{2}\_T}  En esta expresión:  *G*: constante de gravitación universal  *M*T: masa del planeta Tierra  *R*T: radio del planeta Tierra  Si nos encontramos en la superficie de otro planeta (la Luna, Marte, etc.), el valor de la aceleración de la gravedad será diferente y, por tanto, la velocidad con la que llegará un cuerpo lanzado desde la misma altura a la superficie del planeta será distinta de la que alcanzaría en la Tierra.  Si quieres saber más sobre el tema, entra al siguiente enlace [[ver](http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/gravitatorio/gravedad-indice.htm)]. |
| **Título** | La caída libre de los cuerpos |
| **Descripción** | Interactivo que explica las magnitudes que intervienen en la caída libre de los cuerpos |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC180 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado/La caída libre y el tiro vertical/Practica/Realiza cálculos sobre la caída libre  <http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package10428/Recurso280/Principal.html?transparent=on&solucion=si> |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Sin cambios |
| **Título** | Resuelve problemas de caída libre |
| **Descripción** | Actividad para ejercitar la solución de problemas de caída libre |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profundiza: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC190 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4° ESO/Física y Química/La cinemática/el movimiento/Los tipos de movimiento/Profundiza/Los tipos de movimiento/Secuencia de imágenes que permite conocer los tipos de movimiento que pueden presentar los cuerpos |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | **FICHA DEL PROFESOR:**  **Título:** Tipos de movimiento  **Descripción**: Secuencia de imágenes que permite repasar los movimientos en una dimensión y realizar la introducción al movimiento en dos dimensiones.  **Tiempo:** 10 minutos  **Tipo de recurso:** Secuencia de imágenes  **Objetivo del recurso:** Clasificar los movimientos en una y dos dimensiones.  **Antes de la presentación:**  Prepare el mapa conceptual y fíjelo durante la presentación de modo que los estudiantes lo puedan visualizar.  **Durante la presentación:**  Retome los aspectos relevantes del movimiento rectilíneo uniforme y uniformemente acelerado, diferenciando cuáles magnitudes son escalares y cuáles vectoriales.  En la imagen del avión, empiece a explorar la trayectoria que describe una de las hélices de la turbina, haga énfasis en que no es rectilínea y que en este caso no será suficiente con conocer solo una coordenada de posición del objeto (introduzca la noción de dos dimensiones).  Introduzca las cantidades angulares en el movimiento circular tanto uniforme como acelerado.  **Después de la presentación:**  Realice los problemas de evaluación de fin de unidad.  FICHA DEL ESTUDIANTE  **¿En función de qué se clasifica el movimiento?**  En **cinemática**, el movimiento de los cuerpos se clasifica según sean su **velocidad**,su **aceleración**y la **trayectoria**seguida.  La velocidad y la aceleración son magnitudes vectoriales y, por tanto, es necesario especificar su tamaño, dirección y sentido para determinarlas de manera completa.  Los cuatro tipos de movimiento más sencillos son:  - El **movimiento rectilíneo uniforme (MRU)**.  - El **movimiento rectilíneo uniformemente acelerado (MRUA)**.  - El **movimiento circular uniforme (MCU)**.  - El **movimiento circular uniformemente acelerado (MCUA)**.  **El movimiento rectilíneo uniforme (MRU)**  Un objeto que se mueve en línea recta (sin cambiar de dirección), siempre con la misma rapidez, describe un **movimiento rectilíneo uniforme**. En otras palabras, un objeto que se mueve con velocidad constante (en módulo, dirección y sentido) sigue un MRU.  Las magnitudes relevantes para describir este movimiento son:  - la posición  - la velocidad  - el tiempo  **El movimiento rectilíneo uniformemente acelerado (MRUA)**  Un objeto que se mueve sin cambiar de dirección, pero con una rapidez que varía de forma lineal con el tiempo, sigue un **movimiento rectilíneo uniformemente acelerado**, es decir, un movimiento en el que la aceleración es constante (tiene siempre la misma intensidad, dirección y sentido).  Las magnitudes relevantes para describir este movimiento son:  - la posición  - la velocidad  - la aceleración  - el tiempo  **El movimiento circular uniforme (MCU)**  Cuando un objeto gira alrededor de un punto fijo (por ejemplo, un CD-ROM en torno a su centro) con rapidez constante, describe un **movimiento circular uniforme**. En este movimiento, la velocidad no es constante (varían su dirección y sentido) pero la rapidez sí lo es.  Las magnitudes relevantes para describir este movimiento son:  - el desplazamiento angular  - la velocidad angular (el ángulo que recorre el objeto por unidad de tiempo)  - el tiempo  **El movimiento circular uniformemente acelerado (MCUA)**  Un objeto que gira a una distancia fija alrededor de un punto también fijo, con un cambio en el módulo de la velocidad constante en el tiempo, describe un **movimiento circular uniformemente acelerado**. En este movimiento, la rapidez no es constante. El módulo (intensidad) de la aceleración sí lo es pero la dirección y el sentido, no.  Las magnitudes relevantes para describir este tipo de movimiento son:  - el desplazamiento angular  - la velocidad angular  - la aceleración angular (el cambio en la velocidad angular por unidad de tiempo)  - el tiempo  Si quieres aprender más sobre los tipos de movimiento, puedes entrar a la siguiente página web [[ver](http://conteni2.educarex.es/mats/14346/contenido/)]. |
| **Título** | Los tipos de movimiento |
| **Descripción** | Secuencia de imágenes que permite repasar los movimientos en una dimensión y realizar la introducción al movimiento en dos dimensiones |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC200 (OCULTO) |
| **Título** | Analiza el movimiento de los cuerpos |
| **Descripción** | Actividad que permite conocer que sabes sobre los movimientos en una dimensión |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC210 |
| **Título** | Solución de problemas de lanzamiento vertical y caída libre |
| **Descripción** | Actividad para ejercitar la solución de problemas de lanzamiento vertical y caída libre |

[SECCIÓN 2] **4.2 Consolidación**

Actividades para consolidar lo que has aprendido en esta sección.

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC220 |
| **Título** | Refuerza tu aprendizaje: Preguntas y problemas de lanzamiento vertical y caída libre |
| **Descripción** | Actividad sobre propiedades de los vectores en la caída libre y el lanzamiento vertical |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC230 (OCULTO) |
| **Título** | Interpreta situaciones problema en el MRUA |
| **Descripción** | Actividad que permite conocer que sabes sobre el MRUA |

[SECCIÓN 1] **5 Competencias**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC240 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/5 Ejercitación y competencias/Practica/Competencias: Identificación de un movimiento/Actividad que propone realizar un experimento para analizar el movimiento de un objeto  <http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package10428/Recurso210/Principal.html?transparent=on&solucion=si> |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Sin cambios |
| **Título** | Competencias: identificación de un movimiento |
| **Descripción** | Actividad que propone realizar un experimento para analizar el movimiento de un objeto |

**.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso aprovechado** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC250 |
| **Ubicación en Aula Planeta** | 4 Eso/Física y química/La cinemática/5 Ejercitación y competencias/Practica/Competencias: Análisis de un movimiento de caída libre/Actividad que propone realizar un experimento para analizar las características del movimiento de caída libre  <http://profesores.aulaplaneta.com/DNNPlayerPackages/Package10428/Recurso220/Principal.html?transparent=on&solucion=si> |
| **Cambio (descripción o capturas de pantallas)** | Sin cambios |
| **Título** | Competencias: análisis de un movimiento de caída libre |
| **Descripción** | Actividad que propone realizar un experimento para analizar las características del movimiento de caída libre |

|  |  |
| --- | --- |
| **Practica: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC260 |
| **Título** | Competencias: calculando la gravedad de la Tierra |
| **Descripción** | Actividad que propone a través de gráficas calcular la aceleración de la gravedad |

[SECCIÓN 1]**Fin de unidad**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mapa conceptual** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC270 |
| **Título** | Mapa conceptual |
| **Descripción** | Mapa conceptual del tema Movimiento en una dimensión |

|  |  |
| --- | --- |
| **Evaluación: recurso nuevo** | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC280 |
| **Título** | Evaluación |
| **Descripción** | Evalúa tus conocimientos sobre el tema Movimiento en una dimensión |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Webs de referencia** | | |
| **Código** | CN\_10\_02\_REC290 | |
| **Web 01** | *La trayectoria y el desplazamiento.* | <http://newton.cnice.mec.es/newton2/Newton_pre/4eso/trayectoria/indice_trayec.htm> |
| **Web 02** | *La gravitación* | <http://proyectos.cnice.mec.es/arquimedes2/objetos/fyq_040204_astronomia_y_gravitacion/index.html> |
| **Web 03** | *Caída libre con resistencia del aire* | <http://www.conec.es/2012/10/de-saltos-velocidades-y-red-bull/> |