

Proyecto N° 2:
¿Cómo puede ir un auto más rápido?

I. Explorar:

1. ¿De qué diferentes maneras se han mejorado los coches para que sean más rápidos?
2. ¿Qué factores influyen en el tiempo que tarda un coche en recorrer una distancia?

Desafío: Construir un auto de carreras para investigar los factores que pueden hacer que vaya más rápido o para ayudar a predecir el movimiento.

II. Crear:

1. Completar la tabla de roles
2. Armar y programar de acuerdo a la guía de armado de WeDo
3. Calcular la velocidad en cada caso:

Ruedas	Potencia	Polea	Velocidad Distancia : tiempo
Pequeñas	10	A	
		B	
	5	A	
		B	
Grandes	10	A	
		B	
	5	A	
		B	

III. Compartir:

1. ¿Cómo funciona el auto?
2. Marcar los elementos que hacen que el auto sea más veloz:
____ Polea A
____ Polea B
____ Potencia 10
____ Potencia 5
____ Ruedas pequeñas
____ Ruedas grandes
3. **Describe cómo fue la competencia.**