



Cursillo – Taller

“CONSTRUCCIÓN DE ANIMACIONES CON GEOGEBRA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MECÁNICA”

Marcelo J. Marinelli - Graciela C. Lombardo

marcelomarinelli@gmail.com – gracielalombardo@gmail.com

ACTIVIDAD 1

Estática

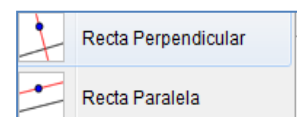
a) Dibujar un vector cuyo origen coincide con el origen de coordenadas, utilizando la herramienta “vector entre dos puntos”. Visualizar en la vista algebraica, los elementos generados.



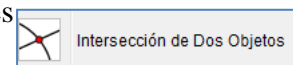
b) Utilizando la barra de entrada ingresar $P = (3,4)$ y $p = (4,2)$, $z = (4; 22^\circ)$. Interpretar el significado de cada uno de los objetos matemáticos manipulados.

c) Sumar de los vectores p y z . Insertar un punto en el extremo del vector resultante (v).

d) Hallar las proyecciones del vector v utilizando las herramientas:



e) Obtener la intersección con los ejes x e y , graficar los vectores proyección, con la herramienta





f) Utilizar la herramienta “Distancia o longitud” para medir la longitud de las proyecciones y de la resultante.

g) Con la herramienta “Ángulo” medir la amplitud del ángulo de la resultante.

h) Ingrese $x(v)$ e $y(v)$ y verifique los numero que se generan.

