



## Cursillo – Taller

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

Marcelo J. Marinelli - Graciela C. Lombardo

[marcelomarinelli@gmail.com](mailto:marcelomarinelli@gmail.com) – [gracielalombardo@gmail.com](mailto:gracielalombardo@gmail.com)

## ACTIVIDAD 2

### Cinemática

- Dibujar un punto A en el primer cuadrante.
- Insertar dos deslizadores llamados t y v, con un rango mínimo 0 y máximo 10.
- Cambiar las coordenadas del punto A ingresando la ecuación del desplazamiento del MRU (v.t) en la coordenada x, y 0 en la coordenada y.
- Insertar un texto con la ecuación  $x = v.t$
- Haciendo click, con el botón derecho del ratón, en el deslizador t, activar la animación automática y verificar su funcionamiento.
- Insertar la imagen de un auto y vincular la esquina inferior izquierda al punto A.
- Verificar, con el botón de avance y pausa, la animación de la figura.
- Para “redimensionar” la imagen, insertar otro punto adicional ingresando como abscisa, la misma que la del punto A, y como ordenada, la altura que se desea de la imagen. Para realizar esta acción, ingresar en “propiedades de la imagen” y vincular la esquina superior izquierda al punto B.