



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 3

Tiro vertical

- Ingresar los valores numéricos de $g=9,8 \text{ (m/s}^2\text{)}$ y $v_i = 20\text{(m/s)}$.
- Insertar un deslizador llamado t , para el tiempo, con un rango entre 0 y 4.
- Calcular la altura máxima $h = v_i^2 / (2g)$.
- Calcular la velocidad instantánea $v = v_i - g t$.
- Calcular la altura instantánea $h = v_i t - (1 / 2) g t^2$.
- Ingresar el punto $A = (0, h)$, y activar la animación de t . Verificar su funcionamiento.
- Ingresar los puntos $B=(x(A), h + 4)$ y $C= ((x(A) + 2), h)$.
- Ingresar una imagen y vincularla con las esquinas 1,2 y 4.
- Visualizar el movimiento de la imagen con la animación automática.
- Ingresar un cuadro de texto vinculado a la variable v .



k) Ingresar una casilla de entrada vinculándola con la variable v_i . En “propiedades ajustar la casilla de entrada con una longitud de 3 unidades.