

Taller de aplicación

Simulación Hombre móvil de Phet

Nombre: _____

Indicaciones:

Abre el simulador "El Hombre Móvil" y durante 5 minutos manipula "virtualmente" sus componentes. Observa lo que sucede si quitas los muros.

<https://phet.colorado.edu/sims/cheerpj/moving-man/latest/moving-man.html?simulation=moving-man&locale=es>

Desarrollo

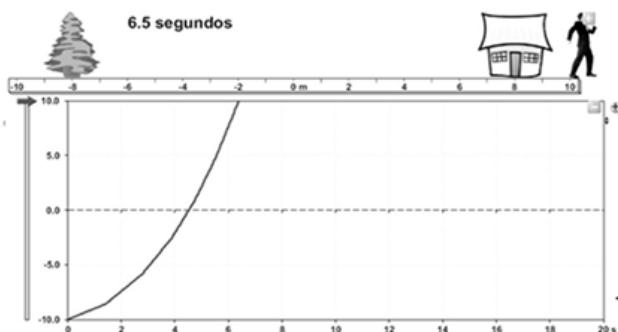
Indicaciones:

1.-Intenta generar la gráfica que se adjunta en cada "caso", modifica los controles de posición, velocidad y aceleración para que generen gráficas similares a las de los "casos".

2.- Al darle "Play", deja activa solo la cuadrícula de Posición vs Tiempo.

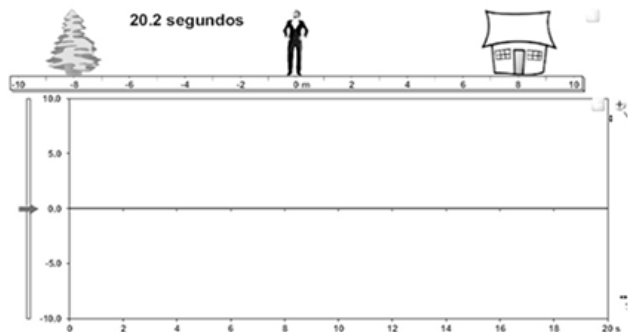
Preguntas: Elija la respuesta correcta y explique por qué y realiza la captura de pantalla de tu gráfico.

CASO 1



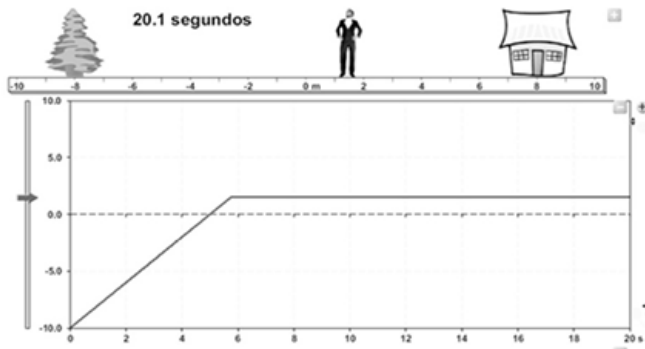
- a) Se queda sin moverse todo el tiempo
- b) Se mueve a la derecha y luego se detiene
- c) Se mueve con velocidad constante y se regresa.
- d) Su velocidad va cambiando o sea, se acelera.

CASO 2



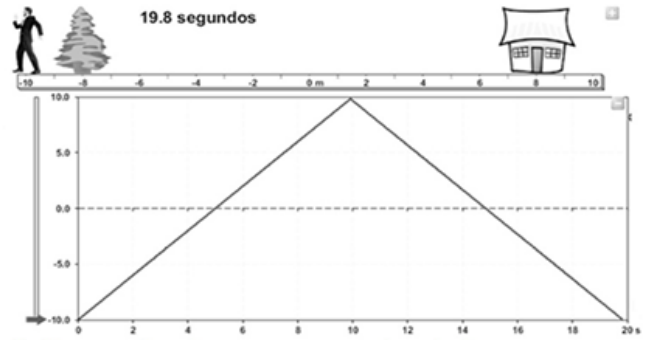
- a) Se queda sin moverse todo el tiempo
- b) Se mueve a la derecha y luego se detiene
- c) Se mueve con velocidad constante y se regresa.
- d) Su velocidad va cambiando o sea, se acelera.

CASO 3



- a) Se queda sin moverse todo el tiempo
- b) Se mueve a la derecha y luego se detiene
- c) Se mueve con velocidad constante y se regresa.
- d) Su velocidad va cambiando o sea, se acelera.

CASO 4



- a) Se queda sin moverse todo el tiempo
- b) Se mueve a la derecha y luego se detiene
- c) Se mueve con velocidad constante y se regresa.
- d) Su velocidad va cambiando o sea, se acelera.