

Puedes acceder a todas estas direcciones a través <http://fq.cebollada.net>



## BASQUET

<http://www.educa.aragob.es/iescarin/depart/fq/fis/appletbasquet/basket.htm>

Practica con este applet (NO MÁS DE 3 MINUTOS) para que compruebes que el vector velocidad tiene una componente horizontal (de avance) y otra vertical (de ascenso).



## TRIAL OUTDOOR

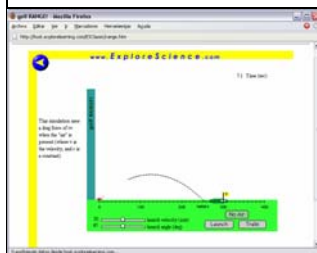
[http://www.educaplus.org/movi/4\\_3tparabolico.html](http://www.educaplus.org/movi/4_3tparabolico.html)

Intenta aterrizar a 10 m de distancia:

1. (anota los datos de velocidad inicial y ángulo). Obtén al menos **dos** resultados CON LA MISMA VELOCIDAD INICIAL.
2. ¿En cuál de los dos casos está más rato volando?
3. ¿Hay alguna relación entre esos dos ángulos? Si crees que la hay; intenta demostrarla con otros ejemplos.

Después, sólo después, de tus averiguaciones puedes consultar la dirección de abajo y comprobar.

<http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/cinematica/parabolico/parabolico.htm>

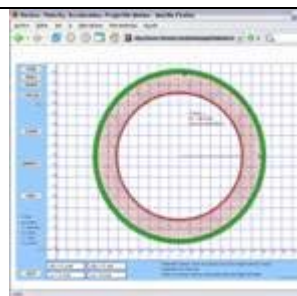


## ALCANCE MÁXIMO

<http://host.explorelearning.com/ESClassic/range.htm>

En clase demostramos que en un movimiento parabólico puro, el alcance máximo se produce a... grados.

4. Compruébalo.
5. ¿Y si la situación no es ideal? ¿Cuál es el alcance máximo en una pelota de golf si hay aire? COMPRUEBA si el ángulo es el mismo o no.
6. El ángulo de alcance máximo es siempre el mismo? Explica brevemente cómo has hecho tus averiguaciones.



## MOVIMIENTO CIRCULAR

<http://www.7stones.com/Homepage/Publisher/vCompCalc.html>

Elige la opción 'circle' y comprueba hacia dónde apunta el vector velocidad y aceleración en un movimiento circular a velocidad constante.

7. Copia los vectores velocidad en dos puntos que aparezcan próximos en la circunferencia y calcula el vector  $V_2 - V_1$ .