

U.E:	Data:
Professor (a):	Disciplina: Ciências
Aluno (a):	Módulo 13
Ano de Escolaridade: 9º	Turma: () 901 () 902

Na atividade passada, módulo 12, iniciamos uma nova etapa! Começamos a compreender alguns fenômenos que estão relacionados à matéria. E iniciamos nossa investigação na busca pela compreensão sobre o que é movimento. Compreendemos que em nosso cotidiano tudo ao nosso redor se movimenta. Entretanto, há sempre algum momento em que esse movimento para. E é aí que chamamos esse momento de inércia! Lembra do exemplo dado no módulo anterior citado para exemplificar inércia? Não lembra?! Retorne ao módulo anterior e releia o texto da introdução. Na atividade de hoje, módulo 13, vamos buscar entender quais são as principais variáveis que influenciam o movimento.

Você já ouviu falar em Velocidade? Acredito que sim. Um carro em movimento pode estar muito rápido ou devagar, não é mesmo?! Se muito rápido dizemos que está em alta velocidade! A velocidade é influenciada por duas variáveis, sendo elas o tempo e a distância. É muito fácil entender como a distância e o tempo influenciam a velocidade. Vamos compreender melhor praticando! E aí gostou da ideia!? Muito legal não é mesmo. Para tal, vamos aos exercícios de fixação.

Exercícios de Fixação

1. Observe a figura abaixo e faça o que se pede.



O menino da figura acima está todo contendo brincando com seu carrinho em sua pista de corrida! Você percebeu o quanto alto é a pista dele!? Quando ele coloca o carrinho na posição da largada (posição mais alta da pista), e em seguida larga o carrinho, o mesmo, com uma ajudinha de uma força invisível que puxa a matéria que existe no Planeta Terra em direção ao seu núcleo, denominada força da gravidade, desce até a posição de chegada rapidamente. Isso quer dizer que ele desceu em alta velocidade!

Mas será quanto tempo que levou para o carrinho conseguir sair da posição de largada e alcançar a posição de chegada? Só olhando a figura não daria para saber não é mesmo?! Pensando nisso, você está recebendo junto com este material um kit parecido com o da figura acima, contendo uma pista de corrida e um carrinho.

Para jogar esse jogo eu proponho o seguinte:

- Coloque o carrinho na posição de largada. Conte até 3 e solte ele.
- Peça a um responsável que lhe diga quanto tempo demorou para que o carrinho consiga alcançar o ponto e chegada. Anote esse tempo!

- Em seguida, peça a outra pessoa que faça o mesmo. Que coloque o carrinho na posição de largada, conte até 3 e o solte. Não esqueça de contar o tempo que o carrinho leva para alcançar a posição de chegada.

- Agora compare os tempos, o seu com o do outro jogador. Qual jogador conseguiu fazer com que seu carrinho saísse da posição de largada e alcançasse a posição de chegada em um menor tempo? Então, após descobrir quem conseguiu realizar este trajeto com o carrinho em menor tempo é o vencedor. Mas você deve estar se perguntando o motivo. Não é mesmo!?

Eu vou te explicar. O carrinho que for mais veloz, ou seja, que estiver alcançado uma maior velocidade, conseguirá chegar mais rápido na posição de chegada da pista! Viu muito fácil de compreender. Agora, aproveite esse momento e se divirta bastante! Não esqueça de anotar seus tempos. Depois vou querer ver! Utilize a ficha abaixo para facilitar sua anotação.

Jogador 1

Primeira Tentativa: _____

Segunda Tentativa: _____

Terceira Tentativa: _____

Feedback: Com esta atividade espera-se que o aluno consiga consolidar a diferença entre movimento e inércia, assim como reconhecer e diferenciar as variáveis que influenciam o movimento – tempo e distância. A maneira escolhida para apresentar o tema foi através do lúdico.

Jogador 2

Primeira Tentativa: _____

Segunda Tentativa: _____

Terceira Tentativa: _____