

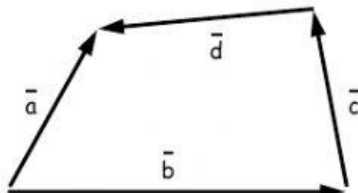


PRÁCTICA CALIFICADA
MAURO CALLA SUCAPUCA

- En los siguientes casos hallar el vector resultante.

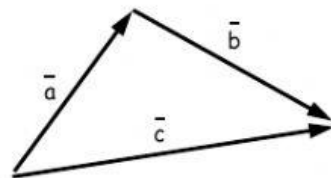
1.

- a) $2\vec{d}$
- b) $\vec{a}$
- c) $2\vec{a}$
- d) $2\vec{b}$
- e) $\vec{c}$



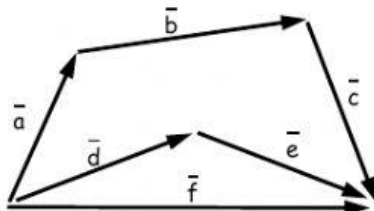
2.

- a) $\vec{b}$
- b) $2\vec{c}$
- c) $3\vec{c}$
- d) $2\vec{a}$
- e) $3\vec{a}$



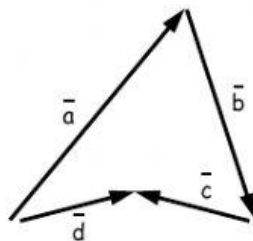
3.

- a) $2\vec{a}$
- b) $3\vec{c}$
- c) $3\vec{d}$
- d) $3\vec{f}$
- e) $2\vec{b}$



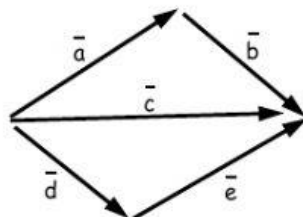
4.

- a) $2\vec{c}$
- b) $2\vec{b}$
- c) Cero
- d) $\vec{b}$
- e) $2\vec{d}$



5.

- a) $2\vec{b}$
- b) $3\vec{c}$
- c) $3\vec{e}$
- d) Cero
- e) $2\vec{a}$



Herramienta matemática que se utiliza para representar magnitudes vectoriales. Se representa gráficamente mediante un segmento de recta orientado (flecha).

Un vector sirve para representar:

- ☐ Velocidad
- ☐ Todas
- ☐ Desplazamiento
- ☐ Aceleración
- ☐ Fuerza

Según el método gráfico, sumamos vectores por el método de

- ☐ paralelogramo
- ☐ todas
- ☐ polígono
- ☐ triángulo

La resultante máxima es

- ☐ $A+B$
- ☐ $A \times B$
- ☐ $A-B$

Un vector es:

- ☐ un módulo.
- ☐ una magnitud
- ☐ una dirección