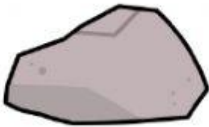
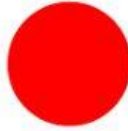
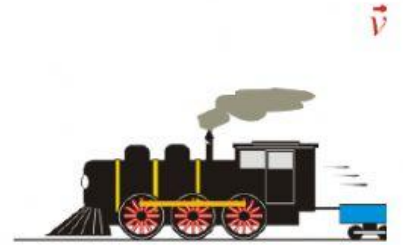


Instrucciones: utilice una línea para unir cada imagen que representa movimiento al círculo azul y las que no al círculo rojo.



Instrucciones: seleccione el tipo de movimiento que representa cada imagen, curvilíneo o rectilíneo.



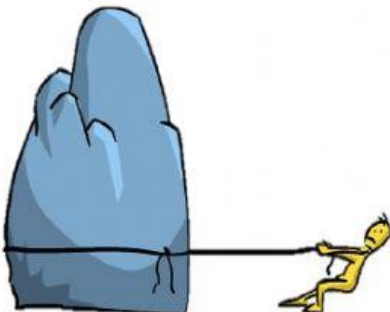
Instrucciones: arrastre y ubique correctamente cada imagen al número de ley que corresponde según Isaac Newton.



1



2



3