

# Pista de emociones



Diseña una montaña rusa para una canica. Pero cuidado, ¡que no se descarrile!

## 1 Esto es lo que necesitas.

- canicas • 6 pies de aislamiento de espuma para tuberías, de  $\frac{3}{4}$  ó 1 pulgada de diámetro, cortado por la mitad (2 mitades por niño)
- cinta de enmascarar • tijeras • diversas utilerías: cajas, libros, sillas, cubos, tazas
- opcional: tubos de rollos de papel higiénico

## 2 crea las Pistas.

Comienza la pista en un lugar alto: pega un extremo del tubo sobre un borde alto, una mesa o cualquier sitio elevado.

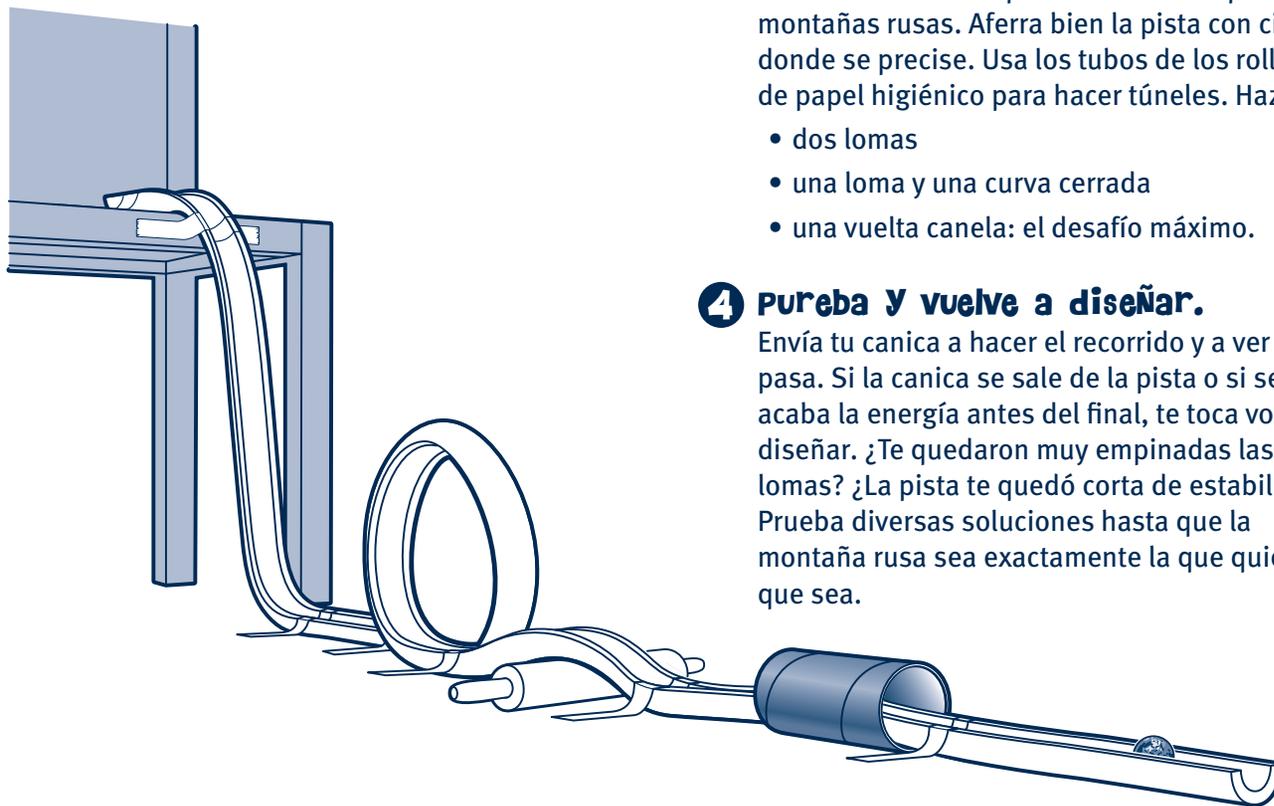
## 3 Desafíate.

Usa utilerías (como sillas, libros y cajas) para diseñar diferentes tipos de recorridos para montañas rusas. Aferra bien la pista con cinta donde se precise. Usa los tubos de los rollos de papel higiénico para hacer túneles. Haz:

- dos lomas
- una loma y una curva cerrada
- una vuelta canela: el desafío máximo.

## 4 prueba y vuelve a diseñar.

Envía tu canica a hacer el recorrido y a ver qué pasa. Si la canica se sale de la pista o si se le acaba la energía antes del final, te toca volver a diseñar. ¿Te quedaron muy empinadas las lomas? ¿La pista te quedó corta de estabilidad? Prueba diversas soluciones hasta que la montaña rusa sea exactamente la que quieres que sea.



### ¡Mástícalo bien!

¿Notaste que tu punto de partida tiene que ser el punto más alto del recorrido? Cuanto más alto el punto de partida, más *energía potencial* almacenará la canica para usar más adelante. Cuando la canica comienza su descenso (bajada), su *energía potencial* cambia a *energía cinética* (la energía del movimiento). Si hay suficiente energía, la canica subirá la siguiente loma e incluso hará la vuelta canela completa.



# Escarbemos

**Estilo libre.** Encuentra a un compañero y combinen las pistas para mejorar el juego. ¿Cuántas vueltas, giros y lomas pueden tener y lograr que la canica haga todo su recorrido hasta el final?

**salto de esquí.** Construye un salto de esquí con la pista de la montaña rusa y algunas utilerías, y observa cómo tu canica toma vuelo. ¿Hasta dónde puede llegar?

**sube y baja cibernético.** Haz una montaña rusa en Internet para que Ruff se divierta al máximo. El juego de FETCH! lo encuentras en [pbskids.org/fetch/games/coaster/index.html](http://pbskids.org/fetch/games/coaster/index.html)

## ¿sabías?

La montaña rusa más alta y rápida del mundo se encuentra en Nueva Jersey. Se llama Kingda Ka®, y te impulsa a la altura sorprendente de 45 pisos y te lanza a una velocidad de 128 millas por hora. Pero antes de que te des cuenta, el recorrido ha terminado. Su duración: 59 segundos en que te manean el esqueleto, te ponen a latir del corazón y te revuelven el estómago.



Mira FETCH! en PBS KIDS GO! (consulta el horario local) y visita la sede de FETCH! en [pbskids.org/fetch](http://pbskids.org/fetch).



FETCH! es una producción de WGBH Boston. La producción de *Fetch!* es financiada en gran parte por la National Science Foundation y los televidentes de la televisión pública. Los materiales de *Fetch!* se basan en trabajos que apoyó la National Science Foundation con la subvención N° 0813513. Toda opinión, hallazgo y conclusión o recomendación que se exprese en este material es una expresión del autor o autores, y no necesariamente refleja los puntos de vista de la National Science Foundation. © 2009 WGBH Educational Foundation. Derechos reservados. FETCH!, los personajes y las marcas relacionadas son marcas registradas de la WGBH Educational Foundation. Todas las marcas de terceros son de propiedad de sus respectivos dueños. Se usan con la debida autorización.

Doblar

# Fetch!

# Pista de emociones

Se acerca el cumpleaños de Chet y quiero hacerle una fiesta. Él no entiende las palabras “trabajo” o “cumplir”, pero la palabra “¡FIESTA!” siempre la ha entendido. Ayúdame a construir una montaña rusa chiquitica para darle al chiquitín mil emociones.

## VAMOS FETCH!

