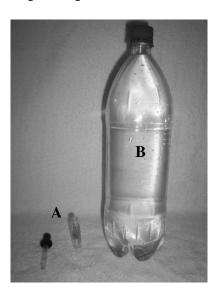
Propósito para el cual fue diseñado:

Evidenciar el principio de Arquímedes y de Pascal.

Croquis del prototipo:



Materiales:

Nelson Falcon & Felix Alvarez Universidad de Carabobo 2009 nelsonfalconv@gmail.com

A.-Goteros simples sin rosca (como los de medicamentos)

B.-Botella Plástica transparente de un litro (la transparencia es para visualizar mejor el experimento)





Una vez recopilados los materiales, realizar el experimento es muy sencillo. Son necesarios tan sólo cuatro pasos:

- 1. Se llena la botella de agua completamente hasta rebosar. Cerciorarte de que el menisco del agua sobre sale por el cuello de la botella.
- 2. Introduce el diablillo (gotero), medio vació (lleno hasta un tercio -1/3- de su tamaño) en la botella con la abertura hacia abajo. Debe realizarse lentamente y con cuidado, de forma que no rebose más agua de la necesaria, ya que si quedan burbujas de aire en la botella será más complicado realizar la experiencia. En caso necesario, puede añadirse agua para suplir posibles pérdidas.
- 3. Cerrar la botella herméticamente con su tapón original. De nuevo, debe tenerse especial cuidado en no dejar burbujas de aire dentro de la botella (fuera del diablillo).
- 4. Presionar firmemente los laterales de la botella. Si todo va bien, se observara como el diablillo se llena de agua y se hunde en la botella.



Nelson Falcon & Felix Alvarez Universidad de Carabobo 2009 nelsonfalconv@gmail.com

Costo aproximado: 8,00 BsF

Modo de presentación: Armado.

Uso del equipo: para ilustrar el principio de Arquímedes-flotabilidad- y el de Pascal. También sirve para ilustrar el sistema de hundimiento de los submarinos y algunos animales.

Observaciones: Útil como experimento para realizar en el aula de clase como Experimento Demostrativo.

Orientaciones para los docentes y estudiantes

8c

Principales conceptos y leyes físicas involucrados:

Principio de Pascal.

• Principio de Arquímedes.

Actividades sugeridas:

- Cambia la densidad del líquido: aceite o agua con sal y verifica el funcionamiento del ludión.
- Repite la experiencia pero, ésta vez, llena parcialmente la botella, no permitas que se rebose.

Nelson Falcon & Felix Alvarez Universidad de Carabobo 2009 nelsonfalconv@gmail.com

Preguntas sugeridas:

- ¿Como afecta la experiencia el cambio de densidad del fluido?
- ¿Qué sucede si la botella esta parcialmente llena de líquido?
- ¿Cómo se sumergen los Submarinos?
- ¿Cómo es el mecanismo de los peces para sumergirse y flotar en el agua?