BASE ORIENTADORA PARA LA ACCIÓN

Trabajo a realizar: Construcción de sistemas hidráulicos

I. Objetivo de aprendizaje

Aplicar el principio de Pascal y los conocimientos sobre la estática de fluidos en la construcción de sistemas hidráulicos.

II. Materiales

Brazo hidráulico:

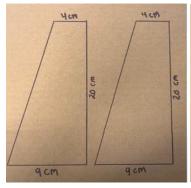
- 8 jeringas de 1º mm
- 4 angueras delgadas, para suero o canalizar. (70 cm, 38 cm, 33 cm, 43 cm respectivamente)
- Cartón
- 2 pajilla de jugo o café
- Palillos para cocina
- Alambre delgado
- Clavo
- Encendedor
- Silicona

III. Orientaciones

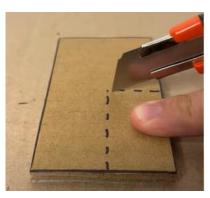
Estimado estudiante:

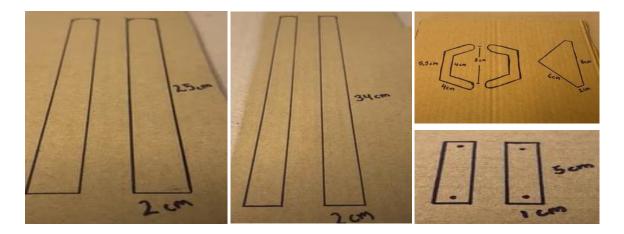
En el presente documento, se le presenta las bases orientadoras a la acción para la construcción de sistemas hidráulicos. Dicho trabajo se realizará en grupos de cuatro.

> Recortar las siguientes figuras en el cartón









- > Armar cuatro pares de jeringas con cada una de las mangueras, llenando cada una de las jeringas con agua previamente.
- > Pegar los extremos de cada una de las parejas de jeringas en el siguiente orden 33 cm, 70 cm, 38 cm, 43 cm, sobre un soporte de cartón de 15 cm x 15 cm.
- Cortar de las pajillas de jugo un trozo de 5 cm, dos de 4 cm y uno de 2 cm.
- > En los extremos las 3 parejas de jeringa más cortos, hacer una perforación con el clavo en cado lado.
- En el extremo de la pareja de jeringa más larga, hacer dos pequeñas perforaciones en un lado del embolo.
- Marcar en el par de tiras de cartón más cortas los siguientes puntos: 1cm, 7
 cm, 10.5 cm, 23.5 cm
- Marcar en el par de tiras de cartón más largas los siguientes puntos: 0.5 cm, 28 cm, 33cm.
- ➤ Marcar en el par de trapecios de cartón los siguientes puntos: uno 8 cm de alto y a 2.5 cm del final, y otro a 2 cm de la parte superior.
- > Hacer la estructura de la base y del brazo según la orientación del docente.

Lista de cotejo				
Integrantes:				
Funcionamiento del mecanismo		Si (2 pts)	Regular (1 pts)	No (o pts)
Aplicación del principio				
Creatividad y estética				
Explicación				
Responsabilidad, organización y				
colaboración				