

## Principio de Pascal y Arquímedes:

### ① Principio de Pascal:

Ejm:

1. Cuando se aprieta el tubo para que salga la pasta dental.
2. El mecanismo mediante el cual la silla del dentista se eleva.
3. Cuando se pisan los frenos del auto.
4. La acción que hace una prensa hidráulica.
5. La acción que realizan las puertas del autobús.

- Principio de Arquímedes:

Ejm:

1. Una madera que flota en el agua.
2. Un iceberg.
3. Los flotadores salvavidas
4. la función de un globo aerostático
5. Un cuerpo hecho de plástico en el agua

②



### • Vasos comunicantes:

Son dos o más recipientes conectados entre sí que contienen un líquido; el nivel del líquido es el mismo en todos ellos. Si en un vaso el nivel del líquido estuviera más alto, la presión debida a esa columna líquida se transmitiría a todo el líquido y provocaría que el nivel en los otros vasos ascendiera hasta igualarse con el primero.  
(principio de Pascal)

- Mientras en su interior continúan 4 objetos redondos hechos de un material liviano que flotan demostrando el principio de Arquímedes.

### ③ Principio de Arquímedes y Pascal - experimento.

a) Cuando presiono la botellita los pitillos junto con las puntillas dejan de flotar y bajan hasta el fondo, y cuando la dejo de presionar vuelven a flotar de nuevo

b) Vemos al principio de Arquímedes cuando el objeto (pitillo y clavo) flotan y vamos actuar al principio de Pascal en el momento

en el que debido a la presión que ejercemos sobre el objeto, éste desciende

c) El objeto simplemente flotaría sin más, por el poco peso de su masa.

d) Porque al apretar la botella, el agua ejerce una presión sobre el objeto que le imposibilita el flotar, debido a que los objetos pueden ser más o menos pesados independientemente de su masa debido a la presión de su entorno, algo así como la pluma que caía igual de rápido al otro objeto, debido a las condiciones de la habitación en la que estaban.



botella sin  
e derramaría y  
os objetos  
) caerían  
la botella

marfil



