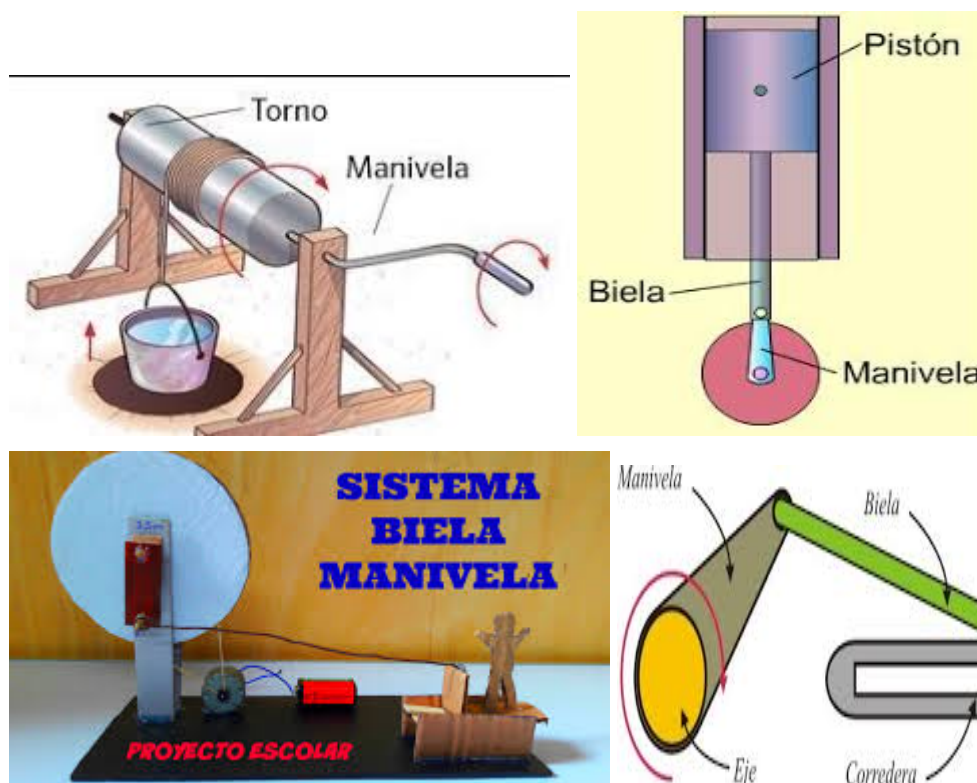


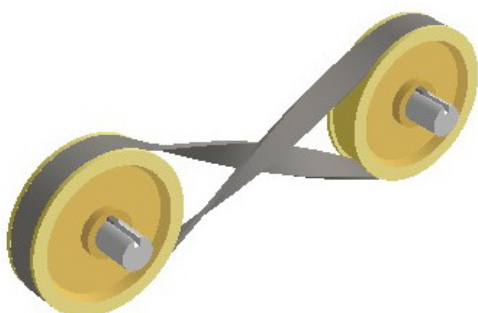
nº1



nº2

COMPONENTES	SE USA PARA
PALANCA	transmitir movimiento de un lugar a otro y modificar la fuerzas
EJE RUEDA	transmitir movimiento y transformar las fuerzas
POLEAS Y ENGRANAJES	transmitir movimiento de un eje a otro y aumentar o disminuir las fuerzas y las velocidades
MOTOR	convertir energía eléctrica o calorífica en energía mecánica
CONMUTADOR	dispositivo que permite controlar la corriente por dos circuitos (deja pasar la corriente por uno y la impide por otro)
BOMBILLA	convertir energía eléctrica en lumínica

nº3 mediante una correa cruzada entre ellas



nº4

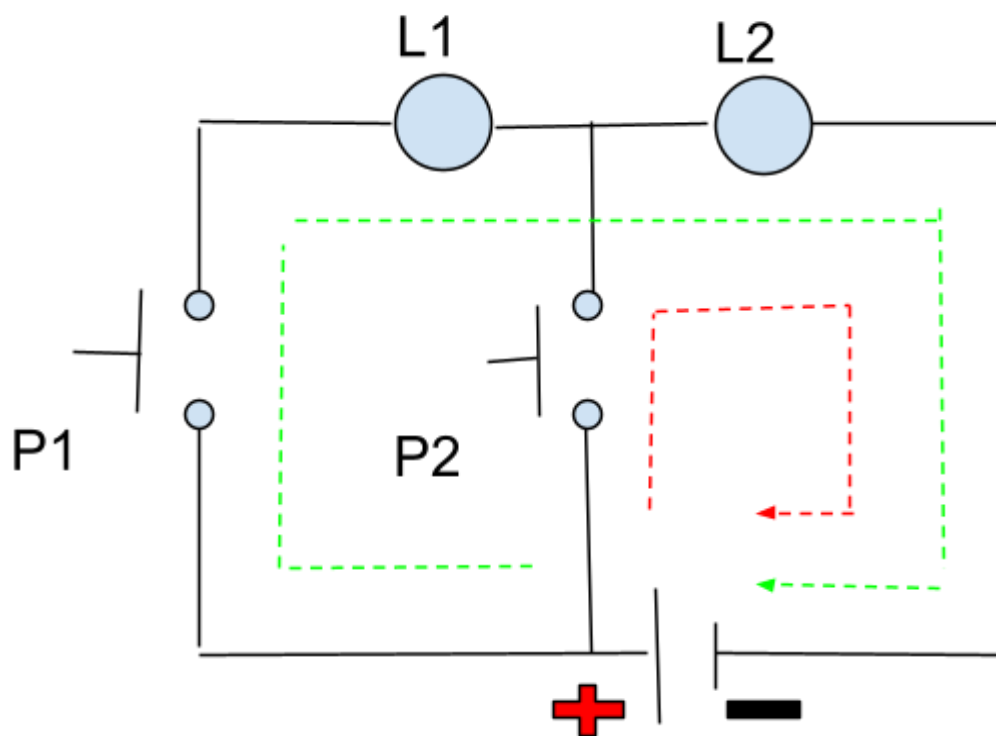
siempre girará más rápido la polea pequeña (en una bici gira más rápido el piñón que el plato)

nº5

gato elevador para levantar vehículo, tornillo de banco del taller, puerta deslizante, gato o sargento, bigotera, prensa

[ejemplos de mecanismos husillo-tuerca](#)

nº6

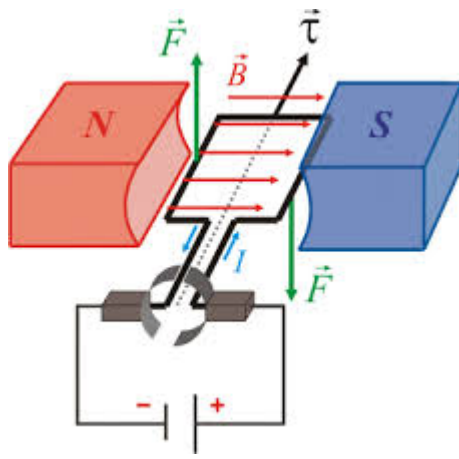


Al pulsar P1 se cierra el circuito por L1 y L2 (línea verde) encendiéndose ambas
Al pulsar P2 se enciende solamente L2 (línea roja)

La corriente circulará desde el polo positivo al negativo siempre que el circuito esté cerrado

nº 9

al cambiar la polaridad en las bornas del motor cambia el sentido del campo magnético generado en el bobinado y por tanto se cambia el sentido de giro del motor

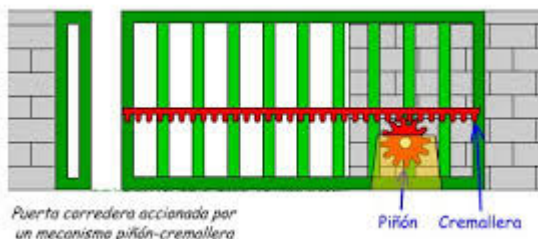


nº 10

se trata de realizar algunos dibujos que definan algún tipo de máquina que gire, puede ser una atracción de feria (tio vivo, etc)

nº 11

es un mecanismo piñón-cremallera cuya función es convertir un movimiento circular en lineal. Un ejemplo es el mecanismo de dirección de un automóvil que al girar el volante se consigue el movimiento de las ruedas, la cancela de entrada al Instituto, un tren cremallera



Recursos sobre mecanismos

https://www.edu.xunta.gal/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1464947673/contido/51_pincremallera.html