

FICHA

CIRCUITOS DE

COMANDO Y

DE POTENCIA

NOMBRE Y APELLIDO:

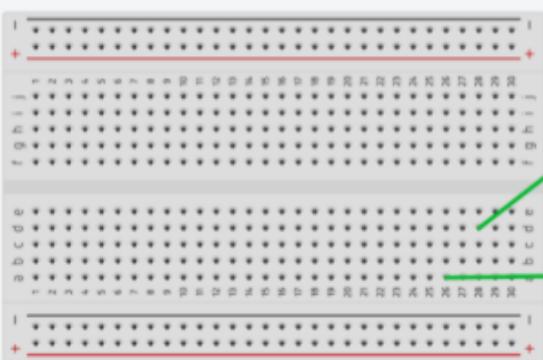
CURSO:

FECHA:

¿ENCIENDE O NO ENCIENDE?



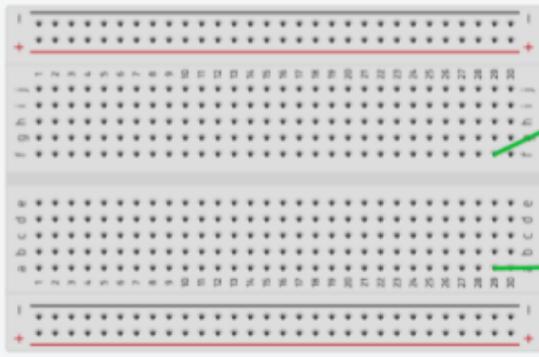
Hacé el circuito de la figura e indicá en cada caso si enciende o no la lámpara.



1

¿Enciende?

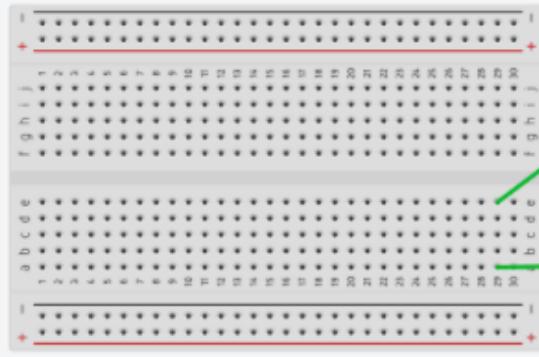
Sí No



2

¿Enciende?

Sí No



3

¿Enciende?

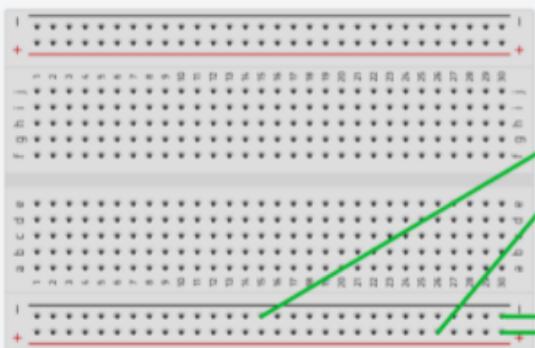
Sí No

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

4



¿Enciende?

Sí No

SI TE ACOSTUMBRÁS A CONECTAR EL POSITIVO Y NEGATIVO A LAS FILAS DEL BORDE VAS A OPTIMIZAR EL USO DEL PROTOBOARD Y PODRÁS CONECTAR MUCHOS COMPONENTES.



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

HACÉ TU PROPIO ELECTROIMÁN

Acá tenes un [video](#) que te va a ayudar a construir un poderoso electroimán. Cuantas más vueltas le dés al bobinado, más potencia tendrá tu imán. Probá luego atraer clips, tornillos, pequeños clavos. Todo un imán, hecho por vos.

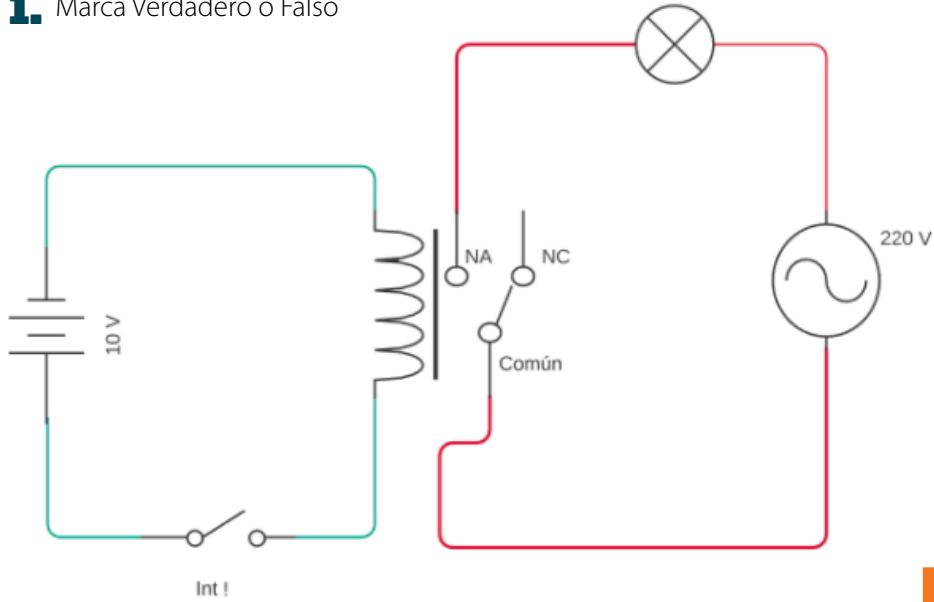


CAJA DE HERRAMIENTAS

[Video del funcionamiento del relé y los circuitos de comando y de potencia.](#)



1. Marcá Verdadero o Falso



V	F
El circuito verde es el de comando	
El contacto NC se llama así porque está "Normalmente Cerrado"	
El contacto NA solo deja pasar corriente cuando el relé se activa.	
La lámpara está en el circuito de comando	
No puedo agregar lámparas en el circuito de comando	
Puedo agregar lámparas en el circuito de comando para usarlas de testigo de acciones en el circuito de potencia	
El circuito de comando siempre debe llevar baja tensión	

NOMBRE Y APELLIDO:

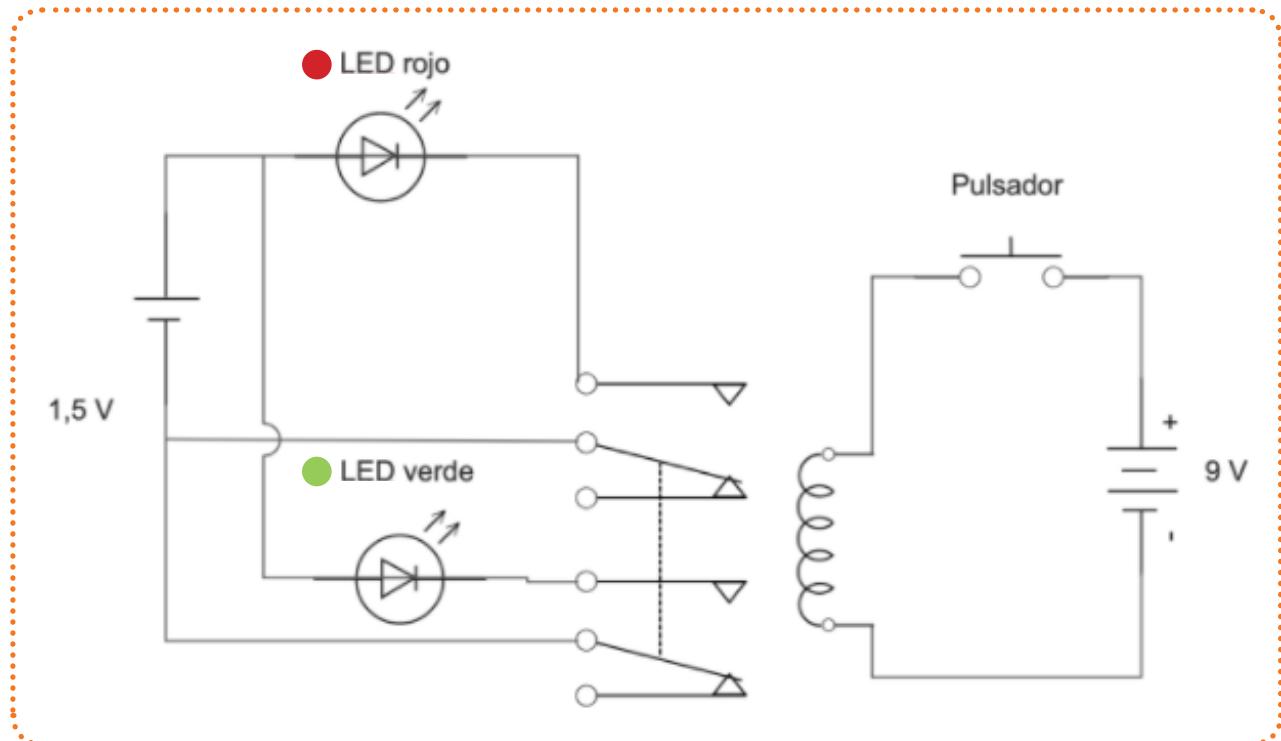
CURSO:

FECHA:

PREGUNTAS SOBRE RELÉS



¿Podrías explicar qué hace el siguiente circuito?



¿Se podría haber hecho el mismo efecto usando un solo juego de contactos del relé?

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

¿Te animás a agregar dos LED más, uno azul y uno blanco, que se comporten de la misma manera, (es decir que se apague uno cuando está prendido el otro)? Usá otro pulsador y otro relé para activar este nuevo juego de LED. Dibujá el circuito resultante.



¡AYUDA!

Si necesitás ayuda podés
guiarte mirando el
siguiente video.

