

El método científico

Identificación de variables

1. Decides llevar a cabo un experimento en el que riegas 4 orquídeas con agua salada, cada una de las orquídeas recibe diferentes **concentraciones** de sal en el agua. Una quinta orquídea recibe agua dulce. Después de dos semanas se mide la altura.

Variable dependiente:

Variable independiente:

Grupo de control:

2. Tres bonsáis están encerrados en un invernadero con niveles diferentes de humedad, un cuarto bonsái está plantado fuera del invernadero, la altura de los bonsáis se mide una vez a la semana.

Variable dependiente:

Variable independiente:

Grupo de control:

3. Queremos observar el tiempo que un avión de papel se mantiene el aire **en función del** peso, para ello lanzamos desde una posición determinada un avión de papel, luego añadimos un clip en la parte posterior y calculamos cuanto tiempo vuela, luego añadimos un segundo y un tercer clip y repetimos el experimento.

Variable dependiente:

Variable independiente:

Grupo de control:

4. Queremos saber cuanto tarda un osito de gominola en disolverse en vinagre, para ello compramos 4 vinagres de diferente **concentración y pureza**. En cuatro vasos de plástico añadimos los diferentes ositos y además añadimos un quinto vaso con agua pura. Añadimos los ositos y medimos.

Variable dependiente:

Variable independiente:

Grupo de control:

5. Quieres saber cuantos 'toques' puedes darle a una pelote, para ello compras una pelota de tenis una de voleibol y una de futbol. Cuentas cuantos segundos esta en el aire.

Variable dependiente:

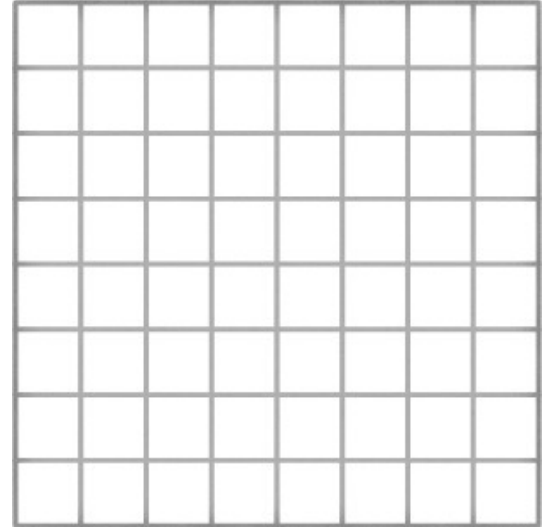
Variable independiente:

Presenta algún fallo el experimento:

Datos experimento 1

	Concentración	Altura
Planta 1	10 g / l	30 cm
Planta 2	20 g / l	40 cm
Planta 3	30 g / l	50 cm
Planta 4	40 g / l	60 cm
Planta control	0 g / l	5 cm

1. Representa la grafica
2. Añade una conclusión



Datos experimento 3

El avión pesa 30 gramos y cada clip 5 gramos

	peso	Tiempo
Avión 1		10 s
Avión + 1 clip		15 s
Avión + 2 clip		20 s
Avión + 3 clip		25 s

1. Representa la grafica
2. Añade una conclusión

