

Modelo de balance calórico de helada radiativa

Ana Laura Diedrichs

febrero, 2015

El descenso térmico que caracteriza una noche de helada está determinado por un balance calórico negativo del entorno. Intervienen varias causas de pérdida del calor del sistema que denominaremos como flujos salientes o entrantes cuya unidad es W/m^2 (watts por metro cuadrado).

Los elementos que componen el balance calórico están determinados por la ecuación fundamental que describe el proceso:

$$Q_G + SH + LH + Q^* = 0$$

En las noches de heladas el ambiente se enfría, ocasionando que el suelo pierda el calor adquirido durante el día gracias al sol. El flujo por conducción en el suelo (Q_G) es el flujo de energía desde el subsuelo a la superficie (positivo) y viceversa (negativo). Este flujo de calor por conducción del suelo se puede cuantificar usando la ley de Fourier, que indica que el calor Q_G es proporcional al gradiente de temperatura (primera ley de conducción del calor): $Q_G = -k * Area * \Delta T$. La constante k es la conductividad térmica del suelo.

El flujo de calor sensible SH está asociado a la diferencia de temperatura que existe entre la temperatura a nivel de superficie y la temperatura a nivel de aire. Su valor es positivo si la energía fluye desde el aire hacia la superficie y negativo en caso contrario. Se calcula como

$$SH = C_H * \bar{W} * (\bar{T} - T_G)$$

, siendo W la velocidad promedio del viento, T la temperatura a nivel del aire, T_G la temperatura a nivel del suelo, y C_H es un coeficiente que en condiciones de estabilidad puede variar entre 10^{-3} a $5 * 10^{-3}$

El flujo de calor latente (LH) está asociado con los cambios de fase del agua, es decir, cuando hay evaporación o condensación sobre la superficie del suelo. Se calcula como

$$LH = C_E * \bar{W} * (\bar{q} - q_G)$$

, siendo q la humedad del aire, q_G la humedad relativa a nivel del suelo, y C_E un coeficiente de estabilidad similar a C_H .

El flujo por radiación neta (Q^*) considera la suma de la radiación emitida/recibida en los dos rangos espectrales: radiación de onda corta (SW) y radiación de onda larga. Durante una noche de helada, dada la ausencia de radiación solar, la ecuación se simplifica considerando sólo la radiación de onda larga.

$$Q^* = LW \downarrow - LW \uparrow$$

$LW \downarrow$ es el flujo de onda larga que el suelo recibe y es emitida casi en su totalidad por toda la atmósfera, dependiente de la temperatura, humedad y cobertura nubosa. Las nubes juegan un papel muy importante durante la noche ya que modulan la temperatura de la superficie mediante la emisión radiación infrarroja.

$LW \uparrow$ representa el flujo de radiación de onda larga emitida desde la superficie terrestre hacia la atmósfera por lo que depende de la temperatura del suelo y su emisividad. Interesa señalar que es responsable del calentamiento y enfriamiento del aire, debido a que el aire no absorbe la radiación solar por ser de onda corta, pero sí absorbe la del suelo que es onda larga. Está regida por la ley de Stefan-Boltzmann $LW \uparrow = \epsilon * \sigma * T^4$, donde ϵ es el coeficiente de emisividad del suelo, $\sigma = 5.67 * 10^{-8} \frac{J}{m^2 s K}$ la constante de Stefan-Boltzmann y T la temperatura en grados Kelvin.

CONSIDERACIONES DEL MODELO

- La capacidad térmica y emisividad del suelo no variará con el tiempo.
- Se considera una superficie delgada en la interface suelo - atmósfera de manera que no tenga masa ni capacidad calorífica, de manera que los flujos que entran y salen de calor de esta superficie se compensen según la ley de conservación de energía.
- la temperatura del suelo variará linealmente con el tiempo
- se simularán 100 unidades de tiempo
-

```
#library(deSolve)

parameters <- c(e=0.7) # <--- e emisividad, k constante termica, h humedad
state <- c(P_t = 10) # <--- población inicial de 10 personas
times <- seq(0, 10, by = 1) # <--- simulamos tan sólo 10 tiempos

BalanceCalorico<-function(t, state, parameters) {
  with(as.list(c(state, parameters)),{
    # rate of change
    P_t1 = k * P_t

    list(c(P_t1))
  }) # end with(as.list ...)
}
```