INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO
Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia

Periodo	4	Semanas 5-6	Fecha	MES	OCTUBRE	DÍA	19-29	AÑO	2021
Educador:	Lila Milanés, Ana Lucia Serna, Leidy Pedraza, Gladys Álvarez			Áreas: CIENCIAS NATURALES					
Grado:	2	OBSERVACIONES: Copia en tu cuaderno de ciencias y realiza las actividades							

OBJETIVO:

Identificar algunos inventos colombianos para promover el espíritu investigativo.

Base conceptual 1: INVENTOS COLOMBIANOS

Entre los principales tenemos:

Audífonos irrompibles HeadFoams – Juan David Galindo

Juan David Galindo, estudiante de la Universidad Icesi de Cali, desarrolló los audífonos irrompibles denominados HeadFoams. Consiste en unos audífonos que resisten a los tratos bruscos a los que son sometidos, se pueden estirar y doblar sin el riesgo de romperse. El material que más se ajustaba era el etilvinilacetato (EVA) con el fin de que el producto se dejará manipular como una goma.

Base conceptual 2: *Marcapasos artificial externo con electrodos internos – Jorge Reynods*

El marcapaso

Fue un aparato gigante que la persona tenía que llevar consigo fuera de su cuerpo, como un accesorio más. Gracias a que la teoría ya existía para la época, el Colombiano ingeniero electrónico Jorge Reynods, inventó el primer marcapasos intravenoso del mundo en 1958. Ahora estos artefactos son del tamaño de una caja de fósforos y son usados por más de 48 millones de personas alrededor de todo el mundo.

Base conceptual 3: *Robot para desactivar minas antipersonas – Universidad Javeriana*

Elaborado en la Universidad Javeriana, Arcadio es un robot que fue elaborado para detectar explosivos y desactivarlos. Es manejado por una persona a través de un computador portátil a la distancia y tiene un brazo computarizado inteligente. Su función principal es ayudar en el proceso de limpieza de minas anti persona en el territorio nacional sin poner en riesgo la vida de una persona.

ACTIVIDAD.

1. **Piensa en un invento que te gustaría que fuera creado, elabora el dibujo y escribe el nombre que le pondrías.**