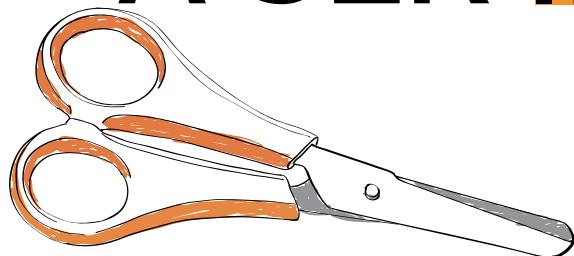


Por: Marcela Rendón Muñoz. Revista Ingenio

Taller JUGUEMOS A SER INVENTORES



¿S abías que los grandes inventos de la humanidad son producto de pequeños proyectos que los inventores fueron mejorando cada día? Un ejemplo de ello es el teléfono. Este invento tan útil en nuestros días ha tenido varias transformaciones que no te alcanzas a imaginar, pues, en sus inicios estaba compuesto únicamente por un emisor, un receptor, un único cable de conexión y un imán. No obstante, en la actualidad los teléfonos son cada vez más completos, incluidos los celulares que ahora pueden remplazar las funciones de un computador.

Estos grandes inventos fueron idea de una persona como tú o como yo. Por esto Ingenio te invita a llevar tu imaginación al punto máximo y crear un proyecto que pueda convertirse en un futuro invento. En esta oportunidad jugaremos a ser inventores tal como Phineas y Ferb o Isaac Osorio, el protagonista de una de las historias publicadas en la revista Ingenio. Puedes leer el artículo en el volumen 3 # 2 de Ingenio.

Público: niños entre 7 y 12 años

Ilustraciones: Juan Guillermo Suárez Ruiz



Materiales:

- Cartulinas tamaño carta de varios colores
- Tijeras
- Pegante
- Lápices
- Marcadores de colores
- El Vol. 3 # 2 de la revista Ingenio

Desarrollo del taller:

Leer el artículo "Creando el super morral" del volumen 3 # 2 de la revista Ingenio. Mientras vas leyendo piensa en qué le preguntarías al investigador de este proyecto. Ahora, deja volar tu imaginación. ¿Qué objeto te gustaría crear con el fin de mejorar la calidad de vida de las personas? Plasma tu idea y con las cartulinas y demás materiales crea y diseña el invento que consideres necesario para la humanidad.

Tómale una foto a tu invento y envíala a revista.ingenio@upb.edu.co



Ilustración: Daniel Merino Correa