

CURSO DE USO Y MANEJO DE EXTINTORES



MÓDULO 2: AGENTES EXTINTORES

2.1 Polvos Químicos Secos

Los polvos químicos secos deben reunir una serie de condiciones establecidas en las diferentes normas nacionales sobre agentes extintores.

Los polvos químicos secos, no deben ser tóxicos, ni corrosivos, no deben aglomerarse, ser resistente a la humedad, tener resistencia eléctrica, ser compatible con uso de espumas.

→ Tipos de polvos químicos

1. Polvos Multi – Propósitos

CLASE : A. B. C.

- **Compuesto :** Fosfato Mono amonio.
Sulfato Mono amonio.



Fosfato Monoamónico

2. Polvos Convencionales

CLASE : B.C.

- **Compuesto :** Bicarbonato de Sodio.
Bicarbonato de Potasio.



Bicarbonato de Sodio

3. Polvos Especiales

CLASE : D.

- **Compuesto:** Cloruro de Sodio.
Carbonato de Sodio.
-Compuestos de Grafito.



Cloruro de Sodio

2.2 Extintores a Base de Gas

Los gases extintores

- Dióxido de carbono (CO_2)
- Agentes halogenados
- Halon 1301 bromotrifluorometano (CBrF_3)

→ Dióxido de carbono

El dióxido de Carbono es un gas inodoro, no corrosivo, incoloro, no conduce la electricidad y es 40 veces más pesado que el aire.



Extingue: Reduciendo la concentración de oxígeno en el aire.

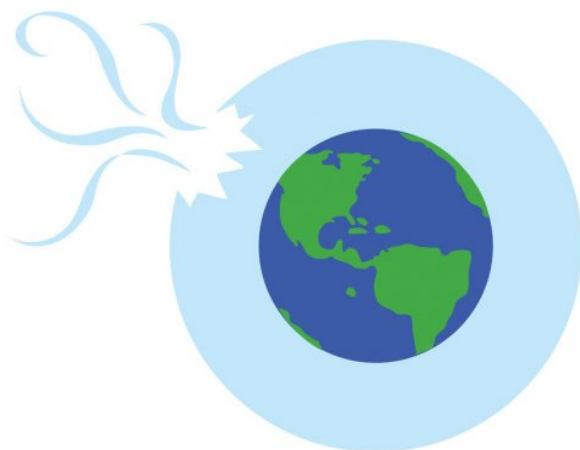
El CO_2 no enfría, no es recomendable usarlo en lugares donde existan corrientes de aire.

Al aplicarlo hay que proceder con precaución ya que el operador se debe aproximar al fuego, debido que su alcance no supera los 2,5 m.



2.3 Agentes Halogenados

Los agentes halogenados, son extintores de excelente calidad, pero por tener compuestos que deterioran la capa de OZONO . Se están dejando de usar en todo el mundo, ya que existe un tratado internacional sobre la materia, se recomienda el reemplazo de los extintores existentes por extintores de **dióxido de carbono**.



2.4 Agentes a Base de Espuma

Se caracterizan por ser agentes extintores de la Clase B, se usan para la extinción de combustibles, que son más livianos que el agua o tienen el mismo peso específico, así mismo combustibles miscibles en agua.

