



IMAGINARIO

Museo Interactivo



NOSOTRXS

El Museo Interactivo de Ciencia, Tecnología y Sociedad “Imaginario”, cuenta con diversos programas que buscan impulsar acontecimientos e iniciativas que protagoniza la comunidad en la promoción y difusión de la cultura, la educación continua no formal y el mejoramiento de la alfabetización científico-tecnológica.

El Museo ofrece: visitas guiadas en exposiciones permanentes, abiertas al público y a las escuelas; exposiciones temporales incorporadas a las muestras permanentes; talleres y laboratorios para estudiantes de todos los niveles y talleres y laboratorios de capacitación docente.

“Imaginario” se propone ser más que un museo, ya que su objetivo es establecer fuertes lazos con la comunidad (vecinxs, estudiantes, empresas, ONGs y otras organizaciones) e incentivar el interés por el saber de una forma innovadora y efectiva.

El equipo del Museo está integrado por docentes, personal nodocente y estudiantes de la UNGS.

CÓMO LLEGAR



ROCA 850 ESQ. MUÑOZ, SAN MIGUEL

MUESTRAS

Muestras permanentes

Está compuesta por las salas:

- Noria y Aparejos
- Óptica
- Electricidad
- Acceso al hábitat
- Energía



SALAS

SALA DE MECÁNICA

Poleas y Aparejos

La interacción con poleas y aparejos para levantar bolsas de arena nos da la oportunidad de conversar sobre los conceptos de fuerza, trabajo, transmisión de energía y sus aplicaciones. En la actualidad se pueden encontrar estos dispositivos en muchos mecanismos que usamos cotidianamente.

Noria Humana

Las norias se usaban para sistemas de molienda, elevación de agua y telares. En este módulo interactivo se trabajan las distintas formas de energía; cinética, potencial, eléctrica, lumínica, calórica, son algunas de ellas. El objetivo es discutir los conceptos de fuerza, transmisión (o transformación) de energía, sus distintas expresiones y sus aplicaciones.

Levitador de Bernoulli

Una de las leyes fundamentales que explican el movimiento de los fluidos es el teorema de Bernoulli. Este resultado relaciona un aumento en la velocidad de flujo con una disminución de la presión. Durante la exploración de este módulo interactivo descubriremos cómo esta relación se vincula con el vuelo de los aviones.

SALA DE ÓPTICA

Túnel de Luces

En este módulo las imágenes de las lámparas se multiplican generando una apariencia de túnel, recurso usado muchas veces en el cine. Intentaremos desentrañar el misterio y explicar, desde la óptica, el fenómeno observado.

Caleidoscopio

En nuestra versión ampliada del caleidoscopio tradicional, podés ver tu imagen reflejada tantas veces como puedas contar. Este caleidoscopio gigante consta de tres espejos planos que forman un triángulo equilátero y su objetivo es comprender fenómenos relacionados con la reflexión de la luz. Nos meteremos dentro a ver qué pasa, observaremos y contaremos nuestras propias imágenes tratando de explicar esta extraña multiplicación.

Espejos Cóncavo y Convexo

Alguna vez nos hemos visto reflejados en los lados de una cuchara de metal o en una pava. Los espejos convexos y los cóncavos también reflejan tu imagen, pero tal vez te veas de cabeza, más pequeño o más grande. Vení a descubrir qué sucede con nuestras imágenes corporales en estos espejos y su relación con las comunicaciones satelitales, sistemas de seguridad y la astronomía.

Holograma

Uno de los sistemas para observar los hologramas es el sistema holográfico a 4 caras, que se conoce como pirámide holográfica, se trata de 4 proyecciones que muestran el objeto en cuestión que con un prisma piramidal se reúnen y forman una única imagen en 3D. Podemos observar la imagen flotando en medio del prisma con un efecto de 360°.

Mezclador de caras

En este dispositivo se combinan la refracción y reflexión de la luz. Se trata de un vidrio con una lámina de "polarizado", a cada lado del vidrio se coloca un foco al que se le puede graduar la intensidad de la luz que emite. Lo que ocurre es que al sentarse una persona de cada lado del "espejo" ambos ven su cara "mezclada" con la del otro. Lo interesante es ir probando cómo cambia la imagen que cada uno ve dependiendo de la intensidad de la luz de cada lado.

Luces de colores

Este dispositivo permite experimentar con luces de colores y sus mezclas. Veremos que la luz blanca está formada por todos los colores. Normalmente vemos nuestra sombra y la de todos los objetos color negra, esto es así porque en general estamos iluminados por luz del sol o luz artificial, blanca en ambos casos. Esto cambia cuando experimentamos con las tres lámparas de color de este dispositivo.



SALA DE ELECTRICIDAD

Generador de Van der Graaf

En la sala donde se encuentra el generador de Van der Graaf el público visitante experimentará y conversaremos sobre los conceptos de carga eléctrica, electroestática y carga de materiales por fricción reconociendo estos fenómenos en la vida cotidiana.

Esfera de plasma

La interacción con una esfera de plasma nos permite conversar sobre uno de los estados de la materia menos conocidos. Si además la cubrimos con papel de aluminio o le acercamos un tubo fluorescente la experiencia se enriquece aún más.

SALA ACCESO AL HÁBITAT

Del otro lado del muro

Mediante un juego de roles se abordarán problemáticas referidas al acceso al hábitat y las disputas entre diferentes actores en el territorio. El escenario lúdico planteará situaciones y posiciones que encarnará el público visitante con el fin de resolver ciertos problemas. Los muros, físicos y simbólicos, son una oportunidad para repensar derechos y prejuicios.

SALA ENERGÍA

Muestra sobre fenómenos energéticos

A partir de la manipulación de seis dispositivos interactivos se discute sobre distintos tipos de energía, su generación, usos y relación entre ellas. También discutiremos sobre las transformaciones entre unas y otras.

TALLERES

RECICLADO DE PAPEL

En este taller invitamos al público visitante a reciclar papel artesanalmente. Conversaremos sobre la importancia de reutilizar y reciclar materiales de descarte y los beneficios que esto representa al ambiente.

COHETES DE AGUA

Los visitantes construirán sus propios cohetes con materiales de uso cotidiano que luego serán lanzados utilizando agua y un inflador para su propulsión. Te sorprenderás de lo alto que puede llegar este cohete casero.

QUÍMICA

Pasta de dientes de elefantes (catalizadores)

El agua oxigenada se descompone de manera espontánea formando agua y oxígeno. Sin embargo, bajo ciertas condiciones, esta reacción es suficientemente lenta como para permitir la comercialización del producto. Para conversar sobre estas cuestiones se realizará una experiencia demostrativa en que se acelerará la descomposición del agua oxigenada de manera tal que se produzca algo parecido a la pasta que un elefante podría usar para lavarse los dientes.

Pilas

En este taller, con ayuda de la química, armaremos distintas pilas y comprenderemos mejor su funcionamiento. ¿Te animás a experimentar una reacción química? ¿Querés armar junto con nosotros una pila de Daniell y una de Volta? Discutiremos sobre el impacto ambiental que tiene el uso de las pilas y si esto debe preocuparnos.

ÚLTIMA DICTADURA CÍVICO-MILITAR

Identidad

Se invitará al público visitante a armar rompecabezas en los que se forman imágenes de una huella dactilar y la silueta de una persona. Conversaremos sobre las relaciones entre estas imágenes y la identidad y cómo la silueta remite a una “re-presentación” de los desaparecidos. Luego, se conversará sobre qué fue la última dictadura cívico militar, cuáles fueron sus consecuencias en relación con la cuestión de la identidad y las continuidades que reconocen en el presente, haciendo hincapié en la búsqueda de Abuelas de Plaza de Mayo.

Un bolso

A partir del hallazgo de un bolso que, luego se sabrá, pertenece a una mujer de los años 70 y ante la imposibilidad de encontrar a su propietaria, se propondrá que el grupo revise los objetos que están dentro del mismo. Será a través de cada uno de estos objetos que se intentará profundizar en ciertas cuestiones centrales para pensar la última dictadura cívico militar. Además, se buscará desafiar representaciones colectivas acerca de la mujer y, en particular, de sus roles y características en los años 70.

VIOLENCIA DE GÉNERO

Juego de la calle y acoso

A partir de un desafío al estilo “Juego de la oca”, los casilleros proponen situaciones que permiten pensar en las diferencias que se postulan para el uso del espacio público para los varones y las mujeres. Revisaremos la idea de qué son los “piropos” y reflexionaremos sobre cómo se constituyen en una forma de acoso en la vía pública. Se propone discutir, repensar y desarmar ideas previas para comprender al fin que el acoso callejero es una de las formas más naturalizada, invisibilizada y legitimada de violencia contra las mujeres.

No te mueras por mí

Tomadas de una publicación peruana que lleva el mismo nombre, esta actividad recopila “cartas de amor” y da cuenta del derrotero de esa relación afectiva: la violencia física seguida de asesinato, es decir, un femicidio. Mediante la lectura de estas cartas, se buscará problematizar los mitos del amor romántico y volver a pensar en modos, reglas, contratos de amor sin violencia.

Reproduce sexismo

La música nos provee de un enorme repertorio de poesía y metáforas así como de prejuicios y mandatos al menos discutibles. Se propondrá volver a escuchar canciones conocidas para el público visitante pero con oídos más atentos para pensar las relaciones afectivas y la construcción del concepto amor.

Ovillo de lana

Mediante una dinámica de participación grupal y juego de rol, se habilitará una conversación en torno a los vínculos socio-afectivos de las mujeres y cómo las relaciones (de pareja) violentas acorralan hasta cortar esos lazos vitales y provocan encierro y aislamiento en las mujeres.

VÍAS DE COMUNICACIÓN

 11 6926-4042

 /museoimaginario

 /museoimaginario

 /imaginarioungs

 Museo Imaginario UNGS