



## **Muestras**

\*Muestra permanente

Está compuesta por las salas:

- Noria y Aparejos
- Óptica
- Electricidad
- Recursos Naturales
- Acceso al hábitat

\*Muestra temporaria hasta 10 de marzo 2020

Circularia. Exhibición itinerante de círculos y esferas que nos rodean.

## **SALA DE NORIA Y APAREJOS**

### **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 adentro a ver qué pasa, observaremos y contaremos nuestras propias imágenes tratando de explicar esta extraña multiplicación.

### **Espejos Cóncavo y Convexo**

Muchos de nosotros 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 les visitantes experimentarán y conversaremos sobre los conceptos de carga eléctrica, electrostática 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 DE RECURSOS NATURALES**

### **Juego de las energías**

Este juego de mesa presenta la posibilidad de conocer la matriz energética nacional. A partir de allí se dará lugar a la reflexión acerca de las fuentes de energía, de la dependencia energética de fuentes no renovable, las ventajas y desventajas de las llamadas "energías limpias". Hipotetizar modelos alternativos evaluando el impacto ambiental es uno de los propósitos.

### **Huella Hídrica**

Todos los objetos de la vida cotidiana tienen relación con el consumo de agua. A partir de esta premisa les visitantes ubicarán algunos elementos bajo una escala creciente de



litros consumidos. Esta acción es disparadora de la reflexión, del acercamiento al concepto de *huella hídrica* y a la relación entre consumo e impacto ambiental.

### **Compost**

Una observación detallada, directa o con instrumentos como lupas, permite la indagación sobre el concepto de suelo. Los organismos que viven en la tierra invitan a repensar la importancia de los insectos, del compost y de la agricultura libre de tóxicos. Tomar contacto con la tierra es una invitación a valorarla.

### **ACCESO AL HÁBITAT**

#### **Sala: 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 encarnarán los visitantes con el fin de resolver ciertos problemas. Los muros, físicos y simbólicos, son una oportunidad para repensar derechos y prejuicios.

#### **Sala: Mi pequeña ciudad**

La exploración lúdica del espacio recreado como una ciudad posibilita vivenciar la experiencia de la ciudadanía. Los visitantes recorrerán tres rincones (hospital, escuela y supermercado), además de una plaza en el centro y un colectivo que puede circular. Los niños identificarán en la conversación los ámbitos públicos y privados, las instituciones y la idea de derecho a la ciudad.

### **Talleres**

Última Dictadura Cívico-Militar:

- Muestra *Nunca más* de León Ferrari
- Identidad
- Un bolso

Violencia de género:

- Ovillo de lana,
- Juego de la calle y acoso callejero,
- No te mueras por mí.
- Reproduce sexismo.

Cohetes de agua

Reciclado de Papel

Química:

- Pilas
- Slime (polímeros)
- Pasta de dientes de elefantes (catalizadores)

### **ÚLTIMA DICTADURA CÍVICO MILITAR**

#### **Muestra *Nunca más* de León Ferrari**

Este taller utiliza la muestra “Nunca más” del artista León Ferrari. La misma se inscribe dentro de la rama del arte conceptual y a través de ella proponemos que los visitantes discutan y reflexionen sobre temas vinculados a la última dictadura militar, entre los que pueden aparecer: las desapariciones forzadas de personas, el papel del Estado, los medios de comunicación, las semejanzas y diferencias entre la última dictadura cívico



militar argentina y el nazismo, la tortura de personas, el rol del Poder Judicial, entre otros.

### **Identidad**

Se invitará a les visitantes 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 les visitantes pero con oídos más atentos para pensar las relaciones afectivas y la construcción del concepto amor.

### **Ovillo:**

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.



## **COHETES DE AGUA**

Les 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.

## **RECICLADO DE PAPEL**

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

## **QUÍMICA**

### **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.

### **Slime (polímeros)**

En este taller aprenderemos qué es un polímero de manera divertida y asombrosa. Fabricaremos y jugaremos con nuestro propio "slime". También conoceremos un poco más sobre las propiedades de los polímeros.

### **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.