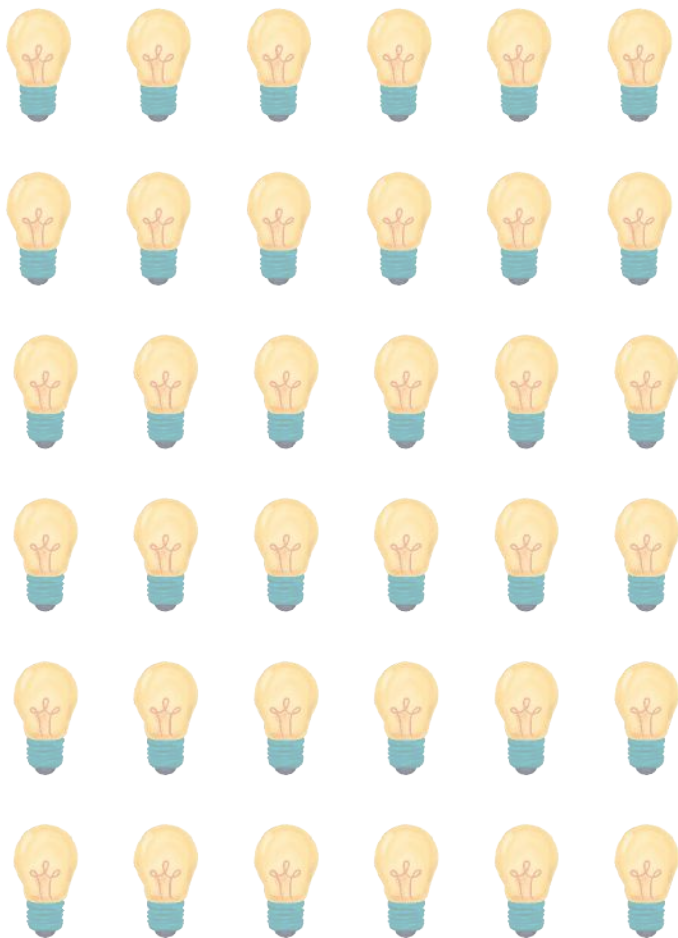


Glosario

Experiencia ¡Ajás!



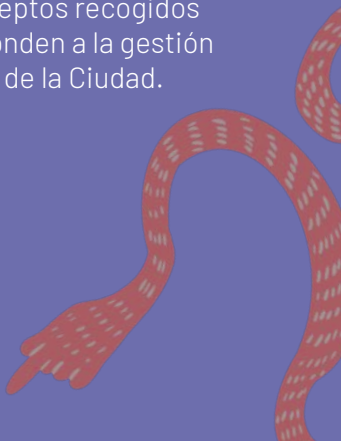


Glosario

Experiencia ¡Ajás!



Para comprender el mundo de los museos, es fundamental conocer la terminología relacionada con el trabajo de estos espacios. Este glosario se propone como una herramienta educativa para ser utilizada en el aula y el museo y, de ese modo, enriquecer los aprendizajes en relación a la educación, el arte, la ciencia y la memoria social. Conocimientos que ayudan a las y los estudiantes a poner en valor los aportes que hacen los museos como testigos de la historia, imaginar otras formas de existir en el presente y esbozar o crear juntos el futuro. Estimado lector o lectora, debes considerar que los conceptos recogidos a continuación corresponden a la gestión de la Fundación Museos de la Ciudad.



Bobinadora:

Es una máquina industrial diseñada para enrollar el hilo de forma ordenada y precisa sobre una bobina. Este proceso es crucial en la industria textil, ya que garantiza que el hilo esté listo para ser utilizado en las siguientes etapas de producción, como el tejido o el bordado.

Colección:

Proceso fundamental en la industria textil que consiste en preparar las fibras para el hilado.





Enfoque STEAM:

Describe, a través de diversas áreas del conocimiento (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas), cómo funciona el mundo que nos rodea. En el museo interactivo se conecta la ciencia con el mundo real mediante diferentes experiencias.

Experimento:

Es una acción o procedimiento que se realiza con el objetivo de observar y analizar un fenómeno del entorno (físico, químico, biológico o social), ya sea para comprobar una hipótesis (suposición o idea), descubrir algo nuevo o simplemente satisfacer la curiosidad.

Experimentos ¡Ajás!:

Una serie de actividades prácticas diseñadas para facilitar la comprensión de fenómenos físicos a través del uso de materiales cotidianos. Los experimentos son de corta duración y su ejecución es sencilla.

Hiladora:

Herramienta para el proceso de hilatura que se realiza principalmente en fábricas. Estas máquinas pueden ser de diferentes tipos y tamaños, pero todas cumplen la misma función: tomar las fibras cardadas (preparadas para el hilado) y convertirlas en un hilo continuo.



Huso:

Es una herramienta tradicional utilizada para hilar fibras textiles.

Es un objeto alargado y delgado, generalmente de madera, que se va estrechando hacia los extremos.

Lizos:

Es una varilla o barra que atraviesa la urdimbre (los hilos que se extienden a lo largo del telar) y permite separar los hilos en grupos.

Máquina Goldberg:

Es un aparato que realiza una tarea muy simple de una manera extremadamente complicada y elaborada. En vez de hacer algo de forma directa y rápida, una máquina

de Goldberg utiliza una serie de pasos interconectados para lograr su objetivo final.

Máquinas simples:

Son herramientas básicas que nos permiten realizar tareas con menor esfuerzo.

Museo:

Es un espacio vivo, de encuentro, para generar conexiones, aprendizajes, que ponen en diálogo puntos de vista y prácticas diversas con respecto al ambiente, la naturaleza, las artes, las ciencias, la historia y otras temáticas de interés común. Es un lugar que investiga, conserva, propone, interpreta y exhibe los patrimonios



materiales e inmateriales de distintas culturas y comunidades.

Museo de sitio:

Es un espacio que, además de cumplir con las funciones tradicionales de un museo (investigar, conservar, interpretar y exhibir), se encuentra profundamente ligado a un lugar específico. Este lugar puede ser un sitio arqueológico, histórico, natural o incluso una comunidad con una identidad cultural particular.

Museo Interactivo de Ciencia:

Es un espacio museístico, donde se fomenta la exploración, la manipulación y la experimentación. El público es el protagonista para resolver retos y realizar experimentos.

Los dispositivos que se exhiben permiten el aprendizaje a través de estrategias de juego y experiencias sensoriales.

Patrón:

Es una plantilla o guía que se utiliza para cortar piezas de tela y así confeccionar una prenda de vestir o cualquier otro objeto textil.

Principios físicos:

Son las reglas básicas del universo que explican cómo funcionan las cosas a nuestro alrededor. Son las instrucciones que siguen todos los objetos, desde una pequeña mota de polvo hasta un planeta gigante. Explican cómo se comporta la materia (que es todo lo que tiene masa y ocupa

un lugar en el espacio) y la energía (que es la capacidad de realizar un trabajo o generar un cambio), y cómo interactúan éstas entre sí.

Prototipo:

Primera versión o un boceto de algo que queremos crear. Nos ayuda a comprobar si nuestra idea funciona como esperamos.

Telar:

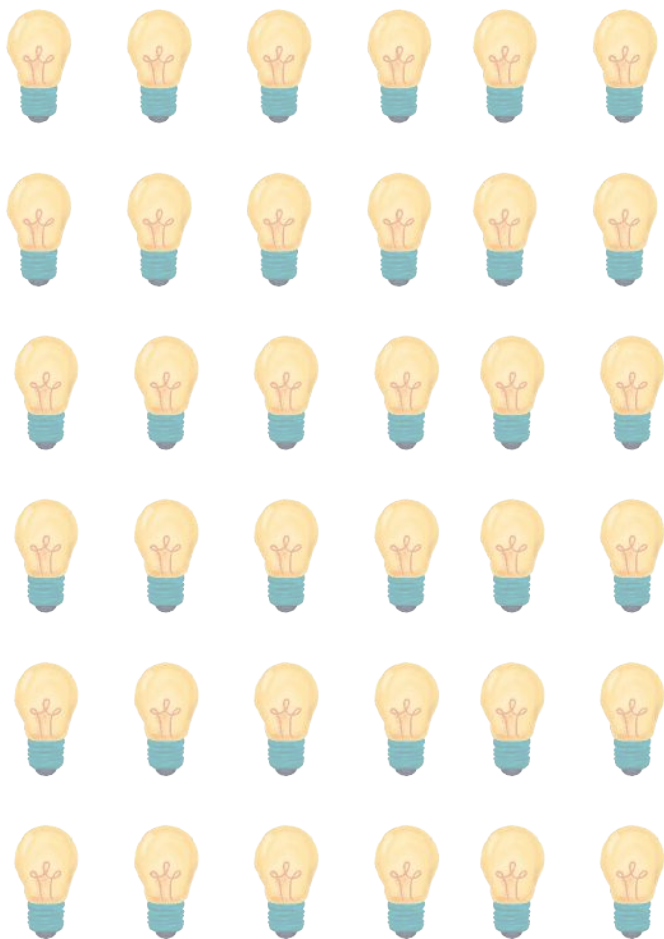
Herramienta o máquina que se utiliza para tejer, es decir, sirve para entrelazar hilos de forma ordenada y crear telas.



Urdimbre:

Es el conjunto de hilos longitudinales que se tensan en un telar y sirve como base en el proceso de tejido.





FMC

FUNDACIÓN
MUSEOS
DE LA
CIUDAD

hila

CONSEJO DE LA CIUDAD

mic
museo interactivo de ciencia

Quito renace.



Quito
Alcaldía Metropolitana