



00105 / 16

Universidad Nacional de Lanús

Lanús, 11 AGO 2016

VISTO, el Expediente N° 2076/16 correspondiente a la 6° Reunión del Consejo Superior del año 2016; y,

CONSIDERANDO:

Que, en el marco del financiamiento otorgado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva en la Convocatoria "Proyectos de Cultura Científica en el año 2012", el Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología – CICYT *abremate* llevó a cabo el proyecto N° II-030: *CIENCIA EN ACCIÓN*, correspondiente a la modalidad Producciones Audiovisuales de Divulgación Científica;

Que, para la UNLa., el Programa "*Ciencia en Acción*", implica tender puentes entre la comunidad y promocionar la cultura científica a través de caminos temáticos e interactivos que permitan el tránsito lúdico de los aprendizajes;

Que, el proyecto, cuyo objetivo fue contribuir a la alfabetización científica y la popularización del conocimiento científico-tecnológico, tuvo como resultado la realización de distintos *spots* publicitarios referidos a pequeños problemas científicos de la vida diaria, promovidos a través de la pregunta – *slogan* "¿Sabías qué?";

Que, la producción audiovisual compuesta por seis *spots* de un minuto de duración cada uno, aborda distintas temáticas científicas: fuerza y movimiento, luz y sonido, energía, electromagnetismo y biología, coincidentes con los recorridos de la sala interactiva del CICYT *Abremate*;

Que, cada uno de ellos, son presentados con la imagen animada de un niño que invita al espectador a conocer los módulos y comprender algún fenómeno en particular. Dicho material audiovisual, ha sido incorporado al conjunto de producciones del Centro, y constituye hoy día un material útil para la divulgación y la enseñanza de la ciencia;

Que, el video mencionado fue incorporado a la Muestra de la Sala del CICYT, debido a ello, surgió la inquietud del público escolar, de asignarle un nombre al personaje.

Que, por lo expuesto, la Secretaría de Ciencia y Tecnología conjuntamente con el Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología han presentado la propuesta del Concurso "Un nombre para el personaje animado del CICYT, *abremate*";

Que, dicho Concurso estará dirigido a escuelas de nivel primario, de carácter público y privado de la Provincia de Buenos Aires y los interesados podrán acercarse personalmente a nuestra institución, o a través de los medios de difusión que posee el Centro;

Que, en su 6° Reunión de 2016 el Consejo Superior ha tratado la mencionada propuesta y que la misma ha sido objeto de tratamiento específico

CENTE SUP  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

Lic. Rodolfo Chamorro  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

ANA MARIA JARAMILLO  
Rectora  
Universidad Nacional de Lanús



*Universidad Nacional de Lanús*

00105 / 16

por parte de su Comisión de Asuntos Jurídicos y Política Institucional y no se han formulado objeciones;

Que, es atributo del Consejo Superior normar sobre el particular, conforme lo establecido en el Artículo N° 31 del Estatuto de la Universidad Nacional de Lanús;


Por ello;

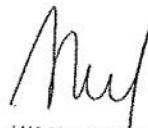
EL CONSEJO SUPERIOR  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LANUS  
RESUELVE:

ARTICULO 1º: Aprobar el Concurso "Un nombre para el personaje animado del CICyT, Abremate", cuyos objetivos, fundamentación, propuesta y formulario se adjunta en el Anexo de tres (03) fojas que se acompaña y forma parte de la presente resolución.

ARTICULO 2º: Regístrese, comuníquese y notifíquese en los términos del art. 40 del Reglamento de la Ley Nacional de Procedimientos Administrativos, aprobado por el Decreto N° 1759/72 (t.o. 1991). Cumplido, archívese.

  
VICENTE CUPÓ  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

  
Lic. Rolando Chamorro  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

  
ANA MARIA JARAMILLO  
Rector  
Universidad Nacional de Lanús



Universidad Nacional de Lanús

00105 / 16

ANEXO



CONCURSO "UN NOMBRE PARA EL PERSONAJE ANIMADO  
DEL CICyT *abremate*"

FUNDAMENTACIÓN

En el marco del financiamiento otorgado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva en la Convocatoria "Proyectos de Cultura Científica en el año 2012", el Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología – CICyT *abremate* llevó a cabo el proyecto Nº II-030: *CIENCIA EN ACCIÓN*, correspondiente a la modalidad Producciones audiovisuales de divulgación científica.

Para la UNLa., el Programa *Ciencia en acción*, implica tender puentes entre la comunidad y promocionar la cultura científica a través de caminos temáticos e interactivos que permitan el tránsito lúdico de los aprendizajes.

El proyecto, cuyo objetivo fue contribuir a la alfabetización científica y la popularización del conocimiento científico-tecnológico, tuvo como resultado la realización de distintos *spots* publicitarios referidos a pequeños problemas científicos de la vida diaria, promovidos a través de la pregunta –*slogan* "¿Sabías qué?".

La producción audiovisual compuesta por seis *spots* de un minuto de duración cada uno, aborda distintas temáticas científicas: fuerza y movimiento, luz y sonido, energía, electromagnetismo y biología, coincidentes con los recorridos de la sala interactiva del CICyT *abremate*. Cada uno de ellos, son presentados con la imagen animada de un niño que invita al espectador a conocer los módulos y comprender algún fenómeno en particular. Dicho material audiovisual, ha sido incorporado al conjunto de producciones

VICENTE CUPO  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

Lic. Rolando Chamorro  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

JANA MARIA JARAMILLO  
Rectora  
Universidad Nacional de Lanús



Universidad Nacional de Lanús

00 105 / 16

del Centro y constituye hoy día un material útil para la divulgación y la enseñanza de la ciencia.

#### PROPUESTA

El video arriba mencionado fue incorporado a la Muestra de la Sala del CicyT, Debido a ello, surgió la inquietud del público escolar, de asignarle un nombre al personaje. Con ese fin, hemos diseñado la presente convocatoria.

Se propone como **fecha de inicio** del mismo (una vez aprobado por el Consejo Superior de la UNLa.) **el 15 de agosto**, y como **cierre** de la convocatoria, **el 30 de octubre del corriente año**.

#### DESTINATARIOS

El Concurso estará dirigido a escuelas de nivel primario, de carácter público y privado de la provincia de Buenos Aires.

Los interesados podrán acercarse personalmente a nuestra institución, o a través de los medios de difusión que posee el Centro. Para participar se deberá completar un formulario indicando el nombre propuesto para nuestro personaje, la fundamentación de dicha elección, datos del curso y la institución educativa.

#### PREMIO

Para la elección del ganador, se convocará a un jurado - integrado por autoridades de la UNLa.-, que elegirá a la escuela ganadora del concurso, a la que se le otorgará una mención, y un Kit Pedagógico - Científico consistente en una Caja de Ludoteca, diseñada y realizada en el CICYT *abremate*.

  
VICENTE CUPPO  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

  
Lic. Rolando Chamorro  
Consejo Superior  
Universidad Nacional de Lanús

  
ANA MARIA JARAMILLO  
Rectora  
Universidad Nacional de Lanús



CONCURSO

"Un nombre para el protagonista de abremate"

El Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología Abremate invita a los estudiantes de los distintos niveles escolares a participar en la elección del nombre del protagonista de los videos de la sala. La propuesta más original y mejor justificada será premiada con un reconocimiento para el curso.

\* Compusa Obligatoria



¿Qué nombre le pondrías a nuestro protagonista?

¿En qué te inspiraste para elegirlo?

Datos del curso

Nivel escolar \*

Grado, curso y turno \*

Nombre del docente

Mail de contacto (docente)

Datos de la escuela

Nombre \*

Dirección \*

Localidad \*

Provincia \*

Teléfono \*

ENVIAR

VICENTE CUPO
Consejo Superior
Universidad Nacional de Lanús

Lic. Rolando Chamorro
Consejo Superior
Universidad Nacional de Lanús

ANA MARIA JARAMILLO
Rectora
Universidad Nacional de Lanús