



2023 - 1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA



Universidad Nacional de Lanús
Resolución de Consejo Superior

RC- 102 - 2023 - UATACS-SAJI #UNLa
14/06/2023

Precio Caja Ludoteca

VISTO, el EXP-1443-2023-AME-DDME-SAJI #UNLa correspondiente 4ª Reunión del Consejo Superior del año 2023 y;

CONSIDERANDO:

Que, la Secretaría de Vinculación Tecnológica y Democratización Científica a pedido del Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología “abremate” ha presentado la propuesta del valor de venta de la Caja Ludoteca, diseñada y construida por el equipo técnico y docente de la Dirección del Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología - CICYT “Abremate”;

Que, el término “Ludoteca” habla de dos conceptos compuestos: los juegos de mesa y la caja que los guarda. Pero implica también el contenido de esos juegos, que poseen un desafío a la creatividad y a la capacidad del ser humano para resolver problemas, no solo por medio de la lógica y de la razón sino también por medio de la intuición para aplicar estrategias colaterales;

Que, la propuesta pedagógica fue diseñada por el equipo interdisciplinario de profesionales de la educación del CICYT abremate y tiene por objetivo rescatar el valor del juego en niños, niñas, jóvenes y adultos, propiciando el desuso de tecnología digital a la hora de estimular el encuentro lúdico, a fin de poder comercializarla a entidades públicas y privadas con objetivo pedagógico educativo;

Que, tanto la caja, como los juegos están realizadas con tecnología propia, que incluye: corte laser, plotter, impresión 3d, entre otros. Esto permite personalizar la caja, incorporar logos, utilizar diferentes paletas de colores, adaptar juegos, y demás requerimientos;



Que, cada caja contiene juegos de distintas modalidades: un jugador, dos jugadores y grupales, generando así un espacio de participación colectiva y en simultáneo. Incluye juegos de pensamiento lateral, ingenio en papel, lógica, inteligencia espacial, memoria, desafíos con fósforos, variantes de dinámicas con dados, cartas, cubo soma, cinco en línea, pentágono, trabado, tangram, entre otros;

Que el presente proyecto surge con la idea de complementar las visitas guiadas en la sala permanente del CICyT abremate y a comunidades escolares aledañas; capacitación docente y jornadas especiales, se plantea la creación de una ludoteca de ciencia, arte y tecnología;

Que, se pretende fomentar la práctica y desarrollo de capacidades intelectuales, lógicas, motrices y el acercamiento de la práctica científica a distintas comunidades educativas;

Que, una ludoteca (del latín ludus, «juego», «juguete» y de la palabra griega théke «caja», «lugar donde se guarda algo») es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos y juguetes, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas;

Que, uno de los objetivos de la ludoteca es fomentar la participación y las relaciones entre las personas mediante su enriquecimiento durante el tiempo libre. En este caso en particular, se llevará a cabo con una oferta de recursos y servicios lúdicos de calidad y adecuados a la edad de cada miembro de la comunidad;

Que, mediante la actividad en la ludoteca se intenta perfeccionar las habilidades de la persona, mejorar los conocimientos y capacidades, profundizar las posibilidades de relación y comunicación, ayudarlos a comprender el entorno en el cual se encuentran y aprender a vivir la ciencia, el arte y la tecnología de una manera participativa y crítica;

Que, está dirigido a todos los miembros de la comunidad, sean niños, jóvenes, adultos y adultos mayores, puesto que estarán planteados juegos y actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades de cada ámbito;



Que, tiene objetivos generales conformar una ludoteca itinerante, catalogar y archivar recursos (juegos, juguetes, material didáctico) existentes en el museo, para su utilización, confeccionar juegos y juguetes con base en la ciencia, en el arte o en la tecnología, fomentando la reutilización y el reciclaje de materiales;

Que, como objetivos específicos tiene educar a través del juego, fomentar la sociabilidad, la convivencia, la relación y la comunicación entre las personas, promover valores mediante el juego, potenciar el desarrollo de habilidades y capacidades cognitivas y de psicomotricidad, ejercitar el pensamiento lógico - matemático y la memoria, ofrecer una alternativa socioeducativa al ocio y el tiempo libre de la familia, brindando interacción y experiencias prácticas entre los adultos y los niños, provocar curiosidad, motor de todo aprendizaje, estimular el esfuerzo y la superación personal, representar una oportunidad de expresar opiniones y sentimientos afianzando la personalidad, favorecer la interiorización de normas y pautas de comportamiento social, estimular el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas y afectivas, potenciar actitudes y habilidades saludables, así como los valores de solidaridad en el grupo, motivar a los niños para la participación en su comunidad y en la elaboración de actividades propias, brindar alegría y satisfacción;

Que, los juegos, por el momento, están agrupados según la cantidad de jugadores que requiere cada uno. Juegos de ingenio para un solo jugador; juegos de competencia y estrategia para dos; y juegos de rapidez visual, estrategia y desarrollo motriz para dos o más jugadores;

Que, están realizados en su gran mayoría en madera y de manera artesanal. Otra gran parte son juegos de gráfica, como cartas, desafíos lógicos, de pensamiento lateral y rompecabezas, otros juegos están realizados con tecnología de impresión 3D;

Que, la Ludoteca abremate tiene 3 formatos: uno fijo en el hall de entrada de abremate, abierto al público en toda su franja horaria, otro itinerante portátil (caja Ludoteca) que acompaña las muestras móviles del Centro Interactivo y otro, también portátil, en el marco de los proyectos de cooperación y servicio a la comunidad,



dentro del proyecto "Abremate te visita", donde se realizan prácticas de divulgación científico- tecnológica a través del juego y la experimentación;

Que, la ludoteca será un recurso más para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será ampliada año a año, integrando más juegos y recursos. Y pudiendo formar parte de los proyectos de abremate te visita, capacitación docente, proyectos de reciclaje y complementar todas las actividades que fomenten la ciencia, el arte y la tecnología;

Que, la Secretaría de Vinculación Tecnológica y Democratización Científica propone como el precio de comercialización de la Caja Ludoteca en \$ 67.000 (el precio incluye materiales e insumos, horas docentes, no docentes y gastos de administración);

Que, en su 4ª Reunión del año 2023 el Consejo Superior ha analizado el convenio citado y que el mismo ha sido objeto de tratamiento específico por la Comisión de Administración e Infraestructura, sin encontrar objeciones;

Que, es atributo del Consejo Superior normar sobre el particular, conforme a lo establecido, en el Artículo N° 34, inciso 14), del Estatuto de la Universidad Nacional de Lanús;

Por ello;

**EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LANUS
RESUELVE:**

ARTICULO 1º: Aprobar el precio de comercialización de la Caja Ludoteca en Pesos Sesenta y Siete Mil (\$ 67.000), presentada por el Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología "abremate", dependiente de la Secretaría de Vinculación Tecnológica y Democratización Científica.

ARTICULO 2º: Regístrese y comuníquese. Cumplido, archívese.



2023 - 1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA



Hoja de firmas