



Universidad Nacional de Lanús  
Resolución de Consejo Superior

RCS- 52 - 2025 - UATACS-SAJI #UNLa

14/05/2025

Remedios de Escalada

Aprobar el precio de comercialización de la Caja Ludoteca

VISTO, el EXP-1264-2025-AME-DDME-SAJI #UNLa correspondiente 3ª Reunión del Consejo Superior del año 2025, el EXP-1632-2024-AME-DDME-SAJI#UNLa, de fecha 2 de julio de 2024, la RC-153-2024-UATACS-SAJI#UNLa, de fecha 17 de julio de 2024, y;

CONSIDERANDO:

Que, la RC-153-2024-UATACS-SAJI#UNLa aprobó el precio de comercialización de la Caja Ludoteca presentada por el Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología “abremate”, dependiente de la Secretaría de Ciencia y Técnica;

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 es 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 ha elevado la propuesta de actualización del valor de venta de la Caja Ludoteca, en Pesos Trescientos Treinta y Nueve Mil Doscientos Cuarenta (\$339.240) como precio de Venta unitario general, en Pesos Doscientos Tres Mil Quinientos Cuarenta y Cuatro (\$203.544) precio de Venta unitario Comunidad UNLa (Estudiantes, Graduados, Docentes, No Docentes) y en Pesos Doscientos Setenta y Un Mil Trescientos Noventa y Dos (\$271.392) en concepto de precio de Venta unitario mayorista (para compras mayores a 20 unidades);

Que, este precio incluye materiales e insumos, horas docentes, no docentes y gastos de administración y es diseñada y construida por el equipo técnico y docente de la Dirección del Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología - CICYT “Abremate”;

Que, el proyecto de producción de “Ludotecas” propone una nueva estrategia de difusión e inserción de esta herramienta educativa en escuelas e instituciones privadas y públicas que participan de visitas guiadas en el Centro Interactivo;

Que, la “Ludoteca” es valorada y reconocida a lo largo de muchos años por las instituciones educativas que nos han visitado. El incremento en el precio final y las variaciones en la estructura de costo se debe a cambios realizados en el proceso productivo y en el uso de nuevos materiales lo cual ha mejorado el producto final haciéndolo más atractivo y funcional. También se destaca la incorporación de juegos didácticos a la caja ludoteca;

Que, en esta nueva etapa se planifica la comercialización en instituciones privadas o en aquellas que si bien son públicas se encuentran en condiciones de poder adquirirla. Sin embargo, teniendo en cuenta que la intención es que la Ludoteca pueda estar presente en el mediano plazo en todas las escuelas de la zona, y dado que los costos por mano de obra no implican una erogación presupuestaria al ser cubiertos con recursos de la UNLa, el ingreso proveniente por esos ítems será destinado a la fabricación de Ludotecas que serán donadas a escuelas que no cuentan con recursos para su adquisición;



Que, a efectos de mantener en un solo texto normativo, se propone dejar sin efecto la RC-153-2024-UATACS-SAJI#UNLa;

Que, en su 3ª Reunión del año 2025 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:** Dejar sin efecto la RC-153-2024-UATACS-SAJI#UNLa, a partir del dictado de la presente resolución.

**ARTICULO 2º** Aprobar el precio de comercialización de la Caja Ludoteca presentada por el Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología “abremate”, dependiente de la Secretaría de Ciencia y Técnica, conforme el detalle en el Anexo que se acompaña y forma parte de la presente resolución.

**ARTICULO 3º:** Regístrese y comuníquese. Cumplido, archívese.

## ANEXO

Precio de Venta unitario general: Pesos TRESCIENTOS TREINTA Y NUEVE MIL DOSCIENTOS CUARENTA (**\$339.240**)

Precio de Venta unitario Comunidad UNLa (Estudiantes, Graduados, Docentes, No Docentes): Pesos DOSCIENTOS TRES MIL QUINIENTOS CUARENTA y CUATRO (**\$203.544**)

Precio de Venta unitario mayorista (para compras mayores a 20 unidades): Pesos DOSCIENTOS SETENTA Y UN MIL TRESCIENTOS NOVENTA Y DOS (**\$271.392**)

## Hoja de firmas