

CIRCU-LAB 2025

Ideas que Transforman

Tipo	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
Modalidad	Virtual	Presencial	Híbrida			
Desarrollo	Trabajo previo con informe	Con desarrollo en vivo				
Dificultad	Cultura General 1° 2° 3° 4° 5° 6° / 7°	Ciclo Básico 1° 2° 3°	Ciclo Orientado 4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7° (según la orientación de la escuela)	Solo 5° 6° / 6° 7° (según la orientación de la escuela)		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	4 estudiantes por equipo 2 equipos por escuela					

Introducción

En la actualidad, el aumento desmedido de la generación de residuos representa uno de los principales desafíos ambientales y sociales a nivel global. La mayoría de los sistemas de producción y consumo siguen funcionando bajo un modelo lineal —extraer, producir, usar y desechar— que agota recursos naturales, contamina ecosistemas y contribuye directamente al cambio climático.

Según informes del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA), más del 45% de las emisiones globales de gases de efecto invernadero provienen de la forma en que producimos y

usamos productos y materiales. Además, se estima que para 2050 la generación de residuos podría aumentar un 70% si no se aplican medidas urgentes. Muchos de estos residuos terminan en rellenos sanitarios, basurales a cielo abierto o en los océanos, generando graves impactos sobre la salud humana y los ecosistemas.

En este contexto, la economía circular surge como una estrategia clave para hacer frente a la crisis climática y ambiental. Este modelo propone un cambio de paradigma: mantener los recursos en uso el mayor tiempo posible, recuperar materiales, reducir desperdicios y cerrar los ciclos de vida de los productos. Esto permite minimizar la extracción de recursos vírgenes, reducir la generación de residuos y disminuir la huella de carbono asociada a los procesos productivos.

Sin embargo, para que esta transición sea justa, inclusiva y duradera, es necesario que se promueva desde la base, incorporando a las comunidades educativas como agentes de cambio. En especial, los jóvenes deben ser protagonistas del diseño de soluciones innovadoras que respondan a problemáticas concretas de sus territorios, como:

- El descarte inadecuado de plásticos complejos y residuos de un solo uso.
- El aumento de residuos electrónicos sin una gestión adecuada.
- La quema o abandono de residuos agrícolas y forestales que podrían valorizarse.
- El crecimiento de los basurales a cielo abierto por falta de separación en origen.
- La contaminación de suelos y cursos de agua por residuos de demolición y construcción.
- La generación masiva de emisiones de metano desde los residuos orgánicos mal gestionados.

“CIRCU-LAB: Ideas que Transforman” busca, entonces, crear un espacio de aprendizaje activo donde los estudiantes desarrollen propuestas que no solo reutilicen materiales, sino que también contribuyan a reducir las emisiones de gases de efecto invernadero, mejorar la calidad ambiental de sus comunidades y generar nuevas oportunidades productivas locales. La educación ambiental con enfoque circular permite desarrollar pensamiento crítico, creatividad, capacidad emprendedora y conciencia ecológica en los futuros líderes de nuestras sociedades.

Este concurso se propone como una herramienta de empoderamiento juvenil, con impacto real en la construcción de un futuro resiliente, justo y regenerativo.

OBJETIVOS

General

- Promover una cultura de emprendimiento circular entre los jóvenes, estimulando la creación de soluciones sostenibles a partir de residuos locales.

Específicos

- Diseñar y presentar un prototipo funcional que reutilice uno o más materiales residuales.
- Potenciar habilidades técnicas, comunicacionales y de trabajo colaborativo.
- Visibilizar el impacto positivo que la economía circular puede tener a nivel económico, ambiental y social.
- Incentivar el vínculo entre escuelas, municipios y actores locales del ecosistema circular (empresas, cooperativas, ONGs).

INSCRIPCIÓN

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

REQUISITOS

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

DESCRIPCIÓN

• Generalidades

Esta competencia tiene como objetivo fomentar la innovación ambiental y el desarrollo de soluciones creativas basadas en los principios de la economía circular.

La convocatoria está dirigida a estudiantes de 4º, 5º y 6º año de escuelas secundarias de todo el país, quienes deberán presentar un proyecto grupal que transforme residuos o materiales en desuso en productos o servicios con valor agregado.

• Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan de modo virtual o presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONiet.

• Participación

Se participará en equipos de 4 estudiantes de los últimos tres años del nivel secundario. Solo 2 equipos por escuela. Se aceptan ideas inéditas o proyectos en etapa de mejora.

EJES TEMÁTICOS DEL CONCURSO

Los proyectos deben proponer una solución innovadora para uno o más de los siguientes residuos:

- Plásticos complejos (Nº 3, 7, EVA)
- Residuos de construcción y demolición
- Residuos agrícolas o forestales
- Residuos electrónicos (RAEE)
- Telgopor
- Tetrapak
- Neumáticos
- Yerba mate y subproductos de origen vegetal
- Otros residuos problemáticos identificados en la comunidad

DESARROLLO

Los alumnos podrán desarrollar su propuesta siguiendo una metodología propia, podrán realizar una investigación bibliográfica de la localidad seleccionada; tomar fotografías (en caso de ser posible), recurrir a entrevistas (online o personales) según la situación a referentes de la localidad que puedan aportar información, experiencias y vivencias para armar la propuesta.

ENTREGABLES

Los equipos deberán presentar:

- Informe del proyecto (PDF): con descripción del problema, objetivos, materiales utilizados, proceso de transformación, escalabilidad e impacto esperado.
- Prototipo físico o maqueta digital del producto o servicio propuesto.
- Panel visual (JPG o PDF) de síntesis con imágenes, infografías o esquemas.
- Video pitch de hasta 3 minutos con la presentación del equipo y la idea.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Originalidad e innovación del proyecto
- Aplicabilidad y escalabilidad
- Impacto ambiental, social y económico
- Claridad en la comunicación visual y oral
- Grado de desarrollo del prototipo
- Interdisciplinariedad y trabajo colaborativo
- Vinculación con actores locales (cooperativas, empresas, municipios)