

CIRCU-LAB 2026

Ideas *que* Transforman

Reglamento y rúbrica de evaluación

Aspecto	Definición
 Tipo de competencia	Exposición oral con trabajo previo e informe.
 Modalidad	Híbrida, según cronograma de ONIET.
 Participación	Grupal.
 Integrantes	Hasta 4 estudiantes por equipo.
 Cupo por escuela	Hasta 2 equipos por escuela.
 Destinatarios	Estudiantes del Ciclo Orientado: 4.º, 5.º, 6.º o 7.º año, según la estructura de cada escuela.
 Eje de trabajo	Economía circular: transformación de residuos locales en soluciones con valor ambiental, social y económico.
 Producción esperada	Informe del proyecto, prototipo físico o maqueta digital, panel visual y video pitch.
 Evaluación	Originalidad, impacto, viabilidad, prototipo, comunicación, trabajo colaborativo y vinculación local.



Innovación escolar
para un futuro sostenible



Reutilizar



Reducir



Reciclar



Repensar

JUNTOS, CREAMOS SOLUCIONES QUE DEJAN HUELLA.

1. Fundamentación

CIRCU-LAB: Ideas que Transforman es una competencia de ONIET orientada a promover la innovación ambiental, la economía circular y el compromiso de los jóvenes con problemáticas reales de sus comunidades.

La propuesta invita a los equipos a identificar un residuo o material en desuso, analizar el problema que genera y diseñar una solución que permita reutilizarlo, transformarlo o incorporarlo nuevamente a un circuito productivo, social o comunitario.

La competencia busca que los estudiantes no solo presenten una idea, sino que desarrollen una propuesta concreta, fundamentada y comunicable, capaz de generar valor ambiental, social y económico.

2. Objetivo general

Promover una cultura de emprendimiento circular entre estudiantes secundarios, estimulando el diseño de soluciones sostenibles a partir de residuos locales.

3. Objetivos específicos

La competencia propone que los estudiantes puedan:

- Identificar una problemática ambiental vinculada a residuos o materiales en desuso.
- Diseñar una solución innovadora basada en principios de economía circular.
- Desarrollar un prototipo físico, maqueta digital o representación funcional de la propuesta.
- Comunicar la idea con claridad mediante informe, panel visual y video pitch.
- Fortalecer el trabajo colaborativo, la creatividad, el pensamiento crítico y la vinculación con el entorno local.

4. Destinatarios

Podrán participar estudiantes de 4.º, 5.º, 6.º o 7.º año del Ciclo Orientado, según la estructura de cada escuela.

La participación será grupal. Cada equipo estará integrado por hasta 4 estudiantes. Cada escuela podrá inscribir hasta 2 equipos en esta competencia.

5. Modalidad

La competencia tendrá modalidad híbrida, de acuerdo con el cronograma definido por ONIET.

El trabajo principal se desarrollará de manera previa al evento. Los equipos deberán investigar, diseñar, producir y preparar los materiales solicitados para la evaluación.

La presentación podrá realizarse de forma virtual o presencial, según lo establezca la organización.

6. Inscripción, consultas y canales oficiales

Para participar, la escuela debe estar inscripta y aprobada por la organización de ONIET.

La inscripción de los equipos se realizará a través del sistema oficial indicado en la página web del evento.

Los canales oficiales para realizar consultas serán la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

En caso de inconvenientes técnicos, la escuela deberá comunicarse por alguno de estos canales oficiales para recibir asistencia.

7. Ejes temáticos

Los proyectos deberán proponer una solución vinculada con uno o más residuos problemáticos, tales como:

Tipo de residuo	Ejemplos posibles
Plásticos complejos	Plásticos N.º 3, N.º 7, EVA u otros de difícil reciclaje
Residuos de construcción y demolición	Escombros, restos de obra, materiales descartados
Residuos agrícolas o forestales	Restos de poda, cáscaras, fibras, descartes productivos
Residuos electrónicos	RAEE, componentes, partes o dispositivos en desuso
Telgopor	Bandejas, embalajes, placas
Tetrapak	Envases multicapa
Neumáticos	Cubiertas fuera de uso
Yerba mate y residuos vegetales	Borra de yerba, restos orgánicos o subproductos
Otros residuos locales	Materiales problemáticos detectados en la comunidad

8. Desarrollo del proyecto

Cada equipo deberá desarrollar una propuesta propia. Para ello podrá realizar investigación bibliográfica, observación del entorno, registro fotográfico, entrevistas a referentes locales o consulta a municipios, cooperativas, empresas, organizaciones sociales u otros actores vinculados con la problemática.

La propuesta deberá explicar con claridad: qué problema se busca resolver; qué residuo o material se utilizará; cómo se transformará o reutilizará; qué producto, servicio o solución se propone; qué impacto ambiental, social o económico podría generar; y si la idea puede ampliarse, replicarse o sostenerse en el tiempo.

9. Presentación y condiciones de entrega

La presentación de los trabajos se realizará exclusivamente a través del Sistema ONIET. No se recibirán entregas por correo electrónico, mensajería, enlaces externos ni otros medios no previstos por la organización.

Cada etapa o instancia de entrega tendrá una fecha de cierre. Las fechas oficiales serán comunicadas por ONIET y deberán consultarse en el cronograma vigente del Sistema ONIET.

Los equipos deberán respetar los plazos establecidos. La falta de presentación en tiempo y forma podrá afectar la participación o evaluación del proyecto, según lo determine la organización.

10. Entregables

Cada equipo deberá presentar los siguientes materiales:

Entregable	Descripción	Fecha de cierre
Informe del proyecto en PDF	Debe incluir problema detectado, objetivos, materiales utilizados, proceso de transformación, escalabilidad e impacto esperado.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Prototipo físico o maqueta digital	Debe representar el producto, servicio o	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

	solución propuesta.	
Panel visual en JPG o PDF	Debe sintetizar la idea mediante imágenes, esquemas, infografías o gráficos.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Video pitch	Debe durar hasta 3 minutos e incluir la presentación del equipo y de la propuesta.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

11. Evaluación

El jurado evaluará la calidad integral del proyecto, considerando la originalidad de la idea, su relación con la economía circular, el impacto esperado, el grado de desarrollo del prototipo, la claridad de la comunicación y el trabajo colaborativo del equipo.

12. Rúbrica sencilla de evaluación

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Originalidad e innovación	La propuesta presenta una idea creativa, diferente o mejorada para resolver un problema ambiental concreto.	15
Relación con economía circular	El proyecto reutiliza, transforma, recupera o revaloriza residuos, evitando el modelo de descarte.	15
Impacto ambiental, social y económico	La solución demuestra beneficios posibles para el ambiente, la comunidad y/o la producción local.	20
Viabilidad y escalabilidad	La propuesta puede implementarse con recursos razonables y tiene posibilidad de crecer, replicarse o sostenerse.	15
Desarrollo del prototipo	El prototipo físico, maqueta digital o representación funcional permite comprender cómo funcionaría la solución.	15
Comunicación oral y visual	El informe, el panel y el video pitch explican la idea con orden, claridad, síntesis y buen uso de recursos visuales.	10
Trabajo colaborativo y vinculación local	Se evidencia participación del equipo, integración de saberes y posible contacto con actores locales.	10
Total		100

13. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Proyecto sobresaliente. Presenta alta innovación, buen desarrollo y fuerte impacto potencial.
75 a 89	Proyecto muy bueno. Cumple sólidamente con los criterios principales

	y puede mejorar en algunos aspectos.
60 a 74	Proyecto adecuado. La idea es pertinente, aunque requiere mayor desarrollo, fundamentación o claridad.
Menos de 60	Proyecto insuficiente. No alcanza el nivel esperado o presenta debilidades importantes en la propuesta, el prototipo o la comunicación.

14. Criterio de desempate sugerido

En caso de empate, se sugiere priorizar el proyecto que demuestre mayor impacto ambiental concreto, mejor posibilidad de implementación real y mayor coherencia con los principios de economía circular.

15. Situaciones no previstas

Cualquier situación no prevista, diferencia de interpretación o divergencia que pudiera surgir durante la competencia será resuelta por la organización de ONIET. La decisión de la organización será considerada válida para el desarrollo de la competencia.

16. Premios y reconocimientos

El detalle de premios, medallero, becas, reconocimientos y condiciones de otorgamiento se encuentra establecido en el Reglamento General de ONIET vigente para la edición correspondiente.

17. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Los equipos deberán hacer un uso responsable de las herramientas tecnológicas empleadas durante el desarrollo del proyecto, incluidas las herramientas de inteligencia artificial. Su utilización deberá ajustarse a lo establecido en el Reglamento General de ONIET.

El uso de estas herramientas deberá acompañar el proceso de investigación, diseño, documentación o comunicación, sin reemplazar la autoría, comprensión y defensa del trabajo por parte del equipo participante.