

DISPOSICIÓN UNRN-SDYVE N° 015/2026

Viedma, 11 de mayo de 2026.

VISTO, el expediente N° 277/2025 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO (UNRN), y

CONSIDERANDO

Que la Secretaría de Docencia y Vida Estudiantil, en conjunto con la Lotería de la Provincia de Río Negro, propone la realización de la 2º Edición del Concurso denominado "*Elegir (te) es ganar*", destinado a estudiantes de la UNRN.

Que la iniciativa está alineada con las políticas de la UNRN para fomentar una universidad saludable, mediante la promoción de hábitos responsables, la creación de entornos seguros y el fortalecimiento de la educación en salud.

Que, en el marco del Programa "Entornos Saludables", se llevó a cabo durante 2025, el concurso "Bien Estar", con una destacada participación de estudiantes de carreras de grado de toda la comunidad universitaria.

Que, en virtud de la experiencia positiva y el compromiso estudiantil manifestado, se considera oportuno realizar un nuevo certamen para el presente ciclo 2026.

Que el concurso tiene como propósito fundamental sensibilizar a la comunidad universitaria sobre problemáticas actuales de relevancia social, promoviendo el pensamiento crítico y el compromiso de las/los participantes.

Que al mismo tiempo se busca incentivar la creatividad y la innovación de las/los estudiantes a través de producciones originales elaboradas mediante el uso de diversas herramientas digitales, fomentando así la alfabetización tecnológica y comunicacional.

Que la presente se dicta en uso de las atribuciones conferidas por la Resolución Rectoral N° 006/2025.

Por ello,

**EL SECRETARIO DE DOCENCIA Y VIDA ESTUDIANTIL
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO**

DISPONE

ARTÍCULO 1°.- Aprobar la realización de la 2º Edición del Concurso denominado "*Elegir (te) es ganar*", cuyas bases y condiciones integran la presente como Anexo único.

ARTÍCULO 2°.- Registrar, comunicar a la Dirección de Desarrollo Estudiantil, cumplido archivar.

DISPOSICIÓN UNRN-SDYVE N° 015/2026

ANEXO - DISPOSICIÓN UNRN-SDYVE N° 015/2026

CONCURSO "ELEGIR (TE) ES GANAR"

Se define como "Universidad Saludable" a aquella institución que asume el compromiso de promover la salud integral de su comunidad. Para ello, interviene activamente en sus entornos físicos y sociales, en los procesos educativos y en los territorios donde se inserta.

En esta línea, la UNRN desarrolla acciones estratégicas orientadas a:

- Reducir los factores de riesgo de las enfermedades no transmisibles, como el consumo de tabaco y de alcohol, la alimentación inadecuada y la insuficiente actividad física.
- Desarrollar acciones tendientes a la reducción de los consumos problemáticos.
- Promover estilos de vida saludables entre toda la comunidad educativa: estudiantes y sus familias, docentes, no docentes y ciudadanos/as del barrio.
- Crear un entorno de estudio, investigación y trabajo favorable a la salud y al bienestar físico-psíquico y social, contemplando tanto los aspectos del ambiente físico como del ambiente social y educativo.
- Promover acciones de promoción de la salud en la universidad y en la comunidad.
- Otros.

El presente concurso surge como una herramienta pedagógica y creativa para canalizar diferentes problemáticas sociales. Al incentivar la producción de contenidos originales, se busca que las y los estudiantes no solo reflexionen sobre su propio autocuidado, sino que se conviertan en promotores de salud entre sus pares.

En ese sentido, el presente concurso busca sensibilizar sobre las diferentes problemáticas actuales, promoviendo alternativas saludables que favorezcan a una mejor calidad de vida, lo que en un contexto universitario se traduce en una estrategia para el acompañamiento a las y los estudiantes y en mejoras en el rendimiento académico.

En este marco, la Lotería de Río Negro, a través de sus programas de Responsabilidad Social y Juego Responsable, se suma a esta nueva edición

reafirmando su compromiso con la comunidad a través del aporte de recursos humanos y económicos. El objetivo conjunto es potenciar las acciones de prevención frente a los consumos problemáticos y las conductas de riesgo en la juventud.

BASES Y CONDICIONES

OBJETIVO

Incentivar la participación activa de las/los estudiantes como promotores de salud, utilizando la creatividad y herramientas innovadoras para sensibilizar a la comunidad universitaria sobre las problemáticas sociales y el autocuidado, considerando las siguientes líneas temáticas:

a) Juego en la población estudiantil: ¿Los/as jóvenes juegan? ¿Qué es jugar para los/as jóvenes? ¿A qué jugamos cuando jugamos? ¿Cuándo el juego deja de ser juego? ¿Hay límites en el juego? ¿Qué es el juego legal y qué es el juego ilegal? ¿Cómo se evidencia en ARG? ¿Cómo nos interpela el juego?

b) Promoción de hábitos alimenticios saludables, actividad física y reducción del sedentarismo como hábito de vida: ¿Qué cosas haces cada día para cuidar tu cuerpo a través del movimiento o la alimentación? ¿Qué entendés por un estilo de vida saludable? ¿Crees que tienes una vida saludable? ¿Qué responsabilidad tenemos como jóvenes en el cuidado de nuestra salud? ¿Y qué pueden hacer nuestras familias o las instituciones que transitamos para apoyarnos? ¿Por qué y de qué modo el sedentarismo nos puede dañar? Salud física y salud mental, ¿Están vinculadas?

c) Consumos problemáticos: ¿Qué entendemos por "consumo problemático"? ¿Se refiere a sustancias psicoactivas ilegales o puede incluir otras? ¿Sabías que existen consumos problemáticos relacionados con los comportamientos y conductas? ¿Por qué pensás que algunas personas comienzan a consumir sustancias o a depender de ciertos hábitos, como redes, videojuegos o compras? ¿Reconoces las señales que nos pueden indicar que una persona está teniendo un consumo problemático? ¿Cómo crees que afecta el consumo problemático a la salud, a las relaciones y al futuro de una persona? ¿Qué podríamos hacer como grupo o comunidad educativa para prevenir el consumo problemático? ¿Contamos

con conocimiento y herramientas para ayudar a las personas que están atravesando una situación como esta?

d) Responsabilidad social y medio ambiente.

¿Qué entiendes por responsabilidad social y por qué crees que es importante? ¿De qué manera una institución puede ayudar a cuidar el medio ambiente a través de sus acciones? ¿Cómo pueden las universidades contribuir al bienestar de las comunidades donde se insertan? ¿Qué acciones crees que se llevan a cabo /deberían realizarse desde la universidad para ejercer un impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente?

DE LA ORGANIZACIÓN:

El concurso "Elegir (te) es ganar" es organizado por la Secretaría de Docencia y Vida Estudiantil en conjunto con los Departamentos de Vida Estudiantil de Sede y Lotería de Río Negro.

DE LA TEMÁTICA:

Las imágenes y videos que se envíen para participar en el concurso deberán estar relacionados con temáticas asociadas a los ejes establecidos.

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN:

Las producciones presentadas deberán encuadrarse en alguna de las categorías detalladas a continuación. Cada una de ellas ha sido definida para valorar la originalidad y la calidad técnica de los trabajos, estableciendo pautas sobre el uso de tecnologías emergentes y formatos de registro clásicos:

a) Fotografía (sin intervención de IA)

Imágenes capturadas mediante dispositivos fotográficos (cámara o celular), sin generación ni intervención mediante inteligencia artificial.

b) Ilustración (sin intervención de IA)

Producciones de trazo libre, analógicas o digitales, realizadas sin uso de herramientas de inteligencia artificial.

c) Video (hasta 60 segundos)

Producciones audiovisuales realizadas con dispositivos de registro o mediante herramientas digitales. Se espera que el video incluya predominantemente material original (filmaciones, grabaciones de voz, entrevistas, escenas producidas por el/la estudiante o el equipo). La producción debe dar cuenta de una experiencia genuina de elaboración.

El uso de herramientas de inteligencia artificial está permitido de manera complementaria, siempre que no sustituya la producción propia. Puede emplearse, por ejemplo, para: edición (mejora de audio/imagen), generación de subtítulos, apoyo en guionización o storyboard.

No se espera ni se valorará la generación íntegra del contenido mediante IA (imágenes, voces o escenas completas).

d) Imagen / videos con IA (libre)

Producciones visuales y audiovisuales generadas total o parcialmente con inteligencia artificial, incluyendo:

- imágenes generadas desde cero
- fotografías, videos o ilustraciones intervenidas
- composiciones híbridas.

Mención de chat de IA utilizado, justificación de por qué su elección, mención de las partes del proceso en las que interviene y prompts elaborados para la producción de la imagen/video.

e) Presentaciones - características

- Se admitirán solamente obras originales.
- No se admitirán copias o imitaciones.
- No se admitirán presentaciones cuyo concepto difiera del objetivo principal planteado para este concurso.
- No se aceptarán presentaciones que incluyan en sus diseños palabras,

imágenes o símbolos, que puedan interpretarse, a juicio del jurado, como agresiones raciales, religiosas y/o que reflejen contenidos discriminatorios.

f) Presentación formal

Las presentaciones serán a través de un formulario de inscripción en el que deberán consignar: - Nombre/s y Apellido/s de/los autor/es. - DNI del autor o representante del grupo – correo electrónico - teléfono celular. En ese mismo formulario, podrán subir la imagen / video.

CRONOGRAMA

15 de Mayo: Lanzamiento de la convocatoria.

15 de Agosto: Cierre de recepción de trabajos.

Septiembre: Evaluación y selección de los ganadores.

PROCESO Y CRITERIO DE EVALUACIÓN

La evaluación se desarrollará en dos etapas consecutivas: una instancia de evaluación técnica y una instancia de participación abierta al público en general.

Primera Instancia: Preselección Técnica

Se conformará un Comité Evaluador integrado por docentes y trabajadores de la UNRN, junto a especialistas de Lotería de Río Negro. Este jurado realizará una selección de tres obras por categoría, basándose en un sistema de puntuación bajo los siguientes criterios:

- Creatividad y Originalidad (30%): Innovación en la idea central y en el enfoque del mensaje.
- Pertinencia Temática (25%): El grado de coherencia y profundidad con el que se abordan los ejes propuestos en la convocatoria.
- Calidad Narrativa y Estética (25%): Dominio del lenguaje visual o audiovisual (composición, diseño, narrativa) y potencia expresiva del mensaje.
- Pertinencia en el uso de las herramientas seleccionadas (20%): Se evaluará

el uso adecuado de la tecnología elegida.

- En piezas tradicionales: Calidad de captura y edición.
- En piezas con IA: "prompting" y procesamiento posterior.

Segunda Instancia: Votación del Público

Las producciones seleccionadas por el Comité Evaluador pasarán a la etapa de Votación Pública, donde se definirá a los ganadores mediante la interacción en redes sociales.

- Plataforma: Las obras finalistas se publicarán en la cuenta oficial de Instagram de la Universidad y Lotería de Río Negro (en colaboración)
- Metodología: La votación se realizará exclusivamente a través de la cantidad de "Me gusta" (reacciones con corazón) que reciba cada publicación en el feed de Instagram, durante un período de tiempo determinado (1 semana)
- Resultarán ganadoras las piezas que obtengan la mayor cantidad de votos positivos del público general.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

La participación es exclusiva para estudiantes de todas las carreras de grado de la Universidad Nacional de Río Negro.

Las postulaciones podrán realizarse de la siguiente manera, según la categoría:

- Participación individual: para las categorías Fotografía e Ilustración (1 persona por obra).
- Participación grupal: para las categorías Video e Imagen/Video con IA, con equipos de un mínimo de 2 (dos) y un máximo de 5 (cinco) integrantes por obra.

DE LOS PREMIOS

Se establecen los siguientes premios para cada categoría:

1. Fotografía (sin intervención de IA)

- Premio: 1 (una) tablet.
- Participación: individual (1 persona por obra).

2. Ilustración (sin intervención de IA)

- Premio: 1 (una) tablet.
- Participación: individual (1 persona por obra).

3. Video (hasta 60 segundos)

- Premio: 5 (cinco) tablets.
- Participación grupal, con un máximo de hasta 5 (cinco) personas por obra.

4. Imagen / Video con IA (libre)

- Premio: 5 (cinco) auriculares inalámbricos.
- Participación grupal, con un máximo de hasta 5 (cinco) personas por obra.