



DISPOSICIÓN UNRN-SDYVE N° 034/2025

Viedma, 28 de agosto de 2025.

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

CONSIDERANDO

Que la UNRN fomenta acciones que tengan como propósito promover una universidad saludable, que incluya la promoción de hábitos saludables, la creación de entornos seguros y saludables, como así también, la educación en salud.

Que la UNRN rubricó un Convenio Marco de Cooperación Interinstitucional con LOTERÍA PARA OBRAS DE ACCIÓN SOCIAL de la Provincia de Río Negro.

Que en ese marco se firmó un Convenio Específico cuyo propósito es la cooperación mutua para la realización del “CONCURSO BIEN ESTAR”, enmarcado en el Programa “Entornos Saludables.

Que uno de los principales objetivos del programa es la realización de un concurso dirigido a estudiantes de carreras de grado de la UNRN, quienes podrán utilizar herramientas innovadoras y presentar ideas y/o propuestas que contribuyan a generar un entorno universitario más saludable, inclusivo y participativo.

Que asimismo tiene como propósito sensibilizar sobre problemáticas actuales a partir de producciones y/o materiales elaborados por las/los estudiantes, utilizando herramientas digitales.

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 del “CONCURSO BIEN ESTAR”, cuyas bases y condiciones se detallan en el Anexo único que integra la presente.



ARTÍCULO 2°.- Registrar, comunicar, cumplido archivar.

DISPOSICIÓN UNRN-SDYVE N° 034/2025



ANEXO - DISPOSICIÓN UNRN-SDYVE N° 034/2025

CONCURSO BIEN ESTAR

“Universidad Saludable” es aquella institución que promueve la salud integral de su comunidad actuando en el entorno físico y social, en el proceso educativo y en la comunidad donde se inserta.

En esa línea, la UNRN viene realizando diferentes acciones para:

- 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, nodocentes 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.

Algunas de estas iniciativas incluyen articulaciones interinstitucionales con organismos que se aboquen a abordajes de salud, optimizando los recursos, mejorando el alcance e impacto de las acciones desde una perspectiva territorial. En función de ello, Lotería de Río Negro a través de los Programas de Responsabilidad Social y de Juego Responsable, propone sumarse a esta iniciativa ofreciendo sus recursos (humanos y económicos) con el propósito de generar acciones de prevención en materia de consumos problemáticos y conductas de riesgo.

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.

BASES Y CONDICIONES

1.- Objetivo

La convocatoria está destinada a promover el interés en el abordaje de problemáticas actuales, desde una perspectiva amplia en la que las y los estudiantes puedan, a través de la utilización de una herramienta innovadora, presentar una producción, considerando las siguientes líneas temáticas:

a) Juego en la población estudiantil:

¿Los/as jóvenes juegan? ¿Qué es jugar para los/as Jóvenes? ¿A que jugamos cuándo jugamos? ¿Cuándo el juego deja de ser juego? ¿Hay límites en el juego? ¿Qué es el juego legal y que 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 cómo hábito de vida:

¿Qué cosas haces cada día para cuidar tu cuerpo a través del movimiento o la alimentación? ¿Qué entiendes 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 a los comportamientos y conductas? ¿Por qué piensas 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?

Para participar en el concurso, será necesario presentar una producción, utilizando imágenes (fotos o ilustraciones) o video, para lo cual se podrán utilizar las siguientes herramientas digitales.

- 1) Generar una imagen usando IA
- 2) Fotografías
- 3) Ilustraciones
- 4) Videos

2.- Del Organizador

El concurso denominado “BIEN ESTAR”, es organizado por la Secretaría de Docencia y Vida Estudiantil y Lotería de la Provincia de Río Negro.

3.- De las imágenes y videos a presentar

- Deberán ser de creación propia.
- Si es un material audiovisual, no deberá superar los 60 segundos de duración.
- Si se trata de imágenes estáticas, deben ser presentadas en formato jpg o png.



4.- 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.

5.- Requisitos de la participación

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

Podrán realizar la presentación en forma individual o grupal (hasta 3 integrantes).

6.- 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.

7.- 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.

Las fechas para participar serán las siguientes:

Mes septiembre: se realizará la convocatoria.

Mes octubre: evaluación, elección de las/os ganadoras/es y entrega de premios.

8.- Conformación del jurado evaluador

El comité evaluador estará conformado por referentes de Lotería de Río Negro, referentes de la Universidad de Río Negro, integrantes de los Centros de Estudiantes y referentes externos. El jurado evaluador se encargará de seleccionar la producción ganadora.



9.- Criterios de evaluación

El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios:

1. Creatividad y originalidad del mensaje.
2. Vinculación con las temáticas propuestas.
3. Contenido o expresión de la imagen y/o video.
- 4.- Dominio del color, forma y diseño.

11.- De los premios

- Para la obra seleccionada en 1° lugar, una Tablet Pro para cada integrante.
- Para la obra seleccionada en 2° lugar, una Tablet Simple para cada integrante.
- Para la obra seleccionada en 3° lugar, un par de auriculares para cada integrante