

EXPTE N°: 544/2024

EX-2024-00038674- -HCDCAT-DPMZ

INICIADORA: DIPUTADA MONICA ZALAZAR.

FUNDAMENTOS:

El presente proyecto tiene por objeto declarar de Interés Parlamentario el proyecto de índole educativa, Influencias Digitales, creado por el Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica, que se realizará a partir del día 1 de Septiembre al 31 de Octubre del corriente año.

Este proyecto, busca alentar y reconocer a todos los estudiantes participantes para que comprendan su rol como influenciadores en el mundo digital y promuevan un uso consciente y positivo de las tecnologías digitales.

A la vez, está orientado a desarrollar capacidades educativas, como comunicación, trabajo con otros, promover habilidades en el empleo de dispositivos, recursos y aplicaciones digitales.

Asimismo, este proyecto busca posicionar a los estudiantes como influenciadores conscientes de las problemáticas que los atraviesan como adolescentes y jóvenes, y que los posicionan como agentes de cambio.

Objetivos:

- a) Promover la ciudadanía digital, fomentando el uso crítico y responsable de las tecnologías digitales entre los jóvenes.
- b) Empoderar a los jóvenes, ayudando a los jóvenes a comprender su influencia en el mundo digital y cómo sus acciones pueden generar un impacto positivo.
- c) Concientizar sobre los riesgos de Internet, educando a los participantes sobre la violencia en línea, la desinformación, los discursos de odio y la privacidad digital.
- d) Fomentar la creatividad y la expresión, proporcionando diversas plataformas para que los jóvenes expresen sus ideas y soluciones a los problemas digitales.

Metodología:

El presente proyecto se llevará a cabo en etapas, cada una diseñada para guiar a los participantes desde la comprensión de su influencia digital hasta la creación de contenidos que reflejen sus ideas y soluciones.

- 1) Etapa 1: Inscripción y Formación de Grupos

- Paso 1: Los participantes ingresan al sitio web del proyecto para leer las

bases y condiciones y obtener más información sobre cómo participar.

- Paso 2: Los participantes pueden conformar grupos de hasta 4 integrantes o participar de manera individual.

2) Etapa 2: Identificación de Problemas

- Paso 3: Los participantes identifican un problema relacionado con la influencia de Internet y las redes sociales en sus vidas.

3) Etapa 3: Elección del Formato

- Paso 4: Los participantes eligen un formato para expresar sus ideas: ilustración digital, video TikTok, mini podcast, video musical o video clásico.

4) Etapa 4: Desarrollo del Contenido

- Paso 5: Los participantes desarrollan sus ideas y preparan un guion, bocetos o materiales necesarios para su producción.

- Paso 6: Los participantes editan y finalizan su producción utilizando herramientas a su disposición.

5) Etapa 5: Publicación y Participación

- Paso 7: Los participantes suben su contenido a una plataforma designada.

- Paso 8: Los participantes completan un formulario en línea para formalizar su participación.

Formatos Creativos:

a) Ilustración digital: Dibujos, fotos o collages digitales.

b) Video TikTok: Videos de 1 minuto utilizando herramientas de TikTok o Instagram reels.

c) Mini podcast: Producciones de hasta 2 minutos.

d) Video musical: Composiciones, canciones o raps.

e) Video clásico: Videos actuados, animados u otros formatos no especificados anteriormente.

Recursos Disponibles:

- 1) Guía Didáctica para Docentes: Recursos para acompañar a grupos de jóvenes a participar del concurso.
- 2) Recursos Educativos: Información sobre ciudadanía digital, derechos en Internet y temas relevantes como la desinformación y la privacidad, uso responsable de las redes sociales y la información que se comparte.

Criterios de evaluación para selección de las producciones:

- 1) Síntesis y claridad: Reflejar el problema y la solución de manera clara.
- 2) Creatividad: Innovación en la producción del formato elegido.
- 3) Respeto a los derechos digitales: Consideración de los derechos de los niños y adolescentes en entornos digitales.
- 4) Protagonismo juvenil: Participación activa de jóvenes en todas las etapas del proyecto.

Implementación y Cronograma:

- 1) El proyecto se implementará por fases a lo largo del año, con un cronograma específico para cada etapa, desde la inscripción hasta la evaluación y premiación de los trabajos.
- 2) Lanzamiento del Proyecto.
- 3) Inscripción y Formación de Grupos.
- 4) Identificación de Problemas y Elección del Formato.
- 5) Desarrollo del Contenido.
- 6) Publicación y Participación.
- 7) Evaluación y Premiación.

Participación:

El concurso está abierto a jóvenes de hasta 18 años de edad (inclusive) que hayan nacido, tengan ascendencia o residan en Catamarca. La participación puede ser individual o en grupos de hasta 4 integrantes y debe seguir estándares de calidad, presentación, creatividad, innovación e impacto potencial. **Para participar deben** completar el formulario de inscripción disponible en www.imaginia.site o en la página web del Ministerio de Ciencias e Innovación Tecnológica con la producción lista para enviar, junto con los datos requeridos. No hay límite de producciones por grupo, individuo, colegio u organización participante.

Reglas Oficiales:

La participación exclusiva implica la aceptación plena e incondicional de todos los términos y condiciones de las "Reglas Oficiales". El concurso comienza el 1 de septiembre de 2024 y finaliza el 31 de octubre de 2024 a las 23:59. La fecha de cierre del concurso puede ser extendida con formal y previo anuncio público.

Evaluación y Premiación:

El jurado estará compuesto por representantes de distintos organismos, pueden ser jóvenes influencers líderes en tecnología, especialistas en educación y derechos de la niñez, un representante del sector privado ligado a las tecnologías digitales, etc. Evaluará las producciones según los criterios establecidos y se premiarán las mejores propuestas en cada una de las categorías propuestas.

Las producciones ganadoras serán seleccionadas a través de un riguroso proceso de evaluación que priorizará la excelencia y la innovación. Se valorarán cinco criterios clave: la originalidad, que destacará las ideas novedosas y creativas; el impacto, que medirá el potencial transformador de las propuestas en la sociedad; la claridad de presentación, que reflejará la capacidad de comunicar ideas de manera efectiva; la relevancia del contenido, que asegurará la pertinencia y actualidad de los proyectos; y la viabilidad de las ideas, que evaluará la factibilidad de implementar las propuestas en la realidad.

Con un enfoque transparente y equitativo, queda asegurado que cada participante tenga la oportunidad de destacarse y que los ganadores representen lo mejor de la influencia digital del futuro.

Los premios incluyen, Tablet, Reloj digital, Parlantes portátil, impresoras 3D, Televisor de 55", Micrófono para streaming además de su reconocimiento en una ceremonia pública.

Por la importancia que significa para todas las y los catamarqueños el innovar con un proyecto educativo como lo es el de Influencias Digitales, que tiene como finalidad identificar, estimular y premiar mentes creativas que están liderando el cambio y que, a través de sus proyectos, están sentando las bases de un futuro más inteligente, inclusivo y sostenible, buscando inspirar a los jóvenes Catamarqueños a explorar y demostrar sus habilidades en ciencia y tecnología, promoviendo la creatividad y la innovación en el contexto digital. Se garantiza con el mismo una experiencia enriquecedora y justa para todos los participantes, con extraordinarios premios y un jurado diverso y cualificado

es que pido a mis pares de este honorable cuerpo que me acompañen en la aprobación del presente proyecto.

**LA CAMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE CATAMARCA
SANCIONA CON FUERZA DE
DECLARACION**

ARTÍCULO 1º.- Declárase de Interés Parlamentario el proyecto de índole educativa, Influencias Digitales, creado por el Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica, que se realizará a partir del día 1 de Septiembre al 31 de Octubre del corriente año.

ARTÍCULO 2º.- Cúrsese copia certificada de la presente declaración y diploma de reconocimiento a las autoridades del Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica o a quien por su importancia lo requiera.

ARTÍCULO 3º.- De forma.

FIRMA: DIPUTADA MONICA ZALAZAR. -

Digitally signed by GDE Diputados Catamarca
DN: cn=GDE Diputados Catamarca, c=AR,
o=Poder Legislativo Camara de Diputados,
ou=Secretaría Administrativa, serialNumber=CUIT
30668077710

MONICA OLGA ZALAZAR
Diputada
DIPUTADA PROVINCIAL MONICA ZALAZAR