



Cámara de Representantes
Provincia de Misiones

“Año 2021 – Año de la Prevención y Lucha contra el COVID-19, Dengue y demás enfermedades Infecciosas, contra la Violencia por motivos de Género en todas sus formas y del Bicentenario del Fallecimiento del General Martín Miguel de Güemes y de la Transición de la Década de Acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”

PROYECTO DE LEY

LA CÁMARA DE REPRESENTANTES DE LA PROVINCIA

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY

PROGRAMA CUÑÁ STEAM

ARTÍCULO 1.- Créase el programa de Cuñá STEAM, con la finalidad de implementar un espacio integral de formación de talentos, capacitación y apoyo a emprendedoras que desarrollen vocación STEAM.

ARTÍCULO 2.- OBJETIVO: Cuñá STEAM tiene como objetivo promover el desarrollo de las mujeres en la ciencia la tecnología, la ingeniería las artes y las matemáticas, incorporándolas al sistema tecnológico desde temprana edad.

ARTÍCULO 3.- Cuñá STEAM se desarrollará en tres etapas:

1.- Crear un centro digital de capacitación al que se accederá a través de una aplicación móvil, el mismo constará con cursos y charlas orientadas para mujeres y niñas que puedan despertar vocación STEAM a través de concursos, becas y estímulos financieros.

2.- Crear espacios de incubación de proyectos de base tecnológica que se encuadren dentro del marco de la economía del conocimiento, asesoramiento técnico, administrativo contable, legal y empresarial para todas las mujeres y niñas que hayan finalizado la etapa de formación y quieran emprender y crear sus propias empresas basadas en la economía del conocimiento.

3.- Crear una línea de financiación para todos aquellos emprendimientos que superen la etapa de incubación y necesitan presupuesto.



ARTÍCULO 4.- Cuñá STEAM actúa como un centro para la innovación y desarrollo, en el cual se deben articular acciones con los Polos Tic creados por Ley VIII – N.º 74, la Escuela de Robótica, La Escuela Secundaria de Innovación Misiones, el Programa de Orientación Vocacional creado por Ley VIII – N.º 72 y demás instituciones y programas relacionados con estas políticas de estado de la Provincia en la materia.

ARTÍCULO 5.- La puesta en funcionamiento y articulación del Programa Mujeres debe realizarse a través de políticas públicas inclusivas y participativas, la generación de conocimiento como eje de investigación y desarrollo para el sector y la promoción de actividades económicas, apoyado en los avances de la ciencia y de las tecnologías, a la obtención de bienes, prestación de servicios y mejoras de procesos.

ARTÍCULO 6.- El Ministerio de Cultura, Educación, Ciencia y Tecnología en forma conjunta con la autoridad de aplicación, administra y ejecuta programas de capacitación de formación dentro del Parque Tecnológico.

ARTÍCULO 7.- El Poder Ejecutivo debe determinar la autoridad de aplicación, quien dictara las normas aclaratorias y complementarias que resulten necesarias para el adecuado funcionamiento de la presente Ley.

ARTÍCULO 8.- Los gastos que demanda el cumplimiento de la presente norma provienen de:

- 1) partidas que anualmente le asigne el Presupuesto General de Gastos de la Administración Pública Provincial;
- 2) contribuciones y subsidios, herencias y donaciones que específicamente se le otorguen;
- 3) aportes provenientes del gobierno nacional u otros organismos nacionales e internacionales, públicos o privados.

ARTÍCULO 9.- El Poder Ejecutivo puede determinar una persona encargada y representante en forma honoraria de Cuñá STEAM, con la finalidad de coordinar el proyecto hasta su efectiva culminación.



**Cámara de Representantes
Provincia de Misiones**

“Año 2021 – Año de la Prevención y Lucha contra el COVID-19, Dengue y demás enfermedades Infectocontagiosas, contra la Violencia por motivos de Género en todas sus formas y del Bicentenario del Fallecimiento del General Martín Miguel de Güemes y de la Transición de la Década de Acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”

ARTÍCULO 10.- Invítase a los Municipios de la Provincia a dictar normas complementarias a los incentivos establecidos por la presente ley.

ARTÍCULO 11.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

FUNDAMENTOS

El escaso número de mujeres que se vinculan con carreras y profesiones relacionadas con las disciplinas STEM (acrónimo en inglés de science, technology, engineering y mathematics) es uno de los grandes focos de debate y una problemática a resolver para alcanzar las metas de los Objetivos del Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas (Agenda 2030).

Según estudios se observa que, ante las desigualdades de género estructurales que afectan las relaciones y decisiones de las personas desde la infancia, la tecnología tiene un lugar estratégico. La tecnología cuenta con el potencial para empoderar e incluir a niñas y

Cod_Veri:352513



mujeres, así como a otros sectores vulnerables de la población. En el mundo actual, cada vez más diverso, cambiante e interconectado, resulta crucial desarrollar competencias vinculadas con el pensamiento científico-tecnológico. Son conocimientos y habilidades que necesitamos para enfrentar los desafíos del presente y del futuro.

"La infancia, es una etapa en la que comienzan a consolidarse las representaciones sociales, valoraciones, afinidades y actitudes. Casi no hay diferencias respecto de la relación de chicos y chicas con las disciplinas STEAM. Sin embargo, conforme van creciendo, las chicas pierden la confianza en su capacidad de desempeño en estas áreas.

Recientemente, la Asociación Civil Chicos.net con el apoyo de Disney, realizó una investigación sobre cómo niños y niñas de 6 a 10 años que se vinculan con la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, y evidencia el decreciente interés de las niñas por las Matemáticas a medida que avanzan en el trayecto escolar. Eso refuerza la brecha de género y disminuye las oportunidades laborales para las mujeres en el ámbito de la Ciencia y Tecnología. Por su parte, según esta investigación, casi el 50% de los padres cree que hay diferencias de desempeño entre niñas y niños en materias relacionadas con Ciencia y Tecnología. Entre ellos, la mayoría considera que los varones tienen mejor rendimiento en Tecnología e Informática que las mujeres.

De todo ello surge la idea del presente proyecto, en el que se quiere trasladar estas capacidades STEAM a todas las misioneras, sumándole las Artes, por ello el nombre de STEAM.

Cuña TEAM puede ayudar a la motivación de mujeres, adolescentes y niñas que quieran aprender y crecer en estas disciplinas (Ciencia, Tecnología, Ingeniería Arte y Matemáticas). Por ejemplo, con mentoras e influencers tecnológicas que ayuden a que "las mujeres no sean princesas consumidoras, sino reinas que producen y crean".

Así como la Escuela de Innovación es la perla de la educación secundaria, y la Escuela de Robótica un imán para jóvenes con ganas de experimentar con la tecnología, el Silicon Misiones es una apuesta mayor para construir un futuro ligado a la tecnología. Cuñá STEAM será el espacio para que las jóvenes y niñas misioneras se motiven e ingresen a esta



**Cámara de Representantes
Provincia de Misiones**

“Año 2021 – Año de la Prevención y Lucha contra el COVID-19, Dengue y demás enfermedades Infectocontagiosas, contra la Violencia por motivos de Género en todas sus formas y del Bicentenario del Fallecimiento del General Martín Miguel de Güemes y de la Transición de la Década de Acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”

nueva tendencia con infinitas posibilidades. El objetivo es sumamente ambicioso, pero encuentra fundamentos en una experiencia que modificó el mapa tecnológico mundial y generó riquezas incalculables.

Por todo ello y en cumpliendo lo peticionado por las Parlamentarias que ocuparon mi banca durante el Parlamento de la Mujer, es que solicito a mis pares, en nombre de ellas el acompañamiento en el presente proyecto con sus votos positivos

Cod_Veri:352513