



**VOCES QUE  
TRANSFORMAN**

**Dip. Luis Fernando Pardo González**

Presidente de la Comisión de Ciencia, Tecnología e Innovación

H. Congreso del Estado | Tepic, Nayarit a 27 de septiembre del 2022.

Oficio: DLFP-0048/2022

Asunto: Presentación de Iniciativa.

Rubro: *Iniciativa con Proyecto de Decreto que tiene por objeto reformar y adicionar la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit, en materia de Cultura Digital*

**MTRO. JOSÉ RICARDO CARRAZCO MAYORGA**  
**SECRETARIO GENERAL DEL H. CONGRESO DEL**  
**ESTADO DE NAYARIT.**  
**PRESENTE**



El que suscribe **Diputado Luis Fernando Pardo González**, Coordinador del Grupo Parlamentario del Partido Nueva Alianza Nayarit, de esta Trigésima Tercera Legislatura, en uso de las facultades que me confieren los artículos 49 fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Nayarit, artículo 21 fracción II de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Nayarit, vengo a presentar la **Iniciativa con Proyecto de Decreto que tiene por objeto reformar y adicionar la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit, en materia de Cultura Digital**; asimismo solicito se inscriba en el orden del día de la siguiente Sesión Pública de este Honorable Congreso del Estado de Nayarit.

Sin otro particular, agradezco la atención.



ATENTAMENTE



**DIPUTADO LUIS FERNANDO PARDO GONZALEZ**  
**COORDINADOR DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PARTIDO NUEVA**  
**ALIANZANAYARIT**

Tel. 215 2500 Ext. 104  
Email: dip.fernandopardo@congresonayarit.mx

Av. México No. 38 Nte.  
Tepic, Nayarit, México  
www.congresonayarit.mx



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



H. Congreso del Estado | Tepic, Nayarit a 27 de septiembre del 2022.

Oficio: DLFP-0049/2022

Asunto: Presentación de Iniciativa.

Rubro: *Iniciativa con Proyecto de Decreto que tiene por objeto reformar y adicionar la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit, en materia de Cultura Digital*

DIPUTADA ALBA CRISTAL ESPINOZA PEÑA  
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA DEL H.  
CONGRESO DEL ESTADO DE NAYARIT.  
PRESENTE



El que suscribe **Diputado Luis Fernando Pardo González**, Coordinador del Grupo Parlamentario del Partido Nueva Alianza Nayarit, de esta Trigésima Tercera Legislatura al H. Congreso del Estado de Nayarit, en uso de las facultades que me confieren los artículos 49 fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Nayarit, así como los numerales 21 fracción II de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Nayarit y 95 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso, me permito someter a la consideración de esta Honorable Asamblea Legislativa, la **Iniciativa con Proyecto de Decreto que tiene por objeto reformar y adicionar la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit, en materia de Cultura Digital**; al tenor de la siguiente:

#### EXPOSICIÓN DE MOTIVOS



A causa de la pandemia que hemos vivido por el COVID-19, muchas cosas cambiaron, desde la manera de relacionarnos limitando el contacto físico, hasta la forma de trabajar y formarnos académicamente, toda vez que, estas actividades migraron a la modalidad a distancia.

Y gracias a estos cambios, que dicho sea de paso han sido muy revolucionarios, es que nos dimos cuenta de la enorme injerencia que tienen los aparatos electrónicos y el uso de plataformas digitales, incluidas las redes sociales, como herramientas no solo de comunicación, sino también, de actividades remuneradas y formativas.

De ahí, surge la necesidad de establecer herramientas de apoyo para desarrollarnos de mejor manera en este mundo digitalizado en el que estamos viviendo.

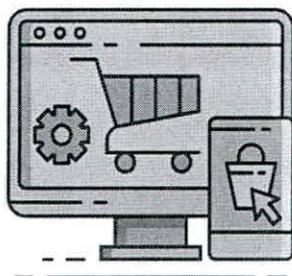
Pero, ¿a qué me refiero con el hecho de que necesitamos herramientas? A todos aquellos elementos que nos permitan una sana convivencia digital, es decir, ahora se requiere una **Cultura Digital como alternativa formativa que evite una brecha entre las personas y los avances tecnológicos, estableciendo nuevos constructos de pensamiento con una visión integradora de los beneficios y riesgos de la era digital.**

De todo esto, surge la presente iniciativa, del conjunto de reflexiones críticas de todo lo que utilizamos con tecnología, como ejemplo tenemos las aplicaciones de redes sociales, las plataformas digitales para ver series o películas y en general aplicaciones para música, las bancas electrónicas, agendas digitales y hasta herramientas para monitorear la salud o el sueño.



Además, como resultado de la pandemia por COVID-19 se dio un salto cuántico en la forma de hacer negocios, colocando al comercio en línea, los famosos *e-commerce*, como una de las actividades favoritas de millones de consumidores, incluso, de aquellos que en otra época se resistían, cediendo a la manera tan práctica de acceder a productos o servicios que físicamente no tenemos cerca, siendo la muestra de que la tecnología se ha superado a sí misma, acercándonos a todo el mundo con un click.

Consecuentemente, la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD, por sus siglas en inglés)<sup>1</sup> presentó un informe sobre las ventas mundiales de comercio electrónico, dando a conocer que se alcanzaron los 26,7 billones de dólares a nivel global tan solo en 2019, representando un aumento del 4% con respecto a 2018, de conformidad a las últimas estimaciones.



Cabe destacar que, las cifras antes mencionadas incluyen las ventas de empresa a empresa y de empresa a consumidor, y equivale al 30% del Producto Interno Bruto mundial del año 2019.

En el mismo sentido, y de acuerdo a cifras compartidas por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI)<sup>2</sup> en México el 4.3% de los negocios efectuó compras por internet y 3% realizó ventas por este medio; en relación a esto, el 63.8% de los establecimientos que realizaron compras utilizaron la página web de sus proveedores y 42.4% de los que realizaron ventas por internet lo hicieron por medio de su propio sitio de Internet.

Pero, lo realmente importante no son las estadísticas o los ingresos que se generan a través del uso del internet, lo realmente trascendente es la cantidad de información personal y sensible de todas y cada una de las personas que accede a realizar una compra o adquirir un servicio en línea.

<sup>1</sup> Podrá consultarse la información en la página siguiente: <https://unctad.org/es/news/el-comercio-electronico-mundial-alcanza-los-267-billones-de-dolares-mientras-covid-19-impulsa>.

<sup>2</sup> Estadísticas a propósito del Día Mundial del Internet, publicadas el 14 de mayo de 2021, consultables en: [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2021/EAP\\_INTERNET21.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2021/EAP_INTERNET21.pdf).



Esto, coloca al centro de todas las operaciones que se puedan realizar con el apoyo de instrumentos digitales, a las personas y su información, por lo tanto, se considera que al día de hoy es necesario realizar campañas de Cultura Digital, donde toda la ciudadanía conozca los fundamentos y las nociones de los datos personales, el tratamiento adecuado de la información sensible, la privacidad y la protección de la información dentro del ecosistema digital.

De manera que, además de democratizar el conocimiento digital, evitemos ser víctimas de fraudes cibernéticos, que de conformidad con información publicada por la Comisión Nacional para la Protección y Defensa de los Usuarios de Servicios Financieros, CONDUSEF,<sup>3</sup> son definidas como aquellas estafas que utilizan la red para realizar transacciones ilícitas, y justamente, quienes realizan este tipo de fraudes se aprovechan del desconocimiento y la falta de cuidado de las personas que realizan operaciones en línea.

Continuando con este orden de ideas, la CONDUSEF comparte los tipos de fraudes más comunes, mismos que se incluyen a continuación:

- **Correo basura:** *La información de dicho correo te invita a visitar una página o descargar algún archivo que por lo general es un virus que roba la información de tu dispositivo.*
- **Smishing:** *Te envían mensajes SMS a tu teléfono móvil con la finalidad de que visites una página web fraudulenta. Esto con el fin de obtener tu información bancaria, para realizar transacciones en tu nombre.*
- **Phishing:** *También conocido como suplantación de identidad, en este tipo de fraude el objetivo es que al hacerse pasar por una Institución Financiera, con un*

---

<sup>3</sup> Tipos de fraude, información consultable en: <https://www.condusef.gob.mx/?p=tipos-de-fraude>.



*mensaje indicándote un error en tu cuenta bancaria, y al ingresar tus datos, obtienen tu información confidencial.*

- **Pharming:** *Consiste en redirigirte a una página de internet falsa mediante ventanas emergentes, para robar tu información.*

En tal virtud, al implementar políticas de Cultura Digital podremos empoderar a la sociedad para tener acceso a información de calidad, difundida por instituciones formales y serias, que preparen a la ciudadanía para utilizar la tecnología con responsabilidad y precaución.

En suma, se ha vuelto indispensable contar con programas que den a conocer información referente a los *acuerdos de confidencialidad*<sup>4</sup> como instrumentos que restringen el uso o divulgación pública de información y saber cómo y cuándo utilizarlos.

También, elaborar y aplicar en las instituciones guías de *ciberseguridad*<sup>5</sup>, la cual, se refiere a proteger los dispositivos que usamos y los servicios a los que accedemos en línea, tiene como principal propósito evitar el acceso no autorizado a la información personal que almacenamos en celulares, computadoras, tabletas y demás, así como, la información que ingresamos en diversas plataformas, páginas web o aplicaciones.

En resumen, la reforma tiene como objetivo reconocer el concepto de **Cultura Digital**, así como, establecer los elementos necesarios para aplicar políticas públicas que

---

<sup>4</sup> ACUERDO por el que se emiten las políticas y disposiciones para impulsar el uso y aprovechamiento de la informática, el gobierno digital, las tecnologías de la información y comunicación, y la seguridad de la información en la Administración Pública Federal, consultable en: [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5628885&fecha=06/09/2021#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5628885&fecha=06/09/2021#gsc.tab=0).

<sup>5</sup> Guía de Ciberseguridad para el uso de redes y dispositivos de telecomunicaciones en apoyo a la educación, agosto de 2020, consultable en: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/570011/10082020\\_Guia\\_de\\_ciberseguridad\\_en\\_apoyo\\_a\\_la\\_educacion\\_VF\\_para\\_publicar.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/570011/10082020_Guia_de_ciberseguridad_en_apoyo_a_la_educacion_VF_para_publicar.pdf).



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



permitan generar una conciencia social en las nuevas generaciones sobre todos los alcances que tiene el mundo digital, con el propósito de prepararlos para ser responsables en temas como la protección de datos personales, el respeto a la intimidad digital, la ciberseguridad, entre otros.

A partir de esto, la iniciativa que reforma y adiciona la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit tiene especial relevancia por ayudar a materializar los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**, lo que se ejemplifica de la siguiente manera:

Objetivo 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación.

9.c Aumentar significativamente el acceso a la tecnología de la información y las comunicaciones y esforzarse por proporcionar acceso universal y asequible a Internet en los países menos adelantados de aquí a 2020.



 **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

La industrialización inclusiva y sostenible, junto con la innovación y la infraestructura, pueden dar rienda suelta a las fuerzas económicas dinámicas y competitivas que generan el empleo y los ingresos. Estas desempeñan un papel clave a la hora de introducir y promover nuevas tecnologías, facilitar el comercio internacional y permitir el uso eficiente de los recursos.

*Fuente: elaboración propia.*

Vinculado a esto, tenemos el **Plan de Desarrollo Institucional**, mismo que en su contenido establece líneas de acción que deberán cumplirse a lo largo de la Legislatura, y en el caso particular de la propuesta que se presenta, contribuye tal como se describe en el siguiente esquema:



# DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



1. Eje: Agenda legislativa.

Premisa: 1. Bienestar.

Estrategia: 1.E. Consolidación del desarrollo ordenado y sustentable.

Línea de Acción: 1.1.E.3 Impulsar acciones legislativas a favor de la ciencia, tecnología e innovación del Estado.

Línea de Acción: 1.1.E.4 Revisar el marco jurídico del Estado en materia de ciencia, tecnología e innovación, con el propósito de homologarlo y actualizarlo.



*Fuente: elaboración propia.*

Por último, otro de los pilares del proyecto que busca establecer una Cultura Digital en Nayarit, lo encontramos en la **Plataforma Electoral del Partido Nueva Alianza Nayarit**, el documento rector de la institución política a la cual represento como Diputado, y para destacar su contenido en relación con la iniciativa se muestra a continuación:



## IX. UNA NUEVA SOCIEDAD



### 9.3 SOCIEDAD COMPETITIVA



Nueva Alianza Nayarit está consciente de que los vertiginosos avances de la ciencia y la tecnología en el siglo XXI nos obliga a evolucionar, como país, hacia una sociedad del conocimiento, entendiendo por ésta, una sociedad en la que se invierte, prioritariamente en capital humano, destinando una gran cantidad de recursos económicos a la investigación y desarrollo del conocimiento (teorías, modelos, innovaciones científicas y tecnológicas) que promuevan mejoras al nivel de vida de la comunidad en general.

*Fuente: elaboración propia.*



A partir de las evidencias anteriores, y para continuar con el análisis de la propuesta, se vuelve indispensable conocer cada uno de los elementos que forman parte de las reformas y adiciones propuestas, los cuales se explican a continuación:

### **Modificaciones esenciales a la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit**

Se establece el concepto de Cultura Digital en el contenido de la Ley, con el objetivo de unificar los criterios que deberán seguirse para implementar las políticas digitales en la sociedad, dicha definición señala:

***Cultura Digital:** conjunto de conocimientos, estrategias, políticas públicas, instrumentos e instituciones que buscan generar una conciencia social sobre los alcances y efectos de la tecnología en la vida cotidiana.*

También, dentro de las bases para establecer una política de Estado que sustente la integración del Sistema Estatal de Ciencia, Tecnología e Innovación, se adiciona el fomento de una Cultura Digital a través del diseño de políticas públicas y coordinación institucional con las autoridades educativas de los diversos órdenes de gobierno, así como, con los sectores públicos y privados.

Por otro lado, para la efectiva aplicación de las disposiciones que se proponen reformar y adicionar a la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación, es importante contar con los recursos económicos que garanticen la implementación de una Cultura Digital, razón por la cual, se adiciona al artículo 22 que contempla los objetivos que deberán tener los apoyos que se otorguen con cargo al Fondo Estatal de Ciencia, Tecnología e Innovación,



para poder invertir en la infraestructura necesaria y aplicar los programas, estrategias y políticas públicas en materia digital.

Bajo este contexto, y buscando establecer los parámetros en Cultura Digital que deberán seguirse dentro de nuestro Estado, se adiciona un Capítulo III denominado Del Fomento a la Cultura Digital, al Título Séptimo Del Apoyo y del Acceso a la Información Científica, Tecnológica y de Innovación, dicho Capítulo adicionado está conformado por los artículos 60, 61, 62 y 63, regulando particularmente lo que a continuación se enlista:

- 1- Se establece que el fomento a la **Cultura Digital** tiene como principal objetivo garantizar el acceso a la cultura de las personas a través de medios digitales y facilitar la incorporación a las actividades cotidianas.
- 2- El COCYTEN se coordinará con las autoridades educativas del Estado, para promover la implementación de programas y políticas públicas de Cultura Digital en todos los niveles educativos.
- 3- Para la elaboración de programas y políticas en materia de Cultura Digital, se considerarán de manera enunciativa los temas siguientes:
  - a) Educación, formación y desarrollo de habilidades digitales;
  - b) Protección de datos personales en el mundo digital;
  - c) Creación de contenido digital con enfoque social;
  - d) Intimidad digital como un derecho de todas las personas;



- e) La ciberseguridad;
  - f) Actividades laborales por medio de tecnologías y servicios digitales;
  - g) Facilitar el emprendimiento digital, y
  - h) Inclusión digital como herramienta para la economía electrónica.
- 4- Y, como último tema, se considera dentro de las modificaciones planteadas en la iniciativa, que las autoridades en materia de ciencia y tecnología del Estado en coordinación con las instituciones federales, estatales y municipales, así como, de la sociedad civil y de la iniciativa privada generarán un ecosistema de Cultura Digital, horizontal, inclusivo y participativo, que logre el diseño y la implementación de políticas públicas efectivas para atender necesidades reales en la materia.

Para ejemplificar la propuesta, se incluye el siguiente comparativo:

<b>LEY DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN DEL ESTADO DE NAYARIT</b>	
<b>Texto vigente</b>	<b>Propuesta de reforma</b>
<b>Artículo 3.-</b> Para los efectos de esta Ley se entiende por:  <b>I. a la V. ...</b>  <i>Sin correlativo.</i>	<b>Artículo 3.-</b> Para los efectos de esta Ley se entiende por:  <b>I. a la V. ...</b>  <b>V Bis. Cultura Digital: conjunto de conocimientos, estrategias, políticas públicas, instrumentos e instituciones que</b>



<p>VI. a la XVII. ...</p>	<p><b>buscan generar una conciencia social sobre los alcances y efectos de la tecnología en la vida cotidiana;</b></p> <p>VI. a la XVII. ...</p>
<p><b>Artículo 4.-</b> Se establecen como bases de una política de Estado que sustente la integración del Sistema Estatal de Ciencia, Tecnología e Innovación, las siguientes:</p> <p>I. a la V. ...</p> <p><b>VI.</b> Promover los procesos que hagan posible la definición de prioridades en la asignación y optimización de recursos que otorgue el Gobierno del Estado para el fomento y desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación en forma participativa, y</p> <p><b>VII.</b> Contribuir con el desarrollo regional mediante el establecimiento de redes o alianzas para la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación, así como para el aprovechamiento de los conocimientos que de éstas emanen, por parte del sector productivo.</p>	<p><b>Artículo 4.-</b> Se establecen como bases de una política de Estado que sustente la integración del Sistema Estatal de Ciencia, Tecnología e Innovación, las siguientes:</p> <p>I. a la V. ...</p> <p><b>VI.</b> Promover los procesos que hagan posible la definición de prioridades en la asignación y optimización de recursos que otorgue el Gobierno del Estado para el fomento y desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación en forma participativa;</p> <p><b>VII.</b> Contribuir con el desarrollo regional mediante el establecimiento de redes o alianzas para la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación, así como para el aprovechamiento de los conocimientos que de éstas emanen, por parte del sector productivo, y</p>



<p><i>Sin correlativo.</i></p>	<p><b>VIII. Fomentar una Cultura Digital a través del diseño de políticas públicas y la coordinación institucional con las autoridades educativas de los diversos órdenes de gobierno, así como, con los sectores públicos y privados.</b></p>
<p><b>Artículo 22.-</b> Los apoyos que se otorguen con cargo al Fondo deberán tener alguno de los siguientes objetos:</p> <p><b>I. a la VI. ...</b></p> <p><b>VII.</b> Otorgar estímulos y reconocimientos a instituciones, empresas, investigadores y tecnólogos que destaquen en estas áreas, y</p> <p><b>VIII.</b> Los demás que acuerde la Junta de Gobierno en fomento a la ciencia, la tecnología y la innovación.</p>	<p><b>Artículo 22.-</b> Los apoyos que se otorguen con cargo al Fondo deberán tener alguno de los siguientes objetos:</p> <p><b>I. a la VI. ...</b></p> <p><b>VII.</b> Otorgar estímulos y reconocimientos a instituciones, empresas, investigadores y tecnólogos que destaquen en estas áreas;</p> <p><b>VIII. Invertir en infraestructura necesaria para fomentar la Cultura Digital, y</b></p> <p><b>IX. Los demás que acuerde la Junta de Gobierno en fomento a la ciencia, la tecnología y la innovación.</b></p>
	<p><b>Título Séptimo</b></p> <p><b>Del Apoyo y del Acceso a la Información Científica, Tecnológica y de Innovación</b></p> <p><b>Capítulo I al Capítulo II ...</b></p>



<i>Sin correlativo.</i>	<b>Capítulo III</b> <b>Del Fomento a la Cultura Digital</b>
<i>Sin correlativo.</i>	<b>Artículo 60.- El fomento a la Cultura Digital tiene como principal objetivo garantizar el acceso a la cultura de las personas a través de medios digitales y facilitar su incorporación a las actividades cotidianas en nuestro Estado.</b>
<i>Sin correlativo.</i>	<b>Artículo 61.- El COCYTEN en coordinación con las autoridades educativas del Estado, promoverá la implementación de programas y políticas públicas de Cultura Digital en todos los niveles educativos.</b>
<i>Sin correlativo.</i>	<b>Artículo 62.- Los programas y las políticas públicas para el fomento de la Cultura Digital considerarán de manera enunciativa los temas siguientes:</b>  <b>I. Fomentar la educación, formación y desarrollo de habilidades digitales;</b>  <b>II. Establecer mecanismos de protección de datos personales en el mundo digital;</b>



	<p>III. Impulsar la creación de contenido digital con un enfoque social;</p> <p>IV. Diseñar estrategias relativas a la intimidad digital como un derecho de todas las personas;</p> <p>V. Promover la capacitación en materia de ciberseguridad;</p> <p>VI. Generar competencias para acceder a actividades laborales por medio de tecnologías y servicios digitales;</p> <p>VII. Facilitar el emprendimiento digital, y</p> <p>VIII. Inclusión digital como herramienta para la economía electrónica.</p>
<p><i>Sin correlativo.</i></p>	<p>Artículo 63.- Las autoridades en materia de ciencia y tecnología del Estado en coordinación con las instituciones federales, estatales y municipales, así como, de la sociedad civil y de la iniciativa privada generarán un ecosistema de Cultura Digital, horizontal, inclusivo y participativo, que logre el diseño y la implementación de políticas públicas</p>



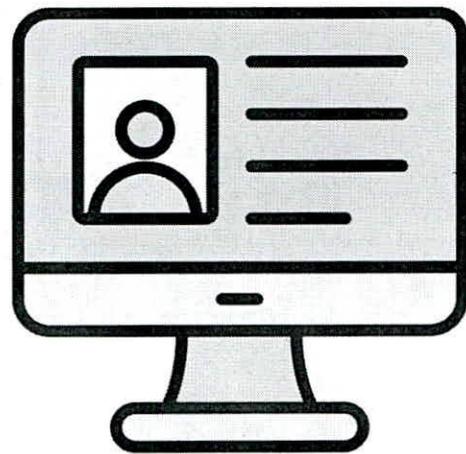
	<b>efectivas para atender las necesidades reales en la materia.</b>
<b>TRANSITORIOS</b>	
<b>PRIMERO.</b> El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial, Órgano del Gobierno del Estado de Nayarit.	
<b>SEGUNDO.</b> El Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Nayarit, COCYTEN, en coordinación con las autoridades educativas del Estado, en un plazo no mayor a 180 días naturales contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, elaborará los lineamientos en materia de Cultura Digital que deberán implementarse en las instituciones educativas.	
<b>TERCERO.</b> Notifíquese el presente Decreto al Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Nayarit, COCYTEN, para los efectos legales conducentes.	
<b>CUARTO.</b> Para conocimiento comuníquese el presente Decreto a la Secretaría de Educación del Estado.	

Del cuadro comparativo anterior, se destacan los Artículos Transitorios propuestos, sin duda, el primero que tiene que ver con la entrada en vigor del Decreto, y dos subsecuentes que tienen que ver con la notificación correspondiente al Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Nayarit, COCYTEN, con dos propósitos, uno para elaborar lineamientos en materia de Cultura Digital, y dos, para compartirles el contenido de las adecuaciones.

En el mismo sentido, se incluye la comunicación del Decreto para la Secretaría de Educación del Estado, esto, derivado a que el COCYTEN deberá coordinarse con las

autoridades educativas correspondientes para dar inicio a programas y políticas públicas en materia de Cultura Digital, de ahí la importancia de que conozcan el contenido de las modificaciones.

Ahora bien, con la Cultura Digital se busca, además de todo, que las y los ciudadanos estén conscientes de que todos tenemos una **identidad digital**, es decir, información publicada en internet sobre nosotros y que estructuran la imagen que los demás tienen, como son: datos personales, imágenes, noticias, comentarios, gustos, amistades, aficiones, compras, y mucho más; todos estos datos nos describen ante los demás y determinan nuestra **reputación digital**, o lo que es igual, la identidad digital. <sup>6</sup>



De tal manera que, si logramos ser una sociedad informada, seremos más responsables del uso que le damos a la tecnología y tendremos una mejor relación con el mundo digital que nos rodea.

Para concluir la fundamentación de la presente iniciativa, la Suprema Corte de Justicia de la Nación, emitió una Tesis Aislada<sup>7</sup> que nos invita a reflexionar sobre el deber que

<sup>6</sup> Cultura Digital, de la Secretaría de Educación Pública, consultable en: [http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria4\\_2022/files/Recurso%20sociocognitivo%20Cultura%20Digital.pdf](http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria4_2022/files/Recurso%20sociocognitivo%20Cultura%20Digital.pdf).

<sup>7</sup> PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES. EL DEBER DEL ESTADO DE SALVAGUARDAR EL DERECHO HUMANO RELATIVO DEBE POTENCIALIZARSE ANTE LAS NUEVAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, DEBIDO A LOS RIESGOS QUE ÉSTAS REPRESENTAN POR SUS CARACTERÍSTICAS. Tesis: I.10o.A.6 CS (10ª.) Décima Época. Fuente: Gaceta del Semanario Judicial de la Federación.



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



tiene el Estado de salvaguardar la dignidad humana a través del uso de la tecnología, cuyo efecto multiplicador de la información sin restricción territorial alguna, debe privilegiar el derecho a la intimidad, el honor, la reputación y la vida privada, ante cualquier avance tecnológico que se presente, y por ello, esta iniciativa tiene un especial valor para el trabajo legislativo que realizamos todos los días, buscando, preparar a las generaciones presentes y futuras, para el escenario digital y sus implicaciones.

Por lo anteriormente expuesto, someto a consideración de esta Honorable Asamblea Legislativa, la Iniciativa con Proyecto de Decreto que tiene por objeto reformar y adicionar la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit, en materia de Cultura Digital, en los términos siguientes:

### PROYECTO DE DECRETO

**ÚNICO.** Se **reforman** las fracciones VI y VII del artículo 4; las fracciones VII y VIII del artículo 22; se **adicionan** la fracción V Bis al artículo 3; la fracción VIII al artículo 4; la fracción IX al artículo 22; un Capítulo III denominado Del Fomento a la Cultura Digital al Título Séptimo, con sus respectivos artículos 60, 61, 62 y 63, todos de la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Nayarit, para quedar como sigue:

**Artículo 3.- ...**

**I. a la V. ...**

---

Libro 70, septiembre de 2019, Tomo III, página 2200. Consultable en: <https://sjf2.scjn.gob.mx/detalle/tesis/2020564>.



**V Bis. Cultura Digital: conjunto de conocimientos, estrategias, políticas públicas, instrumentos e instituciones que buscan generar una conciencia social sobre los alcances y efectos de la tecnología en la vida cotidiana;**

VI. a la XVII. ...

**Artículo 4.- ...**

I. a la V. ...

**VI.** Promover los procesos que hagan posible la definición de prioridades en la asignación y optimización de recursos que otorgue el Gobierno del Estado para el fomento y desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación en forma participativa;

**VII.** Contribuir con el desarrollo regional mediante el establecimiento de redes o alianzas para la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación, así como para el aprovechamiento de los conocimientos que de éstas emanen, por parte del sector productivo, y

**VIII.** Fomentar una Cultura Digital a través del diseño de políticas públicas y la coordinación institucional con las autoridades educativas de los diversos órdenes de gobierno, así como, con los sectores públicos y privados.

**Artículo 22.- ...**

I. a la VI. ...



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



**VII.** Otorgar estímulos y reconocimientos a instituciones, empresas, investigadores y tecnólogos que destaquen en estas áreas;

**VIII.** Invertir en infraestructura necesaria para fomentar la Cultura Digital, y

**IX.** Los demás que acuerde la Junta de Gobierno en fomento a la ciencia, la tecnología y la innovación.

### **Título Séptimo**

...

### **Capítulo I al Capítulo II ...**

### **Capítulo III**

### **Del Fomento a la Cultura Digital**

**Artículo 60.-** El fomento a la Cultura Digital tiene como principal objetivo garantizar el acceso a la cultura de las personas a través de medios digitales y facilitar su incorporación a las actividades cotidianas en nuestro Estado.

**Artículo 61.-** El COCYTEN en coordinación con las autoridades educativas del Estado, promoverá la implementación de programas y políticas públicas de Cultura Digital en todos los niveles educativos.

**Artículo 62.-** Los programas y las políticas públicas para el fomento de la Cultura Digital considerarán de manera enunciativa los temas siguientes:

**I.** Fomentar la educación, formación y desarrollo de habilidades digitales;



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



- II. Establecer mecanismos de protección de datos personales en el mundo digital;
- III. Impulsar la creación de contenido digital con un enfoque social;
- IV. Diseñar estrategias relativas a la intimidad digital como un derecho de todas las personas;
- V. Promover la capacitación en materia de ciberseguridad;
- VI. Generar competencias para acceder a actividades laborales por medio de tecnologías y servicios digitales;
- VII. Facilitar el emprendimiento digital, y
- VIII. Inclusión digital como herramienta para la economía electrónica.

**Artículo 63.-** Las autoridades en materia de ciencia y tecnología del Estado en coordinación con las instituciones federales, estatales y municipales, así como, de la sociedad civil y de la iniciativa privada generarán un ecosistema de Cultura Digital, horizontal, inclusivo y participativo, que logre el diseño y la implementación de políticas públicas efectivas para atender las necesidades reales en la materia.

#### **TRANSITORIOS**

**PRIMERO.** El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial, Órgano del Gobierno del Estado de Nayarit.



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ



**SEGUNDO.** El Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Nayarit, COCYTEN, en coordinación con las autoridades educativas del Estado, en un plazo no mayor a 180 días naturales contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, elaborará los lineamientos en materia de Cultura Digital que deberán implementarse en las instituciones educativas.

**TERCERO.** Notifíquese el presente Decreto al Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Nayarit, COCYTEN, para los efectos legales conducentes.

**CUARTO.** Para conocimiento comuníquese el presente Decreto a la Secretaría de Educación del Estado.

ATENTAMENTE



DIP. LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ  
**DIPUTADO LUIS FERNANDO PARDO GONZÁLEZ**  
COORDINADOR DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PARTIDO NUEVA  
ALIANZA NAYARIT

