

23 DE ABRIL: DÍA INTERNACIONAL DE LAS NIÑAS EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN...

Niñas y tecnología: entre las Barbies y el Dota

Por: Dixie Edith



Camila tiene 7 años y en cuanto terminan las teleclases, agarra el Tablet, ocupa su sitio preferido en el sofá lleno de cojines y abre una sesión que, a veces, se extiende por horas. Leah, de 13, negocia en versión abogada de Hollywood, el mayor tiempo posible a solas con el móvil para conectarse a WhatsApp y seguir, de modo virtual, la cotidianeidad ahora limitada con su grupo de la secundaria. A Rosy, de 9, su mamá le consigue juegos para la computadora, en busca de unas horas de tranquilidad que cada día se extienden un poquito más.

Hoy, 23 de abril, es el Día Internacional de las Niñas en las TICs y si ahora mismo pudiéramos hacer una encuesta en muchos hogares cubanos los resultados nos dirían que, en tiempos de aislamiento, muchas de ellas como Camila, Leah y Rosy, andan, literalmente, “colgadas” de las tecnologías.

¿Por qué, entonces, el mundo insiste en celebrar esta fecha para llamar la

atención sobre la llamada brecha digital de género?

Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), el organismo adscrito a las Naciones Unidas que convocó a la conmemoración por primera vez en 2010, **en los últimos años ha disminuido el número de mujeres que deciden estudiar y dedicarse a la informática y las tecnologías.** Y esto, en un mundo tan digitalizado resulta, cuando menos, paradójico. La fisura se hace aún más profunda cuando se habla de generación de contenidos, desarrollo de páginas web, creación de software, aplicaciones y demás elementos digitales, ámbitos en los que los hombres tienen mucha más presencia que las mujeres en todo el planeta.

Sobran datos para ilustrarlo. **Si en 1985, el 37 por ciento de quienes se graduaban de carreras afines a las Ciencias de la Computación en Estados Unidos eran mujeres, ya en 2010, cuando la UIT lanzó su llamado, ese porcentaje había caído a 18.** En la vieja Europa, en tanto, de cada 1000 mujeres con titulación universitaria, solo 29 se gradúan en alguna carrera relacionada con las TICs y de esas, solo 4 terminan en un puesto de trabajo en el mundo de las nuevas tecnologías. Fuentes de las Naciones Unidas calculan que apenas un 0,4 por ciento de las adolescentes que terminan la secundaria ha soñado con una carrera vinculada a esta especialización.

Cuba no escapa a las cuentas, aun cuando en esta nación caribeña tanto muchachas como muchachos acceden a la educación media y superior en igualdad de condiciones y se habla de una universidad feminizada. **Pero la proporción femenina que cursa las llamadas carreras TIC (Ciencias de la computación y las ingenierías Informática, Automática y en Telecomunicaciones) no suele sobrepasar el 40 por ciento,** según datos aportados por la doctora Caridad Anías Calderón, profesora de la Universidad Tecnológica de la Habana (CUJAE), y publicados en 2018. La cifra da que pensar cuando se analiza que acá las mujeres representan más del sesenta por ciento de la fuerza técnica y profesional. Evidentemente, no en las especialidades tecnológicas.

Un par de años antes, en 2016, un pequeño grupo de estudiantes y egresadas de la Facultad de Matemática y Computación (Matcom), de la Universidad de La Habana, habían gestado el proyecto Sigma para “acercar el mundo de las tecnologías a niñas y adolescentes cubanas”. No fue una iniciativa improvisada o

caprichosa. **Porque no se trata solo de que las adolescentes cubanas no llegan masivamente a las “aulas TICs”; las pocas que lo consiguen, se van quedando por el camino como signadas por una maldición al estilo de la mejor novela de fantasía épica.**

Justo al cierre del pasado semestre, un trabajo de curso de estudiantes de Periodismo para su asignatura de Comunicación y Género, miró con lupa las estadísticas de la UH en busca de estas brechas. Solo un ejemplo ilustra la paradoja de marras: **en el curso 2014-2015 matricularon las carreras de Ciencias de la Computación 61 mujeres mientras otras 37 apostaron por Matemática. Cinco años despues solo se graduaron 8 y 5 de ellas, respectivamente.**

Para Claudia Paredes y Amalia Gómez Marcheco, ambas especialistas en estas áreas y fundadoras de Sigma, el problema empieza en la sociedad, en la crianza, por padres que te dicen que debes estar en carreras de letras, Medicina o, como máximo, Biología. “Además, las muchachas no se familiarizan con algo que las motive, como la programación, desde temprano. Y a eso, súmalo que los profesores de Física, Química o Matemática casi siempre son hombres”, precisó Claudia a la prensa hace algún tiempo.

Luego, durante la carrera, todo se vuelve más complicado. “Una ve cómo las muchachas se van quedando, cambian de carrera o ni siquiera la escogen y termina cuestionando si de verdad hay algo biológicamente programado en el cerebro de los hombres que los hace mejores. A veces te preguntas: ¿Será que la rara soy yo?”, contó, por su parte, Amalia.

Para la UIT, las principales causas de la brecha digital de género tienen mucho que ver con las experiencias de Claudia y Amalia. **Especialistas han confirmado que en las familias, y a nivel social, existe la falsa creencia de que las niñas no cuentan con habilidades suficientes para la tecnología, como resultado de una mala percepción de la realidad.** Si se les da la posibilidad, desde pequeñas, ellas tendrían las mismas capacidades y habilidades que los niños en el ámbito de las ciencias y las tecnologías, asegura UIT.

En línea con este mito se posiciona otro rezago patriarcal, bastante popular, que asegura que las mujeres son mejores en cuanto a habilidades sociales y peores en cuanto al pensamiento abstracto necesario para la

tecnología. Y, en tercer lugar, la organización internacional identifica el acceso de las niñas a la educación, como un elemento clave, muy dañado en no pocos países.

De este lado del mundo, las posibles explicaciones andan más cerca de las dos primeras causas. El acelerado desarrollo de las TICs -y la masificación de su acceso- ocurrido en los últimos tiempos en Cuba ha llegado acompañado de la reproducción de patrones machistas que generan desigualdades. Para la doctora Nilza González Peña, estas diferencias pueden apreciarse, por ejemplo, en las maneras en que niñas y niños utilizan los videojuegos, explicó durante los debates de la comisión sobre “procesos comunicacionales en la era digital”, en el VII Encuentro Internacional de Infancias y Juventudes celebrado en octubre de 2019 en La Habana.

Dirigida a evaluar el papel mediador de los maestros en el consumo infantil de videojuegos, la ponencia de González, psicóloga de los Estudios de Animación, del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC), llamó a estudiar bien las desigualdades asociadas al uso de las tecnologías para poder prevenirlas, tanto desde la escuela, como desde la familia.

“En el caso de los videojuegos, por ejemplo, se confirma que las niñas juegan mucho más con los de las muñecas *barbies* y los varones con los llamados juegos de estrategia o de batallas”, detalló la psicóloga durante el encuentro, que fue parte del Simposio Internacional CIPS 2019 “Emancipación social vs. Dominación en el contexto latinoamericano y caribeño: Contribuciones desde las ciencias sociales”.

Datos publicados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) coinciden con los hallazgos de Nilza. Así, aseveran que generalmente **los niños se inician en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs) a través de los videojuegos. Esto no ocurre de igual manera con las niñas, ya que los juegos más populares no suelen ser tan atractivos para ellas, por las temáticas que abordan.**

De esta forma, “el ingreso a la sociedad de la información se ve permeado por cuestiones simbólicas y culturales que alimentan el imaginario de la niñez y construyen actitudes y apropiaciones disímiles”, alerta CEPAL en una publicación sobre TICs y género.

“Para ellos son los juegos y aplicaciones que exigen destreza, habilidad, creatividad, astucia y concentración, mientras que para ellas queda la sensación de que la tecnología es un adorno más”, detalla la organización internacional.

En estos días de pandemia, en que niñas y niños pasan, necesariamente, mucho más tiempo con las tecnologías, recojamos la seña de la UIT por el Día Internacional de las Niñas en las TICs. **Vale asomarse de vez en vez las pantallas de nuestras niñas, mostrarles que no solo pueden cambiarse de ropa en una tienda virtual, cocinar pasteles o ser princesas, sino también convertirse en las guerreras victoriosas del Warcraft o el Dota; contrincantes imbatibles en un ajedrez compartido por Telegram o pilotear, sin temblar, un Formula I virtual. Reduzcamos la brecha.**