

EDUCACIÓN CON PERSPECTIVA DE GÉNERO PARA LAS MUJERES EN LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Nora Aidé Rojano Márquez

El interés de las mujeres por la tecnología está aumentando. A pesar de que hay mucho menos alumnas e investigadoras en las áreas técnicas y científicas, que varones. Por eso es tan necesaria la perspectiva de género en el ámbito de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Aproximadamente hace unas dos décadas que los movimientos de mujeres han dirigido esfuerzos al campo de las TIC. Estadísticamente se documenta el dilema que muchas mujeres enfrentan en su relación con la ciencia y la tecnología. Las mujeres matriculadas en las carreras de ciencias exactas o ingeniería alcanzan apenas un 20%. Esto contrasta con la gran cantidad de mujeres que prefiere estudiar psicología, ciencias sociales, periodismo y educación.

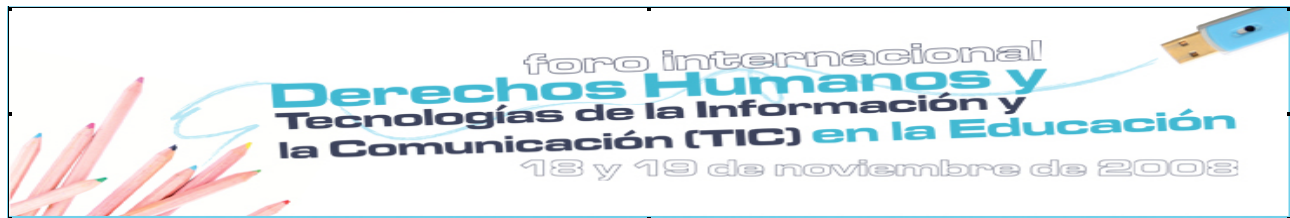
Otro fenómeno que delata desigualdad en este ámbito es el hecho de que la presencia femenina en puestos de decisión es prácticamente nula en los centros de investigación científica.

Esto se debe evidentemente a que aún cargamos una herencia cultural relacionada con los roles asignados en virtud al sexo. La sociedad mexicana presume su modernidad, pero sólo acepta valores tradicionales entre los géneros. Estos prejuicios estereotipan y perpetúan ideas discriminatorias en detrimento de la mujer. Por ejemplo que las mujeres no sirven para la ciencia y la tecnología y que dicha limitación es biológica.

La presencia de estereotipos tradicionalistas en el material didáctico, en los métodos pedagógicos y en el diseño tecnológico alimenta las diferencias de género en el diseño y en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

TIC Y PERSPECTIVA DE GÉNERO





La perspectiva de género en el ámbito de las TIC influiría en las relaciones sociales de poder para compensar las desiguales que existen entre mujeres y hombres.

(En este espacio no tocaremos temas referentes a mujeres con más vulnerabilidades como las más pobres, las que habitan en el campo, sufren alguna o varias discapacidades, solo hablan una lengua indígena, son adultas mayores, pero es necesario considerar su particular situación e incluirlas al hablar de garantizar el acceso a las mujeres a las TIC).

En el ámbito las TIC se da por hecho que las tecnologías son neutrales en lo que a género respecta.

La inserción de la perspectiva de género en lo social, económico, político y cultural ha contribuido a lograr avances en materia de igualdad y equidad de acceso a las oportunidades para mujeres y hombres.

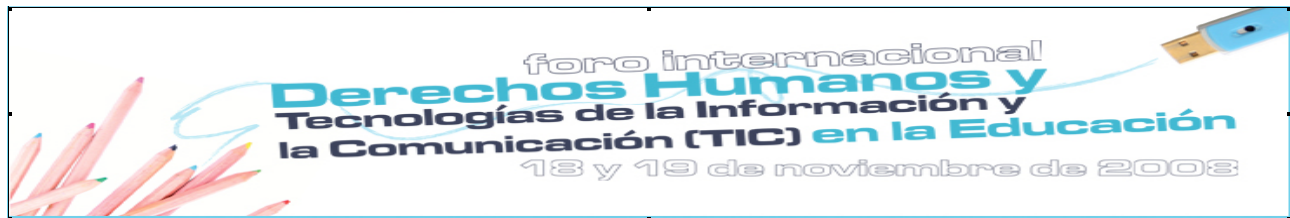
Sin embargo, las especialistas en este campo ponen de manifiesto que las TIC conforman un espacio exclusivo de los hombres, regido por prejuicios masculinos en el cual las mujeres deben aceptar las tecnologías tal cual existen a la fecha.

Existen programas de apoyo a las redes y asociaciones de mujeres en pro del progreso de las comunicaciones que se basan en la consideración que la relación entre tecnologías y género debe ser replanteada valorando las tecnologías desde una óptica cultural y neutral, pues trasciende a la tradicional exclusión de las mujeres en el campo de las tecnologías.

Los estudios que relacionan a la cultura con la tecnología, parten de que las tecnologías constituyen productos culturales –sean objetos o procesos– que si se adoptan en lo cotidiano elevan la calidad de vida haciendo más eficiente el trabajo de todo tipo.

Al demandar cambios no debemos olvidar que los adelantos tecnológicos han sido diseñados bajo perspectivas de hombres, por lo que muchas





cosas requieren una total reevaluación, por ejemplo las tareas técnicas y las habilidades tecnológicas que realizan las mujeres, inclusive el pago igual por trabajo igual.

La revolución de las relaciones de género en la tecnología se centra en innovaciones y reivindicaciones. Es decir modificar las definiciones, innovar en los significados y adoptar la perspectiva de género en la cultura tecnológica.

TIC Y JUEGOS ELECTRÓNICOS INFANTILES

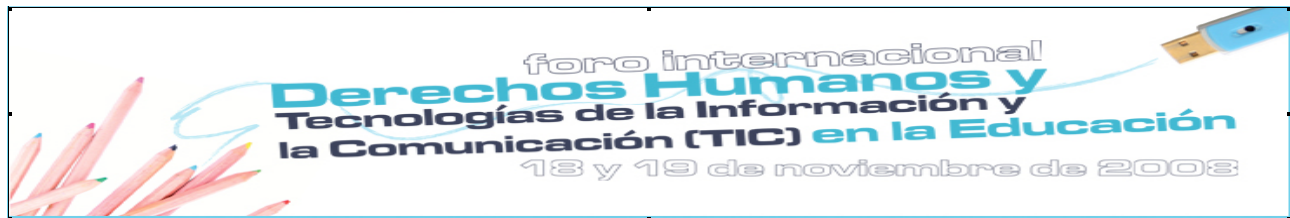
Sabemos que tanto los niños como las niñas se interesan en el principio de la infancia por los mismos juegos y programas de computación. Todos los juegos y programas didácticos electrónicos son igualmente aceptados por ambos sexos, sin embargo cuando ingresan a la primaria sus intereses se determinan en cuanto a su género. Bajo esta lógica los niños prefieren batallas y guerras, mientras que las niñas deben escoger la ropa que usan *Barbies* y *Bratz*.

Esto ha sido instituido por los medios de comunicación en base a la cultura consumista imperante. Un alto porcentaje de juegos de computadora satisface estereotipos masculinos como la agresividad, la lucha, la competencia, y la demostración de fuerza. (fantasmas, aviones, monstruos, coches veloces, etc.).

En contraste sabemos que los juegos de *Barbie* son comprados para millones de niñas, a sabiendas que no son realmente interesantes para ellas. Debemos reflexionar el motivo por el cual papás y mamás compran esos juegos para las niñas y peor aún porqué es que ellas mismas los piden.

Por encima de la publicidad, los estereotipos y expectativas de rol obedecen a prejuicios socialmente aceptados y perpetuados cotidianamente que determinan incluso en la elección de los juegos y juguetes.





Las niñas rechazan los juegos violentos protagonizados por gladiadores o monstruos. Estudios de mercado documentan que no se debe a que tengan miedo y que son más bien quienes fabrican juguetes quienes han decidido que a las niñas eso no les interesa. Un factor decisivo en la elección de una niña por un juego de computadora es precisamente la fantasía.

Existen datos serios que demuestran que los juegos de computación resultan muy aburridos, repetitivos y violentos para las niñas. Ellas prefieren juegos en los que haya dramatización, interlocución y donde puedan aplicar estrategias. Se inclinan más por ayudar y por buscar soluciones a problemas. También les gusta hallar intereses comunes y construir lazos de amistad.

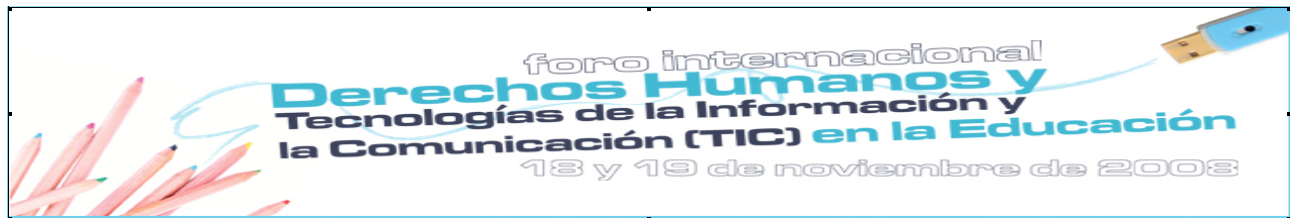
Las niñas prefieren narraciones más exigentes, escenografías de mundos fantásticos que les inviten a explorar a su propio ritmo y sobre todo les entusiasma entablar relaciones con niñas de su edad por ejemplo mediante el *Chat*; también les gusta escribir.

La insipiente experiencia en la creación de juegos interactivos infantiles nos responsabiliza a demandar de los diseñadores de software la invención de juegos y juguetes inclusivos y no discriminatorios de los intereses de unos y otros. Si existieran estos programas las niñas usarían la computadora con más entusiasmo y la misma disposición que los niños.

USO ESTRATÉGICO DE LAS TIC

Luego de las Conferencias Mundiales de Naciones Unidas: Eco 92; Conferencia sobre Población y Desarrollo en El Cairo, 1994, y Conferencia Mundial de la Mujer, en Beijing, en 1995, el empleo de las TIC se convirtió en cotidiano. Gracias a estas nuevas tecnologías el cabildeo, las discusiones en espacios electrónicos, los foros on-line, las publicaciones, los noticieros, las radios feministas en la web, los sitios y portales web de difusión de los derechos de las mujeres, etc., se convirtieron en instrumentos de avance de las mujeres en su reclamo *por derechos reales en los espacios virtuales*.





El uso estratégico de las herramientas TIC puede contribuir enormemente al logro de objetivos de participación tanto en los espacios virtuales como en los reales. El uso de estas herramientas en la modificación de las políticas públicas garantiza la permeabilidad de la perspectiva de género para abolir tanto legislaciones como normas discriminatorias y para crear nuevas normas inclusivas, que sustenten la igualdad y la equidad en el acceso a las oportunidades.

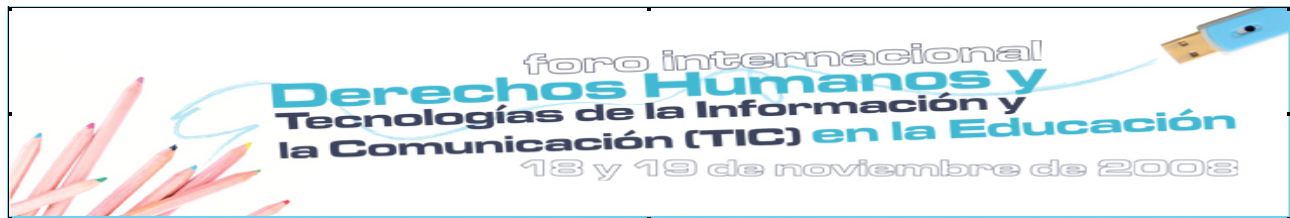
Curiosamente nos encontramos con que una de las primeras redes latinoamericanas de mujeres que se sirvió del correo electrónico como herramienta de trabajo al servicio de la comunidad fue Modemmujer. En 1995, en vísperas de la IV Conferencia Mundial de Naciones Unidas sobre la Mujer, *Modemmujer* inició una intensa campaña informativa apoyándose en correos electrónicos y sesiones de capacitación para que todos sus afiliados estuvieran en condiciones de actuar eficazmente. Esta campaña le redituó a esa organización con un excelente renombre por haber sumado las nuevas herramientas a los medios tradicionales.

La capacitación de las mujeres en la utilización de las TIC así como su concientización acerca de la relevancia que tiene el dominio de la tecnología en el trabajo pueden ser herramientas importantes en el avance hacia los logros a favor de las mujeres en todos los ámbitos de la vida. Por eso es tan importante que la capacitación en las TIC se lleve a cabo con perspectiva de género para que las mujeres puedan asimilar las innovaciones y nuevos conocimientos que ofrecen las TIC y para que participen en este ámbito.

LOS RETOS

A lo largo de la historia de la humanidad vemos que el hombre y la mujer no tienen igualdad, ni en el acceso a los recursos ni en ejercicio del poder. Normalmente la mujer se subordina al hombre. Por ejemplo en el ámbito cotidiano ella puede contribuir al sostenimiento del hogar, sin embargo el hombre determina la forma de gastar los recursos: Los roles de género frenan el desarrollo de las mujeres.





El más grande reto de la igualdad entre hombre y mujer lo constituye la asignación de los trabajos y su remuneración y ambos se basan en poder de decidir. Si la mujer participa en la toma de decisiones, podrá garantizar que tanto los recursos como los beneficios sean repartidos equitativamente entre el hombre y la mujer.

En los ámbitos de aplicación de las TIC se ha visto que la disposición de hombres y mujeres para compartir las responsabilidades ha sido un elemento que ha debilitado las desigualdades de género en el control de los recursos tecnológicos.

En el campo de las TIC el esfuerzo de hombres y mujeres pretende que las TIC se perciban y empleen sin exclusiones, pues solo así se garantizará y se promoverá la innovación y la cooperación sin discriminación.

