

Sugerimos...

Las mujeres y la informática: apuntes de una difícil relación

Por [Rocío Anguita y Ana Isabel Alario](#)

Desde la aparición del campo de la informática, las mujeres han estado infrarrepresentadas en él, tanto en el nivel académico como en el de la industria (Frenkel, 1991). Aunque aparentemente, el movimiento en los últimos años ha sido de una fuerte incorporación, este proceso no termina de despegar en ninguno de los dos ámbitos y desde los años 90 se viene observando que los porcentajes de mujeres en esta área se estancan o, incluso bajan, no llegando al 20% del total (Frenkel, 1991).

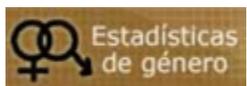
La historia de la aparición de la informática como disciplina académica también tiene mucho que ver en cómo se han ido situando las niñas y mujeres frente a estos conocimientos desde el marco escolar. Según Terlon (1996), al comienzo de la microinformática fueron los profesores de matemáticas quienes se encargaron de la iniciación a la programación y su transferencia a las computadoras, lo cual lleva a asociar esta actividad con el estereotipo de las matemáticas como campo masculino y del que las chicas se desinteresan y alejan. Ello también ha hecho que la informática se constituya en una disciplina escolar masculina, ya que ha sido desarrollada por hombres con sus intereses y aplicaciones (Duru-Bellat, 1996).

A pesar de ello, también en los inicios de la informática hubo mujeres en los primeros desarrollos con papeles muy relevantes como programadoras del ENIAC (el primer ordenador de la historia) que fue programado y puesto en marcha por un grupo de seis mujeres (Barceló, 2000) y como vendedoras en las primeras empresas informáticas (Abate, 2003). En este momento es muy relevante sacar a la luz la experiencia de estas mujeres para ofrecer una visión diferente del campo de la informática.

Otro elemento a tener en cuenta en cuanto a la incorporación de las mujeres al mundo de la tecnología tiene que ver con la socialización previa y los ambientes familiares, ya que son estos espacios de educación informal los que marcan los estereotipos de género con una fuerza, si cabe, aún mayor que los escolares.



Otros vínculos



Masculinidades en Cuba



NO a la violencia contra la Mujer

Observatorio



[Directorio Prensa](#)

En este sentido, se viene constatando una socialización previa diferenciada entre niños y niñas en el campo de la tecnología (Dumett, 1998): mientras que a los chicos les gusta jugar con la video-consola, las chicas no se divierten con ellas, normalmente miran unos minutos jugar a otros y se van. En una encuesta realizada en la isla de Palma de Mallorca entre jóvenes podemos ver claramente estas diferencias (Calvo, 2000): frente a un 71% de los chicos del total de encuestados que juegan habitualmente a la videoconsola, se encuentran un 43% del total de chicas entrevistadas. Esta situación no es extraña si analizamos qué tipo de juegos contienen las videoconsolas. A lo largo de la década de los 80 y de los 90 es complicado encontrar juegos que no impliquen competencia y/o violencia, aspectos que no movilizan a las niñas (Terlon, 1996) y que, en cambio, han supuesto una buena iniciación para los niños al campo de la informática. En cambio, para las niñas no ha existido en el mercado la misma diversificación y variedad en la oferta, y ello a pesar de que hay todo un sector de mercado esperando estas ofertas (Chaika, 1995) y que sabemos qué tipo de juegos son sus preferidos: las aventuras gráficas y los juegos de habilidad y destreza (Calvo, 2000). Por otro lado, los diseñadores de software (hombres) parten de sus expectativas y estereotipos sobre a quién va dirigido un programa y, así, utilizan el estereotipo del alumno varón “por defecto” para valorar a todo el conjunto de estudiantes (Frenkel, 1990). Este acceso restrictivo de las mujeres a la tecnología en su propia trayectoria vital hace que no se sientan cómodas con ellas. En otro sentido, un estudio llevado a cabo por la Women's Action Alliance en el marco norteamericano (Dumett, 1998) mostraba cómo los chicos están más seguros y autoconfiados en sus habilidades informáticas y piensan que las chicas son menos capaces que ellos de manejar estas tecnologías. Estas opiniones también se confirman en el caso de las chicas.

Por otra parte, también se constata que las familias adquieren con más facilidad un ordenador para un niño que para una niña (Chaika, 1995) y dedican presupuestos diferentes en educación de uno y otra (Rosser, 1996), y ello aunque la finalidad última del ordenador sea únicamente el juego (Frenkel, 1990).

Las mujeres como usuarias, donde se viene constatando que no se sienten cómodas con la cultura informática, en parte debido a que ésta enfatiza solamente las conductas tendentes al éxito (Cottrell, 1992). Las mujeres suelen usar los ordenadores como herramientas para resolver problemas y, si no funcionan de forma eficiente para ello, pierden el interés en las mismas, mientras que los hombres suelen apasionarse por la máquina sin más.

Las mujeres como expertas y trabajadoras en el campo de la informática: si lenta está siendo la incorporación de las mujeres al mundo de la industria informática, aún más barreras existen en el mundo académico, ya que la carrera académica está configurada en términos masculinos y para las mujeres que optan por criar hijos e hijas es menos agresivo un trabajo con un horario de oficina que el turbulento mundo académico de competición masculina donde “pierdes años”.

A pesar de todos estos condicionantes, las mujeres han ido accediendo al mundo de la informática y las TIC según sus propias necesidades y situaciones, haciendo usos diferentes de las mismas, como por ejemplo es el caso de los teléfonos móviles, donde las chicas los usan para mantener su red social, hablando más que escribiendo o jugando, como los chicos (Lorente, 2002).

Tomado del pdf [Mujeres y educación en la era digital: ¿Nuevas oportunidades para la igualdad?](#)

Publicado: 11/6/2015

[Escribenos](#) | [Correspondencia](#) | [Galería de Fotos](#) | [Dossier Especial](#)