

Cuba: Niñas y niños, brechas de cara a la tecnología

Por Dixie Edith

dixiedith@gmail.com

La Habana, octubre (SEMIac).- El desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs), ocurrido en los últimos tiempos en Cuba, ha llegado acompañado de la reproducción de patrones machistas que generan desigualdades desde la infancia, coinciden especialistas locales.

Para la psicóloga Nilza González Peña, estas diferencias pueden apreciarse en las maneras en que niñas y niños utilizan los videojuegos, explicó en los debates de la comisión sobre “procesos comunicacionales en la era digital”, durante el VII Encuentro Internacional de Infancias y Juventudes, celebrado del 23 al 25 de octubre en La Habana.

Parte del Simposio Internacional CIPS 2019 “Emancipación social vs. dominación en el contexto latinoamericano y caribeño: Contribuciones desde las ciencias sociales”; el VII Encuentro puso también la mirada en otras desigualdades sociales, como las generadas por la raza o las clases, y en las políticas públicas dirigidas a la infancia, la adolescencia y la juventud.

El CIPS, Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas, adscrito al Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente, suma ya 35 años investigando problemas de la realidad cubana, con una perspectiva orientada a su transformación social.

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 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 González.

Investigaciones previas de esta experta, dirigidas al consumo de dibujos animados, confirman patrones similares de consumo en el caso de los audiovisuales dirigidos a las primeras edades.

Por ejemplo, los rasgos físicos y psicológicos atribuidos por las niñas a sus personajes femeninos ideales incluyen que sean rubias y tengan ojos verdes o azules, alas y cola de sirena; y que sean inteligentes, honestas, buenas y juguetonas.

Los varones, por su parte, al imaginar a su personaje masculino ideal, lo pensaron hombre, veloz, valiente, de pelo rubio o negro, tamaño mediano o grande, cómico y bueno, abunda la psicóloga en su artículo “Ver, oír, pensar...

desde el consumo infantil de animados”, parte del libro *Identidad, cultura y juventud*, publicado por el Instituto de Investigación Cultural Juan Marinello.

“Estos resultados ponen en evidencia la poderosa influencia ideológica y cultural que poseen los audiovisuales para la infancia y cómo desde las primeras edades se comienzan a atribuir determinados comportamientos, valores y rasgos propios de lo que se considera socialmente ‘femenino’ y ‘masculino’”, reflexiona González en su texto.

Pero “la desigualdad se da tanto en el acceso a las tecnologías, como en la manera en que estas son utilizadas”, precisó a SEMIac la también psicóloga Celia Elizabeth Cadaval, investigadora del CIPS.

Para Cadaval, estas diferencias tienen mucho que ver con la reproducción acrítica de patrones de consumo cultural en el entorno familiar, que están muy vinculados con estereotipos de género patriarcales. Estudios internacionales respaldan los hallazgos de esta psicóloga.

Indagaciones publicadas por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) indican 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.

Los estereotipos también tienden a crear la percepción de que las habilidades y destrezas en las TICs son adquiridas con mayor facilidad por los varones.

Así, “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”, alertaba ya en 2011 una publicación de [CEPAL 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”, agregaba la mencionada publicación.

Esta diferenciación se va acentuando a través de la vida y se mantiene en la adultez, incluso en esta nación caribeña, donde tanto muchachas como muchachos acceden a la educación media y superior en igualdad de condiciones y se habla de una universidad feminizada.

Si no se toman medidas para remediarlo, se calcula que la brecha de género en relación con Internet podría ascender a unos 350 millones en el plazo de tres o cuatro años, asegura un estudio de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y ONU Mujeres, divulgado en 2017.

Por solo citar un ejemplo, en Cuba la proporción de mujeres que cursan las llamadas carreras TIC (Ciencias de la computación y las ingenierías Informática,

Automática y en Telecomunicaciones) no sobrepasa, en ningún caso, el 40 por ciento, según datos de la doctora Caridad Anias Calderón, profesora de la Universidad Tecnológica de la Habana (CUJAE).

Publicados en el portal digital *Cubahora* en 2018, en el artículo “TIC's: el mundo necesita de más mujeres”, esos datos respaldan un llamado a tomar conciencia de la necesidad de cerrar esa brecha digital de género, una urgencia que compartieron quienes participaron en el VII Encuentro Internacional de Infancias y Juventudes organizado por el CIPS.