

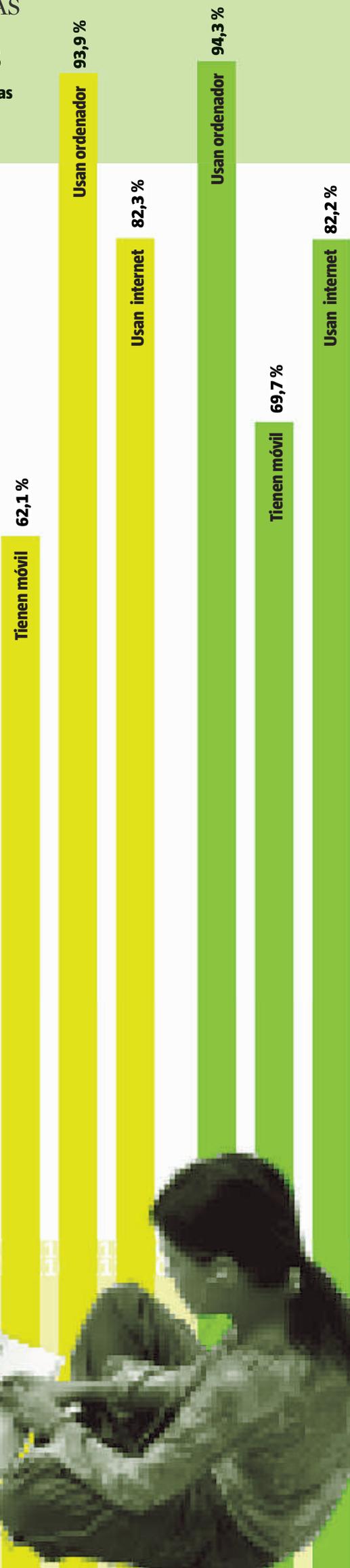
FRENOS EN LAS AULAS

A las profesoras de instituto, las tecnologías les dan repelús. Es una de las conclusiones del proyecto E-igualdad. Esta investigación dice que entre estas docentes “predomina una actitud de recelo y malestar, relacionada, por un lado, con su escasa soltura y, por otro, con la percepción de

que el sistema implantado no responde a sus necesidades”. Así, estas mujeres, aunque utilizan la tecnología para preparar clases, la desestiman para impartirlas, porque no le ven ventajas. Esa actitud negativa hacia la tecnología, subraya el informe, se transmite a su alumnado.

USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN ESPAÑA MENORES

Chicos  Chicas 



► estos no tendrían fabulosas chicas explosivas como protagonistas, ni tampoco las consolas serían rosas ni los juegos tendrían como objetivo cuidar de tu perrito.

Donde sí muestran interés las mujeres –y mucho– es en las redes sociales, como Facebook, Tuenti, MySpace. Es el único ámbito en el que son más usuarias –de momento– que los hombres y donde el número de chicas conectadas crece a ritmo trepidante. Según el estudio *El fenómeno de las redes sociales. Percepción usos y publicidad*, de la empresa Zed Digital, el 50% de las y los internautas españoles con edades de entre 16 y 45 años, está registrado en alguna red social. Y de ese porcentaje, más de la mitad son chicas. “Seguramente sea así porque es un espacio más cooperativo, más de diálogo, en el que no domina la violencia ni la competitividad”, opina Gutiérrez-Rubí. Y no sólo participan en las redes sociales, sino también en aquellas con una orientación profesional.

Y ¿qué pasa con los videojuegos? Los estudios señalan que a las niñas les gustan los juegos tanto como a los niños, así como jugar al ordenador o a la consola. Y, sin embargo, pronto los abandonan. “Es que los que hay en el mercado son totalmente violentos y sexistas, y las niñas no se sienten reconocidas –explica Castro–. O son insultantes, por burdos, como los juegos de consola de la Barbie, o Arregla tu jardín. Con pintar la consola de rosa no basta”.

Quizás por eso, Nintendo con la Wii ha conseguido conquistar de nuevo el mercado femenino. “Se trata de una diversión cooperativa –señala Antoni Gutiérrez-Rubí–, que rompe con el *one to one* que imperaba hasta ahora, extremadamente individualista, vertical, competitivo, muy masculino,

LA MUJER ES MAYORÍA EN LAS REDES SOCIALES, EL ÚLTIMO FENÓMENO DE LA RED

con temas de guerra y estereotipos sexistas”. Bueno, pero ¿y qué si las chicas no juegan? ¿Y qué si no se acercan tanto a las nuevas tecnologías, si no llevan un móvil de última generación, si no navegan tanto como los chicos? ¿Tan grave es? Pues, en realidad, mucho, “porque eso supone que las mujeres no se benefician de todas las posibilidades que ofrecen internet y los nuevos medios, y refuerza la situación de desigualdad que se da en la realidad”, sentencia Castaño, de la UCM. La tecnología está transformando la vida económica y social del mundo en el que vivimos, y no tener acceso a ella supone una forma de desigualdad. Las tecnologías de la información permiten acceder al conocimiento y a infinidad de nuevas posibilidades, lo que supone, en la práctica supone un nuevo estatus de relación; proporcionan la oportunidad de participar en la sociedad.

Por eso “tenemos que estar ahí, como ciudadanas que somos, como los hombres –recalca Angustias Bertomeu, de E-leusis.net–. Tenemos que estar presentes en ese nuevo paradigma. Las tecnologías han cambiado el mundo y quedarse en los márgenes de esa revolución no es positivo”. Las mujeres ya están empezando a poner remedio. “La brecha digital se está cerrando con estas última generaciones –opina Gutiérrez-Rubí–. Es muy significativo que las mujeres estén superando a los hombres en las redes sociales, que es el fenómeno de más éxito en internet, el más potente, y reciente. Y estoy seguro de que acabarán conquistando el resto de los espacios del mundo virtual”. ■

