

La entrevista trata sobre brecha de género en el mundo de la informática. Tanto en la educación como en el mundo laboral. Respecto a la educación hablaremos más del ámbito universitario y de cursos de formación postgrado, y en cuanto al mundo laboral, hablaremos de las empresas de Tecnología de Información y Comunicación, conocidas como TICs.

1. Para ti, ¿Existe una brecha de género digital? *(En caso afirmativo) ¿Cómo la definirías?*

El profesor cree que la brecha de género no existe. Aunque puede haber más hombres que mujeres en el campo de la informática, eso no significa que exista una brecha de género.

El profesor cree que la brecha de género está relacionada con las normas sociales de nuestra sociedad. Si las mujeres desearan seguir una carrera en informática, lo harían y, en muchos casos, podrían desempeñarse incluso mejor o por igual a la de los hombres.

2. Actualmente, según la Unión Internacional de Comunicaciones, hay 250 millones menos de mujeres que hombres en línea en todo el mundo. Si no se hiciese nada para solucionar ESTA brecha de género DIGITAL, ¿a cuánto crees que podría LLEGAR esta diferencia PARA 2020?

Según la Unión Internacional de Comunicaciones, hay 250 millones más de hombres en línea que mujeres en todo el mundo. Él denota que no está seguro de cuán precisos pueden ser estos datos, pero cree que para 2020 debería haber un cambio drástico. Que habrá cada vez más mujeres que estarán en línea a medida que pasen los años debido al avance de la tecnología y el acceso a la tecnología. Por lo tanto, ciertas carreras que solo consistían en hombres cambiarán y más mujeres tendrán responsabilidades similares.

3. Como usuario medio, ¿qué crees que se puede hacer para solucionarlo?

Como usuario medio, yo trataría de cambiar mi perspectiva como hombre y tratar de entender la razón por la cuál hay una brecha de genero digital

- a. (PROFESOR) ¿Qué podrías hacer como profesor para cambiar esta situación?

Como profesor, trataría de resolver esto involucrando a más mujeres a una edad más temprana y alentándolas a comenzar a programar. Luego, dependiendo de si les gusta programar, preentarles los temas de la informática para que puedan comenzar a familiarizarse antes de ingresar a la universidad.

4. ¿Podrías decirnos cuántas alumnas aproximadamente cursan la asignatura que

(PROFESOR) impartes?

Aproximadamente 10 estudiantes de 30 eran mujeres cuando yo estudiaba en la universidad. Actualmente tengo asignaturas que tienen un promedio de 12 alumnas de 30 alumnos.

5. ¿Qué crees que habría que hacer para que el número de alumnos y alumnas, en esta carrera, sea más equilibrado?

Para que exista un número igual de mujeres y hombres en informática, tendría que haber un cambio drástico en cómo la sociedad percibe a los hombres y las mujeres. Es un problema social y la razón es porque si a las mujeres siempre se les enseña a ser más femeninas y se les asignan ciertos roles dentro de

la sociedad, es más probable que se apeguen a carreras similares que las atan.

Ahora enfocaremos más las preguntas al mundo laboral en las TIC.

6. ¿Cuál crees que es el porcentaje de mujeres respecto al de hombres que están actualmente en puestos de trabajos en TICs? (...) ¿Por que?

El profesor cree que el 25 por ciento de los trabajadores que tienen puestos en TIC son mujeres.

7. ¿Dónde crees que reside la raíz de este problema?

La raíz del problema es exactamente como lo mencioné anteriormente. Todo tiene que ver con la forma en que las mujeres son criadas. Si las mujeres se crían para disfrutar de la codificación y entornos de trabajo similares, lo más probable es que se adapten a un campo de la informática. Por lo tanto, es la forma en que se les enseña lo que determinará dónde estará su posición en la sociedad.

(EXTRA) ¿Alguna experiencia estando en una empresa referente a esta brecha de género?

8. En el mundo de los videojuegos, a nivel de usuarios, ¿qué género crees que predomina?

En el mundo de los videojuegos, el género que domina es definitivamente el hombre. Es más probable que los hombres se sientan atraídos por los videojuegos que las mujeres.

9. ¿Cuál es tu opinión sobre el papel que tienen los personajes femeninos en los videojuegos?

Los personajes femeninos dentro de los videojuegos no tienen un papel muy importante y a veces con una perspectiva sexista. Pero también cree que los roles están cambiando ligeramente debido a las normas sociales. Recuerda haber leído que el 49 por ciento de las mujeres británicas ahora son jugadores de videojuegos, que ha cambiado mucho. Por lo tanto, tener más jugadores que sean mujeres influirá en diferentes roles femeninos dentro de los videojuegos.