

Taller LAB Creativo Fundación Telefónica y Cátedra Regional UNESCO Mujer Ciencia y Tecnología en América Latina.

LAB Tecnología y educación, retos, capacidades y creatividad de las mujeres.

Fundación Telefónica, Cátedra FLACSO. Buenos Aires Septiembre 2016

Gusi Bertomeu Martínez

Cristina Llorens Gisbert

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

<http://labbbaa.wordpress.com/>

ANTECEDENTES

La experiencia docente nos posibilita para presentar en la sesión una propuesta que aúna la Creatividad+Tecnología+Enfoque de género+Secuencia didáctica.

Partimos de la necesidad de recuperar para la historia general, aún incompleta o sesgada, las biografías y aportaciones de mujeres de todos los ámbitos del conocimiento y en especial nos vamos a centrar en científicas.

FRACTURA GENERACIONAL Y DE GÉNERO EN USOS TIC

El alumnado. Para el alumnado el uso de la tecnología en las escuelas está realmente desfasado con el uso de la tecnología por los jóvenes fuera de la escuela. Un número creciente de jóvenes encuentra el uso de la tecnología en las escuelas limitado, aburrido e irrelevante.

El profesorado. Frente a este panorama del alumnado con conocimientos y capacidades tic incorporadas, se encuentra un grupo de profesorado y especialmente profesoras, que manifiestan resistencia a incorporar los usos tecnológicos en su práctica docente, según los estudios de brecha digital de género, Observatorio del Centro E-Igualdad en su informe* "Amantes y distantes"

Los libros de texto. Cerca de un 7 % de presencia femenina, este dato evidencia que los contenidos de la secundaria son un relato masculino (son ellos los protagonistas, con un casi 93% de presencia), que excluye todo el saber y las aportaciones de las mujeres en todos los ámbitos y que traslada al alumnado la certeza de que ellas no son relevantes, son secundarias. A quien no se le reconocen los logros culturales, no se le puede conceder valor social.

PRINCIPIOS GÉNERO Y TIC

Creatividad+Visibilidad+Tecnología+Transversalidad

Establecer la relación entre los proyectos educativos, la creatividad y los recursos TIC desde la historia y experiencia de las mujeres.

La creatividad en la forma de abordar los proyectos, es lo que marca la diferencia, poniendo en valor la idea de proyecto, el trabajo cooperativo y la creatividad para optimizar los recursos que tenemos en cada momento.

Transversalizar las aportaciones de las mujeres en los contenidos educativos del currículum incorporando actividades sobre estos nuevos contenidos, tratadas en el mismo nivel que el resto y no en espacios secundarios.

TRABAJO DE AULA

La situación de las aulas puede ser muy dispar de niveles de conocimiento, de tipo de alumnado, de recursos, etc. Cada profesor o profesora conoce sus posibilidades y por tanto elige la estrategia por dónde empezar, ante una forma innovadora de abordar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Proponemos dos niveles para abordar el proyecto:

NIVEL 1. VISIBILIDAD

1º) Se trabaja en el aula la necesidad de visibilizar las aportaciones de las mujeres al patrimonio cultural, social, político o científico del país.

2º) Seleccionamos una figura femenina sobre la que basar los ejercicios curriculares que tenemos que trabajar para alcanzar un determinado contenido, y usamos su biografía, sus aportaciones, como punto de partida en el que basar el ejercicio.

3º) Se desarrollan los distintos ejercicios¹ transversalizando el enfoque de género. Ejemplo: Diferentes ejercicios de matemáticas, organizados según los niveles educativos, a partir de la figura de Caroline Lucretia Herschel (Hanover, Alemania, 16 de marzo de 1750 – 9 de enero de 1848). Astrónoma².

¹ <https://labbbaa.wordpress.com/ejercicio/>

² https://es.wikipedia.org/wiki/Carolina_Herschel

Taller LAB Creativo Fundación Telefónica y Cátedra Regional UNESCO Mujer Ciencia y Tecnología en América Latina.

Producto TIC: Basándonos en estas figuras recuperadas se puede hacer un juego del estilo arcade, en el que se vencen los obstáculos que impiden la visibilidad del personaje. Esta actividad nos sirve para trabajar el pensamiento abstracto, secuencias temporales, matemático, implícito en el trabajo de construcción del juego. Hay que tener en cuenta que es un trabajo semestral, pues requiere una temporalización de largo plazo.

Se puede hacer con Construct2. Es un software de descarga gratuita para la creación de juegos en 2D sin necesidad de tener conocimientos de código. Sugerimos esta herramienta por ser fácil de manejar y su versión gratuita ofrece muchas funcionalidades, pero hay muchas otras similares, que poder resultar útiles en el aula.

NIVEL 2. CREATIVIDAD DIGITAL

La web colaborativa que es fruto de la inteligencia colectiva

1º) Se trabaja en el aula la necesidad de visibilizar las aportaciones de las mujeres al patrimonio cultural, social, político o científico del país.

Hay que hacer una investigación de aula que permita rescatar figuras femeninas en todos los ámbitos de conocimiento, en los libros de texto solo están citadas cerca del 7%. Por tanto, hay que hacer una búsqueda de personajes y revisar biografías de mujeres “contadas a medias”

Se trabaja en grupos con unas sencillas indicaciones para que el alumnado sea quién las busque y prepare una propuesta. En esta fase se trabaja con los criterios de investigación, metodológicos, de valoración y de negociación hasta compartir una propuesta que hacer al aula.

2º) Una vez seleccionado el personaje, los grupos buscan la transversalidad de los contenidos con ayuda docente, para evitar que sean actividades parciales o de menor rango:

- Conocimiento del momento histórico
- Análisis de dificultades o facilidades de la época para ese trabajo
- Cuáles son sus aportaciones científicas
- A qué contenidos curriculares afecta en historia, geografía, literatura, matemáticas, ...

3º) Planteamos una propuesta de desarrollo TIC, de lectura hipertextual, que consensuamos con el alumnado.

Taller LAB Creativo Fundación Telefónica y Cátedra Regional UNESCO Mujer Ciencia y Tecnología en América Latina.

- Seleccionamos las herramientas que vamos a usar
- Repartimos roles y acciones: de búsqueda, de implementación, de difusión
- Temporalizamos el proyecto
- Evaluamos el proceso y los resultados.

4º) **Producto TIC.** Transformamos el blog en una APP, a través de Mobincube una herramienta generadora de App que no necesita conocimientos de programación. Permite crear aplicaciones con el sistema de “arrastrar y soltar” sin tener conocimientos de programación, aunque sí alguna habilidad tecnológica.

Sugerimos usar esta plataforma pues permite publicar la aplicación para su uso en el aula sin necesidad de pasar por las plataformas de Apple o Google, para lo que se necesita tener una cuenta de desarrollo y pagar por publicar aplicaciones. Hay otras similares que se pueden usar para realizar este tipo de aplicaciones.

5º) Plan de difusión

6º) Otros usos: App de memoria personal.

CLAVES NO SEXISTAS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

VIDEOJUEGOS: ROLES Y ESTEREOTIPOS.

- Utilización simplista de unos modelos masculinos y femeninos estereotipados. El resultado es un producto pensado para el mercado masculino que reproduce abiertamente los mensajes e imágenes misóginas y machistas de ideología abiertamente sexista.
- Se da así uniformidad a los comportamientos masculinos, atrapando en este modelo a los chicos que juegan y dejando fuera a las chicas que desean jugar pero no se pueden sentir cómodas ni representadas en estos esquemas de juego.
- Las chicas están en el lado de la sumisión, de lo secundario, de lo decorativo, como mercancía sexual. Para ser protagonistas deben adaptarse a los criterios de competitividad y asumir los valores de los hombres, los modelos masculinizados del éxito.
- Se niega la posibilidad de que haya otro esquema de relaciones en el juego, ni con los demás, no existe un modelo que traslade valores, actitudes o comportamientos de las mujeres. Código autorregulación PEGI insuficiente.

Taller LAB Creativo Fundación Telefónica y Cátedra Regional UNESCO Mujer Ciencia y Tecnología en América Latina.

- Las nuevas plataformas, son más inclusivas con las chicas con opciones basadas en actividades individuales o de grupo, competiciones deportivas, mantenimiento físico, desvelar misterios, o aventuras en las que las niñas y jóvenes se pueden sentir identificadas.

MARCO NORMATIVO

1. Tratados internacionales ratificados por España en el seno de Naciones Unidas:
La Convención sobre los Derechos del Niño
La Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer.
Directivas europeas
Código PEGI (Pan European Game Information) 2001. Se presentó en España por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), y el Ministerio de Sanidad y Consumo. Es válido hoy en 16 países: los quince comunitarios con anterioridad a la ampliación a 25 (menos Alemania), más Noruega y Suiza. En EEUU un sistema muy parecido a este lleva en funcionamiento desde 1994. Establece una clasificación por edades para videojuegos y la obligación de incluir iconos descriptivos de su contenido.
2. Legislación española: Constitución, Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, de igualdad efectiva de mujeres y hombres. Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de medidas de protección integral contra la violencia de género. Consultar normativa básica del programa.

CLAVES NO SEXISTAS

Las Claves no sexistas para integrar las TIC en la sociedad de forma igualitaria y segura serían:

- Promover una mayor y mejor información sobre las posibilidades que ofrecen las mejoras del equipamiento (hardware y software) y las infraestructuras para que las mujeres sean verdaderas protagonistas en la Sociedad de la Información.
- Elaborar materiales y aplicaciones de software diseñadas desde la perspectiva de género, evitando los estereotipos sexistas y violentos, con un lenguaje facilitador y no excluyente.
- Aumentar la presencia de las mujeres en puestos de responsabilidad directiva en empresas del sector TIC.
- Hacer visibles modelos positivos de mujeres en el sector TIC como investigadoras, profesoras, directivas o diseñadoras de contenidos, para contrarrestar los estereotipos masculinos dominantes.

Taller LAB Creativo Fundación Telefónica y Cátedra Regional UNESCO Mujer Ciencia y Tecnología en América Latina.

- Incorporar al diseño curricular de los estudios y carreras tecnológicos materias sobre la función social de la tecnología, la equidad social y de género facilitando el cambio cultural, en las universidades, centros de estudio e investigación y laboratorios de I+D relacionados con las TIC.
- Ampliar el ámbito de referencia de los estudios de informática y nuevas tecnologías y relacionarlo con la solución de problemas sociales y no sólo tecnológicos, fomentando así que las chicas estudien carreras tecnológicas.
- Ofrecer al alumnado de todas las etapas educativas espacios de acceso que no estén marcados por el dominio de los alumnos varones.
- Con un software que ofrezca modelos de comportamiento abiertos, que desarrollen acciones que permitan pensar, argumentar y resolver situaciones razonando las respuestas. Con perfiles y personajes no violentos.
- Proporcionando espacios Web, aplicaciones o juegos basados en el respeto de las normas de convivencia, de los derechos humanos y que favorezcan el aprendizaje de modelos éticos y valores de igualdad.
- Los contenidos se deben diseñar de forma que no se orienten sólo a las mujeres, sino a uno y otro sexo. Que eviten transmitir mensajes o imágenes exclusivamente femeninas y muestren, por el contrario, a hombres que se corresponsabilizan y asumen el reparto de tareas.

Por tanto, las administraciones públicas deben garantizar los medios, recursos y políticas públicas que hagan posibles estos desarrollos igualitarios, así como respetar los compromisos internacionales y nacionales orientados a ofrecer seguridad también online a su ciudadanía, en especial a mujeres, jóvenes y a la infancia.