

UNA BRECHA MULTICAUSAL

El camino en construcción de las mujeres en las tecnologías de la información

En Uruguay las mujeres representan el 35% del sector de TI, pero solo ocupan el 15% de los cargos directivos

Publicado el 06.03.2024 - 9 minutos



Por **Leonel García Scaffo**
@leoneigarcia76

Alerta *spoiler* y alerta a gente excesivamente sensible. Lo que se va a relatar en el siguiente párrafo está escrito, ajeno al espíritu de esta nota, desde una perspectiva totalmente masculina. Machirula, podría decirse. Ocurrió no hace mucho o hace una eternidad, en 1995, un viernes de invierno. La barra de amigos —todos hombres, todos recién salidos del liceo— habían quedado en encontrarse en un bar de Pocitos para hacer la previa al baile. Estaban todos vestidos con lo mejor que tenían, menos el Ale. El Ale, que había llegado directo de Facultad de Ingeniería, donde Sistemas era un destino marcado para un tipo que tenía en la cabeza un disco duro y no un cerebro, tenía un vaquero que denunciaba mil usos, unos mocasines que le darían vergüenza a Donald (el de *Las olas* y *el viento*), una camisa y un buzo que pedían una plancha a gritos. Además, parecía que lo había peinado el enemigo, y un enemigo encarnizado. El resto de los muchachos le recriminó —mucho más en broma que en serio— un aspecto tan poco alineado. Y él retrucó muy seguro: “¿Y para qué me voy a arreglar, si ahí de donde vengo no hay minas?”.

Muchos motivos había para que eso ocurriera: era una carrera dura, nueva y la programación en computadora estaba mucho más asociada (como sigue estando hoy, basta ver series y películas) al mundo masculino. La situación consignada arriba no era exclusiva de la universidad estatal. Mercedes Gatti, hoy *chief* Information Security Office (CISO, que podría traducirse como jefa de ciberseguridad) en Scotiabank Uruguay, comenzó a estudiar Ingeniería en Telecomunicaciones en la Universidad ORT en 2002; según cuenta a **Galería**, en su clase eran tres mujeres en 30 alumnos.

Esta es una realidad que trasciende fronteras. La cubana Diomne García, residente en Uruguay desde hace dos años, donde trabaja como especialista en datos para Baufest, recuerda que nunca había más de cuatro mujeres por clase cuando cursó Ingeniería en la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) de La Habana, entre 2011 y 2016.

La situación en el mundo de la tecnología de la información ha cambiado. No tanto como para decir que las mujeres están a la par en número que los hombres, pero ya no es lo mismo. Según datos de la Cámara Uruguaya de Tecnologías de la Información (CUTI), en 2022 el 35% de la ocupación del sector era femenino (en 2021 era 34% y en 2018 32%). Se habla de un universo de 19.845 puestos de trabajo. Mucho se ha hablado ya de este sector: que es muy bien remunerado, que tiene cero desempleo y que incluso Uruguay tiene un déficit calculado de 5.000 trabajadores. Y es un mundo que muchas mujeres aún no tienen en el radar por más que el desempleo sea negativo. De hecho, a los dos meses de llegar a Uruguay por una visa de reunificación familiar Diomne García consiguió trabajo en lo suyo; su marido, que ya estaba en el país, ya estaba empleado en el mismo campo. “En este mundo hay muchas más oportunidades que en otros sectores. Tengo varios amigos a los que igual que a mí no se les hizo complicado conseguir trabajo rápido”, afirma a **Galería**.

Pero hay luchas que las mujeres todavía tienen que dar. Laia Barboza es la CEO de Pincer Games, la empresa de videojuegos que fundó en 2014 con dos amigos, uno de los cuales es hoy su marido. Fanática desde niña de los videojuegos y autodidacta, también es la presidenta de la Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos (CAVI), integrada por unas 30 firmas. Pero si va a una reunión acompañada por un compañero varón a hacer una negociación o buscar fondos para un proyecto, es muy normal que su interlocutor se dirija a este y no a ella, aunque sea quien lleve la voz cantante. “Eso todavía pasa hasta hoy”, lamenta.

A pesar de la inequidad de género en el sector, Laia cuenta que hay un espíritu de apoyo mutuo entre colegas muy bueno. Sin embargo, no todo siempre fue positivo. “Yo sufrí un caso de acoso laboral fuerte y sistemático durante dos años, dentro del sector, por ser mujer. Por suerte me rodeé de colegas que me apoyaron y me ayudaron a salir. Por eso me gustaría resaltar la importancia de contar tus vivencias a tus colegas y formar una red de apoyo”, cuenta sucintamente a **Galería** quien también fue DJ de música electrónica durante 10 años, conocimiento que también aplica a sus videojuegos. “Por suerte ya pasaron unos años desde ese incidente y me animo a contarlo para darles valor a otras personas que pasen por lo mismo”.

Procesos culturales. “No es que la industria no quiera incorporar mujeres, ¡al contrario! ¡Las mujeres también son consumidoras, importa mucho su visión!”, dice a **Galería**, apelando a la razón del artillero, Andrea Mendaro, gerenta general de la CUTI. Las mujeres, lamenta, no se forman en este campo. Apelando a datos del Ministerio de Educación y Cultura (MEC), la Cámara destaca que el 29% de los ingresos y el 34% de los egresos en las carreras técnicas de grado y posgrado es femenino. Ahí está la primera de las brechas: “La mujer no se identifica con roles en las TI (tecnologías de la información), por eso queremos visibilizarlas. Es cierto que eso está mejorando, pero hay patrones culturales arraigados desde hace mucho. Vos a un bombero, por ejemplo, lo asociás con un hombre. Quieras o no eso ya es una barrera. Una niña, desde chica, no se ve, por ejemplo, desarrollando videojuegos. Tampoco se le genera un estímulo. ¿Cuántos padres conocés que les regalen a sus hijas algo de robótica?”, se pregunta.

Otra brecha en este mundo, relevada por la CUTI en 2022 —últimos datos disponibles—, está reflejada en los cargos ocupacionales. Las mujeres son abrumadoramente mayoría como personal de servicios (90%) o administrativo (72%). Pero si vamos a los puestos gerenciales, descendiendo a un 36% y a un 15% en los directivos. El 23% de los especialistas en el mundo de las tecnologías de la información, en tanto, son mujeres.

Y todavía hay otra brecha que es la salarial. Mendaro señala que en el sector de las TI a igual rol una mujer gana un 24% menos que un hombre. Para ello se basa en relevamientos realizados por Inmujeres, del Ministerio de Desarrollo Social (Mides), y otros similares a escala regional; la CUTI no ha hecho estudios propios al respecto. “Lo que sí hacemos es planteamos qué hacer. Hay una Comisión de Género para trabajar en temas de sensibilización y modelos de rol”.

El hecho de que sea una industria nueva, cuyos roles no son conocidos por todos, también juega. Eso se suma a que históricamente es mucho menor la presencia femenina en carreras áridas y duras como pueden ser las de ingeniería en informática. Recién ahora, dice Mendaro, se da la “herencia” de profesión en estos casos, como hace años ocurre entre abogados y médicos, carreras que pasan de generación en generación. “En mi época yo no tenía información sobre esta opción al alcance de la mano. Las que hoy cursan suelen haber tenido un familiar cercano, o un amigo de la familia, que les decía lo que ganaban, lo que hacían, los viajes que realizaban”. Por eso, resume, el crecimiento de la presencia femenina debe venir de la mano de procesos culturales. Las recetas mágicas no existen.

Justamente fue una prima la que influyó a Mercedes Gatti, además de que siempre le gustaron más las ciencias que las letras. “Ella fue una de las principales responsables de que hoy en día sea ingeniera. Tuve la suerte de contar con alguien que supo transmitirme los beneficios de esta hermosa carrera y en qué consistían las distintas ingenierías para finalmente elegir Telecomunicaciones”. Hacia la ciberseguridad se dirigió en 2009 luego de recibir una oferta laboral sin tener ningún conocimiento sobre este campo. “Pero la intuición me hizo apostar a un nuevo rumbo y prepararme para ello, decisión que, con el diario del lunes, fue muy acertada”, dice hoy. Como todo en la vida, jugársela es clave.

Diversidades. Lo que sí han existido, dice Mendaro, son “micromachismos” que pueden llegar a ser “imperceptibles” en un área donde es común el trabajo en equipo. La CUTI, por caso, elaboró un protocolo al respecto en 2023 con el objetivo de impulsar buenas prácticas. “No sancionamos, no somos agentes reguladores, solamente queremos hacer mejores espacios para las mujeres”, explica.

Cada vivencia (o percepción de ella) es distinta. Gatti nunca se sintió discriminada y sí “considerada y valorada” por sus pares masculinos. Sí considera que hacen falta más mujeres en su mundo: “Necesitamos que más chicas estudien TI y que decidan abocarse a este tipo de carreras, que de forma errónea, han sido consideradas exclusivamente masculinas. La presencia de mujeres es sumamente relevante, los equipos formados por distintos géneros son más ricos y se complementan en miradas y formas de llevar a cabo los distintos proyectos. Eliminar la brecha salarial es importante pero también fomentar la inclusión desde la educación hasta el liderazgo, brindando oportunidades equitativas de desarrollo profesional”.

García nunca sintió discriminación por ser mujer “en Uruguay”, aclara. En Cuba sí notó que a igual trabajo, con iguales antecedentes, lo habitual era que se escogiera a un hombre para la tarea. Solo una vez notó aquí, cuando todavía estaba en búsqueda de trabajo y tenía varias entrevistas, que en un lugar donde aplicó se prefirió seguir con “un uruguayo”.

Barboza, conocida en el mundo del videojuego como Laia Bee, dice que hay que apuntar a la diversidad “de todo tipo” en el sector, “de género, sexual, racial, cultural, de todo”. Lo dice pensando en el mundo del videojuego, “que es una intersección de arte y tecnología”, donde las distintas perspectivas enriquecen una historia. Y referido a las mujeres, también apunta a lo socioeconómico para apuntalar las TI: “Estas son las carreras que están creciendo más y pagando más, y la presencia de las mujeres todavía es muy baja. Si no apuntamos a la equidad (de presencia), tampoco vamos a poder lograr equidad en riquezas”.

LEÉ TAMBIÉN



Laia Barboza: “Los videojuegos son la intersección perfecta entre tecnología y arte”

Laia Barboza es CEO de Pincer Games y presidenta de la Cámara de Desarrolladores de Videojuegos, que organiza este viernes 28 Level Uy, una cumbre para profesio Publicado el 26.10.2022

Temas **Mujeres y tecnología** **Tecnología**