



# Punto Universitario

Número  
**576**

Abril, 24  
2024

Universidad Autónoma de Baja California Sur

## Las Niñas en las TIC

### Liderazgo

25 de abril

*ciencia, cultura y academia desde la UABCS*

*efemérides / comentarios / cultura*

## Editorial

F. Yazmín Rodríguez Orantes

Revisión editorial

Gabriela de la Fuente Betancourt  
Responsable de información, diseño y  
maquetación

Punto Universitario es una publicación  
semanal del Centro de Radio y Televisión  
Universitario, Universidad Autónoma de Baja  
California Sur (UABCS). Todos los derechos  
reservados.

Contacto: punto@uabcs.mx

Rector

Dr. Dante Arturo Salgado González

Secretaria General

Dra. Alba Gámez Vázquez

Secretario de Administración y Finanzas

Dr. Alberto Francisco Torres García

Abogado General

Lic. Luis Tirado Arámbaro

Director de Difusión Cultural y Extensión  
Universitaria

Lic. Jorge Ricardo Fuentes Maldonado

## En este número

**#Efemérides** 24 de abril

### **#Comentario**

Las Niñas en las TIC, por  
Mónica Adriana Carreño  
León.

### **#Comentario**

Día Internacional de las Niñas  
en las TIC, por Ariadna  
Esmeralda Ávila García.

### **#Cultura #Recomendaciones**

King Kong (1933), por Bruno  
Hernández Rodríguez.

*En portada:* la Unión Internacional de Telecomunicaciones anunció el establecimiento del Día Internacional de las Niñas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se celebra cada cuarto jueves de abril. Este 2024 el tema es "Liderazgo", para subrayar la necesidad crítica de fuertes modelos femeninos en las carreras de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM). Existe una brecha de género de liderazgo en todas las industrias, pero son mayores en los campos STEM. Las mujeres en las TIC suelen ocupar cargos menores o de apoyo en lugar de ocupar cargos directivos, con pocas oportunidades de progreso. Para prosperar en STEM, las niñas y las mujeres jóvenes deben estar expuestas a mujeres en posiciones de liderazgo, fomentando la inspiración y rompiendo las barreras que obstaculizan su progreso. Imagen de portada tomada de <https://www.itu.int>.

# #Efemérides

24 de abril



En 1620 nació el comerciante inglés John Graunt. Se considera el primer demógrafo, el fundador de la bioestadística y el precursor de la epidemiología.

Foto commons.wikimedia.org



En 1696 nació Javiera Londoño, fue una hacendada y conocida como fundadora de El Retiro, Antioquia. se considera por algunos sectores históricos en Colombia como una de las precursoras en otorgar la libertad a esclavos.

Foto radionacional-v3.s3.amazonaws.com



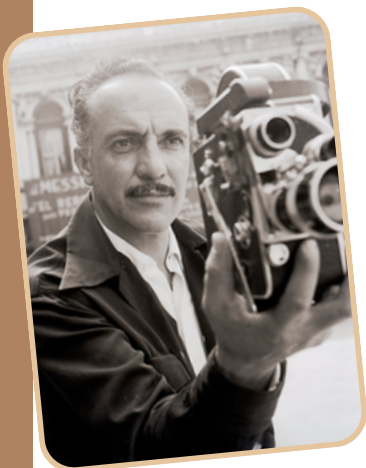
En 1815 nació Anthony Trollope, uno de los novelistas ingleses más exitosos, prolíficos y respetados de la época victoriana. Algunas de las obras más apreciadas de Trollope giran en torno al condado imaginario de Barsetshire, pero también escribió penetrantes novelas sobre temas y conflictos políticos, sociales y sexuales de su época. Foto commons.wikimedia.org



En 1900 nació Elizabeth de Beauchamp Goudge, fue una escritora inglesa de novelas románticas, cuentos y libros infantiles.



En 1905 nació Robert Penn Warren, un poeta, novelista y crítico literario estadounidense. Fue uno de los fundadores de la Nueva Crítica y miembro fundador de la Fraternidad de Escritores del Sur. Warren es la única persona que ha ganado un Premio Pulitzer en los géneros de ficción y de poesía. Foto Wikimedia Commons.



En 1907 nació Gabriel Figueroa, fue un cinefotógrafo y director de fotografía mexicano, figura importante de la Época de Oro del cine mexicano y nominado al Premio Óscar. Sus primeros trabajos fueron como fotógrafo en películas como Revolución, de Miguel Contreras Torres. Además de trabajar con directores mexicanos, Figueroa trabajó también para Hollywood, donde laboró con John Ford y John Huston. Foto tomada de <https://www.gabrielfigueroa.com/biografia.html>



En 1908 nació Vera Vasílievna Chaplina, fue una naturalista, guionista y escritora de literatura infantil soviética. Trabajó durante más de veinte años en el zoológico de Moscú, la mayor parte de su trabajo está dedicado a los animales del zoológico, incluida la famosa leona Kinouli. Foto commons.wikimedia.org



En 1917 nació Ernesto de la Torre Villar, historiador mexicano. Se especializó en la etapa histórica de la Independencia de México en la creación del Estado mexicano, en la historia de la Iglesia católica y de la Virgen de Guadalupe Fue miembro de la Academia Mexicana de la Historia. Se casó con la reconocida geógrafa mexicana Esperanza Yarza. Foto de Instituto de Investigaciones Históricas UNAM, vía Wikimedia Commons.



En 1950 nació Sue Taylor Grafton, fue una escritora y novelista estadounidense, autora de novelas detectivescas y famosa por su serie El alfabeto del crimen, 25 novelas protagonizadas por la detective Kinsey Millhone. Foto de Mark Coggins, CC BY 2.0, vía Wikimedia Commons.



En 1986 Eva Marree Kullander Smith "Petite Jasmine", mujer sueca que perdió la custodia de sus dos hijos en favor de su exnovio abusivo. Se convirtió en activista por los derechos de las trabajadoras sexuales, fue asesinada en 2013 por su exnovio. Hecho que provocó protestas contra el modelo nórdico y contra la violencia hacia las prostitutas por parte de grupos de apoyo a trabajadoras sexuales en todo el mundo. Foto themoviedb.org



## **Día Internacional del Multilateralismo y la Diplomacia para la Paz**

24 de abril

Este día fue establecido con la finalidad de destacar la importancia del multilateralismo y la diplomacia, promoviendo la cooperación internacional. La importancia de esta celebración, radica en su vinculación con los objetivos de desarrollo sostenible para las regiones del mundo, porque solo cooperando entre las naciones vecinas se puede garantizar la supervivencia y desarrollo económico de los continentes y del mundo en general. Este día es importante dar preponderancia a las acciones diplomáticas por parte de las naciones en virtud de frenar un conflicto.



Foto tomada de [www.un.org](http://www.un.org)

**24 DE ABRIL**  
**DÍA**  
**INTERNACIONAL**  
**DEL PERRO GUÍA**



**¡BUEN CHICO!**



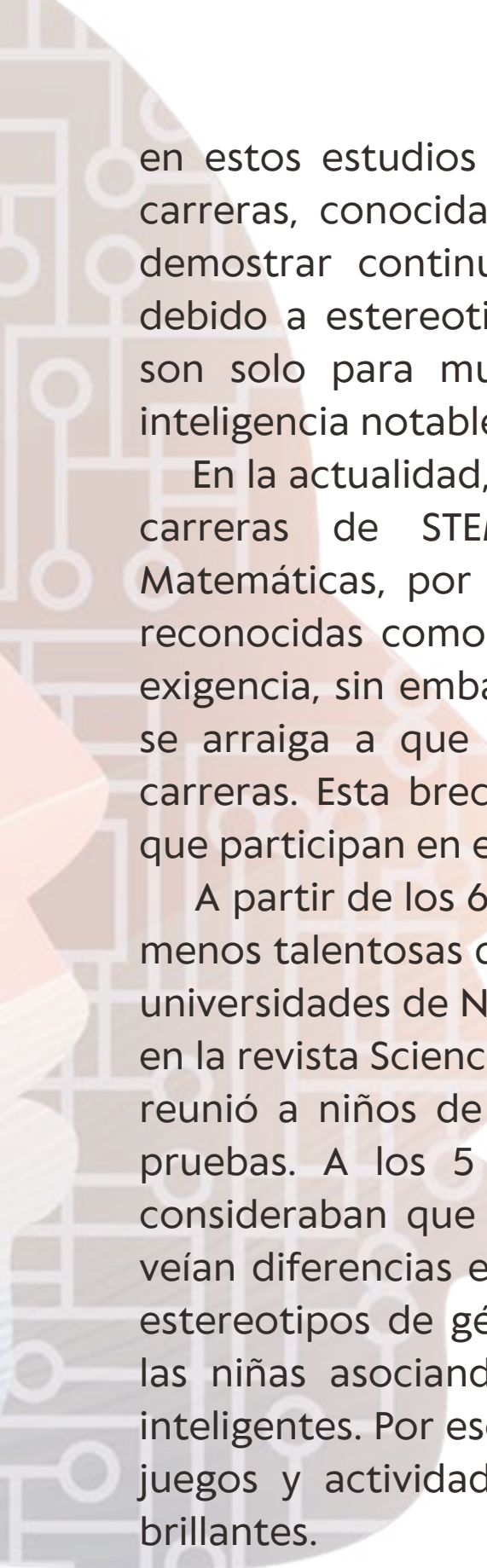
**Elaboró: Carlos Alejandro Herrera  
Rodarte, estudiante de comunicación**

## Las Niñas en las TIC

Por Mónica Adriana Carreño León  
*Profesora-Investigadora UABCS*

Este año, el jueves 25 de abril se celebra el día internacional de las niñas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, cuyo objetivo es alentar a las niñas y mujeres jóvenes a considerar la posibilidad de orientar sus estudios y profesiones al campo de las carreras tecnológicas. Según nuevas investigaciones, la tendencia hacia una mayor automatización creará desafíos especialmente para las mujeres, quienes corren el riesgo de perderse los trabajos del futuro. Se van a automatizar muchos trabajos y los resultados indican que los trabajos realizados por mujeres tienen una probabilidad de automatización de 70% o más.

Las mujeres tienden a elegir menos programas de estudios avanzados en áreas que, según las creencias comunes, demandan un alto nivel de inteligencia. Estos recientes descubrimientos sugieren que estas percepciones estereotipadas empiezan a influir en las elecciones de las niñas desde una edad sorprendentemente temprana. Las jóvenes eligen minoritariamente carreras TIC, y cuando lo hacen se enfrentan a ser pocas en las universidades, ya que

A background graphic on the left side of the page shows a hand holding a circuit board. The hand is rendered in a light, semi-transparent style, and the circuit board features various components like resistors and traces. The overall aesthetic is clean and technical.

en estos estudios existe una mayoría masculina. En estas carreras, conocidas por ser difíciles, es común tener que demostrar continuamente la valía propia, especialmente debido a estereotipos que sugieren que estas profesiones son solo para mujeres poco comunes, con un nivel de inteligencia notable, frikis, introvertidas y poco sociables.

En la actualidad, en México 3 de cada 10 mujeres estudian carreras de STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, por sus siglas en inglés). Estas carreras son reconocidas como áreas de trabajo con cierta dificultad y exigencia, sin embargo, han caído en un estereotipo donde se arraiga a que sean hombres quienes estudien dichas carreras. Esta brecha empieza en la infancia y crece hasta que participan en el mercado laboral.

A partir de los 6 años, las niñas comienzan a considerarse menos talentosas que los niños. Un estudio realizado por las universidades de Nueva York, Illinois y Princeton y publicado en la revista Science, señala que un equipo de investigadores reunió a niños de 5, 6 y 7 años y les aplicó una serie de pruebas. A los 5 años, tanto los niños como las niñas consideraban que su género era igual de inteligente y no veían diferencias entre ellos. Sin embargo, a los 6 años, los estereotipos de género ya empezaban a tener efecto, con las niñas asociando a los niños con la idea de ser muy inteligentes. Por eso, las niñas comenzaban a distanciarse de juegos y actividades que se consideraban para personas brillantes.

En México, las niñas presentan mejores resultados que los niños en las evaluaciones de matemáticas del Plan Nacional



para la Evaluación de los Aprendizajes (PLANEA). Sin embargo, a partir de la secundaria los niños revierten estos resultados, y ahora son ellos quienes comienzan a tener mejores calificaciones en matemáticas.



Foto de archivo, Comunicación social UABCS

### *¿Por qué las niñas empiezan a perder el interés en las áreas TIC de los 6 a 15 años?*

Lo mencionado anteriormente parece ser el inicio, sin embargo, también hay otros factores como los **estereotipos de género** vinculados principalmente a los campos tecnológicos, aunque esto no fue siempre así. Cuando las computadoras eran del tamaño de un cuarto, las mujeres participaban y tenían las mismas oportunidades de hacer una carrera en ciencias de la computación. En los años 60's y 70's, los niños y niñas no tenían computadoras, así que hombres y mujeres estaban en igualdad de oportunidades de poder ser exitosos o fracasar, pero tenían exactamente las mismas oportunidades.

En la década de los 80, la situación pareció cambiar con la llegada de las computadoras personales al mercado para que las familias pudieran adquirirlas. La tendencia fue que las familias compraban computadoras para sus hijos varones, lo que resultó en que las niñas quedaran rezagadas, perdieran algo de confianza y evitaran este tipo de áreas.

En los años 90, se realizó una encuesta a estudiantes de ciencias de la computación y se encontró que los padres solían comprar computadoras para sus hijos varones, incluso cuando las niñas mostraban interés.



También está el **desarrollo de habilidades STEM o no desarrollo**, al parecer las mujeres tienen tres veces más posibilidades de presentar problemas con las habilidades espaciales, se desconoce la causa, pero se podrían aprender.

Otro factor importantísimo es que las niñas no se vean reflejadas en **referentes de su género**. Tradicionalmente las mujeres no se han visto reflejadas ni representadas en este sector, en parte por la **escasez** de mujeres líderes y también por la **visibilidad**. Si se piensa en tecnología, seguramente se viene a la mente Mark Zuckerberg, Bill Gates o Steve Jobs, quizás también influye el consumo de sus productos.

## *¿Cómo se puede incentivar a las niñas a explorar tecnologías?*

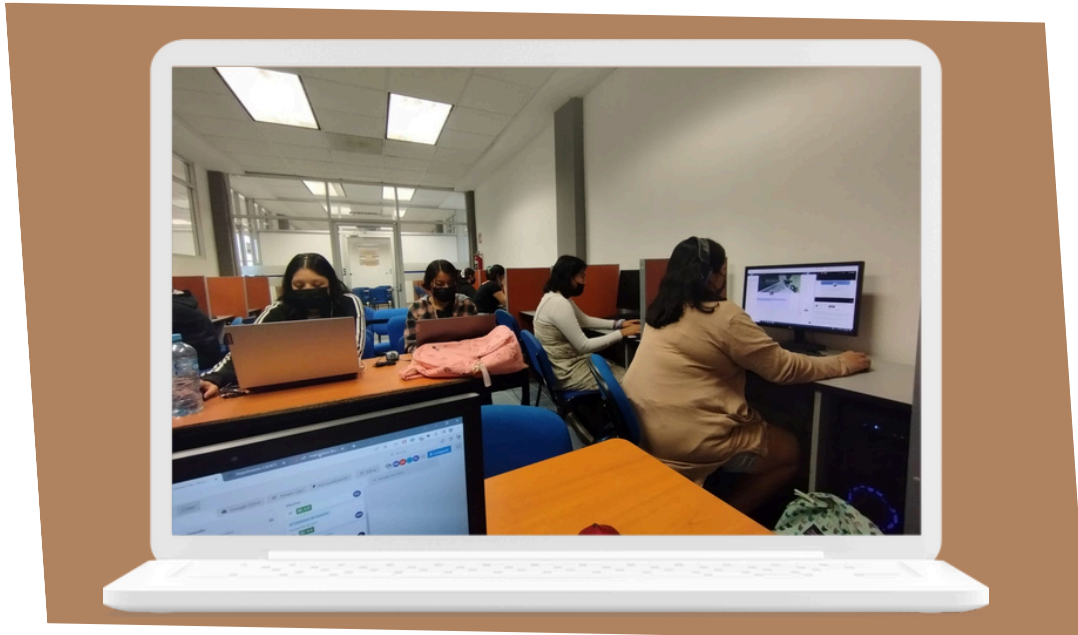


Foto de Departamento Académico de Sistemas Computacionales UABCS

Se puede dar visibilidad a las mujeres de la industria para inspirar a otras generaciones a que confíen en sus capacidades para desarrollarse en el área. Mejorar el sistema educativo para que desde la infancia se creen programas en las materias de ciencias y tecnologías con perspectiva de género. Combatir la desigualdad económica desde el sistema político a través del diseño de políticas más precisas, entre muchas otras acciones.

Pese a que los campos STEM se consideran fundamentales para las economías nacionales no han logrado la igualdad de género, por ello las organizaciones enfocadas en los derechos de las mujeres buscan impulsar la igualdad de oportunidades de las mujeres y las niñas en las TICS, reducir la brecha salarial de género, mejorar su seguridad económica y garantizar una fuerza de trabajo diversa.

En el Departamento Académico de Sistemas Computacionales (DASC), a través del proyecto de vinculación **Mujer TIC**, se realizan acciones para incentivar la participación de niñas y jóvenes mujeres en las disciplinas de las tecnologías computacionales. Estas acciones incluyen pláticas en instituciones educativas de diferentes niveles, la creación de un taller de desarrollo de software en el que participan solo mujeres, así como la divulgación a través de diferentes foros de los logros de estudiantes y egresadas del DASC.

**MUJER TIC**  
EMPOWERED BY DASC

**Area de TIC**  
5.8%  
El 5.8% de la matrícula de las instituciones de educación superior corresponde a TIC

**% Mujeres de la matrícula de TIC**  
23.67%  
Del total de la matrícula de TIC en las instituciones de educación superior el 23.67% corresponde a mujeres

**Objetivo**  
Promover la tecnología en niñas, jóvenes y mujeres adultas, para incentivarlas a estudiar carreras afines a las TIC, para favorecer la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres a través de las tecnologías.

**Actividades**  
Laboratorio de **Desarrollo de Software para mujeres**  
Educación inclusiva **desde temprana edad**  
Participación de profesoras y alumnas en **ferias educativas**  
Vinculación con **Escuelas Rurales**

Solo 15% de las jóvenes estudian carreras relacionadas con las TIC

Solo 2 de cada 10 trabajos en las TIC son desempeñadas por mujeres

La violencia digital de género va en aumento y hace falta más educación al respecto

Por un mundo digital inclusivo: innovación y tecnología para la igualdad de género

DASC

## Día Internacional de las Niñas en las TIC

Por Ariadna Esmeralda Ávila García  
*Profesora-Investigadora UABCS*  
*Departamento Académico de Pesquerías*

En nuestra vida diaria, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado nuestra forma de vivir al convertirse en parte integral de nuestra existencia. El uso cada vez más extendido de teléfonos celulares, la navegación por Internet, las redes sociales, el correo electrónico y otras herramientas cotidianas son posibles gracias a las TIC, que han simplificado tareas al desarrollar herramientas que ejecutan procesos de manera rápida y precisa. Además, han revolucionado el acceso a la información y la comunicación.

Este es un momento histórico para las TIC, dado que más del 78% de la población utiliza dispositivos móviles o se conecta a Internet. El Consejo de Derechos Humanos de las Naciones Unidas ha aprobado una resolución para la promoción, protección y disfrute de los derechos humanos en Internet, reconociendo el acceso a la red como un derecho básico. Esta resolución exhorta a todos los países a garantizar el acceso a Internet a sus ciudadanos y condena a las naciones que restringen esta libertad.

Es crucial que las mujeres participen en el desarrollo y uso de estas tecnologías, pues su presencia no es solo deseable, sino esencial. La falta de diversidad inhibe la innovación en un sector aún dominado por hombres. Por ejemplo, solo el 27% de las matrículas en carreras de TIC y el 28% en ingenierías a nivel mundial corresponden a mujeres (UNESCO, 2018). A este ritmo, no se logrará la paridad de género en STEM antes del año 2100.

## ***Ventajas de la inclusión de niñas y mujeres en las TIC***

En el foro "Hacia la igualdad y no discriminación en el sector digital en México" (agosto, 2023), convocado por el Instituto Nacional de las Mujeres (Inmujeres) y la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y de Tecnologías de la Información (Canieti), se destacó que la participación consciente de las mujeres en la sociedad contribuye a cerrar la brecha de género y promover la igualdad. Esto se alinea con la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que reconoce a las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas como motores de sociedades más inclusivas y sostenibles.



Captura de video del Foro "Hacia la igualdad y no discriminación en el sector digital en México" en FB de Inmujeres México

En el corto plazo, la inclusión de niñas y mujeres en las TIC promueve beneficios como el trabajo flexible, el teletrabajo, una cultura organizacional centrada en las personas, estabilidad laboral y la prevención del acoso, la discriminación y la violencia en los lugares de trabajo.

## ***Conmemoración del Día Internacional***

Una estrategia clave para **fomentar la participación de niñas y mujeres en las TIC** fue la creación del **Día Internacional de las Niñas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación** en 2010, celebrado el cuarto jueves de abril. El objetivo de este día es alentar a las niñas y mujeres jóvenes a considerar carreras y estudios en tecnología, respaldado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones, organismo especializado de las Naciones Unidas.

Desde entonces, los países de la región han adoptado esta fecha y la conmemoran con actividades de sensibilización, exposiciones y talleres de orientación, entre otras iniciativas. Este año lo celebraremos el 25 de abril.

**Fomentar la participación de niñas y mujeres en las TIC**



Imágenes tomadas de  
<https://www.facebook.com/ITU>

# Punto Universitario

## #Recomienda

### ***King Kong (1933)***

*Por Bruno Hernández Rodríguez,  
3er semestre Lic. Comunicación*

El día de hoy voy a recomendarles un clásico de clásicos que, aunque ha permanecido en el olvido, inició un género en sí mismo: el de los monstruos. Es un filme de culto estrenado el 27 de julio de 1933 en México.

Fue dirigida por Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper; este último además fue piloto de la fuerza aérea y fan de los primates. Cooper, en medio de la gran depresión, consiguió el financiamiento suficiente para la filmación. King Kong se volvió un fenómeno alrededor del mundo, al punto que su secuela “El hijo de Kong” se estrenaría ese mismo año.

Lo que más destaca es la calidad de sus efectos especiales; por ejemplo, en lugar de usar una de las tantas técnicas para hacer fondos falsos, las usaron todas juntas para dar un efecto de realismo, que aún se ve bastante bien. Otro aspecto valioso del filme son las criaturas, hechas con *Stop Motion*, para el proceso usaron marionetas fabricadas con piel real, cuidando los detalles en cada cuadro (*frame*), asegurándose de representar un comportamiento igual al de los animales en su ambiente natural, para que se viera más real. Además, la cabeza y brazos de Kong fueron de tamaño real para hacer tomas de cerca, aunque en esas escenas no se ve amenazante.



El guion no es nada del otro mundo: un viaje a una isla en busca de un tesoro, durante el cual deben enfrentar criaturas fantásticas. Esta película fue de las primeras en usar ese tropo, que en el cine actual es hasta un cliché. La historia va más o menos así: un director quiere viajar a una isla desconocida para grabar su película, pero antes consigue a una actriz que termina siendo una damisela en apuros. el comandante de la tripulación la discrimina y aun así se enamoran. En la isla se encuentran con dinosaurios y Kong, este último es llevado a la ciudad y muere a manos de la fuerza aérea.



Anuncio de 1933, tomado de rarenewspapers.com

Como mencioné, el guion no es nada especial, pero inició un cliché por su popularidad. Las actuaciones son unidimensionales y la historia podía dar para más, tal como se aprecia en el remake de 2005. Llamen la atención algunos detalles, muy de su época y en el mal sentido, la actitud machista del comandante hacia la actriz para terminar casándose con ella; el único asiático del elenco solo sirve como alivio cómico; los indígenas de la tribu de Kong son de tez negra; el propio Kong, al ser un simio encadenado, encarna la esclavitud, consideremos que en ese entonces era una forma racista de referirse a los esclavos; finalmente, el personaje del director es una personificación clara del Hollywood de ese entonces, que creía que podía hacer lo que quisiera con tal de cumplir sus objetivos sin sufrir consecuencia alguna.

Kong también representa el crac del 29 y cómo la sociedad se desmoronaba por el avance de la gran depresión. La prosperidad era a base de la marginación de muchos grupos y cuando se rebelan se les reprime junto a otras bellezas y maravillas, y al finalizar se les lleva a la destrucción.

Kong es una pieza de la historia del cine que todas las personas deben ver, es especial si son fans del género de monstruos gigantes, siempre es atractivo apreciar cómo inició y de paso se den un baño de historia. Los 104 minutos de la película se pasa volando y es bastante entretenida.



Foto de lochnessmystery.blogspot.com