

La tecnología también se lee y nos transforma

Dos textos, bien diseñados, aportan conocimiento, cultura y equidad a la relación con lo digital

Carlos Gurpegui
Madrid

“¡Un cerebro electrónico!”. Así llamó un periodista en un programa de televisión al Universal Automatic Computer, el primer ordenador comercial, después de que éste predijera los resultados de las elecciones de 1952 en los USA. ¿De dónde salieron pues? ¿Quién los creó, por qué y para qué? ¿Cómo han transformado la manera en que interactuamos? ¿Y cómo han terminado protagonizando nuestras vidas? ‘Historia del ordenador’ (Nórdica Libros y Capitán Swing Libros) es el nuevo trabajo de la ilustradora Rachel Ignatofsky, capaz de llevarnos desde el mundo antiguo hasta la actualidad, centrándose en los inventos más relevantes, “desde los primeros sistemas de conteo conocidos -como el quipu inca- hasta los sofisticados algoritmos detrás de la Inteligencia Artificial, los viajes espaciales o la tecnología portátil”.

Del ábaco sumerio a la IA, el atractivo volumen recién editado en tapa dura y traducido por Blanca Gago es un compendio síntesis de lúcido conocimiento, aportando de manera selecta y rigurosa el itinerario vital de nues-



Cubierta de ‘Historia del ordenador’

tra ciber tecnología. La claridad de datos y hechos de la cronología del ordenador es presentada con la mayor de las empatías y la siempre asombrosa calidad de las ilustraciones, modernas y eternas, de la gran Ignatofsky, autora estadounidense que ya deslumbró a propios y extraños con su ‘Mujeres de Ciencia’.

A la par, ‘Historia del ordenador’ es un fascinante recorrido para todas las edades por la evolución del ser humano, los inventos y la tecnología. Repasa la historia de la informática y explora la idea de que “el conocimiento tecnológico es poder. No te enseñará a codificar ni a profundizar en los secretos de la ciencia com-



Portada de ‘Play like a girl’

putacional, pero sí a conocer las intenciones, los propósitos y el impacto de las personas y las máquinas que cambiaron nuestro mundo”.

El texto también se detiene en las figuras más innovadoras de la tecnología “para demostrar que no existe el mito del genio solitario. El origen de los ordenadores proviene del trabajo de miles de personas y de un entorno social que priorizó las inversiones en el progreso científico. Estudiar la historia del ordenador es estudiar

la historia de la humanidad”. Un libro indispensable, que ha sabido recoger con gran acierto los hitos clave de la cultura del ordenador, lo que le rodea y los retos que todavía tiene pendientes de hacer. Como bien dice su promoción, “nunca volverás a mirar tu ordenador (¡ni tu teléfono!) de la misma manera”.

Las chicas juegan

Para el filósofo neerlandés Johan Huizinga, el concepto de ‘homo ludens’ se acuñó antes del hombre que piensa (‘homo sapiens’) y del que fabrica (‘homo faber’). Una mirada al juego que ya se olvidaba de declinar en femenino singular y plural. En ‘Play like a girl’ (Libros Cúpula), la popular Marina Amores (Blissy) explica los mecanismos y estrategias “de cómo se ha apartado a las mujeres del mundo de los videojuegos y de la tecnología, pero también se habla de todo lo que podemos hacer para que las niñas y las jóvenes vuelvan a sentir suyo un espacio en el que cabemos todos”.

Aunque en su origen el videojuego se pensó como un dispositivo doméstico familiar, ese enfoque duró muy poco, pues culturalmente se estableció que se trataba de “un espacio exclusivo pa-

ra hombres, un refugio al que las mujeres no estaban invitadas porque, según se había consensuado, las mujeres no podían ser buenas programadoras ni creadoras porque en primer lugar no habían desarrollado interés por la tecnología ni por el consumo de los videojuegos”. Pero, en realidad, las mujeres han sido pioneras en la programación -recuerden Top Secret Rosies como Grace Hopper, Evelyn Berezin o Fran Allen-, aun cuando no tenían el mismo acceso a la educación que los varones.

‘Play like a girl’ se divide en tres importantes ejes para abordar de forma amable todas las esferas en las que las mujeres pueden relacionarse con los videojuegos: como grandes desarrolladoras, comunicadoras y jugadoras. El texto destaca trabajadoras y creadoras así como los roles de las estudiantes, de la prensa y los medios que tratan el videojuego, incluso del marketing y la publicidad “que decide cómo vender esos productos culturales y a quién dirigirse, para finalmente acabar introduciéndonos en la comunidad de jugadores, con el acoso online, los prejuicios hacia las jugadoras, la profesionalización en los esports y el streaming”.

Formación madura, ética y responsable con las pantallas

La jornada está dirigida a educadores, familias y personas preocupadas en la salud de la ciberconvivencia

Redacción
Zaragoza

Gobierno de Aragón, desde la Dirección General de Salud Pública, la Dirección de Ordenación Académica y Educación Permanente y la Dirección General de Personal, Formación e Innovación, convoca la XIX Jornada Pantallas Sanas bajo el epígrafe ‘Intensificar la conciencia ante una sociedad líquida’, cita que recuerda las lúcidas reflexiones críticas del sociólogo y filósofo Zygmunt Bauman. Es una formación presencial que tendrá lugar los días 24 (por la tarde) y 25 (por la mañana) de este mes de noviembre en la Sala Amparo Poch de la Subdirección Provincial de Salud Pública en Zaragoza. La actividad aún dispone de últimas plazas con inscripción gratuita desde la web oficial www.pantallassanas.com.

La jornada se abrirá con la ponencia inaugural ‘Intensificar

la conciencia ante una sociedad líquida: Reflexiones para educadores y familias’, a cargo de Beño Pérez, doctora en Economía, Co-Investigadora Principal del grupo GICID, profesora titular de la Universidad de Zaragoza y presidenta de su Junta de Personal Docente e Investigador. Le seguirá Carlos Gurpegui, académico y docente UOC, experto en alfabetización mediática e informacional, abordando ‘El bienestar emocional en jaque: Cómo hacer frente al posteo y a la cultura del narcisismo de Christopher Lasch’, para continuar con la charla ‘Canva y Plickers: herramientas digitales para una dinámica creativa y participativa en el centro educativo’, a cargo de Paola García, mentora digital en el Centro de Profesorado Juan de Lanuza de Zaragoza.

El sábado comenzará con Úrsula Campos, instagramer, con

formación en Enfermería, técnica en Administración Sanitaria que disertará sobre ‘Cómo diseñar una estrategia eficaz y dinámica con el uso de las redes sociales más colaborativas’. Seguidamente, el tema será ‘Entre los sentidos y los límites: Usos y abusos de redes sociales, móviles y videojuegos’, a cargo de Ana Isabel Estévez, doctora en Psicología especializada en adicciones sin sustancia, profesora titular de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de Deusto y directora del Máster en Psicología General Sanitaria, además de reciente Premio PantallasAmigas 2023.

La ponencia de clausura la dará Luis María Berrueta, terapeuta ocupacional y trabajador social, Máster en Investigación en Ciencias de la Salud y Máster en Salud Pública por la Universidad Pública de Navarra, que profundizará en el ‘Proselitismo y persuasión en la Red: cómo



Ana I. Estévez, reciente Premio Pantallas Amigas. Foto © Carlos Gurpegui

defenderse de la manipulación, los sectarismos y sus culturas del odio’. La cita finalizará con una ‘Creación de haikus desde el dispositivo móvil para una In-

ternet sostenible, saludable y segura’, recomendaciones que también se difundirán en el próximo Día de la Internet Segura #SID2024.