

Informe

**LAS VOCES  
DE LAS  
PROTAGONISTAS**

**CHICAS EN  
TECNOLOGÍA**

“Programando un Mundo Mejor”  
Informe de resultados (2015-2016)



# ▶▶▶ SUMARIO

## 1. Presentación

- 1.1. ¿Quiénes somos?
- 1.2. Contexto
- 1.3. Características del informe
- 1.4. “Programando un Mundo Mejor”

## 2. Hipótesis y hallazgos

- 2.1. No podés ser lo que no ves
- 2.2. ¿Mala fama o desconocimiento?
- 2.3. Tecnología en la vida cotidiana
- 2.4. “Soy buena haciendo esto”

## 3. La experiencia PUMM

- 3.1. Cambios de percepción
- 3.2. El rol del mentor

## 4. Ideas para seguir creando

## 5. Antecedentes



## 1. PRESENTACIÓN

# CHICAS EN TECNOLOGÍA

### 1.1. ¿QUIÉNES SOMOS?

Chicas en Tecnología se propone cerrar la brecha de género en tecnología acercando, a través de diferentes iniciativas, experiencias formativas a mujeres adolescentes. La intención es que las destinatarias consideren la tecnología como una aliada para cumplir diferentes propósitos y, en ese sentido el abanico de posibilidades incluye desde pensar a la tecnología como medio expresivo hasta como una posible solución a diversas problemáticas que atraviesan sus comunidades.

## 1.2. CONTEXTO

La industria tecnológica y de desarrollo de software ha tenido un gran crecimiento en los últimos 25 años. La Argentina no es ajena a este proceso: a principios del 2016, la Cámara de la Industria Argentina del Software estimaba que se crearían en ese año 7000 nuevos puestos de trabajo en el área, y el crecimiento del empleo en el sector fue de 5.4% en 2015, muy superior al crecimiento del empleo registrado en el país.<sup>1</sup>

Los salarios que se manejan en la industria son prácticamente un 35% más altos que el promedio según cálculos propios sobre los datos obtenidos por el Observatorio de Empleo y Dinámica Empresarial- Ministerio de Trabajo, 2015, ver: [http://www.trabajo.gob.ar/left/estadisticas/oede/?id\\_seccion=59](http://www.trabajo.gob.ar/left/estadisticas/oede/?id_seccion=59)). Sin embargo, de acuerdo con cifras estimativas, en nuestro país existen pocos datos de la participación de las mujeres en estos ámbitos: podemos mencionar, por ejemplo, la encuesta realizada en julio de 2016 por la Comunidad Argentina de Sistemas<sup>2</sup>, que indicó que el 6 % de las personas que trabajan en el área de tecnología son mujeres. Además, las mujeres representan apenas el 18% de los estudiantes en carreras de informática.<sup>3</sup>

La brecha de género afecta también a la innovación y al crecimiento tanto del campo tecnológico como al desarrollo económico y social de un país.



<sup>1</sup>Fuente: "Reporte anual del sector de software y servicios informáticos de la República Argentina", publicado en abril de 2016 por el Observatorio Permanente de la Industria del Software y Servicios Informáticos (OPSSI), dependiente de la Cámara de la Industria Argentina del Software (CESSI). Accesible en la siguiente url: <http://www.cessi.org.ar/opssi>

<sup>2</sup>Fuente: Estudio de salarios en Tecnología en Argentina 2016 - SysArmy (Comunidad Argentina de sistemas) generado a partir de encuestas online respondidas voluntariamente por miembros de la comunidad. Accesible en la siguiente url: <https://elendur.com/salarios.html>

<sup>3</sup>Según datos de la Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación correspondientes al año 2010, relevados por la Fundación Sadosky en "Y las mujeres... ¿dónde están?" Accesible en la siguiente url: <http://www.fundacionsadosky.org.ar/wp-content/uploads/2015/05/resumen-mujeres-y-computacion-2013.pdf>

## 1.3. CARACTERÍSTICAS DEL INFORME

Con el fin de contribuir al debate y a las agendas educativas, compartimos algunos de los resultados de las tres últimas ediciones de PUMM (2015 y 2016 -dos ediciones-) tomando como base las encuestas que se realizaron al inicio y al final del programa a las 75 chicas que participaron y que desarrollaron prototipos de 25 apps para resolver un problema de su comunidad.

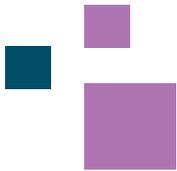
Este informe se realizó a través de encuestas autoadministradas, con preguntas abiertas y cerradas y con un lenguaje cercano a sus destinatarias, que se entregaron antes y después de los cuatro días de PUMM. Algunas de las preguntas se realizaron siguiendo algunas hipótesis provenientes de estudios e investigaciones que dan cuenta de la brecha de género en el ambiente emprendedor tecnológico  (Ver sección 5. Antecedentes).

Todas las citas que se encuentran en el informe son palabras textuales extraídas de las encuestas administradas de manera anónima y respondidas por las participantes.

Participaron 75 adolescentes, de entre 13 y 16 años, pertenecientes en igual proporción a escuelas de gestión pública y privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) y Provincia de Buenos Aires (PBA).



## 1.4. PROGRAMANDO UN MUNDO MEJOR



### PROGRAMANDO UN MUNDO MEJOR ES LA INICIATIVA PIONERA DE INNOVACIÓN DE CHICAS EN TECNOLOGÍA

Programando un Mundo Mejor (PUMM) es una iniciativa de Chicas en Tecnología que tiene como objetivo **motivar a jóvenes mujeres** a participar en el **campo tecnológico y emprendedor**. La idea que atraviesa la propuesta es inspirar a las jóvenes mujeres para que, sin importar cuáles sean sus elecciones futuras, **puedan ser creadoras de soluciones tecnológicas** y no sólo consumidoras.

Esta propuesta se constituye también como posibilidad de desarmar los estereotipos de género vinculados a la tecnología y, en este sentido, se presenta como una manera de acercar más (y distintas) opciones a las adolescentes que se encuentran en un momento crítico de definición de sus proyecciones profesionales.

#### ¿QUÉ SUCEDE EN PUMM?

Grupos conformados por tres integrantes de una misma escuela reconocen una problemática de su comunidad y crean una solución tecnológica a través de un prototipo de App para celulares que permita resolverlo.

#### ¿CÓMO LO HACEMOS?



- 20 horas distribuidas en cuatro días.
- En un espacio emprendedor tecnológico como una *startup* o empresa digital.
- Diferentes instancias de trabajo y aprendizaje que incluyen talleres y charlas sobre generación de ideas, estrategias de resolución colaborativa, diseño y prototipado, programación con impacto social, presentación y defensa de prototipos.

- Acompañamiento de un mentor o mentora que trabaja en el ámbito tecnológico y que se encarga de dinamizar y generar un espíritu crítico en el camino de las soluciones con los equipos de adolescentes participantes.

En este marco, entendemos a la pro-

gramación como la capacidad para resolver problemas de manera automática, que precisa de un pensamiento lógico y de curiosidad. Es decir, la programación es una aliada en este proceso y no un concepto lejano o abstracto.

El programa es **libre, gratuito y abierto**, y no se requiere experiencia previa en programación o tecnología. Para participar de PUMM<sup>4</sup> es necesario que las interesadas se presenten en equipos de tres participantes por escuela y que apliquen a través de un formulario que deben completar. A la hora de seleccionar a las participantes se consideran las respuestas sobre el interés en participar y la diversidad de perfiles.

<sup>4</sup> <http://cor.to/pumm-requisitos>





## 2. HIPÓTESIS Y HALLAZGOS

### 2.1. NO PODÉS SER LO QUE NO VES

Informes vinculados a temáticas laborales con perspectiva de género señalan la importancia del contexto cercano en las decisiones de seguir una carrera u otra.



Por esta razón, al diseñar Programando un Mundo Mejor y los instrumentos de evaluación e investigación tuvimos como primera hipótesis de trabajo que las adolescentes carecen de modelos cercanos a seguir, vinculados a mujeres profesionales en los campos de la tecnología.

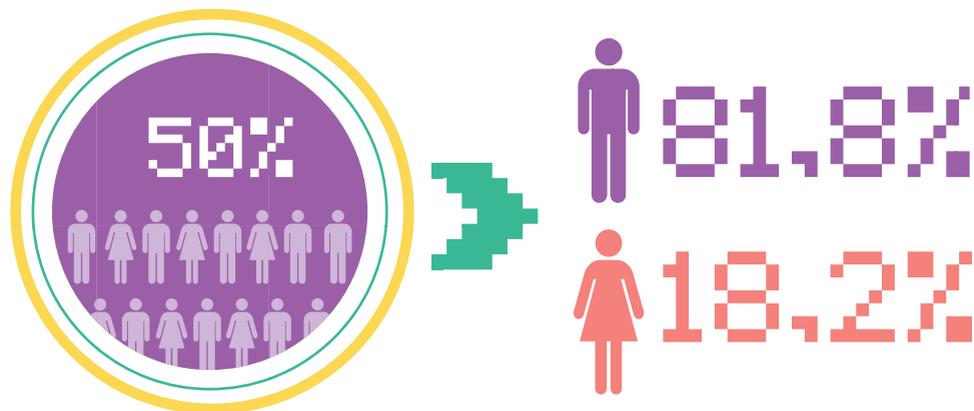
Siguiendo esta hipótesis, consideramos que *no podés ser lo que no ves*, es por eso que PUMM cuenta con varias instancias en las que invitamos a mujeres referentes en el ámbito tecnológico, mujeres con historias relevantes que crearon sus propios recorridos y generan liderazgos positivos.

Por lo tanto, les preguntamos a las participantes si conocían a alguien que trabajara en el rubro tecnológico y fuera cercano a su entorno.



## ROLES SOCIALES

En ambas ediciones de PUMM, el 50% de las encuestadas mencionó que no cuenta con un familiar o amig@ cercan@ que trabaja en el ámbito tecnológico. Generalmente estos son a su vez los modelos a seguir (o role models) con los que las jóvenes pueden identificarse e inspirarse para proyectar su futuro.



50% de las participantes no cuenta con un familiar o amig@ cercan@ que trabaja en tecnología.

De aquellas que sí cuentan con modelos cercanos, sólo un 18 % de estos son mujeres.

A la hora de definir cuáles son los trabajos, la definición es amplia: se trata de figuras que las chicas detectan como vinculadas a tecnología, aunque cuenten una definición general, del tipo “trabaja con computadoras”.

“AHORA SÉ QUE LA PROGRAMACIÓN

NO ES UNA CIENCIA LOCA, QUE

AHORA HASTA YO PUEDO HACER

UNA APLICACIÓN SIMPLE”

Testimonio de participante

Otra de las hipótesis con la que trabajamos es la posible visión sesgada de los perfiles vinculados a la tecnología en jóvenes adolescentes.

Algunas de las preguntas que realizamos fueron:



¿Qué opinan los chicos de tu colegio/escuela de la gente que trabaja o estudia para ser programador, ingeniero, científico, etc.?



40% > Percepción negativa

“Los programadores en general son personas que no salen nunca afuera y están todo el tiempo en la computadora”

“Son carreras aburridas”



30% > No habla del tema

“No hablamos de estas cosas...”

“Nunca hablamos de ese tema”

“No sé, nunca les pregunté”



20% > Percepción positiva

“A mis amigos les parece genial porque tienen un gran futuro”

“Son los trabajos del futuro que van a implementar la tecnología”



10% > Percepción lejana a sus posibilidades

“Piensan que es algo que no es para todos, solo para aquellos con buenas notas y un altísimo grado de interés”

“Creen que su vida es puro estudio y que son carreras muy densas”

## TRABAJAR EN TECNOLOGÍA

Profundizando en las hipótesis mencionadas en el inicio del Informe, y antes de la experiencia PUMM, les acercamos a las participantes una encuesta con preguntas que focalizaba en las definiciones que tuvieran previas sobre el trabajo en tecnología y en programación:

A la hora de responder cómo describirían el trabajo en el ambiente tecnológico emprendedor, los resultados fueron:

80%

realizó una descripción que denominamos como general y se representa con frases como las siguientes:

*“Trabajar con las redes sociales, conocer el funcionamiento de los aparatos tecnológicos y crear cosas nuevas relacionadas con este rubro.”*

*“Sirve para facilitar las cosas.”*

*“Innovar y utilizar los recursos para hacer un mejor mundo, con mejor calidad de vida.”*

20%

realizó respuestas más complejas debido a la especificidad del vocabulario y se representa en frases como:

*“Es desarrollar tu trabajo en áreas tecnológicas, como softwares, hacer uso de herramientas específicas y programas específicos de las computadoras, tablets, celulares.”*

*“Pienso en generar a través de programación trabajos que están en todas las tecnologías presentes, como aplicaciones o softwares.”*

## ¿QUÉ ES PARA VOS PROGRAMAR?

Para profundizar en el campo de la tecnología, preguntamos en particular sobre la definición personal de programación y clasificamos las respuestas del siguiente modo:

**60% dieron respuestas que denominamos como más generales que a su vez nos permiten inferir menos familiaridad o cercanía con la temática:**

*“Configurar ciertas cosas”*

*“Hacer una aplicación”*



**20% dieron respuestas que dan cuenta de un alto grado de comprensión del término, como por ejemplo:**

*“Tener habilidad para plantear un problema y resolverlo utilizando la lógica”*

*“Es el momento donde hay que abrir la mente y usar la lógica, que no es fácil el proceso, pero cuando ya está terminado el programa que vos hiciste con tus propios conocimientos, es la mejor sensación para el programador”*

**20% dieron respuestas vinculadas a las que denominamos técnicas por el uso del vocabulario:**

*“Hacer aplicaciones y editarlas”*

*“Es crear un programa que tenga una utilidad, busca resolver algo”*

## 2.3. TECNOLOGÍA EN LA VIDA COTIDIANA

Considerando el nivel de escolaridad en el que se encontraban, les preguntamos, por un lado, el tipo de materias que les gustan o por las que sienten preferencia, y por otro, los usos de las tecnologías en la vida cotidiana. Ambas preguntas se sostenían en la hipótesis de que estas respuestas podrían colaborar a una mayor descripción sobre las elecciones y preferencias de las participantes. Las respuestas fueron:

### Materias que les gustan o sienten preferencia:

#### CTIM: 70%

Matemáticas  
Economía  
Biología  
Computación  
Informática  
Diseño  
Animación

#### Sociales: 30%

Lengua  
Cívica  
Historia

### Consumos y prácticas digitales:



70%  
redes sociales



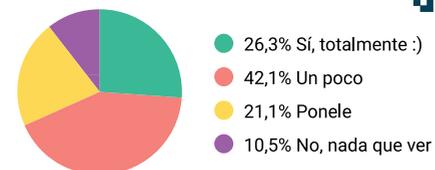
30%

Otros programas  
(Netflix, Photoshop,  
Google Drive, Movie  
Maker, etc.)

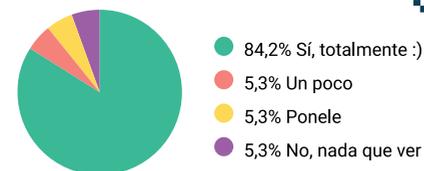


Desde Chicas en Tecnología consideramos que la programación se vincula con la resolución de problemas y la ejercitación de un pensamiento lógico. Por esta razón, realizamos algunas preguntas indirectas (algunas vinculadas con aspectos lúdicos o que se relacionan con la curiosidad o competencias matemáticas) que pudieran dar cuenta del interés de las participantes por este tipo de propuestas:

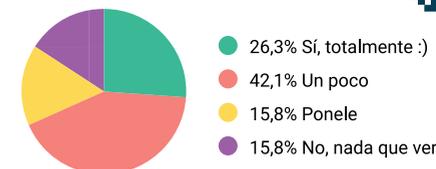
Me gusta resolver acertijos, problemas (de cualquier área, no solo matemática), laberintos, rompecabezas.



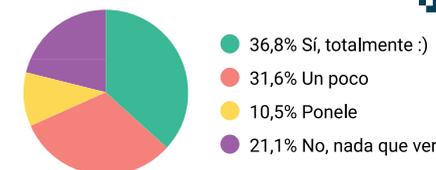
Me gusta entender el por qué de las cosas



Los problemas teóricos y abstractos me parecen interesantes

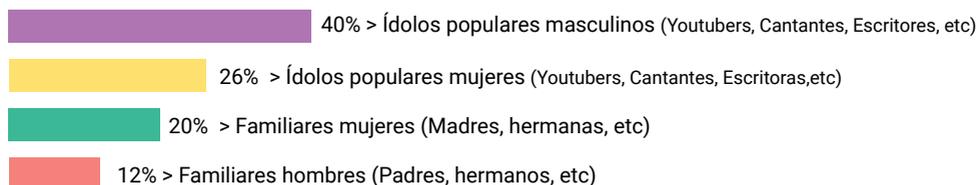


Me gusta desarmar cosas y ver cómo funcionan



## ÍDOLOS JUVENILES

Otra de las preguntas vinculadas a los referentes sociales de las chicas fue sobre los ídolos.



Fuera de la música, las razones por las que eligen esas personas como ídolos son la superación de situaciones difíciles (30%), su éxito personal (55% vinculada a su capacidad de lograr sus objetivos) y sus características personales (15%).



## 2.4. "SOY BUENA HACIENDO ESTO": CÓMO PIENSAN LAS ADOLESCENTES EL FUTURO LABORAL

Programando un Mundo Mejor (PUMM) tiene el foco en acercar una experiencia intensiva que favorezca la construcción de expectativas acerca de su futuro próximo, en particular al finalizar el nivel secundario. Por esta razón, antes de comenzar con PUMM, les hicimos algunas preguntas para conocer qué factores influyen a la hora de tomar este tipo de decisiones.

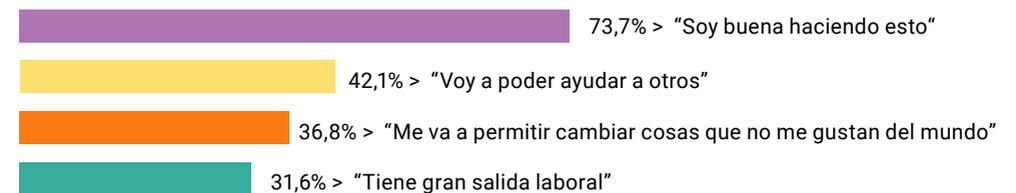


Les preguntamos a las participantes si influyen o no los padres o tutores a la hora de escoger la profesión, considerando que las chicas se encuentran en un momento cercano a la finalización del secundario:



### ¿QUÉ INFLUYE ENTONCES?

Luego les preguntamos qué toman en cuenta a la hora de elegir una profesión y les acercamos una variedad de posibilidades.



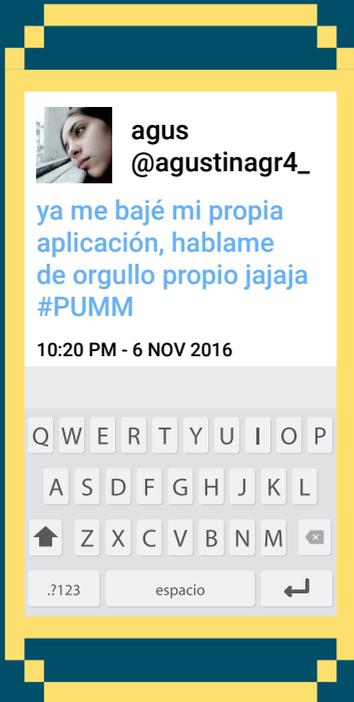
Estas respuestas permiten inferir la multiplicidad de factores que influyen en la elección de una carrera profesional. Pero, al mismo tiempo, nos permiten detectar un factor clave: las experiencias previas de cada una contribuyen a identificar aquello que les resulta sencillo o les produce gusto, como se representa en la respuesta "Soy buena haciendo esto". Desde Chicas en Tecnología nos preguntamos: ¿Cómo podrían considerar carreras vinculadas a la tecnología si no han tenido experiencias que las vinculen con tecnología? Esto refuerza la necesidad de forjar experiencias y modelos positivos que pongan en el radar a la tecnología como un posible proyecto de estudio y profesional. Algunos de los factores que fueron señalados/elegidos: el 15,8% señala que influye en su elección la posibilidad de ganar mucho dinero, el 21,1% la importancia de esa carrera para el futuro y el 31,6% la salida laboral. Se trata de tres factores que podrían considerarse como muy influyentes a la hora de optar por una carrera o profesión.



### 3. EXPERIENCIA PUMM

Luego de realizar PUMM, las 75 participantes completaron una encuesta. Lo primero que se destaca es la alta valoración de la experiencia en su totalidad, que incluye los talleres, dinámicas, contenidos, etc. Siendo el puntaje mayor un 10, el promedio de todas las respuestas en este ítem es de 9 puntos.

Algunas de las respuestas de las participantes que fundamentan la valoración son las siguientes:



“APRENDIMOS CÓMO PLANTEAR UNA IDEA SIMPLE Y CONCISA”



“Y ahora sabemos muchísimo mas. Podemos resolver problemas solas y fácil”

“ME GUSTÓ QUE APRENDÍ A INVESTIGAR MÁS UNA IDEA Y A PONERME DE ACUERDO CON MI EQUIPO”



“Creo que aprender a programar es importante porque te inspira y enciende tu creatividad [...] que programar no es solo una actividad de hombres”



“APRENDIMOS A PROGRAMAR! :)”

“Desarrolla más la creatividad de una persona ”



“ME GUSTÓ TENER LOS RECURSOS PARA EXPRESAR UNA IDEA EN POCO TIEMPO”

“La verdad que estos cuatro días fueron muy importantes y cambiaron mucho nuestra mentalidad, y estamos interesadas en seguir en CET porque es muy interesante lo que hacen y es muy interesante educar en la tecnología”

### 3.1. CAMBIOS DE PERCEPCIÓN

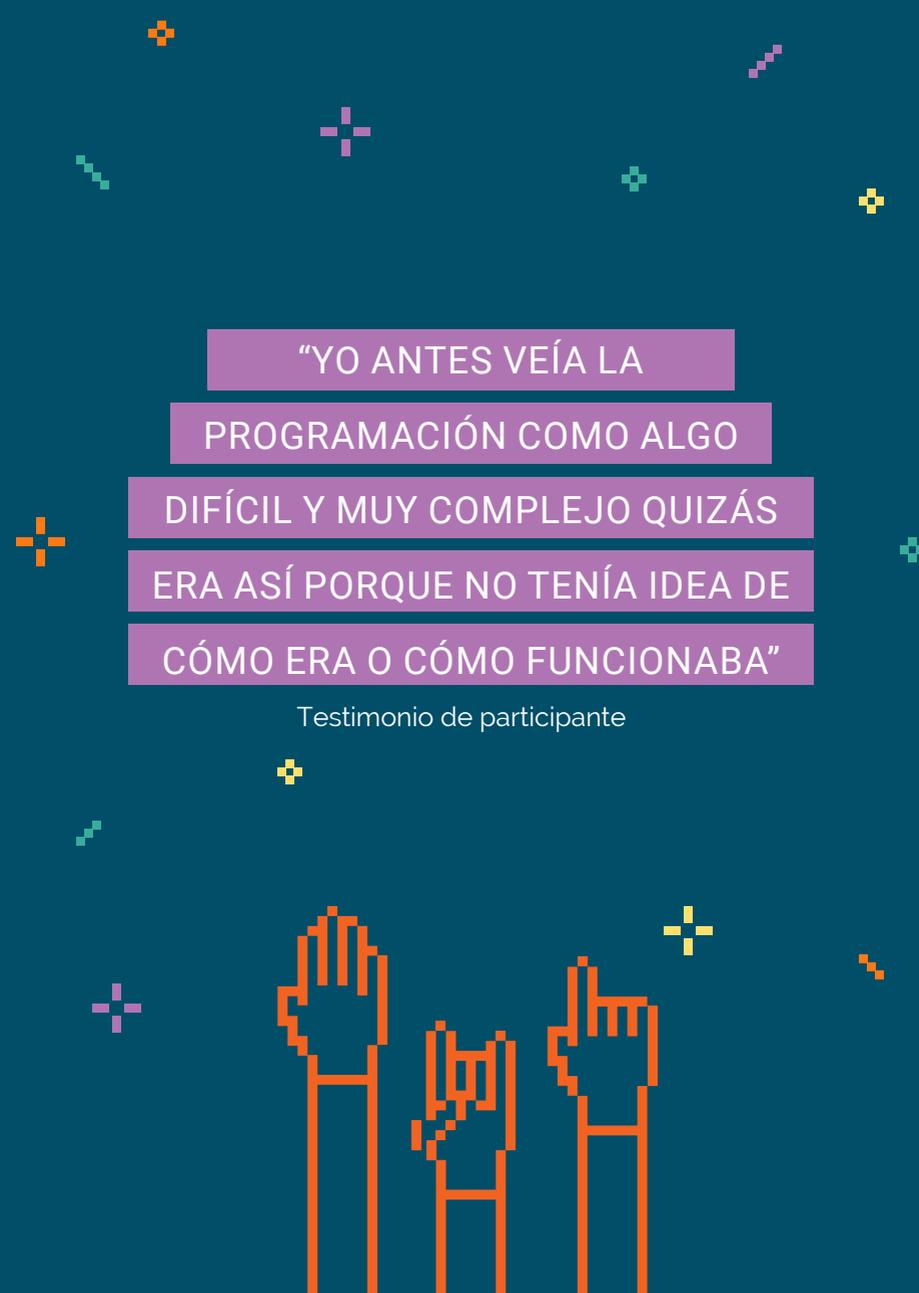
Las participantes destacaron al final de su experiencia en PUMM que su mirada sobre la tecnología y programación cambió. En su mayoría, mencionaron la complejidad asociada a los diferentes elementos, áreas, contenidos, que los talleres y sus ideas aportaron a la solución de un problema social, más allá de los dispositivos tecnológicos. Compartimos algunos testimonios de las chicas:

*“Sí, cambió porque yo antes pensaba que la tecnología se trataba de dispositivos y nada más. Pero este proyecto me dio una mirada diferente, porque más allá de los celulares y otros dispositivos, están detrás todos los procesos complejos de programación, de los que aprendí muchísimo, y lo vale.”*

*“No veía la tecnología como una forma de educar, me re gustaría en un futuro ser mentora y meterme en esta organización porque me gusta la clase de gente que busca ayudar de forma distinta.”*

*“Si, mi mirada cambio con respecto a este tema ya que yo pensaba que las aplicaciones o programas eran solo juegos, redes sociales, etc. En cambio ahora se que pueden servir para todo.”*

*“En parte sí, con respecto a la programación. Yo pensaba que esta no era interesante pero me di cuenta que es un mundo muy grande y que debido a esta surgieron máquinas, dispositivos inteligentes y muy útiles para la sociedad.”*



“YO ANTES VEÍA LA  
PROGRAMACIÓN COMO ALGO  
DIFÍCIL Y MUY COMPLEJO QUIZÁS  
ERA ASÍ PORQUE NO TENÍA IDEA DE  
CÓMO ERA O CÓMO FUNCIONABA”

Testimonio de participante

### 3.2. EL ROL DEL MENTOR

Los mentores<sup>6</sup> tienen un rol fundamental en la experiencia PUMM ya que son quienes trabajan junto a las participantes y forman parte de su equipo para ayudar en el desarrollo, proveer inspiración y motivación.

Son emprendedores y jóvenes que trabajan en tecnología y educación, y tienen como objetivo cumplir el rol de un par experimentado, aportando conocimientos y experiencias para el desarrollo de las app. En su rol guían y acompañan a las participantes desde sus ideas e inquietudes, siendo uno más del equipo.

Asimismo, las participantes valoraron de sus mentores:



*“Nuestra mentora fue muy buena y paciente cuando nos preguntaba algo y no sabíamos qué responder.”*

*“Su aceptación de mis ideas y que me diga sinceramente lo que piensa.”*

*“Las ganas de avanzar, tirarnos ideas, preguntarnos las opiniones y la capacidad para que no nos trabemos con las ideas.”*

<sup>6</sup><http://cor.to/pumm-mentores>



El clima de trabajo durante PUMM es sumamente importante, y si bien se genera en los diferentes espacios durante los encuentros, el mentor aporta tanto al compromiso como a la motivación por trabajar en equipo, desde la colaboración y cooperación más que la competencia.

En este sentido las participantes destacaron de sus mentores el buen humor, la diversión con que les enseñan a programar, el compañerismo en los momentos críticos, así como la responsabilidad y compromiso de mejorar las propuestas y propuestas.

Asimismo, valoraron la motivación y creatividad que aportaron sus mentores en las aplicaciones, con la posi-

bilidad de incluir todas las ideas para avanzar con más entusiasmo y poder confiar en la idea que se estaba desarrollando.

Sobre el clima generado por parte de los mentores, las participantes mencionaron:

*“La buena actitud con la que nos trató y la diversión que utilizó para enseñarnos a programar.”*

*“Lo que valoro del mentor es el compañerismo y la relación que uno puede llegar a tener sacando de contexto la parte técnica.”*

*“Su entusiasmo, buena onda todo el tiempo y paciencia.”*

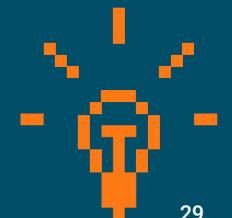


## 4. IDEAS PARA SEGUIR CREANDO

A partir de este informe, desde Chicas en Tecnología acercamos algunas ideas que creemos pueden ser interesantes para seguir creando propuestas variadas y de calidad para disminuir la brecha de género en tecnología tanto en el ámbito profesional y laboral como en los estudios superiores:



- Difundir una perspectiva sobre la tecnología y la programación como plataforma para la creación y solución de problemas, transversal a cualquier profesión.
- Proponer actividades en las que se problematice en las adolescentes sus ideas sobre un proyecto futuro: colaborar en la formación de nuevos criterios y posibilidades para contar con más herramientas a la hora de elegir.
- Generar datos, estadísticas, investigaciones e informes que den a conocer el estado actual en Argentina vinculado al cruce entre tecnología, género, educación y mercado laboral.
- Desarrollar propuestas que posicionan preocupaciones y voces de las jóvenes mujeres: por ejemplo, la detección de un problema de la comunidad. Generar propuestas formativas que acerquen habilidades y experiencias para desarrollar perfiles profesionales que se encuentran en desarrollo: por ejemplo, el oficio de una emprendedora tecnológica.
- Acercar y valorar roles modelos del ambiente tecnológico, en especial de las mujeres.
- Diseñar programas intensivos que generen una experiencia integral (talleres, charlas, etc.) y que requieran una resolución colectiva.





## 5. ANTECEDENTES

A continuación les acercamos algunas referencias con acceso a los links sobre la temática de brecha de género en tecnología:

Fundación Dr. Manuel Sadosky (2015). "Y las mujeres... ¿dónde están?" Recuperado de <http://www.fundacionsadosky.org.ar/wp-content/uploads/2015/05/resumen-mujeres-y-computacion-2013.pdf>

Programa GET, Comunidad Mujer. (2016) Género, Educación y Trabajo: La brecha persistente. Recuperado de: <http://www.redetis.iipe.unesco.org/publicaciones/genero-educacion-y-trabajo-la-brecha-persistente/> #.WP99AFPYuRt

Google (2014). Women who choose Computer Science - What really matters. The Critical Role of Encouragement and Exposure. Recuperado de [https://docs.google.com/file/d/0B-E2rcvhnIQ\\_a1Q4VUxWQ2dtTHM/edit](https://docs.google.com/file/d/0B-E2rcvhnIQ_a1Q4VUxWQ2dtTHM/edit)

## AGRADECIMIENTOS

Chicas en Tecnología genera actividades y propuestas como PUMM y todas ellas son libres y gratuitas. En este contexto, el trabajo de los equipos de profesionales que hacen esto posible es voluntario. Agradecemos a aquellos que dedicaron su tiempo y que creen que a través de Chicas en Tecnología podemos inspirar a la próxima generación de mujeres innovadoras en tecnología.

Todo esto es posible también gracias a las instituciones que nos acompañan en nuestra misión de cerrar la brecha de género en tecnología. Su interés por revertir la situación y contribuir a una mejora en la sociedad, se pone de relieve ante la elección de recorrer junto a nosotras este camino. Agradecemos especialmente a Cablevisión-Fibertel impulsando desde sus inicios a Chicas en Tecnología, a J.P. Morgan y Mulesoft quienes se comprometen anualmente para apoyar y potenciar el desarrollo y alcance de nuestras iniciativas.

### Sponsors 2016

Fibertel  
Google  
Medallia  
Accenture  
Lego Education

### Sponsors 2015

Fibertel  
Medallia  
Mulesoft

¡MUCHAS GRACIAS!

CHICAS EN  
TECNOLOGÍA

Informe

# LAS VOCES DE LAS PROTAGONISTAS

## CHICAS EN TECNOLOGÍA

### TEXTOS Y ANÁLISIS

*Equipo de Educación:*

Marcela Behmer Pelz  
Mara Golzman  
Melina Masnatta  
Cecilia Vázquez

*Diseño:*

Paz Arando  
Mariana Varela

*Edición y corrección de textos:*

Ricardo Sarmiento  
Milagros Vilar

### EQUIPO CHICAS EN TECNOLOGÍA

*Co-fundadoras:*

Sofía Contreras  
Carolina Hadad  
Melina Masnatta  
Mariana Varela

*Equipo de Educación:*

Marcela Behmer Pelz  
Mara Golzman  
Cecilia Vázquez

*Comunicación y Prensa:*

Ricardo Sarmiento  
Federico Ulrich  
Daniela Alvarez