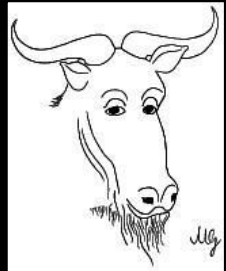




GNU-LINUX



# “Alfabetización Informática Utilizando Software Libre”



[www.somoslibres.org](http://www.somoslibres.org)

Grupo de Usuarios de Software Libre

Ms.C. Daniel Alejandro Yucra Sotomayor

E-mail: [daniel@somoslibres.org](mailto:daniel@somoslibres.org)

Juliaca – Puno - Perú  
24 de Agosto del 2005



## Antecedentes

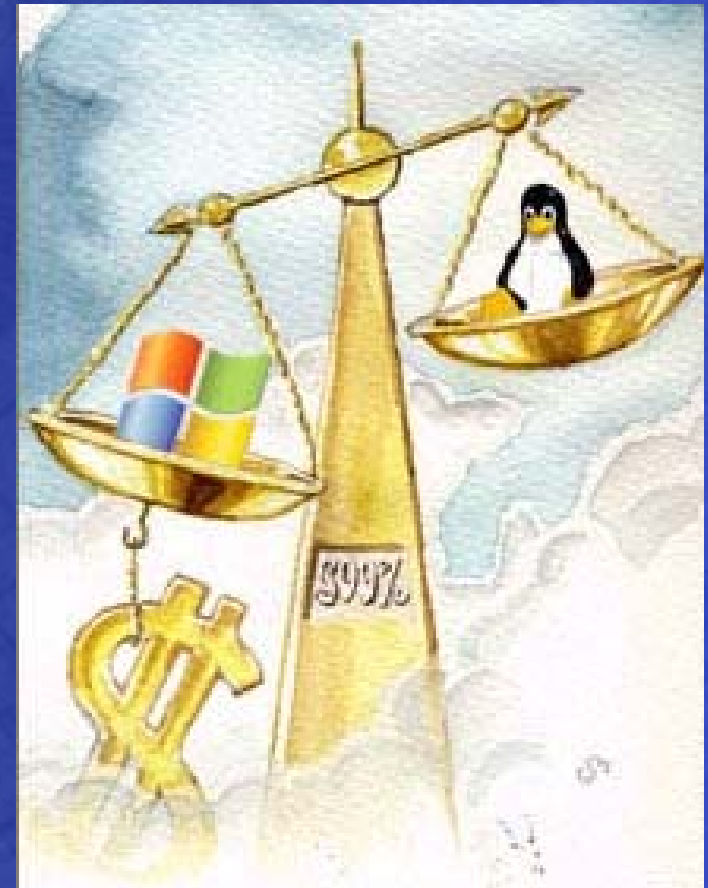
Algunas Preguntas respecto al tema:

¿En que siglo nos encontramos?

¿Cuántas personas tienen acceso a la Informática?

¿Cuánto conocen de Informática?

¿Ustedes tienen acceso a Internet o a Nuevas TIC?



# 1. Introducción

## Más Preguntas:

- ¿Por qué debemos de Hablar de Alfabetización?
- ¿Cuál es el aporte del Software Libre en la Alfabetización?
- ¿Por qué debemos de confrontarlo, Cual es la Realidad?
- ¿Cómo se sale del Sub Desarrollo en el Perú?



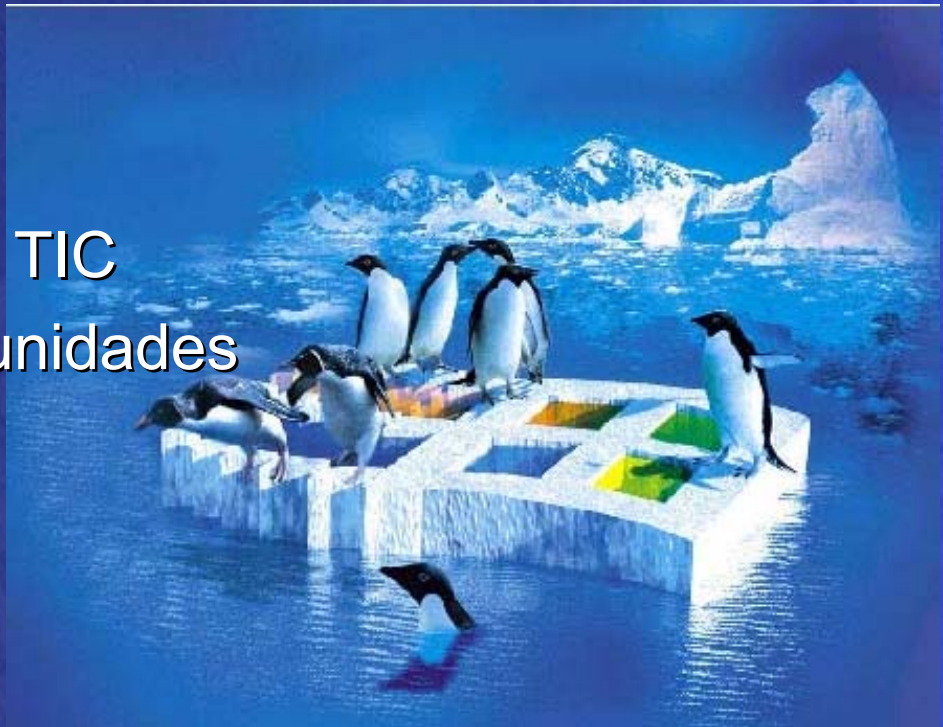
**La Alfabetización de la Informática** usando software Libre significa desarrollo sostenible, viable y prosperidad en comunidades en vías de Desarrollo.

**La Analfabetización de la Informática** usando software Privativo significa consumidor dependencia, adicción, ilegal, anti-ético, pirata.

## 2. Justificación

La importancia de la **Alfabetización de la Informática**, se defiende por:

- Sociedad de la Información
- Revolución Digital
- Inclusión Digital
- Productividad del uso de las TIC
- Desarrollo de nuestras comunidades
- Acceso al **Conocimiento Libre y Abierto**



# Utilizaron Software Libre y su Intelectuo



[www.google.com](http://www.google.com)



[www.somoslibres.org](http://www.somoslibres.org)



[www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

### 3. Problemas Principales

- ❖ Pobreza
- ❖ Desigualdad
- ❖ Desconocimiento
- ❖ Marginalidad
- ❖ Dependencia
- ❖ Consumidores
- ❖ **Analfabetización**  
**por empresas como**  
**Microsoft**



## 4. Analfabetización Digital

La analfabetización significa:

- ✿ Carencia de educación informática
- ✿ Carencia de Acceso a las TIC
- ✿ Falta de Cultura Informática
- ✿ Aislamiento de la Sociedad de la Información
- ✿ Formación distorsionada de la Informática



**Uno que conoce Informática puede convertirse en Analfabeto  
“... Yo fui experto en ..., especialista en ... Ahora soy Obsoleto”**

# Culpables de la Analfabetización

**GOBIERNO**



**EDUCACION**



**COMUNIDAD**



**COMUNIDAD**

**EMPRESA**



## 5. Alfabetización Digital

- ✿ Educación y Cultura informática para todo el mundo.
- ✿ Alfabetización de la Informática implica comunicarse en sociedad, generar y mantener practicas libres en la sociedad de la información
- ✿ Comprender el lenguaje de la Cultura Informática
- ✿ Inclusión digital en sociedades postergadas, aisladas y marginadas.
- ✿ Acceso al conocimiento del software.

## 6. La Informática con Software Propietario

### a) Antecedentes

- ✱ Alumnos limitados a desarrollar sus capacidades y sus creativities.
- ✱ Estudiantes obligados a usar software ilegal.
- ✱ Docentes pasivos con carencia de iniciativas e innovación.
- ✱ Empresas Monopólicas acostumbradas vender productos
- ✱ Cultura informática privativa Iconográfica.
- ✱ Formación de los estudiantes sin principios de compartir, investigar, innovar, desarrollar y libertad.

## 6. La Informática con Software Propietario

### b) Modelo del Software Propietario

- ❖ No crea modelos propios
- ❖ No se comparte todo el conocimiento
- ❖ No es público su código fuente
- ❖ No permite el desarrollo tecnológico real de los estudiantes.
- ❖ No es un aporte real a la sociedad
- ❖ No permite la innovación
- ❖ No permite la investigación basada en conocimiento existente.
- ❖ Pago de Licencias
- ❖ Soporte Técnico Centralizado

## 7. La informática con Software Libre?

- ✱ Código fuente disponible
- ✱ Quien lo recibe puede (pero no está obligado a):
  - Usarlo como mejor le parezca, donde mejor le parezca
  - Redistribuirlo a quien quiera, por los medios que quiera
  - Modificarlo (y mejorarlo o adaptarlo)
  - Redistribuir las modificaciones
- ✱ Software libre  $\Leftrightarrow$  software gratis
- ✱ En inglés, se usa "free" para los dos términos
- ✱ Pero libertad es distinto de gratuidad

# La Fundación por el Software

## EL Modelo de Software Libre

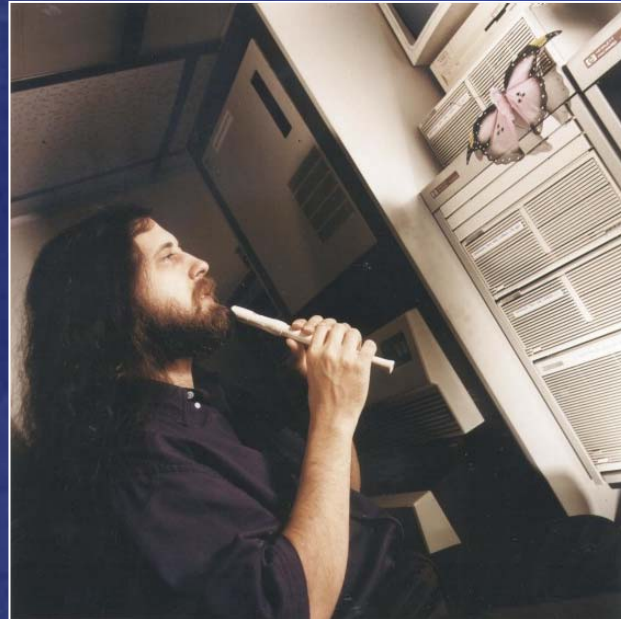


GNU-LINUX



El "Software Libre"  
es un asunto de libertad,  
no de precio. .  
en como  
"libertad de expresión".

"Software Libre" se  
refiere a la libertad de los  
usuarios para **ejecutar,**  
**copiar, distribuir,**  
**estudiar, cambiar y**  
**mejorar** el software.



*"El Software Libre es una  
cuestión de libertad: la gente  
debería ser libre de usar el  
software en todas las maneras  
socialmente útiles.."*

**Richard Stallman**

[www.gnu.org](http://www.gnu.org)



## 8. La Etica de un estudiante Programador Con software Libre

- ❁ Un buen programador debería contribuir con su trabajo a la comunidad
- ❁ Un buen programador debería poder aprovechar el trabajo de otros buenos programadores
- ❁ Un buen programador debería poder arreglar y mejorar cualquier programa
- ❁ Un buen programador se siente orgulloso de usar su código, y de que otros lo usen

## 9. Tipo de Usuarios

### a) **Consumidores o Relectores Pasivos:**

- Reduce a la persona al acceso a las TIC
- Escasa participación con la sociedad digital

### b) **Ciudadanos Responsables y Activos:**

- Personas capaces de crear, compartir, colaborar y construir culturas informáticas.
- Crear comunidades de informática, sociedades digitales con aporte a la sociedad.
- Ciudadanos capaces de comprender, hablar y poner en practica la lengua Informática
- Utilizar su capacidad y habilidad para desarrollar Tecnologías.

## 10. Quiénes Alfabetizan la Informática

### a) Comunidades de Software Libre y LUG

- SomosLibres.org es una comunidad para alfabetizar el Software Libre
- Activismo y HackActivismo del Software.
- Desarrollar Tecnologías Libre (Ejemplo: TumiX GNU/Linux )

### b) El que difunde el conocimiento Libre y Abierto, bajo estas condiciones:

- GPL (General Public License)
- Creative Commons
- Copy Left otras licencias libres en soft. Y documentación

## 10. Quiénes Alfabetizan la Informática

- c) **Desarrolladores de software libre para la comunidad**
- Aportan a la sociedad
  - Eliminan la brecha digital
  - Comparte, Modifica, Distribuyen y usan tecnologías Libres.

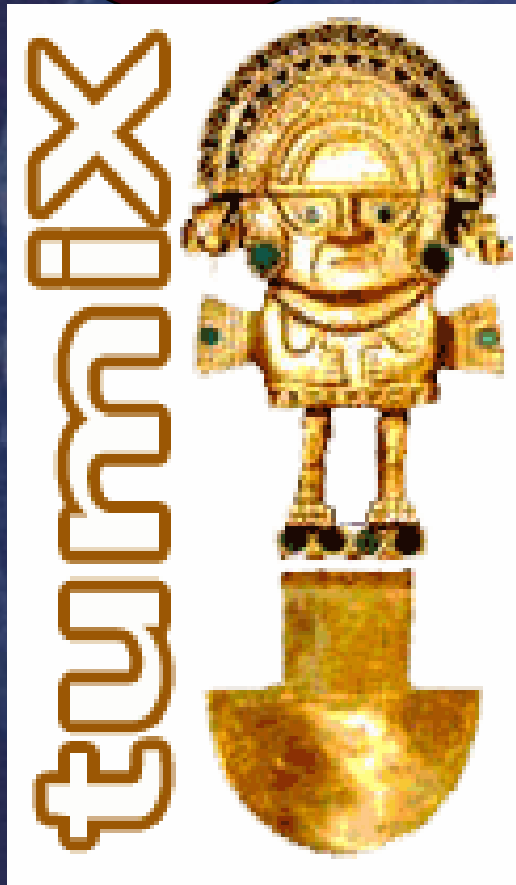




## 11. Recomendaciones

- a) **Eliminar el Software privativo del medio educativo.**
- b) **Difundir la alfabetización de la Informática con Software Libre.**
- c) **Promover la investigación, innovación y Desarrollo utilizando software libre para la educación.**
- d) **Promover el acceso al conocimiento libre y abierto en todos los niveles educativos.**
- e) **Fomentar más redes y comunidades que proporcionen información y conocimiento para los Analfabetos informáticos.**
- f) **Hay que aprender a desaprender**

## 12. Comunidad SomosLibres.org



- ❖ **Articulador de la Alfabetización Informática.**
- ❖ **Activismo en pro del Software Libre en el Perú**
- ❖ **Difundir el Uso y Desarrollo del Software Libre**

El Software Libre es:

"Socialmente Justo"

"Tecnológicamente Sustentable"

"Económicamente Viable"

El Software Libre es cultura tecnológica propiedad de la Humanidad.

## 13. Proximas Actividades



**LACFREE 2005**

**28 de setembro à 01 de outubro de 2005.**



Team Perú 10 de Septiembre  
**software freedom day** 2005

[www.softwarelibre.org.pe](http://www.softwarelibre.org.pe)

# Grupo de Usuarios de Software Libre



GNU



Somos Libres



LINUX

[www.somoslibres.org](http://www.somoslibres.org)

MsC. Daniel Alejandro Yucra Sotomayor  
Grupo de Usuarios de Software Libre – Perú  
[www.somoslibres.org](http://www.somoslibres.org)  
[daniel@somoslibres.org](mailto:daniel@somoslibres.org)