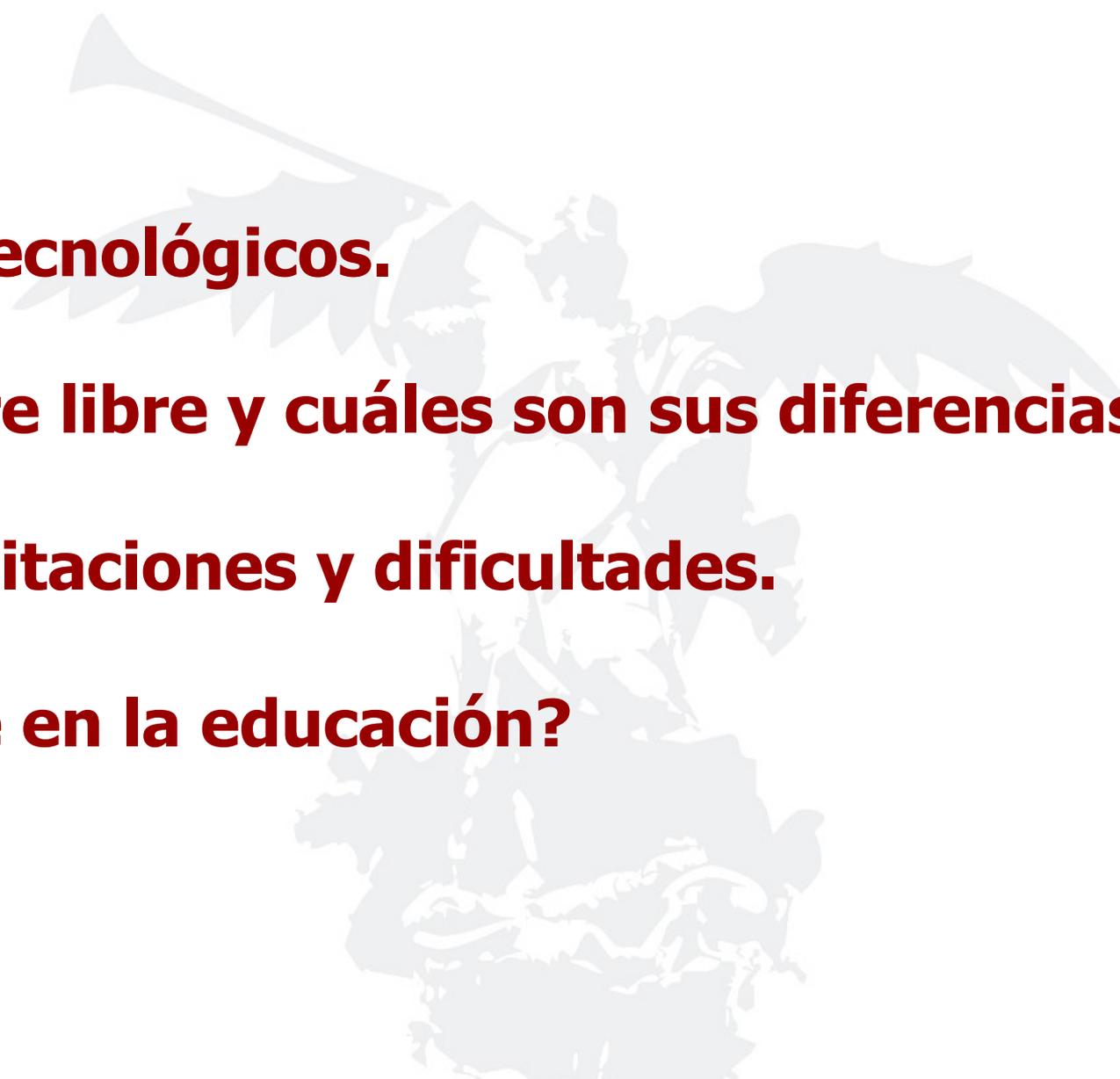




# software libre en los procesos educocomuni



**Julio Cabero Almenara**  
**Universidad de Sevilla**  
**(España – UE).**



**ciales - tecnológicos.**

**- Software libre y cuáles son sus diferencias con el s**

**des / limitaciones y dificultades.**

**os ofrece en la educación?**

# EVOLUCIÓN DE LA SOCIEDAD



- **Agrícola.**
- **Industrial**
- **Postindustrial**
  - **Conocimiento**

# Algunas características de la sociedad del conocimiento (I)

- Globalización de las actividades económicas.
- Globalización cultural, de ocio y de estilos de vida.
- Girar en torno a las TICs como elemento básico para su desarrollo y potenciación. Presencia en todos los sectores de la sociedad (cultura, ocio, educación,...).
- Sociedad donde los conceptos de espacio y tiempo se están viendo claramente transformados.

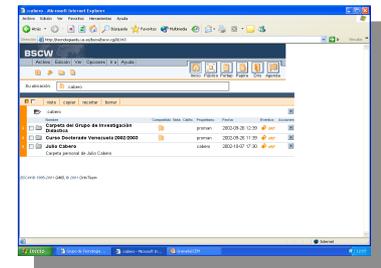


# Algunas características de la sociedad del conocimiento (II)

- La amplitud y rapidez con que la información es puesta a disposición de los usuarios hace que nos encontremos frente a un exceso de información.
- Es una sociedad del “aprender a aprender”.
- Que su incorporación no está siendo igual en todos los lugares - Existencia de una brecha digital.
- Aparición de un nuevo tipo de inteligencia: la inteligencia ambiental.
- Pasamos de una sociedad de la memoria a una

# Algunas características de la sociedad del conocimiento (III)

- Frente a la tranquilidad de los momentos anteriores, en la actualidad la complejidad y el dinamismo se convierten en un elemento de referencia.
- Es una sociedad de redes.



# BRECHA DIGITAL

DIFERENCIAS ENTRE LOS QUE  
PUEDEN Y NO PUEDEN ACCEDER  
A LA RED

DESIGUALDAD  
E-EXCLUSION

BRECHAS  
DIGITALES

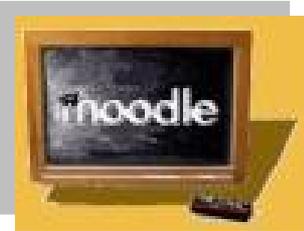
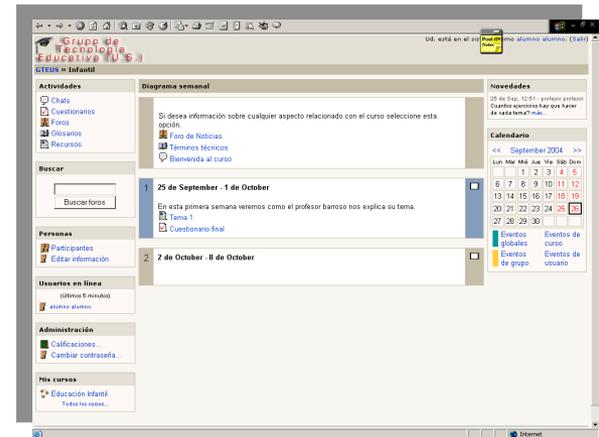
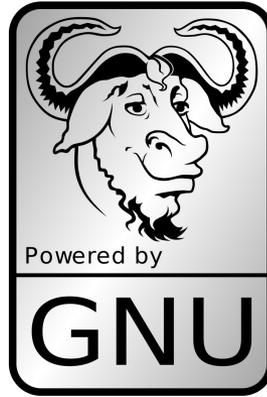
**No es suficiente con la presencia en la sociedad**

**Unesco**

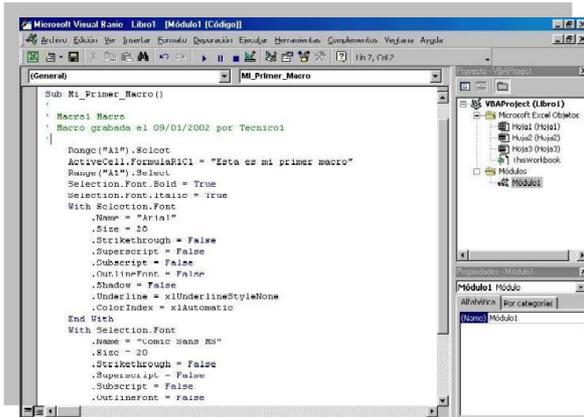
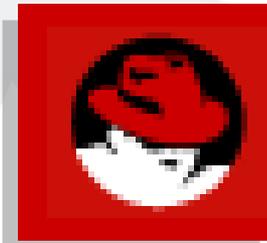
**ACCESO A LA  
INFORMACIÓN  
PARA TODOS**

**LA LIBERTAD EXPRESIÓN**

**Software  
libre**



Software  
libre



# ¿QUÉ PODEMOS ENTENDER POR S.L.?

**un software lo podemos considerar como libre cuando los usuarios pueden ejecutarlo, copiarlo, distribuirlo, estudiarlo, cambiarlo y mejorarlo.**

**Libre, cuando cumple  
4 libertades.**

## Libertad para ...

- **usar el programa, con cualquier propósito (libertad 0).**
- **estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1).**
- **distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2).**
- **mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. (libertad 3).**

# Ventajas / Posibilidades S. L. (I)

- Reducción de costes económicos. Aunque libre no es igual a gratuito.
- En su producción su coste es menor, ya que se reducen costes iniciales, se puede partir del trabajo de alguien.
- Se disminuye la formación de los usuarios, ya que puede haber más competencia.



# Ventajas / Posibilidades S. L. (II)

- Los programas serán aprovechables por otras personas.
- Pude distribuir copias libremente. Tener los mismos materiales en el centro y en el casa. Mismo materiales que los profesores.
- Desarrollar una filosofía colaborativa y cooperativa entre las personas.
- El software libre garantiza el respeto a los estándares en los formatos y protocolos. Y de no ser así, cualquier persona puede establecer los cambios oportunos.

# Ventajas / Posibilidades S. L. (III)

- Paralelismo con el modelo del mundo científico y académico.
- Necesitan menos capacidades de hardware.
- Mejor protección de los datos personales.
- Favorece el intercambio de documentos electrónicos entre administraciones e instituciones.
- Las acciones pueden ser más duraderas. el dueño del software propietario por la decisión de no continuar.



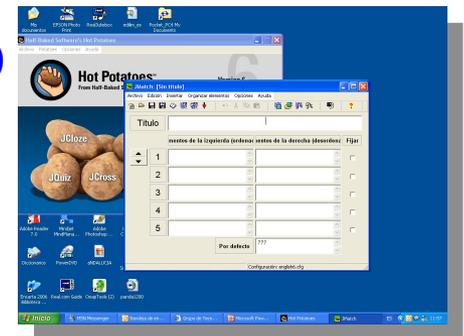
# Ventajas software libre (IV)

- Los errores de los programas o su mal funcionamiento son más detestados (comunidad).
- Facilita el desarrollo tecnológico del software por el número de personas que desarrollan programas.  
Innovación tecnológica.
- Se desarrolla la industria local del software (formación, producción,...).
- Favorece la investigación-docencia de la informática y la programación.
- Desarrolla un modelo no sólo de consumo, sino también de producción de información. Desarrollo de verdaderas comunidades de prácticas y aprendizajes.

# Limitaciones / Dificultades (I)

Es cosa de aficionados voluntarios en su tiempo libre  
Es malo para los profesionales.  
Va contra la propiedad intelectual  
Si hay software libre, no hay negocio  
Si está hecho por voluntarios, no puede ser bueno  
Nunca tendrá tal tipo de aplicaciones  
No tiene soporte (Abella y Segovia, 2004).

se han trasladado una serie de imágenes,  
que han formado un imaginario  
respecto a este software.



# Limitaciones / Dificultades (II)

- Miedo de los responsables a adoptar medidas que no se le presentan como coherentes.
- Comodidad de algunos técnicos, se prefiere pagar y no hacer un trabajo y esfuerzo creativo.
- Un conservadurismo económico: “pago y no me complico la existencia”.
- Su presencia no ha alcanzado el desarrollo en todas las tecnologías.
- Falta de manuales.
- Y falta de información sobre las posibilidades y diversidad de funciones que puede cubrir.

**profesorado en general en informática.**

**del profesorado en S.L.**

**Los materiales educativos que tienen los profesores no pueden**

**algunas veces se utiliza (GNU, licencia BSD, copyleft,...) que produce**

**con su mera utilización ya establece principios de calidad educativa**

**la calidad inicial de los programas de S.L.**

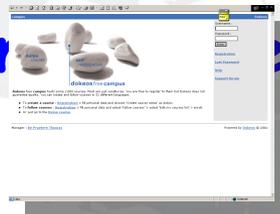
**de formación (?).**

**grupos de investigación y países**

- **Su baja utilización se debe a motivos de diferentes índole.**

# Posibilidades para la educación (II)

- No podemos olvidarnos que las posibilidades que nos ofrece el software libre se enmarcan dentro de las posibilidades que nos ofrece el software en general.
- Cultura de colaboración que introduce en la escuela. A diferentes niveles y con diferentes actores: programadores-profesores, prof.-est. est.-est.
- Creación de verdaderas comunidades virtuales entre profesores que comienzan intercambiando software y después intercambiando experiencias y buenas prácticas.



# Posibilidades para la educación (III)

- Desarrollo de una cultura tecnológica entre los estudiantes, no se ven como meros consumidores de software informático, sino que se adentran en su funcionamiento, con la posibilidad de realizar cambios.
- Cultura de colaboración entre los estudiantes.
- Diversidad de programas con las que contamos. Tanto general como específico.

# Posibilidades para la educación (IV)

- Su fuerte relación con:
  - La Web 2.0.
- Cultura de colaboración entre los estudiantes.
- Diversidad de programas con las que contamos. Tanto general como específico.

# Unas ideas finales

- Su fuerte relación con:
  - La Web 2.0.
- Cultura de colaboración entre los estudiantes.
- Diversidad de programas con las que contamos. Tanto general como específico.

# Unas ideas finales



**Papel de Administración  
y Universidades.**



**Impacto  
En la alfabetización  
digital.**



**Más cercano a  
Los "nativos" que  
A los "emigrantes"  
DIGITALES.**



**Investigación  
Formación del  
profesorado**

tecnología amigable y con estándares aceptados  
parámetros de calidad y fiabilidad

tecnología. Su calidad pasa por no centrarse  
didácticas, organizativas y pedagógicas.

mente vengan de qué hacer, cómo hacerlo,

# Grupo de Tecnología Educativa



- > BIBLIOTECA VIRTUAL
- > PROFESORES
- > ASIGNATURA
- > ENLACES
- > LA TASQUITA



GID

NETLab

EDUTEC

BSCW

PUBLICACIONES



ENTORNO FORMATIVO



# <http://tecnologiaedu.us.es> [cabero@us.es](mailto:cabero@us.es)

