



Resumen presentado en el "2º Encuentro en línea de Educación y software Libre" EDUSOL 2006.
<http://bine.org.mx/edusol/e2006>
Con un licenciamiento Creative Commons del tipo:
Reconocimiento, no comercial, sin obra derivada



• PROYECTO LINEDUX

Magaly Silvia Carpio Laucata
Magíster en Informática – Pontificia Universidad Católica
Calle Pablo Usandizaga 135 San Borja Lima.
maggyta@gmail.com carpio.ms@pucp.edu.pe

- Palabras clave : **Libertad, Identidad, Naturaleza, Educación, Desarrollo, Unión, Software Libre.**

Resumen:

El proyecto LINEDUX, nace con la misión de Incorporar el Software Libre en la Educación, para todos los niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional Peruano, siendo posible su disponibilidad en forma gratuita y personalización sin discriminación, X todos y para todos los niños y jóvenes con Unión, porque creemos que la base del Desarrollo sostenible es la Educación, preservando la Naturaleza con Identidad y Libertad.

Libertad
Identidad
Naturaleza
Educación
Desarrollo



Unión
X tod@s, para tod@s l@s niñ@s y jóvenes.

Nota: Como parte de la ponencia se mostrará la distribución educativa.
La presentación del Proyecto, pueden descargarla de www.linedux.org/presentaciones

VINCULOS, TENDENCIAS Y LA FILOSOFÍA LINEDUX

Autora: Magaly Silvia Carpio Laucata

Las políticas económicas están estrechamente vinculadas a las políticas sociales, y estas a su vez a las políticas educativas; Recordemos que el rol educativo juega un papel trascendental en el tipo de sociedad que pretendemos obtener, y ese tipo de sociedad que obtendremos responde al modelo económico adoptado por cada país y a las tendencias económicas mundiales.

Frente a este escenario todo ciudadano a su vez debe estar preparado para insertarse en las sociedades propiciadas por los nuevos esquemas económicos donde los mercados laborales son altamente competitivos e influenciados por corrientes neoliberales, para que esta inserción sea exitosa, protagónica y sostenible.

Entonces las políticas educativas deben preparar esa fuerza laboral que pretendemos alcanzar para satisfacer el mercado que los tratados de libre comercio y la globalización traerán consigo, y así como los países del primer mundo y los que mayor crecimiento económico en los últimos años, prefieren invertir en Ciencia, tecnología e Investigación, más que en programas sociales (de cada dólar invertido en educación inicial el retorno es de 7 dólares), Todo ello nos conlleva a nuevos retos.

Tras la revolución industrial vino la era de la información y del conocimiento. Antiguamente nos podíamos fácilmente insertar en un mercado laboral con tareas mecánicas e iterativas donde una persona terminaba sus estudios básicos, profesión y/o carrera y tenía un puesto de trabajo asegurado en un mercado caracterizado por la masificación de las industrias y labores que paulatinamente los sistemas automatizados fueron sustituyendo y/o reemplazando la mano de obra calificada y mecanizada.

En este escenario la educación que debemos replantear a nuestros niños y jóvenes es para mañana en un horizonte de mediano y largo plazo, 15 a 20 años y no para hoy ni mucho menos para ayer.

Donde nuestros niños, futuros ciudadanos tendrán que competir con sociedades cada vez más globalizadas, sociedades de la información y del conocimiento cuyas principales herramientas de desarrollo son la ciencia, tecnología e investigación para poder lograr desarrollar el sentido de análisis, reflexión, creatividad, innovación y protagonismo en una inserción laboral y productiva.

La misión y visión frente a estas reflexiones es aportar desde donde estemos en este gran desafío, es por ello que el software libre juega un papel protagónico orientado hacia la creatividad, difusión del conocimiento y trabajo colaborativo, frente a los sistemas cerrados que responden a un esquema basado en licencias sin derecho a ver, leer ni escribir el código, sin poder modificar, aportar y desarrollar la creatividad de nuestros niños, jóvenes y ciudadanos en general... además de condenamos a una dependencia tecnológica, de conocimientos y consiguientemente económica.

Pasamos de átomos a bits ... en el antiguo esquema de vida tenían nuestros niños la oportunidad de crear con un lápiz y papel (átomos) aquí se hablaba de analfabetismo en un mundo real... pues ahora hemos pasado a bits aquí se habla analfabetismo digital en un mundo virtual de bits ceros y unos (binarios) donde su principal herramienta es la computadora y el software su medio, el cual debe ser libre como un derecho y abierto a la creatividad ... No quitemos a nuestros niños y jóvenes su derecho a la alfabetización digital!!! Y las posibilidades de desarrollar su creatividad en el

mundo virtual y digital ! un derecho que nosotros lo tuvimos en un mundo real de átomos .

El Foro mundial de Porto Alegre (15,000 personas más de 100 países 27 Octubre de 2001) en uno de sus compromisos proclamó Condenar la apropiación privada del conocimiento científico y tecnológico como mera acumulación económica que se basa en la explotación humana, ya que sus autores lo general gracias a la conjugación de esfuerzos colectivos, constituyendo patrimonio de la humanidad.

En este sentido venimos trabajando desde inicios del 2005 hasta la fecha donde desarrollamos la filosofía LINEDUX, que contempla una herramienta educativa de libre distribución basada en software libre denominada:

LINEDUX = Sistema Operativo GNU Linux
+
Aplicativos educativos
+
Inicial, primaria y secundaria
+
Accesibilidad
+
Herramientas de ofimática
+
Herramientas de Internet
+
Herramientas multimedia
+
Iconografía y fondos ecológicos

Para reforzar la identidad en nuestros niños y el cuidado y protección del medio ambiente con unión por el desarrollo sostenible de nuestro país mediante la Educación por todos(as), para tod@s l@s niñ@s y jóvenes mejorando las perspectivas de vida para la humanidad, fauna, flora y el logro de la Paz y armonía entre todos nosotros.

Filosofía LINEDUX:



Libertad
Identidad
Naturaleza
Educación
Desarrollo
Unión
X tod@s, para tod@s l@s niñ@s y jóvenes.

Nota: Como parte de la ponencia se mostrará la distribución educativa.

La presentación del Proyecto, pueden descargarla de www.linedux.org/presentaciones