

ESSENTIA LIBRE

Essentia Libre · No 5 · Enero - Febrero 2007



**El cocinero que
instaló Debian
GNU/Linux y
tuvo éxito**

pag. 5

OpenJDK

pag. 7

Ovas

pag. 12

**¿Tiempos de
turbulencia en
Debian?**

pag. 20

OLPC

Colombia

ESSENTIA LIBRE

Creada por ACLibre
www.aclibre.org



Dirección:

Jeffrey Steve Borbón Sanabria
Erika Tatiana Luque Melo

Diseño y Maquetación:

Erika Tatiana Luque Melo

Editor Invitado

Ulises Hernandez Pino

Comite de edición:

Hernán Quishpe Guagrilla
Erika Tatiana Luque Melo
Jeffrey Steve Borbón Sanabria

Entrevistas

Alvaro López Ortega
Teemu Leinonen

Articulisitas:

Fredy Rivera Bermúdez
Brayan Ricardo Rojas
Alejandro Ríos Peña
Rafael Enrique Ortiz Guerrero

Portada

Imagen propiedad de
dcontinuum bajo licencia
Creative Commons2.5 Atributions
<http://www.dcontinuum.com/>

Herramientas empleadas:

Maquetación: Scribus-ng
Edición de Imágenes: The Gimp
Edición vectorial: Inkscape
Sistema: Debian GNU/Linux
Kaze & Hyde/Atsushi

Esta obra, artículos, columnas, maquetación
y diseño están publicadas bajo licencia
Creative Commons Reconocimiento-
CompartirIgual.

Las fuentes e imágenes empleadas son
propiedad de sus respectivos autores.



Sugerencias y artículos:
aclibre@gmail.com
Enero - Febrero 2007
Bogotá - Colombia

Editorial	3
El cocinero que instaló Debian GNU/Linux y tuvo éxito.	5
Entrevista OpenJDK	7
El proyecto OLPC De vuelta la esperanza	9
Eventos Objetos Virtuales de Aprendizaje Su integracion en el contexto educativo colombiano	12
Latex El lenguaje científico al alcance de todos	14
Entrevista Teemu Leinonen y LeMill	17
Humor Tiras cómicas	19
Comunidad ¿Tiempos de turbulencia en Debian?	20
Opinión	23

El cubrimiento especial del foro académico sobre Objetos Virtuales de Aprendizaje y la presentación del proyecto OLPC (One Laptop per Child) en Colombia que se realizan en este número de la Revista *Essentia Libre*, plantean un escenario propicio para preguntarse por las perspectivas que las tecnologías libres tienen en el contexto educativo colombiano. Si bien es cierto que las tecnologías de la información y las comunicaciones están en un ritmo de desarrollo que influye en los ámbitos sociales de todas las culturas del planeta, para los propósitos que tenemos las personas involucradas con las comunidades de tecnologías libres en Colombia, es importante revisar algunas de las circunstancias propias y características de nuestra región, con el fin de plantear los nuevos caminos de las iniciativas de apropiación de estas tecnologías en beneficio de los procesos educativos.

En el escenario social actual, caracterizado por el fuerte énfasis en la eficiencia, existe una tendencia que exige que los procesos educativos estén direccionados de acuerdo con la profesionalización que la sociedad del conocimiento requiere; lo que implica que la innovación educativa busque que los procesos de transferencia de conocimiento o procesos de enseñanza y aprendizaje sea óptima, es decir en menos tiempo, con menos recursos y en conocimientos más focalizados. Esta perspectiva educativa inevitablemente privilegia la reproducción, con lo cual los procesos creativos, que requieren procesos educativos más heurísticos y holísticos, no se logran desarrollar adecuadamente.

Esta forma de entender la educación trae unas consecuencias inmediatas y relacionadas con las nuevas tecnologías, entre ellas, la preferencia por el uso de aquellas tecnologías ampliamente difundidas y de las cuales se ha dado una apropiación social previa y que, por tanto, minimiza la curva de aprendizaje; la tendencia por usar tecnologías ya desarrolladas para no reinventarlas, así eso implique aceptarlas como cajas negras que no permiten entender su funcionamiento; y la apropiación del contexto ideológico en el que han sido creadas estas tecnologías sin cuestionarlas ni deconstruirlas.

Sin embargo, existe otra tendencia que considera que la educación, más allá de servir a los intereses que puede tener la sociedad en un momento histórico particular, debe promover la construcción de una sociedad más

acorde con los ideales humanos. En este sentido, el fin de la educación sigue estando vigente desde su concepción en el Renacimiento, como proceso para formar personas libres de pensamiento, personas con la capacidad de pensar por sí mismas sobre lo que deben hacer como individuos y como sociedad para un mejor bienestar. Esta perspectiva acerca de la educación, conlleva a la formación de personas con actitud crítica y propositiva frente a su contexto, más orientadas a la creación que a la reproducción.

De esta forma, la utilización de las nuevas tecnologías en la educación no se asume como requerimiento instrumental para hacer más eficiente el proceso. No se trata de justificar unos medios para alcanzar unos fines, sino que estas tecnologías hagan parte integral de la intención y del proceso educativo, con lo cual no sólo es importante saber usarlas sino que además deben servir para pensar la sociedad de otra forma. Es desde esta perspectiva que las tecnologías libres tienen un inmenso valor pedagógico, porque no sólo hacen posible usar y adaptar estas tecnologías a las circunstancias particulares de cada contexto social, sino que en su proceso de desarrollo y uso, promueven el tipo de valores sociales que se buscan desde esta otra tendencia educativa. Visto así, no se trata de utilizar las tecnologías de fácil aprendizaje, sino de aquellas que posibiliten el desarrollo de las habilidades tecnológicas que el contexto social requiera; no se trata de aprovechar las tecnologías existentes, sino de generar la capacidad de desarrollar tecnologías que respondan a los problemas socialmente relevantes; y no se trata de aceptar inconscientemente la ideología propia de cada tecnología, sino de reconstruir su sentido en el marco ideológico que queremos promover en nuestro contexto.

Si bien la tensión descrita entre estas dos tendencias educativas son sólo una puesta en extremos para resaltar sus características, desde ella es posible analizar algunas de las iniciativas gubernamentales sobre la incorporación de las nuevas tecnologías en educación. A nivel de acceso y dotación de infraestructura se encuentran Computadores para Educar (Fase Inicial) y Compartel, a través de las cuales se dota con equipos de cómputo de bajas características (en cuanto a hardware) y de conectividad a Internet a instituciones educativas rurales. Una de las características de estos programas es que se han centrado en satisfacer indicadores cuantitativos de cobertura más que de calidad, lo que les

ha significado fuertes críticas frente a la obsolescencia de algunos equipos y la preferencia por utilizar tecnologías privativas.

En cuanto a la formación de docentes, especialmente de instituciones rurales, están los programas de Computadores para Educar (Fase de Profundización), el SENA y la iniciativa del Ministerio de Educación Nacional para la definición de competencias de los docentes en el uso de las TICs, aunque existen otros programas tanto de ONGs como de empresas privadas que complementan y en algunos casos se sobrepone con los gubernamentales. Si bien todas estas iniciativas tienen el propósito de desarrollar las habilidades y competencias necesarias para que los docentes apropien las nuevas tecnologías y de esta forma lograr que las actuales y nuevas generaciones se inserten en las dinámicas productivas de la nueva sociedad del conocimiento, lo cierto es que los resultados no son contundentes. En estos procesos se ha hecho evidente que enseñar a usar los programas no es suficiente, que es necesario aprender una lógica de pensamiento particular para la apropiación de las nuevas tecnologías. No se trata sólo de aprender a usar programas, sino de aprenderlos a manejar porque existe un propósito, un sentido, y desde esta postura pedagógica el entramado social que se genera en torno a la utilización, soporte y desarrollo de software libre puede jugar un papel importante. Pero los académicos y empresarios que están al frente de estas iniciativas evidencian un desconocimiento y miedo frente al software libre.

Sobre los contenidos, el principal proyecto gubernamental es el portal Colombia Aprende, que en este momento se está articulando con las iniciativas de un banco de objetos de aprendizaje y la formación de docentes, especialmente universitarios, para la formación en línea. Sin embargo, en los últimos eventos realizados al respecto, se empieza a evidenciar las contradicciones de promover el desarrollo colaborativo de recursos digitales en la dinámica de redes o comunidades, pero en el marco de políticas institucionales restrictivas. Si bien iniciativas como Creative Commons ha hecho posible difundir los alcances económicos, sociales y culturales de esta otra manera de entender la creación de conocimiento, muchas personas e instituciones no han entendido que para que esto funcione no se puede dejar de lado el marco filosófico que lo sustenta.

Todos estos programas gubernamentales suponen un avance considerable respecto a lo que el Estado colombiano estaba desarrollando hace 5 años. Sin embargo, es evidente que las perspectivas desde las que se vienen abordando, apuntan a entender la educación como un proceso que debe supeditarse a las dinámicas de la actual sociedad y no como un proceso de construcción social que busque el mutuo beneficio como personas, como sociedad y como ecosistema planetario. Esta forma de entender la educación no parece sostenible, y es por esto que las iniciativas educativas que involucran tecnologías libres, y particularmente su fundamento filosófico, vienen consolidándose como su alternativa más pertinente al tipo de sociedad que queremos construir.

En Colombia diversas personas están trabajando en iniciativas educativas que giran en torno a las Tecnologías Libres, desde proyectos como el de Software Libre para un Mundo Mejor, pasando por colegios como el Gimnasio Norte del Valle y el Gimnasio Fidel Cano en Bogotá, pioneros en la apropiación del Software libre en sus procesos educativos y empresas como Kazak con un comprometido y decidido apoyo al uso del Software Libre en instituciones educativas, hasta comunidades virtuales con alcance latinoamericano como SLEC. Este escenario permite pensar que la aceptación y uso de las tecnologías libres en la educación en Colombia está avanzando. Sin embargo para asegurar que estas tecnologías realmente se consoliden como una alternativa viable, y sobre todo para no quedarse sólo en el uso instrumental de ella, es necesario que estas y otras iniciativas fortalezcan su fundamento epistemológico, exploren alianzas estratégicas y logren la visualización en los círculos formales y de toma de decisiones del país.

Como siempre lo ha sido en la dinámica de las comunidades de software/cultura libre, depende del trabajo, esfuerzo y compromiso de cada uno de nosotros para mostrar por qué requerimos de la apropiación, más allá del simple uso, de tecnologías libres en los procesos educativos de nuestro país. Ese es nuestro reto. ■

Ulises Hernandez Pino
Grupo de Investigación en Educación y
Comunicación

Grupo GNU/Linux de la Universidad del Cauca
ulises@unicauca.edu.co

El cocinero que instaló Debian GNU/Linux y tuvo éxito.



Por: Fredy Rivera Bermúdez
fredyrivera@gmail.com

Que sería del mundo si estuviera oculta la receta del pan...

Escribir un libro de cocina, es una gran bondad que nos brinda un cocinero, pues nos da la posibilidad de aprender a comer y a su vez de brindar placeres a nuestros amigos o seres queridos; también ofrece la posibilidad del progreso social y económico, pues en él, no sólo están las instrucciones para cocinar sino para trabajar, para vivir. La comida es el combustible del hombre.

No soportaría que las recetas de cocina fueran textos proscritos, patentados y ocultos a la humanidad. Creo que nadie lo toleraría; nos quitarían el derecho a alimentarnos, a disfrutar, a vivir. ¿Acaso puede existir alguien tan perverso como para adjudicarse derechos sobre las papas fritas, el arroz cocido o la sopa de verduras?

Los cocineros solemos ser gente arriesgada, que experimenta y busca por el mundo sabores y posibles combinaciones que nos den el plato perfecto. Un cocinero de verdad, jamás oculta el saber, disfruta tanto compartiendo una receta como preparando el plato mismo. El mejor cocinero no es aquel que más recetas conoce y se las guarda, sino el que es capaz de compartir; es decir, el que tiene la capacidad de enseñar y dar. No es un cocinero aquel que sabe preparar deliciosos manjares pero lo hace sólo para él y no muestra su talento al mundo, a sus amigos o clientes.

Dado esto, algún día me dí cuenta que si compartía mis programas como comparto mis recetas, me convertía en una mala persona, infringía leyes y aparentemente, le vulneraba los derechos de autor a

algunas personas o empresas. Pero, ¿cómo es posible que compartir sea algo malo? ¿por qué el dar es ilegal?. Si yo no podía dar mis recetas me sentía miserable y frustrado. No dar mis programas que al fin y al cabo sólo son información, me hacía sentir malvado. Así que decidí hacer algo para cambiar esto.

Comencé a buscar por el mundo como cuando se busca una especia extraña, buscando esa receta o esa fórmula para poder dar y recibir sin convertirme en delincuente. Además creo que si tienes algo bueno y lo das, eres muy bueno y si tienes algo malo y lo das eres muy malo; es decir, que si le doy a alguien un programa de computador que es malo porque me impide compartir y ser libre, lo estoy esclavizando. Si tengo un manjar, lo doy. Si tengo un veneno, lo tiro. Esa es la lógica del cocinero.

Así descubrí que existían programas de computador que no sólo se podían utilizar sino que todos podíamos conocer su receta y compartirla con los demás. En otras palabras, el sueño de un cocinero, algo como no sólo servir el plato sino enseñar a prepararlo.

Quién dijo que fuera fácil

No escogí el software libre y GNU/Linux porque fuera fácil. Lo escogí porque es libre y puedo ser un mejor ser humano si lo uso y mejor aún si lo comparto y difundo. Pero no es de asustarse, pues si lo pude hacer yo que soy cocinero y disfruto entre sartenes, woks y cuchillos ¿por qué no tú que eres ingeniero, matemático, cineasta o arquitecto?

El cocinero que instaló Debian GNU/Linux y tuvo éxito.

El camino es caminando y sólo es cuestión de seguir. Al principio intenté con lo que pensé que era más sencillo, es decir programas que supuestamente lo hacían todo por mí. Descubrí un sistema operativo llamado SUSE que me parecía muy similar a lo que había trabajado. Lo instalé según las instrucciones que traía en un libro gordo y pude hacer muchas cosas. Sin embargo me dí cuenta que no era absolutamente libre y me sentí decepcionado. Así que decidí abandonarlo y seguir en busca del platillo especial de libertad. Me enteré que lo más cercano a la libertad era un sistema llamado Debian, que estaba soportado por miles de programadores y usuarios libertarios, pero que tenía la fama de ser el sistema operativo de los hackers, los gurús y toda la gente que sólo vive para el oficio de los computadores. Recordé la conversación con un comensal científico que alguna vez me dijo: Si lo hizo un humano como Einstein ¿por qué no lo puedo hacer yo que tengo el mismo cerebro?.

Tuve mucha suerte a elegir Debian como mi distribución de GNU/Linux. Ahora me doy cuenta que no sólo es el sistema operativo más robusto y estable que jamás he tenido sino el más libre, manejable y fácil de usar, aunque llegar a este punto me ha costado cierto trabajo y esfuerzo. Pero recuerdo a Don Quijote cuando dijo: *"La libertad, Sancho, es uno de los más preciosos dones que a los hombres dieron los cielos; con ella no pueden igualarse los tesoros que encierra la tierra ni el mar encubre; por la libertad, así como por la honra, se puede y debe aventurar la vida, y, por el contrario, el cautiverio es el mayor mal que puede venir a los hombres"*. Así que el esfuerzo que he invertido es un costo mínimo para conseguir ser libre. Parece dramático, pero ser libre desde el uso de las herramientas, es el primer paso para conseguir la libertad, pues la libertad además de ser contagiosa, se esparce por la vida como la sangre. Y así como soy libre en el uso de software, quise libertarme de mi teléfono celular y lo logré. Quise libertarme de los noticieros de televisión y lo logré. Creo que la bella locura de ser libre, le ha dado un nuevo impulso a mi creatividad.

Para ayudar a contagiar al mundo de los no informáticos, estoy preparando mi libro "El Cocinero

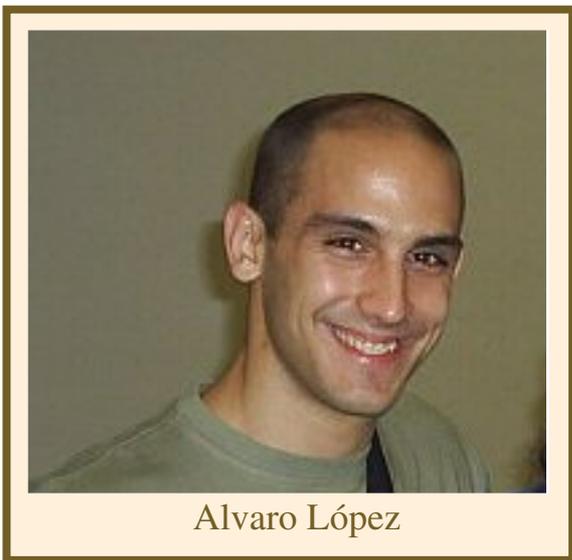
que instaló GNU/Debian y tuvo éxito" como una guía para personas no técnicas que quieran empezar a conseguir su libertad desde el uso de ese magnífico sistema operativo y que hasta ahora no se han atrevido por la mitificación de la que se ha encargado la misma comunidad, que por fallas de comunicación cierra las puertas al ciudadano y al usuario final de programas informáticos, que son la base para que la sociedad se libere de las multinacionales del software y la comunicación, quienes distribuyen sus programas y mensajes diseñados para que la gente se embelese con el supuesto uso fácil y cesen cada vez más la capacidad de asombro y el ejercicio de analizar y aprender.

Mi libro es un manual para más que *"dummies"*, que lleva al lector paso a paso por el proceso de instalación de un sistema GNU/Debian con bastantes referencias y aclaraciones de cada proceso que se dan por sentados en la mayoría de los manuales, pues asume que todos sabemos qué es un "sector de arranque" o una "partición". Para mi libro todos los lectores son cocineros que no tienen ni la más remota idea de los componentes de su computador y necesitan que un amigo los lleve de la mano por este proceso, la mayor de las veces, tortuoso e incierto.

¿Y qué le falta para sacarlo del horno?

Pues la verdad, no mucho, está casi todo cocido y dorado. Espero la salida de "Etch", la próxima versión de Debian que está "Congelada" en el momento de escribir esta reseña, (es decir está en la etapa previa a ser lanzado como estable, según el procedimiento de Debian). Otra cosa importante es conseguir el patrocinador o editor que desee publicarla en papel, según las condiciones de la licencia Documento-GPL o Creative Commons. Esto es sumamente importante para que el medio no contradiga el mensaje. Por eso y mucho más:

¡Viva el GNU/Linux! ■



Alvaro López

OpenJDK

Entrevista realizada a Alvaro López Ortega
Miembro del Staff técnico de Sun Microsystems
alvaro@sun.com
Web: www.alobbs.com

Essentia Libre: Bienvenido Alvaro a Essentia Libre. Hace menos de un par de meses, el mundo informático presenció la noticia: "SunMicrosystems ha anunciado el paso de sus desarrollos de Java al uso de la licencia GPL v2" ¿qué motivó a este cambio?

Alvaro Lopez Ortega: Sun siempre ha sido uno de los grandes promotores del Software Libre. En los últimos años ha realizado muchas contribuciones importantísimas: su aporte al proyecto GNOME, OpenOffice.org, la liberación de Solaris como OpenSolaris e incluso la publicación de OpenSparc han sido piezas claves en el desarrollo del Software Libre tal cual lo conocemos hoy en día.

La liberación de Java es simplemente un paso más en la misma dirección.

EL: Y formalmente ¿qué ha sido liberado? ¿seguirán teniendo los mismos nombres e imagen estos productos?

ALO: Claro. Java seguirá siendo el mismo producto con las mismas propiedades. Lo que se ha creado ha sido un nuevo proyecto abierto llamado OpenJDK, desde el que se realizará el futuro desarrollo de la plataforma.

Los grandes cambios son:

- El relicenciamiento. Básicamente al cambiar la licencia ha cambiado la forma en que la gente puede utilizar la plataforma.

El módulo de desarrollo. Java siempre ha seguido un desarrollo en comunidad, aunque ahora, con el cambio de licencia, habrán algunos aspectos que cambiarán en el modelo de desarrollo.

EL: Por más de dos años se conoció acerca de posibles liberaciones de Java y en el momento del verdadero cambio, la noticia no fue tomada con tanta credibilidad, ¿A qué se debió esta demora en la liberación?

ALO: No se ha tratado de demoras. Java se ha liberado cuando se anunció que se haría. Lo que si hubo previamente fueron muchos rumores y especulaciones.

De cualquier forma, el liberar una plataforma como Java no es una tarea sencilla. El proceso ha requerido de muchísima gente trabajando muy duro para que esto sucediese. No es algo que pase de la noche al día.

EL: ¿Cuál es la posición de Sun Microsystems frente al trabajo de la comunidad en torno a sus tecnologías recientemente liberadas? ¿tienen planeado algún modelo o mecanismo para este fin?

ALO: La comunidad en torno a los productos libres que la compañía desarrolla es muy importante como en cualquier otro proyecto de Software Libre.

Todas las tecnologías que Sun ha liberado en los últimos años, gozan de sendas comunidades: OpenOffice, OpenSolaris, OpenJDK o Glassfish

son muy buenos ejemplos y son estas comunidades las que están liderando el desarrollo de futuras versiones del producto.



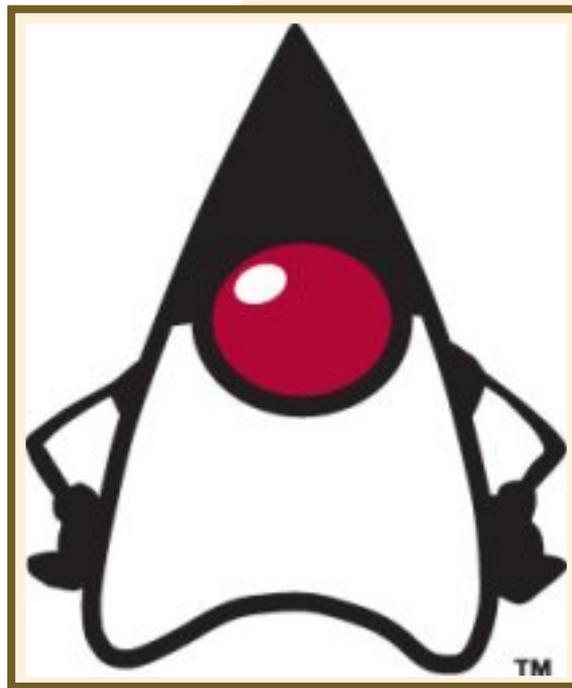
EL: Y para finalizar ¿cuál será el posible futuro de JAVA ahora siendo totalmente Libre?

ALO: Java ha tenido mucha historia y desde luego tiene muchísimo presente. Eso lo demuestran los

cuatro mil millones de dispositivos - en su mayoría celulares y PDAs - que trabajan con Java o los cinco millones de desarrolladores que existen en el mundo.

Ahora que el desarrollo de Java se realiza en abierto, lo primero que tendremos que esperar será una mayor acogida por parte de la comunidad y un mayor número de aplicaciones basadas en la plataforma.

EL: Muchas gracias por tu participación en la revista Essentia Libre. Nos has presentado unos puntos de vista muy claros y concisos acerca de una de las noticias más importantes en pos del software libre en los últimos años. ■



Logo Duke es propiedad de propiedad de Sun Microsystems y está liberado bajo licencia BSD

Logo Glassfish es propiedad de Sun Microsystems

Logo OpenJDK es propiedad de Sun Microsystems

OLPC

De vuelta la Esperanza

Rafael Enrique Ortiz Guerrero
Equipo OLPC Colombia
dirakx@gmail.com

En los últimos años hemos presenciado un crecimiento casi exponencial de la innovación de la tecnología y la consecuente generación de riqueza que esta ha generado en los países que la producen.

Esta riqueza se distribuye primordialmente entre los productores de estas nuevas tecnologías y sólo una pequeña parte va para los usuarios de ellas.

Generalmente los innovadores de las tecnologías son los llamados países del primer mundo o los llamados países emergentes. Los usuarios son los países en vías de desarrollo.

Es lógico pensar que países como Colombia están desperdiciando su capacidad de producir o innovar tecnología y con ello están dejando de percibir ingresos que ayudarían a mejorar su desarrollo y por ende reducir los niveles de pobreza, así como mejorar el nivel de vida de sus habitantes. Esto es debido a que no podemos invertir tanto dinero como lo hacen países industrializados.

Sin inversión en tecnología no podremos beneficiarnos de los ingresos producidos por la producción y aplicación de estas innovaciones; pero uno de los caminos para generar una apropiación y una innovación tecnológica sin necesidad de grandes inversiones monetarias es a través del uso de tecnologías libres. Éstas han tenido un desarrollo importante en los últimos diez años, llegando a equipararse o mejorar en capacidad, desarrollo y comportamiento a las tecnologías cerradas o privativas de grandes corporaciones.

Las tecnologías libres tienen su mayor campo de crecimiento en la informática y en las ciencias computacionales. Aquí debemos recordar que los

propietarios de las innovaciones en estos campos son los actuales poseedores de las mayores riquezas del mundo moderno.

Una de las causas de que no podamos entrar en estas dinámicas de producción ha sido que nuestro acceso a la información es limitado por que nuestra población no tiene herramientas tecnológicas básicas. En este caso hablamos de computadores y esta diferencia de acceso entre países ricos y pobres ha venido siendo llamada "Brecha Digital". Esta brecha es y será clave para el desarrollo mundial en el presente y en el futuro.

¿Qué es OLPC ?

El objetivo de la fundación sin ánimo de lucro OLPC, en inglés "One Laptop Per Child" o "Una laptop por niño", es acortar esta brecha. Pero, ¿cómo? Dando la posibilidad de que países en vías de desarrollo o con altos niveles de pobreza, compren computadores portátiles a un costo de 100 dolares, para que puedan ser distribuidos a la población infantil más desfavorecida.

Pero no sólo se trata de distribuir estos computadores lo cual es ya un enorme avance teniendo en cuenta que estos portátiles son los más baratos del mercado y que la fundación no los vende para llevarse beneficios económicos en su venta sino que cada portátil tiene preinstalados programas orientados a la educación de los niños y desarrollados especialmente para este computador.

Esta iniciativa ha sido apoyada por el Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo, además de muchas empresas como AMD, Marvell, Brightstar, Google, Ebay, Red Hat, Nortel Networks y News.corp, entre otras que se están adhiriendo. Cabe notar que la idea

original fue concebida por el Dr. Nicholas Negroponte director del MIT Media Labs e integrante de la junta directiva de Motorola. Por ser este un proyecto proveniente del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) varios desarrolladores y asesores del proyecto son parte del mismo. Como es el caso del profesor Seymour Papert, creador del lenguaje de programación LOGO; Mary Lou Jepsen, pionera en desarrollo de tecnologías para displays; Walter Bender, pionero en investigaciones sobre publicaciones digitales; Antonio Battro, experto en procesos cognoscitivos y perceptuales; Mark Foster, ex desarrollador de Apple y creador del primer portátil con Ethernet; Jim Gettys, anteriormente desarrollador de HP y colaborador del proyecto X Window System, además co-fundador de X.org, ayudo a comenzar el proyecto handhelds.org, entre muchas otras personas que llevan el liderazgo mundial en campos específicos tanto en la ciencia como en el arte.

Esta es la primera vez en la historia de la humanidad que se emprende un proyecto tecnológico de tal magnitud cuyo propósito es no lucrativo.

Descripción Técnica:

La principal característica técnica en cuanto a software y la que resalta es que todos los programas son de código abierto y licenciados bajo GPL. Esto es crucial si se quieren bajar costos y asegurar el progreso y diversidad de los desarrollos en este sentido.

Cada software o actividad de software ha sido especialmente creado para el prototipo, teniendo en cuenta estudios sobre interfaces humanas y aspectos de educación constructivista, el cual es el enfoque del proyecto y que en últimas es en donde se van a enfocar los esfuerzos de los desarrolladores, porque OLPC es, principalmente, un proyecto educativo.

En cuanto a hardware, la máquina tiene las siguientes características:

- Procesador AMD Geode de 500 Mhz.
- Memoria DRAM de 128 Mb
- Memoria Flash NAND de 512 Mb



Wireless con soporte para MESH networking y 802.11b/g

- Cámara digital integrada

No tiene dispositivos o drives de almacenamiento rotatorios

Parecen muy bajas estas características para que un sistema pueda correr velozmente, pero debemos recordar que es esa una de las ventajas de usar un sistema GNU/LINUX: No son necesarios unos requerimientos de maquina altos para que un sistema operativo funcione en su total dimensión.

Ahora debemos mencionar algunas características del prototipo que son muy interesantes: la pantalla de LCD es de mejor resolución y más económica de las existentes en el mercado, haciendo que un OLPC sea único en su tipo; la batería puede ser cargada manualmente a través de un dinamo accionado por palanca o por cuerda, permitiendo que el OLPC pueda ser usado aun en lugares sin corriente eléctrica.

¿Qué se ha hecho en Colombia?

En Colombia tenemos una placa de desarrollo A-Test que se esta utilizando para hacer pruebas de confiabilidad del sistema en cuanto a software y hardware.

En este momento, el objetivo es conocer todo lo que se pueda del portátil: reportar bugs y errores, probar y adaptar distribuciones diferentes como Ututo y Debian, para luego seguir a una segunda fase de desarrollo de



software especializado para Colombia. Se deben desarrollar actividades educativas hechas en Squeak o Python pero especialmente **hechas por y para Colombianos**.

Además se deben empezar a idear mecanismos de construcción de educación y comunicación entre los niños, los profesores y los colegios o escuelas para poder explorar y utilizar todos los recursos del portátil con el fin de que los procesos de conocimiento y educación sean autogestionados y que no sean adaptados de otros países.

La extensa documentación de lo que se ha hecho puede encontrarse en este enlace @, en el wiki de el-directorio.org @ y la página oficial de Colombia en wiki.laptop.org @.

¿Por qué OLPC para Colombia?

El acceso a las tecnologías de información es crucial para los niños. Considero que el capital humano es demasiado como para que dejemos que no se pueda acceder a tecnologías de punta o a contenidos educativos que les permitan a los niños no sólo ampliar sus conocimientos sino interactuar con otras escuelas del país y del mundo. Creo que el conocimiento verdadero sólo se puede construir en conjunto, tenemos que dejar que la educación se construya por los estudiantes y no por los docentes, como ocurre en la actualidad, ya que debe ser clara la función de “guía” del docente.

Debemos aceptar que en algún punto, nuestro subdesarrollo es debido a nuestra poco interés en la

ciencia y en la tecnología. A pesar de que estemos en guerra, nuestros intereses se deben centrar en la educación y no en el fomento de los conflictos. La educación es la forma de salida a nuestra pobreza, y qué mejor que comenzar con las nuevas generaciones de Colombianos que realmente necesitan esperanza. Eso es lo que puede darnos OLPC: fuentes de imaginación, información y construcción de sociedad, ciencia, arte y tecnología para nuestros niños.

¿En qué se puede ayudar?

Hay muchas formas de hacerlo y no necesariamente son técnicas. Se pueden, por ejemplo, traducir las páginas del wiki oficial de OLPC @; aportar ideas sobre educación e incluso técnicas o simplemente acerca de cualquier cosa que usted piense que mejore el proyecto.

Si es desarrollador de software o maneja sistemas GNU/LINUX, puede empezar ayudándonos a crear contenidos de software o emulando las imágenes de la board con **qemu**, por ejemplo y observar cómo se comporta la emulación. Si hay algún fallo se puede reportar y esto ayudaría a que el sistema sea cada vez mejor.

¿Quién apoya el proyecto en Colombia?

Nadie por ahora. El gobierno ha mostrado interés político, pero no lo ha venido continuando. A nivel de participación tecnológica se están dando los primeros acercamientos para que se conozca, que en Colombia podemos llegar a adoptar y apropiarnos totalmente del sistema; sin embargo no hay un apoyo, hasta ahora, ni del gobierno ni de otro tipo de instituciones o empresas.

Contacto:

Para cualquier tipo de sugerencia o inquietud favor enviar un correo a olpc.colombia@gmail.com o a mi correo electrónico. ■

Las imágenes son Propiedad de Rafael Enrique Ortiz Guerrero y proyecto OLPC Colombia

OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Su integración en el contexto educativo colombiano

Cubrimiento especial

Erika Tatiana Luque & Jeffrey Borbón Sanabria

En días pasados (11 y 12 de diciembre de 2006) se desarrolló en la ciudad de Bogotá, un foro académico en torno a los denominados Objetos Virtuales de Aprendizaje. Este evento contó con la participación internacional de Teemu Leinonen @, Ariel Vercelli @; y la participación nacional de Carolina Botero y Héctor Botero de la Fundación Karisma @, Offray Vladimir Luna @ y delegados del Ministerio de Educación y la Secretaria de Educación del Distrito. El evento se llevó a cabo en dos sedes: Politécnico Gran Colombiano y Pontificia Universidad Javeriana. A lo largo del evento se realizaron varias conferencias sobre temas directamente relacionados con los OVAs y con la educación.

¿Objetos Virtuales de Aprendizaje?

Según la definición que presenta el Ministerio de Educación de Colombia: “Un Objeto Virtual de Aprendizaje es un recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos. Pueden ser cuadros, fotografías, películas, vídeos, cursos y documentos que posean claros objetivos educacionales, entre otros”.

Este gran proyecto educativo impulsado por el Ministerio de Educación Nacional (como lo presentó en su conferencia Diego Leal @) con el apoyo de múltiples entidades educativas, al igual que docentes e incluso estudiantes, también ha llegado a la Secretaria de Educación de Bogotá (SED), quienes desarrollaron

un proyecto de investigación desde agosto del 2005 del cual se determinaron 5 necesidades o requerimientos del software educativo, siendo el mismo a implementar a nivel de instituciones distritales:

- 1 - Puesta en marcha de una RED DE EMISORAS VIRTUALES relacionadas con la comunidad educativa de la SED.
- 2 - Puesta en marcha de una BIBLIOTECA VIRTUAL relacionada con la comunidad educativa de la SED
- 3 - Recopilación de TEXTOS DE LA LITERATURA BOGOTANA
- 4 - Recopilación de ELEMENTOS HISTÓRICOS DE LAS LOCALIDADES BOGOTANAS.
- 5 - Curso para apoyar el DESARROLLO DE COMPETENCIAS LABORALES en instituciones educativas del sector rural bogotano, apoyado en un programa de contabilidad sistematizada.

Según comentó Andrés Felipe Mora (representante de SED en el evento) una de las soluciones a estos requerimientos ha sido la implementación de software libre, software social (wikis, por ejemplo) e Internet. La alternativa libre surge a razón del actual uso e implementación de software propietario que ha implicado altos costos de licenciamiento y las limitaciones que conlleva su utilización. Dada esta situación a la cual se debe prestar atención y pronta solución, los asistentes a un taller presentaron formas de colaborar con esta tarea. Pero como dijo Teemu Leinonen, debe tenerse muy en cuenta la plataforma tecnológica con la que se cuenta y la colaboración con proyectos que ya estén disponibles para así articular

comunidad y trabajo colaborativo; Se propuso además, ir en pos de la consecución de competencias laborales con el fin de ser así generadores de empresas y a su vez desarrollo humano.

Academia y contenidos abiertos

En el taller denominado “Objetos Virtuales de aprendizaje – Su papel y su construcción colaborativa/cooperativa”, presentado por Ariel Vercelli y Offray Luna, se abordaron varios aspectos en torno a cómo en un entorno académico es posible la implementación de la tecnología y por supuesto de los OVAs. Pero más allá del uso de las herramientas vanguardistas de las que se disponen en la actualidad (Blogs, Vlogs, Podcast, Broadcast, Wikis, etc), el trasfondo de trabajo colaborativo, comunitario, marca la pauta. Casos concretos de ello es la Wikipedia y las plataformas de educación virtual, tales como Moodle, Savio o Lemill. Además de la importancia de la vinculación directa con el uso de licencias que hacen accesibles los contenidos como Creative Commons.

En este punto es importante hacer referencia a unas ideas comentadas por Héctor Botero que recalcan el estado actual de los contenidos abiertos: “En estos momentos con la introducción de estos nuevos mecanismos de expresión y comunicación como los Blogs, CMS, Wikis, hablamos de que se están empleando aplicaciones sociales y software libre y lo más importante radica en que están al alcance de todos, ya no sólo de grandes empresas, ni de gurús informáticos sino que cualquiera que desee puede llegar a crear contenidos y así generar conocimiento”.

Cabe resaltar varias ideas presentadas por Ariel Vercelli en torno al tema de la educación: “Es importante pensar que la educación es algo, que no se transmite como enseñanza, sino en quien quiere aprender”. Por otro lado, recalcó en un modelo o estrategia, en el cual el aprendizaje se enfoca al aprendiz, no estudiante, y es éste quien produce sus propias herramientas de aprendizaje. El docente es una

conexión que permite al aprendiz tener una guía de cómo acceder al conocimiento.

Una sugerencia que presentó con el fin de lograr mejoras en el nivel académico y educativo, es el cambio de un modelo productivo, donde el aprendiz se desperdicia a causa de una mala formación y capacitación, a un modelo enfocado al desarrollo, en el cual lo que se enseña, sí le es útil al aprendiz. Se aprende lo que el aprendiz quiere y necesita.

Conclusiones

Hay mucho por hacer en estos temas, mucho trabajo disponible para la comunidad de software libre, mucho por mejorar a nivel de la educación, cambiando viejos paradigmas y permitiendo una apertura a una educación encaminada a modelos como los propuestos por Ariel.

A nivel de la apertura a los contenidos abiertos, tal como se presentó, es una necesidad al igual que un derecho en pos del conocimiento libre y al mismo tiempo posibilitando la creación de nuevas ideas que al final sean buenas bases para llegar a estados de desarrollo. Esta crónica finaliza con una frase de Ariel Vercelli que da para reflexionar al pensar en hablar de aprendizaje y educación: **“Aprender la libertad”**.

Las memorias del evento están disponible en este enlace @. ■



El lenguaje científico al alcance de todos

Brayan Ricardo Rojas Ormaza
 Estudiante de Economía, Universidad Nacional de Colombia
 Líder grupo Software libre – Linux
 Facultad de Ciencias Económicas
 Unidad de informática y comunicaciones.
 brrojaso@unal.edu.co

Es común encontrar entre los estudiantes universitarios, docentes e investigadores una queja la cual no han podido solucionar los procesadores de texto de uso común como MS Word o el mismo Open Office y es poder incluir caracteres matemáticos tales como operadores, símbolos, construcciones, etc, sin que genere dificultades para su elaboración o sin que genere un documento con un tamaño desproporcional.

En vista de este problema en 1972 salió la primera versión del lenguaje TeX el cual hace parte de la familia del software libre. TeX se deriva de la raíz griega de la palabra tecnología, que también significaba arte TEXT para los griegos. TeX es un conjunto de macros además de ser multiplataforma, a diferencia de los editores WYSIWYG (What you see is what you get – Lo que tú ves es lo que consigues) tales como Word o el mismo OpenOffice, TeX es un texto llano el cual necesita ser compilado para ver el documento final.

El lenguaje TeX fue diseñado por Donalath E. Knuth. TeX es un sistema de composición de textos de alta calidad, pensado especialmente para aquellos documentos o textos que contengan expresiones matemáticas. En 1985, Leslie Lamport creó LaTeX, un conjunto de macros basados en TeX y que hizo más amigable la utilización de TeX. El prefijo “La” en LaTeX es un autoreconocimiento a Lamport.

Actualmente se utiliza como estándar el LaTeX2 ϵ el cual ha permitido reunir las características necesarias para la comunidad que utiliza esta herramienta. Pero,

en sí ¿qué es LaTeX?, es un sistema de composición de textos, especial para la creación de artículos, libros, documentos, etc., que facilita la inclusión de figuras, tablas, gráficas, fórmulas y ecuaciones matemáticas, además de la elaboración de índices o tablas de contenido y de bibliografía, entre muchas más virtudes; permitiendo de esta forma al escritor preocuparse por el contenido y no por la forma o diseño del documento, ya que LaTeX le garantiza una presentación con una notable calidad.

Al iniciar como cualquier otro programa, herramienta o lenguaje no es tan fácil comprender la estructura o forma de operar, por lo tanto a continuación se presentará qué es lo que debe realizar para poder convertirse en un usuario de la comunidad LaTeX.

Instale TeX

Como mencione antes, TeX es multiplataforma. Para usuarios GNU/Linux no es necesario descargar lenguaje, ya que viene preinstalado en el sistema operativo. Para los que utilizan Windows se recomienda descargar MikTeX el cual es un completo sistema TeX, el cual contiene todos los paquetes necesarios para el correcto funcionamiento de los archivos .tex.

Instale un editor

Aunque, en Windows, para la realización de un archivo .tex no se necesita más que un editor de texto

plano como el notepad, para facilitar la elaboración de estos archivos se utiliza TeXnicCenter el cual es gratuito o WinEdit que solamente tiene versión de prueba de 30 días. Para la plataforma GNU/Linux está a su disposición Lyx o KILE.

Instale visores

Cuando se realiza un archivo .tex, este es compilado, es decir, se interpretan los comandos u órdenes definidas por el usuario, lo que genera la presentación final del documento. LaTeX permite la visualización a través de tres tipos de archivos los DVI, PS o PDF. De acuerdo a cada uno se deben instalar visores por ejemplo para un PDF, Acrobat Reader; para los archivos PS, el programa Gsview; para los DVI, LaTeX instala un visor YAP el cual permite visualizar estos archivos. En la plataforma GNU/Linux los visores son fácilmente instalables (xdvi, Kpdf, Evince, Xpdf entre otros).

Una vez realizado el proceso de adecuación de su computador puede iniciar a trabajar con LaTeX. Un comando u orden básica inicia siempre por una barra invertida \ y una palabra control, hay que tener en cuenta que en LaTeX los comandos deben ser escritos en inglés.

Para iniciar un documento se comienza por la orden `\documentclass{article}`, lo que indica que el archivo que se generará es del tipo artículo; puede darse la opción de book, letter, slide o report; los cuales dan diferentes opciones de presentación.

En seguida se establece lo que comúnmente se conoce como el preámbulo del documento, en donde se indican características como márgenes, idioma y qué tipo de herramientas utilizará dentro del documento, esto permite que LaTeX se concentre solamente en lo necesario. Para poder realizar el preámbulo se utiliza la sentencia `\usepackage[Opciones del paquete]{Nombre del paquete}`. Por ejemplo:

`\usepackage[spanish]{babel}` indicando que el idioma que se utilizara será el español.

Establecidas las características del documento a través del preámbulo puede iniciar con el contenido. Para esto utiliza la orden `\begin{document}` y finaliza con `\end{document}`. Dentro de estos dos comandos debe ubicar el texto o demás órdenes las cuales serán las que se presentarán en el documento final.

Un ejemplo de la realización de un documento sería la siguiente:

```
\documentclass[10pt,letter]{article}
\usepackage[spanish]{babel}
\usepackage[latin1]{inputenc}

\author{BRAYAN RICARDO ROJAS ORMAZA}
\title{\LaTeX \ EL LENGUAJE CIENTÍFICO AL
ALCANCE DE TODOS}
\author{BRAYAN RICARDO ROJAS ORMAZA}

\date{ENERO 2007}

\begin{document}
\maketitle
```

```
\begin{abstract}
```

Este artículo presenta de una forma breve qué es \LaTeX \ y cómo es de gran utilidad para las personas que realizan documentos donde su contenido incluye complejidades matemáticas o científicas las cuales \LaTeX \ facilita para su realización.

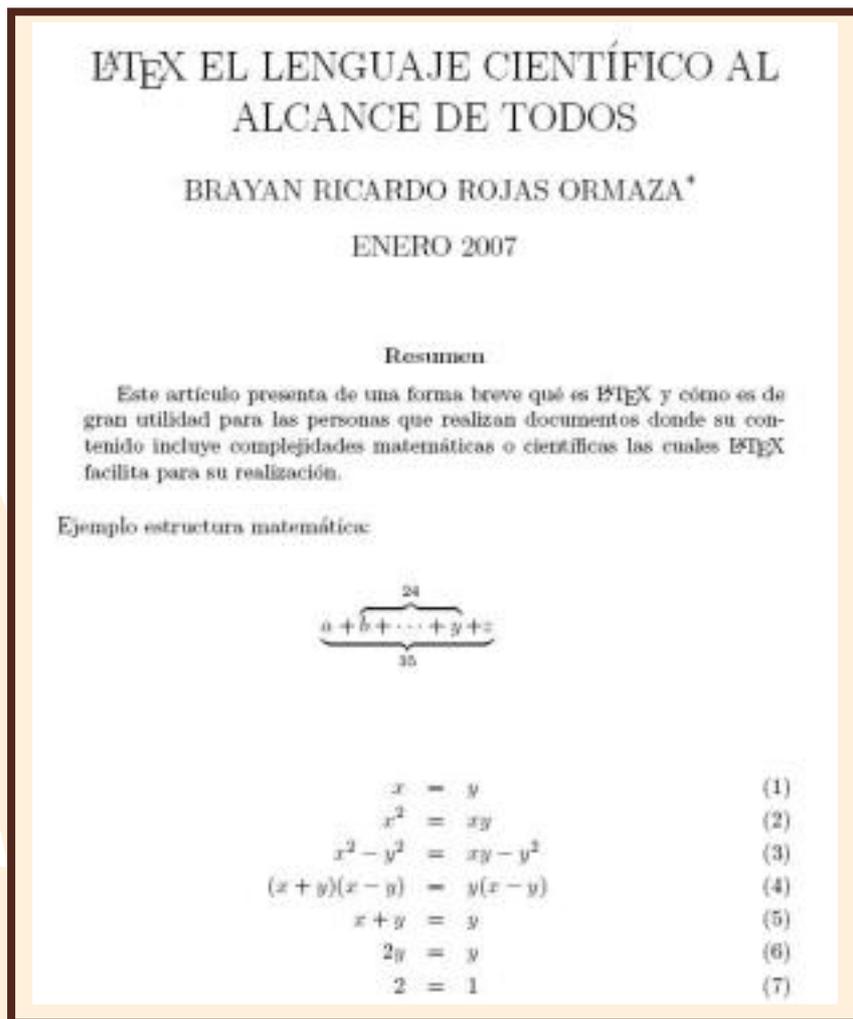
```
\end{abstract}
```

Ejemplo estructura matemática:\

```
\[ \underbrace{a + \overbrace{b+ \cdots +
y}^{24} + z}_{35} \] \
```

```
\begin{eqnarray}
x&=&y\\
x^2&=&xy\\
x^2-y^2&=&xy-y^2\\
(x+y)(x-y)&=&y(x-y)\\
x+y&=&y\\
2y&=&y\\
2&=&1
\end{eqnarray}
\end{document}
```

Lo que generaría la siguiente visualización:



Para los primeros usuarios o principiantes hay diferentes alternativas que les permitirán ir paso a paso hasta convertirse en TeXpertos. Algunas de las opciones disponibles son:

Writer2latex @ (Libre): permite exportar documentos de OpenOffice Writer a formato LaTeX. Requisito: Máquina virtual de Java instalada.

Word2TeX @ (Propietario): es un convertidor que se utiliza con Microsoft Word permitiendo guardar documentos en formato LaTeX. Ofreciendo la oportunidad de convertir documentos de Microsoft Word a LaTeX, así como la creación de archivos LaTeX correctamente en su procesador de textos sin la necesidad de utilizar un editor.

TeX2Word @ (Propietario): es un convertidor diseñado para ser utilizado con Microsoft Word y que capacita a este para abrir documentos en formato TeX

Hay que tener claro que aunque estas opciones son bastante útiles para un principiante, no son la mejor opción, ya que generalmente no permiten realizar configuraciones avanzadas o incluir paquetes o desarrollos de LaTeX.

Lo más importante es tener en cuenta que existe una excelente alternativa para los estudiantes que desean hacer sus tesis, los docentes e investigadores que desarrollan sus teorías en bases matemáticas y está al alcance de todos. ■

Fuentes:

- Crespo, Pedro (1999). "TeX/ LaTeX Manual de Iniciación" - 127p
- Pueyo Mena, F. Javier. "ALERGIA AL LaTeX sldlatex.pdf" 2000. 33P
- Bautista Thomas y otros. "Una descripción de LaTeX. 1998, 79p

Teemu Leinonen y LeMill



Entrevista realizada en el marco del Foro Académico de Objetos Virtuales de Aprendizaje
Para conocer más acerca de Teemu Leinonen ingresar a: <http://www.uiah.fi/~tleinone>

Essentia Libre: Hola Teemu. Bienvenido a Essentia Libre. Gracias a tus conocimientos en el área de los Objetos Virtuales de Aprendizaje y tu participación en el foro académico, nos gustaría conocer acerca de tu experiencia trabajando en el diseño de herramientas de aprendizaje orientadas hacia la web.

Teemu Leinonen: Mi experiencia. Bueno he venido trabajando por más de diez años hasta ahora. Lo que hemos logrado hasta el momento, ya que he trabajado con un equipo, han sido herramientas de comunicación, colaboración o de comunidad. Aún cuando todos los trabajos han sido sobre sistemas de manejos de contenidos, el trasfondo ha sido la comunidad; el poder, juntos, publicar contenidos. Eso es lo común en todas las cosas en las que he estado trabajando. La comunidad es lo más importante, el estar juntos y en contacto y que podamos hacer esto desde computadoras y software.

EL: Hablas de comunidad y software, esto nos remite al software libre ¿Por qué es importante el modelo de trabajo de software libre en el proceso de diseño y desarrollo de herramientas de aprendizaje?

TL: Bueno, pienso en lo rara que es la enseñanza basada en software cerrado o propietario No me refiero al hecho de que sea o no comercial, habló de

software no libre, software cerrado. El aprendizaje se basa en saber mirar cómo las personas trabajaban en algo antes; aprender de ello y luego trabajar a partir de esto. Si puedes conocer el código fuente, puedes estudiarlo. Es algo como lo que ocurre con el DRM (Gestión de derechos digitales), es como no poder volver a leer un libro si ya lo he leído cinco o diez veces. Es algo ridículo. No puedo crear aprendizaje así; los contenidos deben ser accesibles cuando los necesites o requieras en toda tu vida. Pienso en cuanto al software, que por si mismo sirve al aprendizaje por parte de los programadores, ya que una vez que acceden al código fuente, pueden intentar algo por si mismos y observar si sirve o no. Es algo crítico hacer esto sin contar con el código fuente. En la actualidad no todo el software educativo es libre, por ejemplo algunos gestores de contenidos. Ante esto me pregunto, ¿cómo puedes confiar en software como este si no conoces como funciona?. Es similar a tener algo en el interior de una caja negra y el tener exactamente lo mismo pero afuera de esta caja, ¿cómo sabes que ocurre al interior de la caja si no tienes el código fuente? Es imposible. Entonces ¿cómo pueden los estudiantes o quienes aprenden, conocer lo que ocurre ahí dentro?

EL: En tu currículo aparece tu actual participación en un proyecto denominado LeMill, pero ¿Qué es LeMill?

TL: LeMill es el último proyecto de mi grupo de investigación. se trata de un sitio web: <http://lemill.net> y también es una aplicación servidor, el cual puedes descargar y así configurar tu propio LeMill. Por si mismo, LeMill es un repositorio para recursos abiertos de aprendizaje. Puedes verlo como una gran librería para colegios, para distritos o para un ministerio de educación. La idea es la participación de los usuarios agregando el contenido. Es un poco más que la Wikipedia, dado que esta es una gran biblioteca escrita por los usuarios. Lemill algún día si llega a ser exitoso podrá ser una biblioteca con contenidos educativos abiertos de un colegio, creada por los usuarios. Actualmente LeMill está creando una comunidad conformada por maestros y educadores, pero con acceso a todos, donde se puede empezar la creación de contenidos. Allí contamos con herramientas abiertas para la construcción de recursos de aprendizaje, tales como audio, imágenes, clips de vídeo, clips creados a partir de estos vídeos, otros materiales educativos, enlace entre materiales educativos; además de la posibilidad de que quienes hagan parte de la construcción de estos materiales, puedan editarles en un modo tipo wiki y conozcan que cambios han sido realizados a partir de un historial. Pero no es sólo un repositorio de recursos de aprendizaje, también es un repositorio de experiencias de aprendizaje y herramientas de enseñanza y aprendizaje. A esto lo llamamos Actividades, en las cuales se muestra un listado de técnicas y estrategias de enseñanza, mecanismos para aprendizaje, a su vez las descripciones de estas actividades pueden contener enlaces a recursos de aprendizaje. Un ejemplo de esto es el siguiente: Tienes una imagen, pero no sabes qué puedes hacer la semana que viene con tus estudiantes, entonces puedes enlazarlo a una actividad o recurso asociado. También se cuenta con otra opción llamada Herramientas. Éstas tienen propósitos de comunicación, colaboración; herramientas tales como GoogleTalk, Jabber o cualquier herramienta que desees usar con tus estudiantes. De esta manera si desees realizar una actividad que emplee determinada herramienta, la buscas y la enlazas a la actividad a desarrollar. Como ven, es más que un repositorio y

recursos de aprendizaje: son actividades, son herramientas, son contenidos y la idea es que sepas aprovechar cómo emplear esto para con tus estudiantes.

EL: Podrías mencionar algunos detalles técnicos de LeMill?

TL: Lemill está hecho en Python. Se encuentra liberado bajo licencia GPL. La última versión es la 1.5 la cual se llama Bachue. Las fuentes de esta aplicación están disponibles en <http://lemill.org>, en este mismo espacio se puede acceder a la documentación y desde aquí poder aportar al proyecto.

EL: Ya conociendo la existencia de una nueva aplicación muy útil a nivel educativo y sumada a las que ya existen ¿Es posible la implementación de un modelo educativo basado en comunidad, OVAs y tecnología?

TL: Creo que no sería la única solución, opino que serían necesarias varias soluciones trabajando al mismo tiempo para generar un nuevo modelo educativo. Pienso que requerimos diferentes tipos de herramientas y metodologías para así trabajar y aprender. No estoy en contra de las universidades privadas, ellas hacen su labor hasta donde les es posible, pero considero que la educación de tipo público es más importante, dado que el aprendizaje en la vida se basa en tus intereses, además puedes acceder a esta educación sin necesidad de tener un grado. Pero recalco, no sería sólo esto, sería la interacción de más metodologías y actividades, buenos medios para un nuevo modelo educativo.

EL: Muchas gracias por tus opiniones y esperamos que muchas personas se puedan involucrar con el proyecto LeMill. ■



Tiras Cómicas

Raulito el friki

Ecol

<http://recurrente.afraid.org>

<http://www.tiraecol.net>



¿SABES, JAM? HE ENCONTRADO TRABAJO COMO PROFESOR EN UNA GUARDERÍA. HOY HE TENIDO MI PRIMER DÍA CON LOS NIÑOS.

¿¿QUÉ?? PERO RAULITO, ¿TÚ TIENES FORMACIÓN PARA ESO?



POR SUPUESTO, YO TAMBIÉN HE SIDO NIÑO Y SÉ MUY BIEN LO QUE NECESITAN. ADEMÁS, LES ESTOY ENSEÑANDO COSAS QUE REALMENTE LES SERVIRÁN CUANDO SEAN MAYORES...



¿CÓMO? ¿QUE SU HIJO HA VENIDO CON 3 DEDOS DE PLASTILINA EN CADA MANO? ¿¿Y QUE EL PROFESOR LE HA DICHO QUE ES PARA APRENDER A CONTAR EN HEXADECIMAL??

¿¿Y QUE AHORA DICE QUE LOS COLORES DEL SEMÁFORO SON FFOOOO, FFFFOO Y OOFFFOO??

¿¿¿Y CÓMO DICE QUE LLAMA AHORA A LOS PINGÜINOS??!!

NONONO, POR FAVOR SRA. QUINONES, NO ES NECESARIO QUE LLAME A SU ABOGADO...



DICEN QUE FUNCIONARÁ EN UN ORDENADOR CON 512 MEGAS DE RAM Y UN PROCESADOR MEDIANAMENTE NORMAL...

SEGURO QUE CON MENOS DE UN GIGA ES UN INFIERNO...



ESO SÍ, PARA APROVECHAR TODAS LAS MARAVILLAS DE LA NUEVA INTERFAZ GRÁFICA HARÁ FALTA UNA TARJETA GRÁFICA CON AL MENOS 64 MEGAS DE MEMORIA INDEPENDIENTE...



CREO QUE DEBERÍAN CENTRARSE EN LA IDEA DE QUE, DESPUÉS DE TODO, EMACS SÓLO ES UN EDITOR DE TEXTO...

¿Tiempos de Turbulencia en Debian?

Alejandro Ríos Peña
alejandro.rios@avatar.com.co
Avatar Ltda.

Grupo GNU/Linux de la Universidad del Cauca - GLUC

Reseña de los principales hitos del último año dentro del Proyecto Debian. Un período lleno de acaloradas discusiones que nos dejan muchas lecciones y generan cambios sobre los cuales reflexionar.

Introducción

El proyecto Debian cumplió 13 años el pasado mes de Agosto, continuando un largo camino de aprendizaje y organización que han hecho posible ir cumpliendo el objetivo de crear en forma voluntaria y comunitaria un sistema operativo libre, universal, útil, seguro, estable, fácil de instalar y utilizar, y de actualización constante.

El último año ha sido bastante crítico en todo sentido para Debian. Algunos lo podrán relacionar con triscaidecafobia debido a la mala suerte del número 13, pero lo cierto es que ha sido un año con muchos hitos y acontecimientos para recordar dentro del proyecto. En este artículo vamos a realizar un pequeño recuento de los mismos.

DebConf6, al calor de México

Luego de la elección del Líder del Proyecto (DPL), el primer gran hito del 2006 para Debian fue la realización en Mayo de la sexta edición de su conferencia anual, esta vez en Oaxtepec - México, a la que tuve la oportunidad de asistir. Fue un evento en el que, como ya es costumbre, además de llevar a cabo actividades sociales y de integración, también se trabajó en aspectos técnicos cruciales y actividades de coordinación que sólo pueden catalizarse en forma presencial.

Sin embargo, ya desde este evento se percibió una atmósfera de tensión, al registrarse la expulsión de uno de los asistentes en la Cena Formal - un hecho sin precedentes en la historia de la DebConf - y al presentarse un fuerte rechazo hacia los Desarrolladores Oficiales (DDs) que trabajan para Canonical en el desarrollo de Ubuntu, acompañado de estampados ofensivos en camisetas y constantes críticas y comentarios de mal gusto.

Ubuntu, el hijo problemático

Desde la aparición de esta distribución derivada de Debian, hemos visto cientos de discusiones al interior del proyecto acerca de infinidad de temas: que si Ubuntu va a desplazar a Debian, que si Canonical (la empresa que la produce) contrata o no Desarrolladores Oficiales de Debian, que si Ubuntu retribuye apropiadamente a Debian o no, que me dijo, que no me dijo, etc.

A pesar de esfuerzos como Utnubu @, un grupo conformado para disminuir la brecha entre las dos distribuciones, durante el 2006 se generó una nueva oleada de críticas frente a la polémica generada en Ubuntu por la inclusión de piezas cerradas de controladores de dispositivos (firmware) en el kernel de su distribución oficial, poniendo en peligro los

¿Tiempos de Turbulencia en Debian?

términos de uso y las licencias de todo el software libre que conforma y el que acompaña al kernel.

Este giro de Ubuntu cobró aún más importancia al presentarse una consulta convocada por varios desarrolladores al interior de Debian para votar sobre una Resolución General en este mismo sentido, la cuál resultó en la decisión de publicar Etch (Nombre código de la próxima versión estable), tratando de minimizar este tipo de problemas de licenciamiento, pero sin la necesidad de hacerlo al 100% para no dilatar mucho el proceso @.

'Dunc Tank', el experimento de la discordia

Al mejor estilo de la película "Das Experiment" y cuando parecía que las discusiones personales se estaban dando sólo en algunos sectores puntuales del proyecto (como en el equipo del Instalador, d-i @), a un grupo de integrantes de Debian se les ocurrió la idea de crear el proyecto Dunc Tank para financiar el trabajo de ciertas personas claves para la pronta publicación de la siguiente versión estable Etch.

No es la primera vez que un ente externo al proyecto aporta dinero para pagar el trabajo de algún desarrollador y nunca antes se había generado mayor controversia sobre el pago a ciertas personas dentro de un proyecto conformado mayoritariamente por voluntarios. Pero el hecho de que uno de los principales gestores de esta idea fuese además el Líder del Proyecto (DPL), Anthony Towns (AJ), generó una serie de malentendidos, resacas, alboroto periodístico y toda clase de peleas cuyo eco aún estamos viendo en listas de correo y bitácoras web.

Desde que fue elegido Líder del Proyecto, AJ se ha caracterizado por querer imponer su propio estilo al restarle importancia al protagonismo de su cargo, queriendo promover el empoderamiento en todos los integrantes del proyecto e involucrando en las tareas críticas a sus anteriores contendientes de 'campana'. Sin embargo, creo que AJ nunca pensó que

su participación en Dunc Tank fuera a ser tan traumática y que se haría tanto daño a la motivación de los demás miembros del proyecto, al punto que varios decidieron abandonar parte o en algunos casos todas sus responsabilidades, generando una cadena interminable de recriminaciones y malestar.

Las primeras reacciones se dieron al proponerse la votación de múltiples Resoluciones Generales, unas en serio y otras a manera de sabotaje, con el fin de reclamar la cabeza de AJ como Líder del Proyecto (DPL), y al disminuir el trabajo del principal editor de las Noticias Semanales de Debian (DWN) y otros colaboradores prominentes.

Posteriormente se dio el abandono masivo de paquetes, puestos en adopción como una forma de protesta por parte de los desarrolladores más radicales. Finalmente, la generación de un ambiente de pereza y lentitud en la realización de las tareas habituales, a lo cuál muchas personas han atribuido el retraso de la publicación de Etch, inicialmente prevista para Diciembre.

Etch: adiós a Lenny

Desde el mes de Enero de 2006, cuando Andreas Barth comentó abiertamente @ que el Equipo de Publicación (Release Team) concentraría su trabajo en poder realizar el lanzamiento de Etch al inicio de Diciembre, se generó una gran expectativa, tanto dentro como fuera del proyecto, donde todo el mundo estaba ya acostumbrado al conocido lema de Debian de "publicar cuando esté listo" y no en una fecha fija.

Luego de todo el movimiento en las arenas políticas y sociales del proyecto que ya hemos mencionado y a pesar del trabajo de muchas personas en labores legales, de documentación, traducción y corrección de fallos críticos, llegado Diciembre tan sólo se pudo anunciar que la versión posterior a Etch se llamará Lenny y realizar el congelamiento de Etch. Luego de lo cuál habría que esperar alrededor de dos o tres meses para terminar de corregir los fallos y realizar las demás tareas pendientes antes de publicar todo.



¿Tiempos de Turbulencia en Debian?

No todo ha sido malo

Afortunadamente, el proyecto Debian es lo suficientemente grande y fuerte como para soportar los embates de las circunstancias en contra y muchas buenas cosas se pudieron concretar también durante el último año. A continuación menciono aquellas que más recuerdo, pero seguro se me escapan muchas más:

- Participación exitosa con varios proyectos en el Google Summer of Code, varios de los cuales consiguieron mejorar aspectos claves como el tiempo de arranque del sistema y la infraestructura de Internacionalización (i18n) y Localización (L10n).
- Aclaración sobre la compatibilidad de la GNU Free Documentation License (GFDL) con las Guías sobre Libertad del Software de Debian (DFSG).
- Realización de una maratón de reuniones para corregir fallos críticos o Bug Squashing Parties (BSP) durante casi todo el segundo semestre del año.
- Éxito en la realización de varias Mini-DebConfs y Mini-Confs, incluyendo la primera Colombiana ;)
- Encuentros importantes de varios equipos, como el de seguridad y el de I18n, este último realizado en Extremadura - España.
- Relativo consenso en la decisión sobre el lugar de la DebConf7, que se realizará en Edimburgo - Escocia.
- Oportuna publicación de varias actualizaciones para la actual versión estable, Sarge.
- Cambio de red para irc.debian.org de Freenode a OFTC, con relativamente poco traumatismo.
- Éxito rotundo y bien merecido del proyecto DebTags de Enrico Zini, un paso importante en términos de la usabilidad del sistema operativo.
- Avances en la traducción de las descripciones de paquetes a través de herramientas que facilitan este proceso.
- Respaldo de la industria al proyecto al conocerse el soporte oficial de HP para Debian en sus líneas más importantes de servidores.

Lo que depara el 2007.

Mi esfera de cristal está un poco nublada por el lado oscuro de La Fuerza, pero alcanzo a percibir lo siguiente:

- La publicación de Etch en el primer trimestre del 2007.
- La realización de la DebConf7 en Edimburgo como un escenario propicio para darle vuelta a la página de Dunc Tank y refrescar el proyecto.
- Elección de Venezuela como sede de la DebConf8, y apoyo de Colombia en todo lo que esté a nuestro alcance.
- Consolidación y aprovechamiento de la nueva infraestructura de traducciones para llegar donde ningún otro sistema operativo ha llegado jamás.
- Avance en aspectos claves de usabilidad, continuando el trabajo de las etiquetas de DebTags, el Instalador Gráfico y la traducción de descripciones de paquetes.



Finalmente, soy un usuario Debian desde el 2003, pero sólo desde el 2005 he seguido de cerca el funcionamiento interno del proyecto y me he involucrado en el mantenimiento de paquetes y el fomento a la contribución al proyecto en Colombia, así que sólo conozco la historia previa a estas fechas a través de documentos como debian-history y los archivos de las listas de correo, por los que sé que durante la vida del proyecto se han presentado muchos momentos coyunturales, que a pesar de haber sido muy duros y controversiales, también han llevado a la maduración de la organización y al fortalecimiento de su comunidad, que es una de las más grandes, organizadas y exitosas de todo el movimiento de Software Libre.

Así es como me atrevo a decir que sin turbulencias esta comunidad no sería lo mismo, y que se comporta en cierta forma como una mujer, que no hay que entenderla sino quererla, de tal forma que la invitación es a seguir contribuyendo al Proyecto Debian y fortalecerlo desde las reflexiones que nos dejan los buenos y malos momentos. ■

Opinión

Corrección sobre Mambo y Joomla

Mi nombre es Andrés Felipe Vargas y como ustedes soy colombiano, además comparto con ustedes el gusto por el software libre y es trabajando en el equipo de desarrollo de Mambo CMS como hago mi contribución al software libre.

Apenas si he encontrado su revista, la he leído y debo decir que es bastante completa y una muy buena lectura, y quisiera comentar alguna impresión, la de referirse a Mambo y a Joomla como una misma herramienta, es un error común en la comunidad pensar que Mambo dejó de existir en Agosto de 2005 para convertirse en Joomla, y nada más lejos de la realidad, en defensa de Mambo además con relación a la generación de contenidos puedo decir que desde finales de 2005 hasta ahora se ha avanzado mucho, con un nuevo editor de contenidos mejorado y entre nuestra ruta de desarrollo se encuentra previsto la accesibilidad para la versión 4.7

para aprender más acerca de Mambo los invito a visitar:

- <http://www.mambo-foundation.org>

Sitio oficial de la fundación encargada de desarrollar Mambo

- <http://forum.mambo-foundation.org>

Foros oficiales de Mambo

- <http://forum.mambo-foundation.org/forumdisplay.php?f=80>

Foros en español oficiales de Mambo

- <http://source.mambo-foundation.org/>

Sitios de descarga de Mambo

- <http://source.mambo-foundation.org/content/view/81/1/>

Ruta de desarrollo de Mambo hasta la versión 5

Los felicito por su trabajo y seguire visitando su sitio web y leyendo su revista.

Gracias

Desde Venezuela

Eduardo Mendez

Estimados amigos!

Reciban ante todo un cordial saludo!

El motivo del presente es para felicitarles por el éxito y madurez que en mi criterio han alcanzado en su última publicación de Essentia Libre.

Un abrazo y que la fuerza les acompañe!

Números
Anteriores

