

Tecnología, Educación y Software Libre

Flisol 2010

Universidad de la Serena

CICULS

Ricardo Albarracín B.

rab@electrolinux.cl

<http://www.electrolinux.cl>

CHILE

29 de mayo del año 2010

Copyright (c) 2010 Ricardo Albarracín B.
e-mail: rab@electrolinux.cl
<http://www.electrolinux.cl/>

Se otorga permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre de GNU, Versión 1.2 o cualquier otra versión posterior publicada por la Free Software Foundation; sin Secciones Invariantes ni Textos de Cubierta Delantera ni Textos de Cubierta Trasera.

Una copia de la licencia está en <http://www.movimientolibre.com/licencias/gfdl.html>

1 La Tecnología y la Educación

- La brecha Digital
- Generaciones anteriores
- La cultura del Facilismo
- La tecnología sobrepasa a los usuarios
- Que podemos lograr

2 Consultas

La brecha Digital y la Educación

Las autoridades hablan permanentemente de la brecha digital, y hablan de las escuelas que peseen tecnología versus las que están más desamparadas.

La brecha Digital y la Educación

Las autoridades hablan permanentemente de la brecha digital, y hablan de las escuelas que peseen tecnología versus las que están más desamparadas.

Pero lo que no hablan y que no han entrado al parecer en razón, es que la brecha digital no se resuelve llenando a las escuelas y hogares de Chile con un computador personal y windows.

La brecha Digital y la Educación

Las autoridades hablan permanentemente de la brecha digital, y hablan de las escuelas que poseen tecnología versus las que están más desamparadas.

Pero lo que no hablan y que no han entrado al parecer en razón, es que la brecha digital no se resuelve llenando a las escuelas y hogares de Chile con un computador personal y windows.

Las escuelas que han tenido excelencia en la educación, sus alumnos no tienen un computador en sus manos las 24 horas del día, el cambio se ha producido en mejorar los procesos cognitivos y han entregado una mayor calidad educativa a sus alumnos, lo que ha llevado a tener una mejor recepción del conocimiento.

La brecha Digital y la Educación

Las autoridades hablan permanentemente de la brecha digital, y hablan de las escuelas que pesen tecnología versus las que están más desamparadas.

Pero lo que no hablan y que no han entrado al parecer en razón, es que la brecha digital no se resuelve llenando a las escuelas y hogares de Chile con un computador personal y windows.

Las escuelas que han tenido excelencia en la educación, sus alumnos no tienen un computador en sus manos las 24 horas del día, el cambio se ha producido en mejorar los procesos cognitivos y han entregado una mayor calidad educativa a sus alumnos, lo que ha llevado a tener una mejor recepción del conocimiento.

Los países que son desarrollados y que han tenido un crecimiento explosivo desde hace algunos años, tal como China, lo primero que han hecho es cambiar la educación en sus niños, esto ha sido el principal motor que ha permitido tener ese crecimiento.

Generaciones anteriores

Cuando los computadores no eran lo que hoy son y se requería bastante esfuerzo tanto económico, como de tiempo para su uso, los procesos cognitivos de los niños de la época eran más profundos.

Generaciones anteriores

Cuando los computadores no eran lo que hoy son y se requería bastante esfuerzo tanto económico, como de tiempo para su uso, los procesos cognitivos de los niños de la época eran más profundos.

Eso implicó que se adquirieran métodos distintos y como resultado de ello, salieron generaciones que se preocuparon de *saber como operan las cosas por dentro*.

Generaciones anteriores

Cuando los computadores no eran lo que hoy son y se requería bastante esfuerzo tanto económico, como de tiempo para su uso, los procesos cognitivos de los niños de la época eran más profundos.

Eso implicó que se adquirieran métodos distintos y como resultado de ello, salieron generaciones que se preocuparon de *saber como operan las cosas por dentro*.

Este detalle es muy importante para transformar a un país, ya que da una base importante para que las generaciones venideras tengan las ganas de *crear y desarrollar* cosas concretas, unas exitosas y otras no tanto.

Generaciones anteriores

Cuando los computadores no eran lo que hoy son y se requería bastante esfuerzo tanto económico, como de tiempo para su uso, los procesos cognitivos de los niños de la época eran más profundos.

Eso implicó que se adquirieran métodos distintos y como resultado de ello, salieron generaciones que se preocuparon de *saber como operan las cosas por dentro*.

Este detalle es muy importante para transformar a un país, ya que da una base importante para que las generaciones venideras tengas las ganas de *crear y desarrollar* cosas concretas, unas exitosas y otras no tanto.

Otro detalle que es importante enseñar a los jóvenes, es que deben tener en cuenta que el **fracaso es parte del aprendizaje**, ya que las personas que fracasan y se vuelven a levantar, les crea el **temple necesario** para sobrellevar de mejor forma el proceso de crear tecnología.

La cultura del Facilismo

El facilismo se define como la cultura de obtener todo en forma fácil y sin esfuerzo, el tener dinero sin trabajar por él y como una consecuencia de ello es el disponer de las cosas mejores que nos depara esta vida.

La cultura del Facilismo

El facilismo se define como la cultura de obtener todo en forma fácil y sin esfuerzo, el tener dinero sin trabajar por él y como una consecuencia de ello es el disponer de las cosas mejores que nos depara esta vida.

Este concepto se creó básicamente después de los cambios de la *economía de mercado* en que en la mayoría de las cosas, priman los costos sobre la calidad de los productos, el vender fácil y esto trae sus importantes consecuencias a la sociedad.

La cultura del Facilismo

El facilismo se define como la cultura de obtener todo en forma fácil y sin esfuerzo, el tener dinero sin trabajar por él y como una consecuencia de ello es el disponer de las cosas mejores que nos depara esta vida.

Este concepto se creó básicamente después de los cambios de la *economía de mercado* en que en la mayoría de las cosas, priman los costos sobre la calidad de los productos, el vender fácil y esto trae sus importantes consecuencias a la sociedad.

Quiero que entiendan algo...

La cultura del Facilismo

El facilismo se define como la cultura de obtener todo en forma fácil y sin esfuerzo, el tener dinero sin trabajar por él y como una consecuencia de ello es el disponer de las cosas mejores que nos depara esta vida.

Este concepto se creó básicamente después de los cambios de la *economía de mercado* en que en la mayoría de las cosas, priman los costos sobre la calidad de los productos, el vender fácil y esto trae sus importantes consecuencias a la sociedad.

Quiero que entiendan algo...

Esto no es real

La cultura del Facilismo

El facilismo se define como la cultura de obtener todo en forma fácil y sin esfuerzo, el tener dinero sin trabajar por él y como una consecuencia de ello es el disponer de las cosas mejores que nos depara esta vida.

Este concepto se creó básicamente después de los cambios de la *economía de mercado* en que en la mayoría de las cosas, priman los costos sobre la calidad de los productos, el vender fácil y esto trae sus importantes consecuencias a la sociedad.

Quiero que entiendan algo...

Esto no es real es una Mentira!

La cultura del Facilismo

El facilismo se define como la cultura de obtener todo en forma fácil y sin esfuerzo, el tener dinero sin trabajar por él y como una consecuencia de ello es el disponer de las cosas mejores que nos depara esta vida.

Este concepto se creó básicamente después de los cambios de la *economía de mercado* en que en la mayoría de las cosas, priman los costos sobre la calidad de los productos, el vender fácil y esto trae sus importantes consecuencias a la sociedad.

Quiero que entiendan algo...

Esto no es real es una Mentira!

Afortunadamente, estamos cambiando a una **sociedad del conocimiento**, en donde es muy importante adquirir *el conocimiento y transferirlo* y uno de los motores de esto es el Software Libre y Abierto, el **OpenSource**.

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios,

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?,

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?, es cuando creamos,

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?, es cuando creamos, cuando inventamos,

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?, es cuando creamos, cuando inventamos, cuando somos capaces de llevar a cabo una idea,

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?, es cuando creamos, cuando inventamos, cuando somos capaces de llevar a cabo una idea, cuando concretamos

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook, Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?, es cuando creamos, cuando inventamos, cuando somos capaces de llevar a cabo una idea, cuando concretamos y para ello es fundamental el disponer de conocimientos para transferirlos.

La tecnología sobrepasa al usuario promedio

Hoy en nuestra sociedad es **cool**, tener LCD-TV, Sistemas de Audio Digitales, teléfono celulares con multiples funciones, MP3, MP4, iPod, PC's con multiples core, aún cuando la mayoría de los usuarios, **no saben siquiera usarlos**.

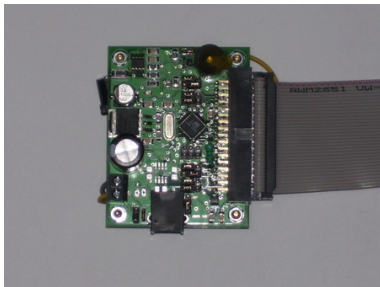
El usar el computador sólo para **chatear**, entrar en redes sociales tales como **facebook**, **Twitter** y otras tantas o disponer de los últimos **video juegos**, no nos convierte en una **sociedad del conocimiento**, sólo usamos la tecnología para el entretenimiento en el mejor de los casos o para simplemente perder el tiempo, *pero no hemos ganado nada en este proceso*.

Cuando ganamos?, es cuando creamos, cuando inventamos, cuando somos capaces de llevar a cabo una idea, cuando concretamos y para ello es fundamental el disponer de conocimientos para transferirlos.

Esto es lo que hace el Software Libre.

Que podemos lograr

Lo que podemos lograr con Software Libre, en realizar desarrollos completos de sistema de control e instrumentación.



Consultas o inquietudes?

Consultas o inquietudes?

Agradecimientos a la **Universidad de la Serena**, en especial a **CICULS** por su invitación y al grupo de usuarios Linux de la Serena.

Flisol-2010 **Serena**
29 de Mayo del 2010