manera relativamente fácil una idea a través de una interfaz gráfica, las cosas cambiaron drásticamente. Hoy, a pesar de prohibiciones y amenazas de las grandes compañías acerca de la piratería o la copia de programas y materiales, el usuario tiene mas cerca la posibilidad de realizar una idea propia sin tener conocimientos hiper especializados acerca de gráficos o sonido, o de copiar una obra de manera digital , preservando integra la calidad de la misma o comprimirla a formatos ligeros con una perdida minina de calidad.

Con la masificación del uso de la tecnología digital e Internet, surgieron nuevas posibilidades de entender de las obras y los derechos que estas contienen en beneficio de quienes las usan y las comparten. Mientras que la vieja formula de la marca registrada o copyright de derechos sigue siendo el paradigma de la industria, en el mundo de los ciudadanos digitales han surgido nuevas ideas e instancias para conceptualizar las obras y los derechos de uso que las definen. Permitiendo el uso de manera fluida de los contenidos sin temor a ser perseguido o sancionado por alguna instancia legal.

Ante el uso del copyright surgió el concepto del copyleft, (Richard Stallman 1985) concepto que se opone radicalmente al uso restringido de materiales, creados con programas cuyo código es abierto y modificable. permitiéndole al usuario tener una licencia de su obra, y que al mismo tiempo preserva la autoría del programa u obra. Para darle sentido al concepto del copyleft, se creo la licencia GNU/GPL (General Public Licence) que permite licenciar obras de la forma anteriormente descrita, de manera legal y publica. La licencia GNU/GPL representa para el software libre una base conceptual y legal que permitiría la posterior difusión de cientos de obras y programas que beneficiaran a comunidades enteras de usuarios.

La licencia GNU / GPL, permite usar, modificar y redistribuir un contenido o código determinado, sea que se trate de una canción creada por nosotros o una pieza de código que hecha a andar un programa de computadora.

Años después El profesor de Harvard Lawrence Lessig, creo un concepto concepto de licencia libre llamado Creative Commons, este a diferencia de la licencia GNU/GPL contiene ciertos matices, es decir, si usamos esta licencia podremos determinar si queremos que nuestra obra permita obras derivadas, si permitimos que la modifiquen o que tenga un uso comercial. Sin embargo en la base siempre permitiremos que nuestra obra sea compartida en otros espacios mediáticos o públicos citando la fuente o la autoría de donde proviene. La aportación de esta licencia al entorno del conocimiento compartido es, justamente, esta serie de matices que nos permiten decidir, dependiendo de la obra y los contextos, la manera en la que queremos que nuestra obra se de a conocer

Por ultimo existe la licencia de dominio publico. Esta figura ya existía antes de la era del conocimiento digital y permitía que los derechos de autor de una obra caducaran en un plazo regular de 20 o 40 años. Sin embargo gracias a al presión de empresas mediáticas que generaron iconos culturales que han perdurado en el tiempo se realizaron movimientos legales en diversos países para impedir la caducidad de los derechos de una obra, extendiéndose plazos automáticos de 20 años, que permiten la continuidad de la explotación de una marca o icono cultural comercial, impidiendo así que llegue a ser considerada como del dominio publico, es decir de algo que todos conocemos y vemos reproducido en nuestra cotidianidad cultural. Sin embargo, la licencia de dominio publico también volvió a adquirir notoriedad con el surgimiento de la era digital y es reivindicada por muchas personas y comunidades alrededor del mundo para dar a conocer materiales que han pasado a formar parte de la cultura general universal, como por ejemplo libros clásicos o música popular. Ademas ahora también artistas de diferentes ramas o desarrolladores de programas dan a conocer sus obras bajo licencia de dominio publico, permitiendo su libre circulación en al red sin implicar un pago de derechos a un particular.

A este escenario alterno al copyright y a todas sus variantes se le conoce como el mundo de las licencias libres y es en estos momentos, una alternativa real a los intereses privados de la empresas frente al poder de los ciudadanos en el mundo que pretenden compartir sus aportaciones, a nivel profesional o amateur de sus practicas y creaciones en el mundo del conocimiento digital en el que ahora nos desenvolvemos. Estas licencias, nos permiten escribir, crear o configurar materiales que queremos compartir con los demás y generar comunidades de usuarios o desarrolladores que trabajan con pasión para conseguir algún objetivo en particular.

Por ultimo solo cabria agregar que gracias a las posibilidades de la tecnología digital, ahora los artistas y desarrolladores pueden hacer copias de sus obras por ellos mismos y hacerlas llegar de manera directa a los usuarios o consumidores, de manera gratuita o cobrando por ellos, esto a permitido una nueva serie de relaciones entre el publico y la obra que son mas directas y sin elevados costos de intermediación o distribución, seguramente ya habrás escuchado que una amplia gama de artistas reconocidos a nivel mundial ahora venden ell@s mism@s sus canciones o fotografías en sus propias paginas web o de manera directa en sus presentaciones, permitiéndole al usuario acceder de primera mano a la obra y utilizando licencias libres para ampliar su difusión. Con lo que aportan al entorno publico de la cultura y los consumidores se encuentran mas cerca de saber que su artista favorito el beneficiado de manera directa de su apoyo presencial y monetario.

TEXTOS BÁSICOS DE LA CARTA DEL CÓDIGO ABIERTO

>>> PRÁCTICAS COLECTIVAS Y COMUNITARIAS CON SOFTWARE LIBRE <<<

Los valores que el software propietario y los defensores de los derechos de autor promueven están ligados a un sentido de lucro e individualidad frente a la postura de bien común y conocimiento compartido que se promueve con el uso del software libre. Estos valores deberán ser traducidos en prácticas en las que se puedan ejercer o impulsar los objetivos previstos. En el caso del software libre se trata de crear comunidades activas de desarrolladores y usuarios que se organizan de la manera mas horizontal posible para trabajar en los diversos aspectos que sus proyectos deban cubrir.

Para el software libre lo que cuenta es un proceso en el que, de manera colectiva, se construye una fuerza e identidad común alrededor de un proyecto o causa. Regularmente se conforman grupos de trabajo que son abiertos y que se organizan a través de espacios presenciales o virtuales, tales como encuentros, conferencias, laboratorios de trabajo y grupos de soporte técnico, chats o sistemas de edición colectiva de contenidos. En fechas y espacios previamente convenidos, los diversos grupos de trabajo se reúnen para revisar y articular sus avances y dar a conocer al público versiones de prueba (Beta) de un programa o causa, así promueven un periodo de entrada de opiniones sobre los aciertos y errores basados en la versión de prueba, con lo que se pule el trabajo defectuoso o se agregan correcciones a los errores encontrados por usuarios y desarrolladores, de esta manera el producto final es una obra colectiva que ha contado con la participación de cientos de personas a través de métodos lo mas democráticos y eficaces posibles. El resultado final es una obra colectiva que se parece mas a la construcción de un conocimiento que promueve un bien común y publico, que a la obra o iniciativa aislada de un programador artista o empresa que solo se consulta a si misma en el desarrollo y trabaja solo para satisfacer sus intereses.

En los desarrollos de software libre intervienen actores diversos, desarrolladores y usuarios, proyectos de programación de distribuciones Linux, instancias académicas, culturales y gubernamentales, servidores y proveedores de servicios de Internet y en algunos casos, empresas que se encuentran cercanas o que cuentan con departamentos que atienden este tipo de proyectos.

El software libre abre una puerta certera y ágil hacia la democratización de la participación en los medios digitales, promueve la difusión y la practica de un conocimiento común, y realza la importancia de la practica colectiva en la construcción de objetivos propios, estas practicas se manifiestan en la pantalla de los usuarios al descargar y utilizar programas en Linux y se expanden hasta las campañas globales de cientos de instancias y usuarios en favor del derecho al acceso a la información en internet, a la protección de sus datos y al uso de tecnologías libres.

Existen analogías en torno a los valores que se practican en el mundo del software libre y entre a movimientos sociales democratizadores de la participación social, de promoción y defensa de los derechos humanos, del uso y protección común de los recursos naturales o contra la desigualdad social. También se hacen analogías con las practicas comunitarias ancestrales de los pueblos originarios en los que se promueve el respeto a los recursos planetarios como parte de un ente vivo y se habla del flujo positivo de la energía electromagnética y eléctrica como un bien común. Incluso proyectos importantes de software libre en el mundo toman nombres que evocan practicas ancestrales de la comunalidad humana y que aluden a la fraternidad y a la igualdad. Todo esto es correcto, mas sin embargo, es particular en sus limites y dimensiones, de tal manera que no es posible reducir la complejidad del mundo del software libre, como tampoco los de las diversas causas que originan las luchas y movimientos, a una sola ideología, o practica exenta de contradicciones, también el software libre tiene sus limitantes.

Recordemos que las libertades promovidas por el código de ética del software libre y el uso de las licencias libres, incluyen la posibilidad de comercializar los productos o de recibir un beneficio a cambio del producto que se esta poniendo a disposición. Regularmente los proyectos de Linux y software libre promueven las donaciones o un costo pequeño al momento de descargar un programa, También existen empresas grandes en el mundo del software libre que sobreviven del soporte técnico o del desarrollo de programas específicos para sus clientes , impulsan y generan espacios y convenios con otras empresas o entidades gubernamentales para difundir y vender sus conceptos y productos, es decir comercializan su trabajo. La diferencia fundamental cuando pagamos un programa libre es que lo que pagamos o donamos es para la sobre vivencia de los proyectos, comunidades o de los desarrolladores, no pagamos por los derechos o restricciones legales de uso como sucede con. el software privativo.

Richard Stallman afirma en sus múltiples conferencias que el software libre tiene algo de comunista por los valores sociales que defiende, tiene algo de anarquista cuando se opone de manera fehaciente a los valores del capitalismo, pero también tiene algo de capitalista al promover un mercado alterno de programas y servicios cuya diferencia se encuentra en el código ético, social y humano que sus practicas promueven.

DEMOCRATIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN

>>> ROSA LUXEMBURG STIFTUNG \\ RLS OFICINA REGIONAL MÉXICO <<<

La RLS en su Oficina Regional para México, Centroamérica y el Caribe, implementa el uso de software libre (o código abierto) en su apuesta por la democratización de la información y del conocimiento; ha promovido el intercambio de trabajo y experiencias instancias, colectivos y actores sociales que utilizan este tipo de herramientas, realizando una amplia serie de actividades para promover el uso del software libre como alternativa en las prácticas sociales, que abordan el conocimiento y el uso de la tecnología desde una perspectiva emancipadora. En el marco del ciclo "Democratización de la Participación" que organiza esta oficina de la RLS,

>>>>>>>>>>>>>>> **continua atrás**

CÓDIGO ABIERTO

EXPERIENCIAS EMANCIPATORIAS USANDO SOFTWARE LIBRE

codigoabierto.saltoscuanticos.org

ROSA LUXEMBURG STIFTUNG

TEXTOS BÁSICOS DE LA CARTA DEL CÓDIGO ABIERTO

>>>>>>>>>> INTRODUCCIÓN <<<<<<<<<<

EL SOFTWARE LIBRE ES PARA TODOS.

Estés en Windows o en Mac no hay razón para no probar la gran variedad de programas de software libre que se encuentran en la red de manera gratuita. Sus comunidades de desarrollo proporcionan ayuda y soporte para todos los programas y su instalación y uso es fácil y accesible a todos, sin mencionar que son gratuitos y con esto ahorraras muchas horas de búsqueda y riesgos en sitios poco confiables. El software libre promueve una manera distinta de comprender las capacidades del conocimiento humano y nos compromete a a trabajar de una manera que favorezca a al comunidad de usuarios y receptores de la información que queremos compartir. Hoy mismo puedes a probar los programas que se encuentran disponibles y comenzar un proceso de migración hacia Linux y el software libre.

LOS PRINCIPIOS DEL SOFTWARE LIBRE.

Las 4 libertades del software libre son una referencia de la que podemos partir para comprender que es lo que inspira a cientos de personas a utilizar y actuar bajo la filosofía del software libre. Las 4 libertades son:

>>>>>>>>>>>>>>>> **0:** La libertad de utilizar el programa con cualquier propósito.//

>> **1:** La libertad de estudiar el programa y modificarlo adaptándolo a tus necesidades.

>>>>>>>>>>>> **2:** La libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.

>>>>>>>> **3:** La libertad de mejorar el programa y hacer publicas esas mejoras hacia los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Estos principios han sido respaldados ampliamente por miles de personas alrededor del mundo y los beneficios de trabajar y distribuir software libre se han extendido hacia los países menos favorecidos en cuanto a a opciones tecnológicas propias. Gobiernos y entidades publicas de diversos países han adoptado el uso y la practica de estos principios filosóficos al adoptar el uso de programas y políticas publicas que respaldan los derechos de los usuarios y d e los desarrolladores de programas en Linux y software libre.

EL MOVIMIENTO DEL SOFTWARE LIBRE.

Es cierto que cientos de activistas tecnológicos sociales, políticos y de medios alternativos o de aprendizaje popular, han participado en la extensión y el uso del software libre en los ultimos años. Los diversos movimientos de defensa de los derechos de los usuarios de Internet, de la privacidad y el respeto de los datos de los usuarios, de la difusión de practicas comunitarias y horizontales, así como de la implementación de políticas publicas en universidades y gobiernos han sido los principales promotores de la expansión actual del software libre frente a las políticas de las grandes empresas tecnológicas. Estas luchas no han sido fáciles y también se han perdido batallas importantes, sin embargo actualmente, los usuarios de Internet han desarrollado una comprensión muy amplia de sus libertades en la red y esta tendencia empuja con mucha fuerza a la perspectiva contraria y empodera las iniciativas tecnológicas y sociales que convergen en la web.

TEXTOS BÁSICOS DE LA CARTA DEL CÓDIGO ABIERTO

>>>> DERECHOS QUE TENEMOS CUANDO USAMOS INTERNET <<<<

En el uso de las tecnologías de la información también se discuten derechos, obligaciones, reglas de uso y cuestiones legales que implican tanto a usuarios como a proveedores de servicios. Es decir que hay un un mundo establecido y regulado que se encuentra permanentemente en transformación, en donde existen intereses y posturas complejas, en donde hay fuerzas que empujan de un lado y de otro, en favor de sus expectativas.

La tendencia de quienes luchan por la democratización de los derechos en Internet en favor de los usuarios se aboca a temas como el acceso a Internet para todas y todos, la libertad de expresión y asociación, acceso al conocimiento, intercambio de aprendizaje y creación. Privacidad , vigilancia , encriptación y la gobernanza en Internet, estos temas son constantes e implican a una multiplicidad de actores sociales que van desde usuarios que pugnan por transformaciones en el terreno legal, hasta bufetes de abogados que defienden los intereses de las empresas desarrolladoras. En este punto, las 4 libertades del software libre adquieren relevancia en terrenos que van mas allá de lo filosófico y se muestran de manera real en el mundo cotidiano de los usuarios al encender su computadora.

CONTRA QUIEN O CONTRA QUE, LUCHAMOS.

En muchas ocasiones las empresas que desarrollan software privativo, intentan someter a los usuarios a una serie de reglas de uso que les obligan a cumplir con procedimientos superfluos o que van en detrimento de la privacidad de sus datos esenciales. Como por ejemplo adjudicarse la propiedad de los datos privados de los usuarios para venderlos a compañías de publicidad o proporcionárselos a instancias policiacas, o como declararse propietarios de los contenidos que los usuarios publican en sus servicios. Han sido varias ocasiones en las que las grandes compañías que producen aparatos digitales incluyen programas que se instalan sin permiso de los usuarios para espiar sus preferencias de consumo o por el contrario, cierran al usuario la posibilidad de instalar programas que no pertenezcan a la marca de la compañía que desarrolla el producto.

Este tipo de restricciones o formas de presión de las compañías hacia los usuarios a detonado movimientos, generado instancias y organizaciones que defienden los derechos de los usuarios en el Internet, estas se dedican principalmente a realizar campañas de concientizacion, recolección de firmas o acciones de presión en espacios legales o legislativos para abogar por los derechos de l@s usuari@s al acceso a la información y a disfrute de los derechos de los productos que han consumido.

En las zonas económicas desfavorecidas del mundo estos movimientos adquieren una importancia preponderante al ponerse del lado de los usuarios y consumidores que carecen de las herramientas legales y la capacidad de acción que les permita equilibrar sus deseos y necesidades ante la voracidad de las empresas proveedoras de servicios y la presión que ejercen en su búsqueda de mayores beneficios a costa de la calidad humana y económica de los usuarios y las leyes de sus respectivos países.

En este escenario social el software libre representa una alternativa de uso y disfrute de las ventajas que se obtienen de la descarga o acceso a programas que en principio son gratis y cuyo código se encuentra accesible al usuario para ser modificado, es una posibilidad de acceso a los entornos del conocimiento digital que va desde el nivel del usuario común, el/la que solo utiliza un programa para un fin concreto y llega hasta el nivel de los desarrolladores o defensores del accesos al conocimiento y la cultura que se genera a través del uso publico de la tecnología. Los fundamentos filosóficos del software libre promueven un escenario de reflexión alterno a la lógica del consumo y acercan al usuario una serie de alternativas en torno a sus derechos, como la privacidad de sus datos y al uso que le damos al conocimiento generado por la humanidad en beneficio de tod@s y no solo de unos cuantos.

La discusión acerca de los derechos en Internet adquiere con el software libre un matiz mucho mas amplio y complejo que la lógica de la propiedad de los derechos de autor. Ya que esta le restringe al usuario o consumidor final el uso del un producto por el que ya se ha pagado, le amenaza constantemente con sanciones y multas si por ejemplo, comparte el disfrute de un producto con algun amigo o vecino y le orilla a concebirse a si mismo como un posible criminal o culpable si no respeta la obra del artista o creador, como si participar de la creación de la cultura no fuera un acto colectivo del conocimiento en el que difícilmente podría estar implicada una sola persona sin necesitar de un entorno social y humano del que se nutren las ideas y el conocimiento que se deriva en un programa o una aplicación.

Por todo lo anteriormente señalado es importante conocer nuestros derechos fundamentales al usar Internet o al consumir ciertos programas y es importante valorar al software libre como un bien publico en beneficio de tod@s frente al software cuyo propósito principal es generar dinero, tal vez la próxima vez que deseemos gastar dinero por un programa en particular, nos encontremos con que existe una aplicación igualmente eficaz en alguna distribución de software libre y en lugar de dejarle nuestro dinero a una empresa que nos amenace con cientos de clausulas de uso, optemos por donarle el dinero a que pretendíamos gastar a una causa mas amable y necesaria, cuyo objetivo sea preservar nuestros derechos públicos y privados en beneficio de todos y que se encuentre compartiendo de manera abierta sus logros, incentivando causas que amplíen el acceso al conocimiento digital, hacia los lugares mas desfavorecidos del planeta. Nunca es tarde para comenzar a tomar conciencia de nuestros derechos y empezar a cambiar el entorno actual.

TEXTOS BÁSICOS DE LA CARTA DEL CÓDIGO ABIERTO

>>> MÁS ALLÁ DEL COPYRIGHT Y LA PROPIEDAD PRIVADA INTELECTUAL <<<

Las compañías globales que generan los programas de computadoras, ademas de las grandes empresas de multimedia en el mundo, suelen argumentar que las copias no autorizadas de un programa o el fenómeno de la piratería daña a los artistas y a los programadores que han creado una obra determinada y que después se comercializa en el mercado, esta afirmación no es del todo cierta, ya que en realidad son estas compañías, intermediarias entre los creadores y los usuarios finales, quienes tradicionalmente sacan la mejor parte de los beneficios de la industria mediante el control de la distribución y la publicidad de los productos, son ellas las que obtienen el mayor porcentaje de ganancia en la creación de obras culturales y son ellas las que ponen precios altos a los productos que se venden para sacar un beneficio mas grande del que perciben l@s artistas o los usuarios. Aunque estas empresas por supuesto, afirman lo contrario.

Antes solían aplicarse normas de regulación de la propiedad de una obra que ademas de ser estrictas, eran mucho mas fáciles de seguir, debido a no era tan sencillo y barato para un usuario copiar un disco de acetato o una cinta de película, mucho menos realizar la grabación de una canción o armar una maqueta para un diseño gráfico. Con el advenimiento de la tecnología digital, con costos accesibles y una calidad de producción muy alta, ademas de la síntesis de muchos conocimientos a través de programas de computadora que emulan o diseñan de

MOVIMIENTOS Y LUCHAS EN FAVOR DE LA DEMOCRATIZACIÓN DE LOS MEDIOS.

Activistas, colectivos y organizaciones de todo el mundo adoptan fácilmente el uso del software libre, porque este promueve, a través de sus código ético una visión democrática y emancipadora de las perspectivas sociales en las que estos enfocan sus esfuerzos. En espacios en donde se busca la democratización de la participación, el acceso y el respeto a los derechos humanos fundamentales, incluyendo el acceso al conocimiento y a las herramientas tecnológicas y en espacios en donde se esta en búsqueda de procesos de participación colectivos y comunitarios de manera horizontal, el software libre se muestra como una herramienta amigable, ética en metodologías y congruente con un discurso de carácter social. Muchos iniciamos nuestro camino usando Linux, cuando nos dimos cuenta de que valía la pena intentar la practica de nuevas relaciones sociales y tecnológicas entre nosotros y nuestras computadoras, como habíamos estado intentando nuevas practicas y transformaciones en el entorno social y cultural en los que enfocábamos nuestros esfuerzos organizativos.

En la actualidad es comun ver a activistas jóvenes y no tan jóvenes corriendo sus computadoras con sistemas operativos libres, organizaciones sociales grandes y pequeñas, formales e informales también implementan el uso de la ofimática con programas libres, medios educativos y alternativos también usan distribuciones o programas con los que trabajan cotidianamente en sus aulas o en la creación de materiales multimedia, por ultimo, artistas y desarrolladores de programas en todo el mundo usan el código abierto para generar obras artísticas o experimentos tecnológicos de vanguardia.

TAMBIÉN CAMBIAMOS AL MUNDO CUANDO USAMOS SOFTWARE LIBRE.

Nuestras luchas y movimientos requieren de entornos mas seguros y eficaces en la protección de los las activistas y luchadores sociales, Siendo la información parte fundamental de esos fines, es necesario contar con entornos mas seguros en cuanto a la privacidad y el intercambio de nuestra información. También es importante la seguridad en las paginas web de las organizaciones o de las campañas especificas que estas están realizando, haceltas menos vulnerables a los ataques cibernéticos y al robo de la información que en ellas se encuentre. También es necesario defender el derecho a la libertad de expresión mantenido al aire la información que queremos que se conozca y luchar contra la censura de los contenidos y las ideas en la red, muchas veces mantener la voz de un actor particular en momentos álgidos de un movimiento se vuelve fundamental para la lucha que se esta llevando a cabo. Por todo lo anterior es fundamental comprender la importancia tactica y política que conlleva el apoyo a los diversos proyectos que promueven programas y dinámicas organizativas que implementan la practica de la filosofía del software libre.

D:\DIRECTORIO

Rosa Luxemburg Stiftung - RLS
Oficina Regional México
http://www.rosalux.org.mx/

Torge Löding
Director Oficina Regional México

Tannia Falconer
Coordinadora de Proyectos en México

C:\CRÉDITOS

Contenidos: **Núcleo Saltos Cuánticos**
Sergio Soto, Laura Ugalde, Laura Reyes, Edgar Moreno
http://codigoabierto.saltoscuanticos.org/

Diseño: **Tiponautas - México**
http://tiponautas.blogspot.com/

L:\LOGOTIPOS

ROSA LUXEMBURG STIFTUNG

tiponautas

saltoscuanticos.org

Mapa conceptual del SOFTWARE LIBRE

COMPARTIR ES BUENO
Norma ética propagada por la comunidad del software libre en el mundo frente a las amenazas de grandes empresas a los usuarios del software y contenidos privativos

TRABAJO COLABORATIVO
Para desarrollar un conocimiento común, que se ve reflejado en las funcionalidades, códigos y programas que desarrollan cientos de personas al mismo tiempo para darles forma

FILOSOFIA
El software libre es una práctica socio-tecnológica que implica principios, propuestas y debates de una comunidad global que lo practica.

4 LIBERTADES
De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software:

LIBERTAD 0: USO
La libertad de usar el programa, con cualquier propósito (libertad 0)

LIBERTAD 1: ESTUDIO Y MODIFICACIÓN
La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición previa para esto.

LIBERTAD 2: DISTRIBUCIÓN
La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2).

LIBERTAD 3: MEJORAMIENTO Y DIVULGACION
La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. (libertad 3). El acceso al código fuente es un requisito previo para esto."

SOFTWARE LIBRE

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

http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html

POLÍTICAS PÚBLICAS EN LA ESFERA DEL CONOCIMIENTO
Implementación del software libre en diversos espacios de desarrollo social como bibliotecas, sedes administrativas, universidades, sistemas enteros para gobiernos locales como en España o de gobiernos nacionales como en los casos de Bolivia y Brasil

PRACTICAS SOCIALES Y COLECTIVAS
El acceso a la educación y el conocimiento como derecho humano

COMO INTRODUCIRNOS EN EL USO DEL SOFTWARE LIBRE

CONVERGENCIA DE MEDIOS
La práctica de espacios comunes en donde se discutieran temas y estrategias relacionadas con el entorno de la comunicación. En estos espacios se generan los intercambios de experiencias y conocimiento, necesarios para coordinarse y realizar un avance conjunto en las luchas y demandas de los sectores que requieren de este ejercicio de difusión y comunicación.

USO Y LICENCIAS
El software libre pone en cuestión los aspectos privados del conocimiento, como el uso del software privativo y la legalidad que lo sustenta.

PUBLICACION EN LINEA
Permite que de manera individual o colectiva, a través de un sitio web, blog o red social, se den a conocer las ideas, manifiestos, posicionamientos y análisis de los diversos sectores de los movimientos sociales para lograr victorias y avances importantes en sus objetivos.

GNU - GPL
Licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de los 80, orientada a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. La GNU GPL (General Public License o licencia pública general) declara que el software cubierto por esta licencia es software libre y lo proteger contra intentos de apropiación que restrinjan las libertades de los usuarios.

COPY LEFT
Grupo de licencias que garantiza el uso, modificación y redistribución, particularmente de software, y las versiones derivadas del mismo. Dependiendo de los deseos del autor, se permite el uso comercial de dichos trabajos y en otras ocasiones no. Este término fue acuñado por Richard Stallman en contraposición al "Copyright" y es la base de las licencias GNU GPL, aunque actualmente es posible utilizarla para proteger una amplia gama de obras artísticas y literarias, entre otras.

CREATIVE COMMONS
Creada por Lawrence Lessig, profesor de derecho en Harvard y autor del libro "Cultura Libre", diseñada como alternativa al esquema "Todos los derechos reservados" otorgando la opción "Algunos derechos reservados" y autorizando de antemano la reutilización sin fines de lucro de una obra intelectual a través de 6 combinaciones que reconocen la atribución, la no comercialización, licenciamiento recíproco y no derivación de obras.

creative commons

MIGRACION
Es un proceso que implica cambiar complatamente nuestro sistema operativo y las aplicaciones que usamos cotidianamente. Presenta notables beneficios como la inmunidad a los virus comunes de Windows y la disponibilidad de aplicaciones en español, y por supuesto, el lbre acceso a descargar e instalar sistemas operativos completos gratuitamente.

INSTALACION
Sistemas como Ubuntu se han vuelto muy populares por la sencillez en la instalación, la posibilidad de partición de los discos duros para compartir entre varios sistemas operativos, y la amplia disponibilidad de controladores para todo tipo de marcas y dispositivos.

SESIONES VIVAS
Incluso antes de decidir instalar un sistema operativo por completo, podemos probar sus funcionalidades y si es verdaderamente compatible con nuestro equipo. Esto ha sido resuelto exitosamente en muchos casos por las comunidades de soporte de muchos sistemas operativos.

SOPORTE TÉCNICO
Existen múltiples foros en los cuales las extensas comunidades de usuarios de software libre comparten problemas y aportan soluciones a múltiples problemas que han encarado como usuarios, existen foros, chats y tutoriales tanto con capturas de pantalla como en video, y muchas herramientas de más que impulsan el conocimiento autodidacta.

APLICACIONES PARA MULTIPLES PLATAFORMAS
Podemos probar una amplia gama de programas sobre cualquiera de los 3 sistemas operativos que con mayor frecunecia se utilizan: Windows, Macintosh y Linux

OpenOffice.org

HERRAMIENTAS Y OFIMATICA

OPEN OFFICE - Suite de ofimática,
KWORD - Procesador de Texto,
Freeming - Mapas Conceptuales
WINRAR - Descompresor de archivos
AVAST - Antivirus

WEB

MOZILLA FIREFOX
Navegador web
WORDPRESS
Manejador de contenidos
PIDGIN
Cliente de mensajería instantánea
DOWNLOADER PARA X
Gestor de Descargas

DISTRIBUCIONES
UBUNTU
DEBIAN
FEDORA
LINUX MINT
PUPPY LINUX
DYNEBOLIC

MULTIMEDIA

VLC
Reproductor multimedia con muy buen soporte de formatos
AUDACITY
Edición de audio digital multipista
A TUBE CATCHER
Conversor de formatos de video
SOUND JUICER
Conversor y extractor de formatos de audio
K3B
Grabador de Cds y Dvds
AVIDEMUX
Editor de video
ACIDRIP DVD RIPPER
extractor de videos desde Dvd

GRÁFICOS

GIMP - Editor de gráficos y fotografía
INKSCAPE - editor de gráficos vectoriales
BLENDER - modelados y gráficos 3D
DIA - generador de diagramss