



Sugar o Azúcar: Crónica de una Apropiación Anunciada que no ocurrió (aún)

Sebastián Silva

Laura Victoria Vargas

Este trabajo presenta la experiencia de dos voluntarios apasionados por el conocimiento y especialmente la definición de procesos para asegurar la calidad del software libre para niños.

Sebastian y Laura se conocieron el Día del Software Libre (SFD) 19 de Septiembre de 2009. Aquel día Sebastian presentaba la conferencia “Pedagogía del Oprimido – Software de la Liberación” mientras que Laura, escuchaba atentamente aquel mensaje liberador; era la llamada a la ética y a la acción.

Sebastian invitaba a todos a apropiarse del software libre llamado "Sugar" que sería distribuido a millones de niños en los años siguientes en los países en vías de desarrollo. Fue una llamada irresistible. Y así inició esta historia de amor que nos ha traído hasta "Sugar 0.111-libre".

Hoy, mientras educamos a nuestros dos hijos en casa con la ayuda de Software apropiado, hacemos un balance positivo de nuestros aprendizajes como equipo. Múltiples dinámicas han sido exploradas desde aquel día de Libertad, con el objetivo de identificar buenas prácticas que faciliten la comunicación y la apropiación de las tecnologías libres entre los usuarios del sistema educativo.

En 2008 Sebastian organizó los primeros voluntarios que se propusieron apoyar el despliegue de estas computadoras portátiles en Perú, reuniendo inicialmente una lista de 120 personas. El choque fue estrepitoso, pues los voluntarios no encontraron espacio en el marco de trabajo planteado entre el fabricante de las máquinas (OLPC) y el Ministerio de Educación de Perú. Las puertas a la colaboración estaban cerradas. La mayor preocupación ante esta situación, era que la imagen de sistema operativo instalada en terreno era una imagen de pruebas y estaba llena de errores y frustración para aprendices y maestros.

Así entonces, a partir de 2009 formulamos una nueva estrategia. Con los recursos que teníamos a mano y con el apoyo de Escuelas Lima y demás activistas que nos han apoyado en el camino, nos trazamos un objetivo claro: construiríamos y entregaríamos al Ministerio de Educación de Perú, una imagen de sistema operativo actualizada que mejorará la experiencia de uso del software.

Creamos un grupo de investigación y desarrollo, inventamos una marca e iniciamos nuestro viaje hacia aquella imagen. Rápidamente las lenguas nativas tomaron prioridad y así formulamos una estrategia para lograrlas; nuestro primer evento fue una Maratón de Traducción; "Miski Pachamama 2010". A orillas del lago Titicaca y con el apoyo de la sociedad civil movilizada ante el llamado del Software Libre, se logró completar el 60% de las traducciones al Quechua y al Aimara de "Sugar".

Pero las traducciones no eran suficientes. Se requería movilizar *_hackers_* de todo el mundo para responder ante el reto técnico de construir una imagen de sistema operativo actualizada y optimizada para la experiencia local peruana. Esta sería nuestra oportunidad de tener un impacto positivo y transmitir nuestro mensaje.

Convocamos a la comunidad global para Sugar Camp Lima 2011 y vino gente de varios países del mundo y también desde Puno, para colaborar en este proceso. Para ese entonces el Ministerio de Educación despertó a la necesidad de estas lenguas en la interfase de usuario y



viendo que había un trabajo ya avanzado, nos contactó para que los asesoráramos en la metodología para llevar a cabo esta traducción e incluir estas traducciones en imágenes instalables de sistema operativo, para su distribución a nivel nacional.

Desarrollaríamos una imagen de sistema operativo actualizada que incluyera un mecanismo de comunicación descentralizado para permitir que educadores, padres, niños, desarrolladores y voluntarios tuvieran un diálogo directo. Así nació la primera relación de colaboración entre los voluntarios y el Ministerio de Educación de Perú.

En 2014 el Ministerio de Educación empezó el despliegue de "Hexoquinasa" en terreno - que ellos llamaron "Sugar 9" - nuestra imagen de sistema operativo actualizada, que incluía Quechua y Aymara.

Por estos tiempos los niveles de actividad en las listas de correo de Sugar iban en declive así el ritmo de desarrollo. Sugar había llegado a planicie y no habiendo sido apropiado por ninguna comunidad excepto sus propios creadores, cayó en un estancamiento en cuanto a su evolución. A nivel global, no solamente no se hicieron mejoras, sino que se descuidó el código hasta el punto que muchas de los paquetes dependen de bibliotecas obsoletas, lo cual amenaza con sacar a Sugar de Debian y otras distribuciones.

3 años después, al menos 40,000 máquinas fueron actualizadas en terreno con Hexoquinasa.

Sugar es software libre para niños y tenemos la esperanza de que con perseverancia lograremos desembarazar a Sugar del karma que le dejó OLPC. Nuestra tarea es titánica y nos exige insistir e insistir en la eliminación del logo ícono de XO marca registrada de OLPC como ícono principal de la interfase de Sugar.

Si para romper con las prácticas que inhiben el uso de Sugar por más despliegues y fabricantes de hardware, será necesario abrir el desarrollo a un proyecto aparte (`_fork_`), esto está aún por verse. Sea como sea el final de esta historia, gracias al amor, los niños hoy ya cuentan con Sugar 0.111-libre.

Se presentan las Actas del Octavo Encuentro de Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL 2017) que se dedicó al tema de la “ciencia, datos y prácticas abiertas” y se celebró del 18 al 25 de octubre del 2017 en un espacio totalmente en línea, en ellas se integran los resúmenes, reseñas y conversaciones por IRC.

El Encuentro EDUSOL 2017 contó con el soporte tecnológico de la Comunidad de Habilidades y Aprendizaje con Tecnología | CHAT, el apoyo del proyecto Investigación Psicoeducativa, ambos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México y financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México.

Participaron seis conferencistas magistrales, 44 ponentes en 26 ponencias, pertenecientes a nueve países: Argentina, Bolivia, Brasil, Costa Rica, Colombia, Chile, España, México y Perú. En lo que respecta a los participantes y su ubicación geográfica se contó participantes de 20 países, principalmente México, Centroamérica y América del Sur, aunque se cuenta con una presencia minoritaria de países en Europa como Alemania y Polonia e incluso países de Asia.



Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas

Alejandro Miranda y Manuel Meza (coordinadores)

ENCUENTRO EDUSOL

«**CIENCIA, DATOS Y
PRÁCTICAS ABIERTAS**»

**ALEJANDRO MIRANDA
MANUEL MEZA**
COORDINADORES



Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas.

Obra arbitrada por pares académicos.

Proyecto financiado por el proyecto número 270058 del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México dentro de la convocatoria de Repositorios Institucionales.

Edición:

Germán Alejandro Miranda Díaz

© Grupo Comunidad de Habilidades y Aprendizaje con Tecnología (CHAT) de la Coordinación de Educación a Distancia (SUAYED Psicología) y el proyecto Investigación Psicoeducativa de la Unidad de Investigación Interdisciplinaria en Ciencias de la Salud y la Educación (UIICSE) ambos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FES Iztacala) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en colaboración con Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL).

Primera edición: Diciembre de 2017

© de la edición: Germán Alejandro Miranda Díaz

© de los textos: los autores

Hecho en México

ISBN versión impresa: 978-1-387-46929-1

ISBN versión digital (eBook): 978-1-387-46973-4

Edición de Textos:

José Manuel Meza Cano

Arturo Moreno Rincón

Jesús Peralta Hernández

Carlos Yefté Martínez Gómez

Diseño y Formación de Interiores:

Germán Alejandro Miranda Díaz

Las opiniones, contenidos, reseñas y conversaciones por IRC publicados en las Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas son responsabilidad exclusiva de sus autores.