



Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



La maravilla de los Joven Club

**La web móvil:
Un futuro que promete**



El futuro de Cuba es su

REVOLUCIÓN



vencerá

CUBA

¡SIEMPRE 26!

Día de la Rebelión Nacional



Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

¡Llegó el verano! y los Joven Club de Computación y Electrónica traen muchas actividades para toda la comunidad, nuevas propuestas, eventos ya conocidos y sobre todo mucha diversión sana, los detalles, los da a conocer la sección El entrevistado.

Tenemos en julio, un nuevo aniversario (el cincuenta y cinco) de los asaltos a los cuarteles Moncada y Carlos Manuel de Céspedes, y en estos días feriados (25, 26 y 27) en cada localidad, los niños podrán disfrutar de actividades y participar en concursos convocados para la ocasión.

Nuestra publicación no se ha quedado ajena a las celebraciones y propone artículos muy interesantes y prácticos, para desarrollar en estos meses, cuando muchos están de vacaciones y el tiempo libre, lo pueden dedicar a un tiempo de máquina en el Joven Club más cercano a su casa.

En la red, a través de la navegación .cu, podrá encontrar el sitio web del verano en la dirección URL: <http://verano2008.jovenclub.cu/> donde se muestra toda la información del verano 2008 en Cuba.

La inauguración oficial de este verano será el día 5 de julio y se extenderá hasta el 31 de agosto. Dedicado al aniversario 50 de la Revolución, los 80 años del nacimiento del Che y a nuestro pueblo.

Momentos importantes en este verano son: el día de los niños (20 de julio), el de la Rebelión Nacional (26 de julio) y el inicio de la Olimpiadas (8 de agosto).

Especial énfasis hace la revista, en la sección El ingenioso, diseñada esta vez, para que el lector tenga un momento de esparcimiento sano, a propósito del verano, encontrará muchos chistes y la incursión de una sopa de letras, siempre, con palabras del glosario informático.

Una invitación de nuestro colectivo a ustedes, queridos lectores es el día 4, a la Noche de los Libros, para que disfruten de la lectura y los comentarios de intelectuales y escuchen buena música. Joven Club, también estará allí, con la modalidad de Lecturas en la red.

Para nuestro próximo encuentro (en septiembre) ya contaremos con el primer año de publicación, así que estén preparados para adquirir un número especial, lleno de sorpresas y hasta un concurso, pero mientras tanto: Vive el verano 2008, con los Joven Club de Computación y Electrónica.

El vocero

- 4 El CICT celebra el Día Mundial del Medio Ambiente
Válida experiencia en San Felipe
- 5 Evento provincial de Círculos de Interés
Infocomunidad 2008 y Clase Creadora en Camagüey
De fiesta los que saben querer
- 6 Taller de Informática "Un primer paso hacia el Software libre"
- 7 Una estrella que brilla con luz propia
Jovenes cubanos en una cita con la historia
- 8 Un impulso al comercio electrónico en Cuba
Actividad por cierre de periodo de instrucción
- 9 2do Simposio "Informática y Comunidad"

El escritorio

- 11 Autorun.inf. Un peligro potencial
- 14 El libro electrónico multimedia
- 17 La web móvil: Un futuro que promete
- 20 Actualidad vs calidad en formato VCD
- 22 "Fluency in English", una opción de apoyo para profesores de inglés
- 26 La maravilla de los Joven Club
- 28 Java: Una introducción a la programación. SEGUNDA PARTE

El laboratorio

- 33 InfraRecorder
- 34 Control de las Actividades de la Revolución Energética
- 35 Mi María
- 36 Teleport Pro v1.54

El entrevistado

- 38 Evelyn Rodríguez Martínez

El taller

- 40 Indicador de línea telefónica libre
- 42 Alarma para casas
- 43 Conectores para PC

El foro

- 48 Preguntas y respuestas

El consejero

- 50 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 56 Mar desnudo: Revista de Arte y Literatura
Sitio web de la Unión Nacional de Historiadores de Cuba
CubaSí.cu
- 57 Portal energético educativo
Cubarte. Portal de la Cultura Cubana
Portal del ciudadano
- 58 CEDESOFTEC
Sitio Web Oficial de la Municipalidad de Jagüey Grande
Telecubanacán
- 59 El Economista de Cuba
Educatu
SOFTEL-Soluciones Informáticas

El ingenioso

- 61 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



El CICT celebra el Día Mundial del Medio Ambiente



Sonia González Valdés

sonia07019@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación



Antonio Pino Borrego

tony16021@hab.jovenclub.cu

Joven Club Quivicán 2



“¡Deje el Hábito! Hacia una economía baja en Carbono”, este es el lema que esgrime el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA). Esta celebración anual se centra en las soluciones y

oportunidades para los países, las compañías y comunidades para “Dejar el hábito” y eliminar el uso del carbón en sus economías y estilos de vida, se pretende despertar nuestra conciencia ecológica para que hagamos algo para reducir las emisiones de carbono.

El Centro de Información Científico Técnica de los Joven Club de Computación y Electrónica e instructores de los mismos se unieron a esta celebración el día 5 de Junio del 2008 en el Palacio de Computación de Cienfuegos, con la participación de alumnos de 5to y 6to grado de la escuela primaria Juan Suárez del Villar. Se debatieron temas relacionados con la protección y cuidado del medio ambiente, y se realizó la premiación del concurso "Cuidemos el Medio Ambiente" donde se presentaron un total de 27 trabajos, en las categorías de dibujo, poesía, cuento y caricatura, resultando ganadores los siguientes estudiantes:

- 1- Diana Laura González Martínez con el cuento "La historia de un río contaminado".
- 2- Arcenio Alonso Perecen en la categoría dibujo.
- 3- Jorge Martínez Alberieth en la categoría de caricatura.

Es por ello que es deber de todos contribuir a la protección del agua, la atmósfera, la conservación del suelo, la flora, la fauna y todo el rico potencial de la naturaleza. Es este el llamado actual a preservar el clima que no es más que preservar la vida.

Válida experiencia en San Felipe



Una nueva experiencia nacional en el campo de la Informática tuvo lugar en San Felipe – municipio Quivicán. El Video Club Juvenil de esta localidad se convirtió en la sede de una recreación sana a través de la

computación y el video arte.

Se trata de llevar esa novedosa técnica a los Consejos Populares donde no existe Joven Club de Computación y Electrónica; de esa manera, principalmente niños y jóvenes tuvieron a su disposición dos computadoras, traídas de las instalaciones del centro urbano quivicanero donde los niños se divirtieron con juegos infantiles y didácticos.

El hecho fue presenciado por Raúl Van Troy Navarro, Director Nacional de los Joven Club y Magda Brito su homóloga en la provincia Habana. El encuentro fue más allá de las expectativas las cuales abarcaron actividades relacionadas con el video arte. Se incluyó interpretación musical, danzarias con títeres y deportivas.

Por otra parte, las artes plásticas estuvieron presente por medio de dos experiencias, una de la capitalina de origen Bautense Lucinda D'Toste y la otra del creador sanfelipeño Walter Suárez.

Los directivos presentes sugirieron repetir la actividad con un número mayor de computadoras, para que de esta forma, pudieran una mayor cantidad de niños, disfrutar de esta experiencia de diversión sana y enriquecedora del espíritu.

Esta que se inició en Quivicán por iniciativa del Director Nacional puede llevarse a otros territorios del país donde no cuenten con Joven Club de Computación y Electrónica, pues somos, la computadora de la familia cubana.



Evento provincial de Círculos de Interés



Nancy Stuart Moré

metodologo2@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos



Se celebró en la Provincia de Cienfuegos el pasado 29 de mayo de 2008, el evento Provincial de Círculos de Interés en el Palacio de Pioneros con la participación de cinco municipios de la provincia, Rodas, Aguada,

Cruces, Palmira y Cienfuegos.

Dicho evento se realizó con el objetivo de propiciar un espacio para los niños vinculados a la informática donde se intercambien experiencias, además de formar intereses vocacionales enfocados en la informática, las comunicaciones y las nuevas tecnologías, fomentando la capacitación y seguimiento de los niños talentos en ésta área.

Se presentaron 10 trabajos, de los cuales 6 pertenecientes a la enseñanza primaria y 4 a la enseñanza secundaria. Se premiaron 2 trabajos por enseñanza, un primer lugar y una mención.

En la enseñanza primaria obtuvo el primer lugar el Círculo de Interés del Joven Club de Computación y Electrónica Cienfuegos VIII (Junco Sur) y mención el Círculo de Interés Cienfuegos IX Paraíso.

Enseñanza secundaria el primer lugar el Círculo de Interés del Joven Club de Computación y Electrónica Rodas I y Mención el Círculo de Interés Cienfuegos III (5 de Septiembre)

El Joven Club de Computación y Electrónica Cienfuegos 5, fue reconocido como el más destacado en el trabajo con los Círculos de Interés por la labor realizada por su colectivo de trabajadores durante el curso 2007-2008. Done los resultados alcanzados, hablan por si solos del interés e importancia que se le da ha esta tarea.

Infocomunidad 2008 y Clase Creadora en Camagüey



Yudenia Oural Valdez

yudenia08062@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Camagüey 6

El pasado 24 de mayo se realizaron en el Palacio de la Juventud Camagüeyana los eventos provinciales Infocomunidad 2008 y el 1er Festival de la Clase Creadora para Adiestrados, auspiciados por los Joven Club de Computación y Electrónica de Camagüey. Los participantes de diferentes localidades de la provincia expusieron sus creaciones aplicadas a la cultura informática de la comunidad donde predominó la creatividad de las clases de los adiestrados sin perder objetivo y calidad de las mismas.

Los eventos fueron evaluados por especialistas de diferentes instituciones educativas e informáticas de nuestra ciudad cabecera: ISP "José Martí", Universidad Camagüey, CITMA y los Joven Club de Computación y Electrónica.

Fueron presentados un total de 15 trabajos del Festival de la Clase Creadora y 46 de Infocomunidad. Los instructores premiados fueron: Nierka Álvarez Rabassa, Idalia Oliva Bárzaga, Jorge Enrique Jerez Belisario, Omar Marcos, Ana Isa Morgado y el gran premio a la adiestrada Karenia Peláez Marín.

El evento en general promovió la cultura informática y elevo el nivel de preparación y creatividad de las clases para los Joven Club de Computación y Electrónica.

De fiesta los que saben querer



Maybel Muñoz Gutiérrez

maybel13041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 4

El Joven Club de Computación y Electrónica de Güinía de Miranda vistió sus mejores galas este 1 de Junio, al sumarse a los festejos del poblado, escenario por excelencia en la provincia villaclareña, por el Día de la Infancia como un digno tributo a Ernesto Ché Guevara en el



Aniversario 80 de su natalicio.

Alegría y colorido llenaron las calles desde muy temprano, múltiples eran las opciones, diseñadas para satisfacer todos los gustos: el maratón deportivo – recreativo, las simultáneas de ajedrez, los espectáculos teatrales, musicales y danzarios, los payasos y las proyecciones cinematográficas deleitaron a no pocos infantes.

Pero para aquellos, cuyos mayores anhelos se vinculan al mundo de las computadoras, el Joven Club de Computación y Electrónica les preparó tesoros escondidos, juegos de participación, Karaoke y competencias de baile, seguidos del concurso de pintura “Así era el Ché” y juegos instructivos.

Satisfacción plena para quienes dedican sus esfuerzos en aras de que los pequeños tengan bienestar y seguridad, cuando en muchos lugares del mundo el advenimiento a las nuevas tecnologías ha significado el acceso a la pornografía infantil, a la información sobre turismo sexual y a las parejas en línea. Cuba, desde lugares tan apartados de su geografía como este, propone cómo emplear el tiempo libre y recrearse de forma sana, culta e instructiva.

Taller de Informática “Un primer paso hacia el Software libre”



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1



El pasado viernes 20 de junio fue efectuado en la Empresa de Cítricos “Héroes de Girón” el primer Taller de Informática del municipio Jagüey Grande en la provincia de Matanzas, el cual contó con la participación

de los informáticos de las diferentes entidades del municipio tales como: Empresa de Cítricos “Héroes de Girón”(sede del evento), la Empresa de Cítricos “Victoria de Girón” (que unido a la anterior fueron los organizadores del mismo), los Joven Club de Computación y Electrónica, la Sede Universitaria Municipal, el Instituto Poli-

técnico de Informática “Israel León”, el Instituto Superior Pedagógico “Juan Marinello Vidaurrieta”, el Grupo de Electrónica para el Turismo (GET), el Banco Nacional de Crédito y Comercio (BANDEC), así como otras entidades que no eran de la localidad tales como CENPALAB DeSoft (de Ciudad de La Habana), DeSoft (de Matanzas).

Se encontraba presente además el compañero Jailén García González representando la Facultad 10 de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), la cual se encuentra orientada al trabajo con el software libre fundamentalmente. No se puede dejar de mencionar que este estupendo evento estuvo patrocinado por la ANEC (Asociación Nacional de Economistas de Cuba), los cuales iniciaron el mismo haciendo un reconocimiento a varios fundadores de dicha organización.

En el taller se presentaron un gran número de trabajos encaminados a mostrar diferentes áreas de aplicación y desarrollo del software libre, así como la inminente necesidad de transitar o comenzar a transitar (para aquellos que aún no se han decidido) el camino de la migración. Entre los trabajos presentados por las diferentes instituciones se pueden destacar por ejemplo “El Software libre” por la Lic. Yonaika Pérez Cabrera instructora de los Joven Club de Computación y Electrónica, “Reflexiones sobre la migración y las distribuciones Linux” por el M.Sc. Leonardo Quintero Morales de la Empresa de Cítricos “Héroes de Girón”, “Servicios implementados en Servidores Linux” a cargo del Ing. Carlos R. Rodríguez Rodríguez del IPI “Israel León”. Otros trabajos presentados y de gran aceptación fueron “¿Por qué Java?” por parte del Ing. Esmeraldo López García, también de la Empresa de Cítricos “Héroes de Girón”, “Virtualización: un atajo en el largo y tortuoso camino de la migración” por el Ing. José de Zayas, el cual funcionó además como moderador de la actividad y pertenece a la Empresa de Cítricos “Victoria de Girón”.

No es posible dejar de mencionar el impacto que tuvieron entre los participantes los resultados obtenidos utilizando solamente aplicaciones libres como es el caso del trabajo presentado por el Lic. Julio A Matheu Rodríguez del ISP “Juan Marinello”, “Implementación de Servicios Educativos e Informativos en una filial pedagógica”, así como el trabajo “Una experiencia con herramientas de desarrollo para Java” presentado por Ihosvany Matheu Valdés y, no por último menos significativo, el trabajo presentado por DeSoft de Matanzas “Asterisk: Una solución OpenSource factible para Empresas Nacionales”. El taller culminó con una mesa redonda en la cual se debatieron diversos aspectos relacionados con el tema central en cuestión y se decidió por acuerdo general crear una



lista de discusión o grupo de trabajo (vía e-mail) con todos los presentes en la misma. El compañero de la UCI intervino esclareciendo muchos detalles y dudas que aún persistían entre los participantes.

La clausura del evento estuvo a cargo del Diputado a la Asamblea Nacional y Director de la Empresa de Cítricos “Victoria de Girón” Ing. Roger Delgado Hernández, el cual se refirió a su convencimiento acerca de la necesidad de la migración y cómo este taller había favorecido su esclarecimiento en este sentido. Por otra parte el MSc. Leonardo Quintero Morales resumió el sentir general al expresar su criterio de que eventos como éste debían planificarse cada cierto tiempo en aras de facilitar el intercambio.

Una estrella que brilla con luz propia



Deniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara



Con estas palabras definieron a Carlos López López, metodólogo provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica en Villa Clara, una vez terminada su predefensa doctoral.

Tensiones y nerviosismos caracterizaban a la mayoría de los participantes que, en carácter de oyentes, se dieron cita en la Universidad Pedagógica “Félix Varela” de Santa Clara para escuchar la predefensa doctoral del Master en Ciencias Carlos López López, que por el contrario, de todos los presentes, se encontraba confiado en que todo saldría como él lo esperaba.

Con seguridad y determinación, Carlos expuso su proyecto de tesis delante de un tribunal riguroso y de una oponencia de excelencia los cuales con votación unánime aprobaron el paso a la defensa. Consejos y sugerencias para perfeccionar la investigación fueron escuchados. La fecha quedó fijada: para diciembre próximo; lo cual conlleva muchas horas de estudio e investigación. Su familia y compañeros de trabajo estamos orgullosos de tenerle entre nosotros.

Jovenes cubanos en una cita con la historia



Antonio Pino Borrego

tony16021@hab.jovenclub.cu

Joven Club Quivicán 2



Visitar los lugares históricos de la cuna de la Revolución Cubana, fue el objetivo a lograr por la delegación de 36 funcionarios de la UJC y trabajadores de los programas de la Revolución de la provincia La Habana, donde

de se encontraba un instructor de los Joven Club de Computación y Electrónica. Mero reconocimiento a los resultados del trabajo realizado por cada uno de estos compañeros. Así pudieron conocer de primera mano los hechos y acontecimientos más importantes ocurridos en la etapa insurreccional en Santiago de Cuba que condujeron al triunfo el 1ro de enero de 1959.

Entre los sitios históricos visitados se encuentran el Cuartel Moncada, el Palacio de Justicia y el Hospital Civil Saturnino Lora, donde recibieron una amplia explicación de los acontecimientos ocurridos en el Asalto realizado por aquel grupo de jóvenes del Movimiento Revolucionario 26 de Julio (MR 26-7) dirigidos por Fidel decidieron poner fin a la Tiranía de Batista mediante la lucha armada. En recorrido por el Museo Central Segundo Frente Oriental Fran País García fundado por Raúl Castro y Vilma Espin se observó la vivienda y el despacho donde radicaba la comandancia y se efectuaron las principales reuniones y se emitieron las órdenes de dicho frente. Se recorrió las diferentes salas donde se exponen las etapas de lucha en dicho frente, donde se muestran las armas, fotos, objetos personales y medios de transportes utilizadas en los combates realizados por los rebeldes de la época en la zona oriental que hoy abarca el municipio Segundo Frente, perteneciente a la provincia Santiago de Cuba.

Especial impacto recibieron los visitantes al visitar el Mausoleo Frank País ubicado a 1 kilómetro al norte de la comandancia. En ese lugar descansan 263 integrantes combatientes del Ejército Rebelde que fundaron dicho frente. Los visitantes junto a los restos de Vilma y Antonio



Gades guardaron un minuto de silencio y a toda voz proclamaron su fidelidad y eterno compromiso a ser mejores revolucionarios para honrar aquellos que hicieron posible la Revolución Cubana.

Esta cita con la historia permitió a los jóvenes visitantes nutrirse de la sabiduría de los Rebeldes y apropiarse de conocimientos, sentimientos y convicciones revolucionarias que podrán transmitir a los más jóvenes. Una vez más salió fortalecida la Revolución.

Un impulso al comercio electrónico en Cuba



Pablo Varela Martínez

pablo11012@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Jimaguayú 1

Como en sus dos ediciones anteriores, al Ministerio de Comercio Exterior de Cuba le ha correspondido la organización del Taller Internacional de Comercio Electrónico (CE), uno de los eventos que sesionará durante la XIII edición de la Convención y Feria Internacional Informática 2009.

Sobre los preparativos y objetivos de este Tercer Taller Internacional de CE, la Master en Ciencias Jackeline Núñez Rodríguez, quien es su directora ejecutiva, explica:

"El Taller se propone varios objetivos, todos encaminados al intercambio de experiencias y la retroalimentación entre las instituciones que en Cuba realizan y/o forman parte del soporte y la logística asociados al CE. Eso por una parte, pero sin dudas su carácter internacional, y el hecho de realizarse dentro de un evento tan importante, ya reconocido a nivel mundial, nos va a permitir la confrontación con organizaciones y especialistas del resto del mundo que ya tienen hoy una amplia experiencia en esta práctica."

El impulso y apoyo al Comercio Electrónico se ha convertido en una prioridad del estado cubano, y será el Taller un espacio también que tribute a este objetivo del país. "En Cuba ya realizan CE varios organismos, explica Jackeline, pero acelerar este desarrollo en el sector empresarial, es un propósito implícito en los Lineamientos aprobados en el 2005, para la realización del Comercio Electrónico en la isla, es decir que hoy existe un marcado interés también por intercambiar, conocer experiencias y aportar lo que cada cuál ha avanzado en este frente, y

este Tercer Taller Internacional de CE, sin dudas, será un escenario excepcional para ello".

La directora ejecutiva del taller, concluye este tema afirmando: "Lo más importante es que existe un interés y apoyo estatal y por eso está creada la Comisión Nacional que rige y propicia el desarrollo del Comercio Electrónico en Cuba."

Sobre las ediciones anteriores

En cuanto a las dos ediciones anteriores de este evento, Jackeline, quien ha sido también su Directora Ejecutiva, destaca la presencia en ellas de representantes de 8 países: Inglaterra, Holanda, México, España, Suiza, Bolivia, Dinamarca y República Dominicana. Se presentaron 45 trabajos nacionales e internacionales, y entre las temáticas tratadas se encuentran las referidas al soporte legal del comercio electrónico, la implementación de cobros y pagos electrónicos, la capacitación, así como paquetería y logística, implicaciones institucionales, tendencias y perspectivas.

"Considero que en ambas ediciones se cumplieron las expectativas y esperamos que los temas escogidos para el III Taller que celebraremos en febrero venidero, resulten de interés para muchos y acudan también a nuestra invitación prestigiosas personalidades e instituciones que le aporten al evento el nivel y la utilidad que todos esperamos."

Tomado de <http://clicinternet.cubasi.cu/>

Actividad por cierre de periodo de instrucción



Vladimir Arias García

vladimir05061@itu.jovenclub.cu

Joven Club Tunas 6



Como parte del cierre del periodo de instrucción se realizó una actividad político cultural y recreativa en el Joven Club de Computación Tunas VI con la participación de los integrantes del GEROCUB



“Alegrías de Vivir”.

El marco fue propicio para estimular a sus integrantes por la buena participación en las diferentes actividades realizadas durante el periodo, así como a la promotora cultural por la sistematicidad en el trabajo con la comunidad, la escuela y el Joven Club de Computación y Electrónica, los que se encuentran estrechamente ligados, y de esta forma la comunidad disfruta de un servicio en calidad de todo incluido.

Animaron la actividad varias estudiantes de la escuela primaria Miguel Peña Utra y el talento artístico de la comunidad, siempre presente y apoyando cualquier actividad que se desarrolla.

En la actividad, el especialista principal, realizó una valoración sobre los principales logros alcanzados y las deficiencias sobre las cuales hay que continuar trabajando para perfeccionar nuestra obra y cumplir con nuestro objeto social que es informatizar la sociedad, en aras de brindar un servicio con mayor eficiencia y calidad.

Se trató brevemente sobre las actividades programadas por la institución para el próximo verano, destacando los cursos cortos, la navegación por sitios cubanos, la proyección de películas infantiles y el tiempo de máquina que junto a otras actividades, será un marco propicio para la recreación sana y el aprovechamiento del tiempo libre de forma productiva, objetivo general y esencial de este verano impulsado por la Unión de Jóvenes Comunistas.

Fueron destacados los mejores alumnos del período; méritos que alcanzaron Maritza Báez del Río alumna de Microsoft Access que elaboró una base de datos para llevar varios controles importantes en un hospital de esta provincia, y Luís Ernesto García Oro estudiante del curso de Macromedia Dreamweaver el cual diseñó un sitio Web para su escuela secundaria básica, algo novedoso por ser uno de los primeros en secundaria básica en desarrollar esa idea al nivel provincial. Este trabajo fue presentado en los eventos de base y provincial de Informática y Comunidad (INFOCOMUNIDAD) logrando resultados satisfactorios.

Como conclusión de la actividad, la instructora Bárbara Rondón Dorado en representación de la masa joven, expresó el alto compromiso que tenemos con la Revolución, Raúl, Fidel y el Partido Comunista de Cuba, en los momentos actuales, así como ser fieles seguidores de esta hermosa obra para que los Joven Club de Computación y Electrónica sigan siendo un cañón de ideas.

2do Simposio “Informática y Comunidad”



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

Del 9 al 13 de febrero de 2009, se efectuará en La Habana la XIII edición de la Convención y Feria Internacional Informática 2009, que sesionará en el Palacio de Convenciones y en el recinto ferial PABEXPO. “Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como soporte para el desarrollo endógeno y la soberanía tecnológica de los pueblos”, es el tema central que promoverá el evento, y es la fuente de la invitación a la discusión científica tecnológica, a la exposición de proyectos e iniciativas que promuevan los propósitos y acciones que emprenden los países para impulsar el uso de las TIC en el desarrollo de la sociedad.

En este marco, los Joven Club de Computación y Electrónica desarrollarán el 2do Simposio “Informática y Comunidad”. Los temas que se abordarán en el Evento manifiestan la importancia del uso de las Nuevas Tecnologías en función de las necesidades comunitarias, de esta manera se propicia un espacio de discusión de proyectos informáticos para la inclusión social de personas con discapacidad, de la tercera edad o la utilización por la comunidad de los servicios informáticos, Comunidad Digital, entre otros.

Los plazos y fechas importantes para la entrega de los trabajos a continuación:

- Presentación de propuestas de resúmenes y ponencias: Hasta el 1/09/2008
- Confirmación de aceptación de resúmenes y ponencias: Hasta el 15/10/2008
- Presentación definitiva de resúmenes y ponencias: Hasta 15/11/2008

Para más detalles sobre el evento en general puede visitar el sitio <http://infocomunidad.jovenclub.cu>

Contáctese con los organizadores del evento a través de la dirección electrónica infocomunidad@jovenclub.cu

Para más detalles sobre el evento en general puede visitar el sitio <http://www.informaticahabana.co.cu>

defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón
vencerá





Autorun.inf. Un peligro potencial



Osmany Díaz Rodríguez

osmany08024@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2



Windows implementa una función de reproducción automática que puede ejecutar instaladores y otros programas al insertar un CD o una unidad de memoria flash, pero esta utilidad plantea un grave riesgo para la seguridad de la computadora en que se trabaja o hasta para la red local.

Desafortunadamente no basta con deshabilitar dicha función para evitar que programas indeseados se introduzcan en el sistema.

AutoRun inicia programas de Windows automáticamente

Las versiones recientes de Windows tienen características conocidas como AutoPlay y AutoRun, diseñadas para lanzar aplicaciones automáticamente desde un dispositivo externo. Esta característica, por ejemplo, provoca que se ejecute de un programa de instalación al insertarse un disco de software en una unidad de CD o DVD, o muestra un menú emergente o icono en la bandeja del sistema cuando se inserte un dispositivo USB de almacenamiento de datos. (En algunos casos, la acción no se produce hasta que se haga doble clic en el icono de la unidad de

flash en el Explorador de Windows)

Cuando se inserta un disco en la unidad de CD o DVD, o un dispositivo USB es conectado a la computadora, Windows busca en el directorio raíz de la nueva unidad por un archivo de nombre de autorun.inf (Fig. 1), si lo encuentra, ejecuta las instrucciones que el mismo especifica.

Por ejemplo, un archivo autorun.inf en un CD puede contener una línea que dice open=setup.exe. Esto le indica a Windows que ejecute un programa de instalación llamado setup.exe tan pronto como el CD es insertado en la unidad.

Independientemente de cuán conveniente esto pueda ser, la característica AutoRun abre una enorme puerta a virus, caballos de Troya y gusanos. Solo se necesita una unidad de memoria flash con un fichero autorun.inf y un archivo ejecutable en la dirección apropiada. Una vez insertada, un gusano ejecutado de esta forma, puede infectar a cada partición del disco duro, o saltar de una computadora a otra, cada vez que un usuario accede a un recurso de la red.

¿Y los Antivirus?

Los diferentes software antivirus son capaces de detectar la presencia de estos códigos maliciosos en la mayoría de los casos, pero para esto necesitan estar actualizados, un gran problema para quienes no disponen de acceso a internet o no siguen una adecuada política de actualizaciones. Por otra parte hay muchos usuarios confiados o que no tienen los conocimientos adecuados sobre el peligro que representa tener un antivirus desactualizado, en materia de seguridad informática. Incluso hay usuarios que ni siquiera usan antivirus.

Otro factor a tener en cuenta es que la velocidad de propagación de los virus ha crecido enormemente. El acceso masivo a las tecnologías de la información y las comunicaciones, potenciado por la informatización de la sociedad, implica que cualquier computadora conectada a alguna red externa constituye un potencial peligro de propagación.

Un virus puede infectar una computadora en cualquier lugar, en cuestión de minutos a partir de que es creado,



utilizando Internet o el correo electrónico y luego llegar a computadoras que no tienen estos servicios mediante medios de almacenamiento extraíbles, mientras que la actualización capaz de eliminarlo puede demorar horas o hasta días en estar al alcance del usuario final, sobre todo cuando no tiene acceso directo al proveedor de la herramienta antivirus instalada en su computadora.

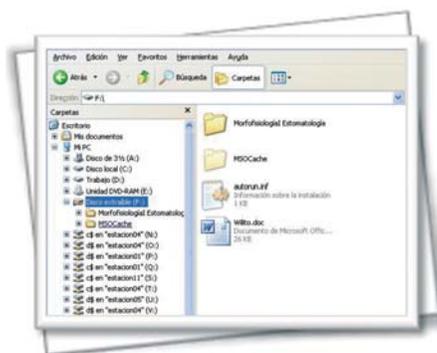


Fig 1. Windows busca en el directorio raíz de la nueva unidad por un archivo de nombre de autorun.inf

Si se cuenta con una computadora donde el software antivirus está correctamente actualizado, así como otras herramientas de seguridad, tales como antispyware, cortafuegos, etc. y se logra desinfectar satisfactoriamente cualquier medio extraíble, aún quedan algunos problemas a los que ninguna de ellas es capaz de dar solución. El archivo autorun.inf es propio de Windows y nunca será eliminado por dichas herramientas ya que él mismo en sí no constituye un programa maligno sino una utilidad del sistema. Las referencias a programas ejecutables que contengan hará que aparezcan molestos cuadros de dialogo de reproducción automática (Fig. 2) cada vez que se inserte el medio extraíble o se haga doble clic sobre el icono de la unidad correspondiente en Mi PC.

Deshabilitar la Reproducción Automática no es la solución

En Windows, la opción por defecto para las unidades de almacenamiento externo, ya sean unidades de memorias

flash, discos duros externos o cámaras digitales, entre otros, es mostrar al usuario una serie de posibles opciones, si un fichero autorun.inf trata de ejecutar un programa. Sin embargo al insertar un CD o DVD en la unidad, la opción por defecto es reproducir cualquier archivo autorun.inf que contenga dicho disco.

En Windows XP, se pueden cambiar los valores por defecto de reproducción automática para una determinada unidad. Basta con hacer clic derecho en la unidad correspondiente en el Explorador de Windows y seleccionar la opción Propiedades. Luego se hace clic en la pestaña de reproducción automática y utilizando los controles que allí se muestran se procede a modificar la configuración para distintos tipos de contenidos. Sin embargo, modificar las opciones que muestra este cuadro de diálogo, no tiene ningún efecto cuando se intenta prevenir que sea ejecutado el fichero autorun.inf.

En Windows Vista, los usuarios pueden elegir entre varias opciones, incluso para los programas que utilizan el fichero autorun.inf:

- 1- Ejecutar siempre el programa.
- 2- Mostrar siempre una lista de los discos en una ventana del Explorador de Windows.
- 3- Preguntar siempre que opción ejecutar.
- 4- No realizar ninguna acción.

Lamentablemente, ninguno de los pasos anteriores garantiza un nivel satisfactorio de seguridad contra los archivos autorun.inf maliciosos en dispositivos extraíbles. Cualquier programador, con conocimiento moderados del funcionamiento de Windows, puede crear en pocos minutos un una sencilla aplicación que se ejecute automáticamente, aún cuando la característica de reproducción automática en XP esté deshabilitada o se haya

seleccionado “no realizar ninguna acción” en Windows Vista.

Solo es necesario implementar un nuevo comando por defecto en el menú contextual de un dispositivo extraíble, a través del archivo autorun.inf. Si se tiene seleccionado “no realizar ninguna acción” en Windows Vista, o se deshabilita la reproducción automática en Windows XP, la unidad de almacenamiento extraíble no iniciará automáticamente ningún programa cuando se introduzca por primera vez. Pero todo lo que se necesita es hacer doble clic en el icono de la unidad correspondiente en Mi PC, para poner en marcha cualquier comando que se haya indicado en el fichero autorun.inf (el cual el atacante ha hecho el comando por defecto, en lugar de Open).

Un pirata informático inteligente podría hacer un gusano que se reproduzca automáticamente a todas sus unidades cuando se ejecuta de esta manera, y a continuación, muestre el contenido de la unidad en una ventana, como se esperaba. Esto haría parecer que nada inusual está sucediendo.

Bloquear AutoRun para todos los dispositivos definitivamente

Una solución que ha ganado terreno es utilizando dos llaves del registro de Windows, NoDriveAutoRun y NoDriveTypeAutoRun. Sin embargo, ha sido señalado por especialistas en seguridad informática, que estas llaves pueden ser sobrescritas, lo que implica que esta solución no garantiza un sistema realmente protegido contra este tipo de ataque. Una llave del registro, llamada MountPoints2 almacena información acerca de todas las unidades de almacenamiento extraíbles que se hayan conectado alguna vez a su computadora y es conocido que esta caché sobrescribe cualquier configuración de los registros que deshabilite la reproducción automática.



La solución es bloquear globalmente la ejecución de los ficheros autorun.inf, sin utilizar los cuadros de diálogo que existen en Windows XP o en Windows Vista para hacer esto. El procedimiento sería el siguiente:

1. Iniciar el Bloc de Notas o cualquier otro editor de texto
2. Copiar el siguiente texto en el editor (todo lo que está entre corchetes debe ir en una sola línea):
[HKEY_LOCAL_MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft\ Windows NT\ CurrentVersion\ IniFileMapping\ Autorun.inf] @= "@SYS:DoesNotExist"
3. Seleccionar en el editor Guardar como, y asignarle un nombre apropiado, como NoAutoRun.reg, teniendo cuidado de incluir la extensión .reg

4. Hacer doble clic con el ratón sobre dicho fichero en un Explorador de Windows. Confirmar cualquier advertencia que indique que se va a agregar información a los registros.

La próxima vez que se inserte una unidad de memoria flash, CD, DVD, discos extraíbles o de otro tipo en el sistema, Windows no ejecutará la información contenida en cualquier archivo autorun.inf que puedan contener.

Naturalmente, al realizar estos pasos la próxima vez que ponga un disco, el software no abrirá automáticamente. Tendrá que abrir una ventana del Explorador de Windows o utilizar una línea de comandos para lanzar el ejecutable deseado, pero vale la pena.



Fig 2. Cuadros de diálogo de reproducción automática

Referencias

- 1- (Traducido y ampliado del artículo One quick trick prevents AutoRun attacks, de Windows Secrets Newsletter Por Scott Dunn) extraído de <http://windowssecrets.com/2007/11/08/02-One-quick-trick-prevents-AutoRun-attacks>.

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



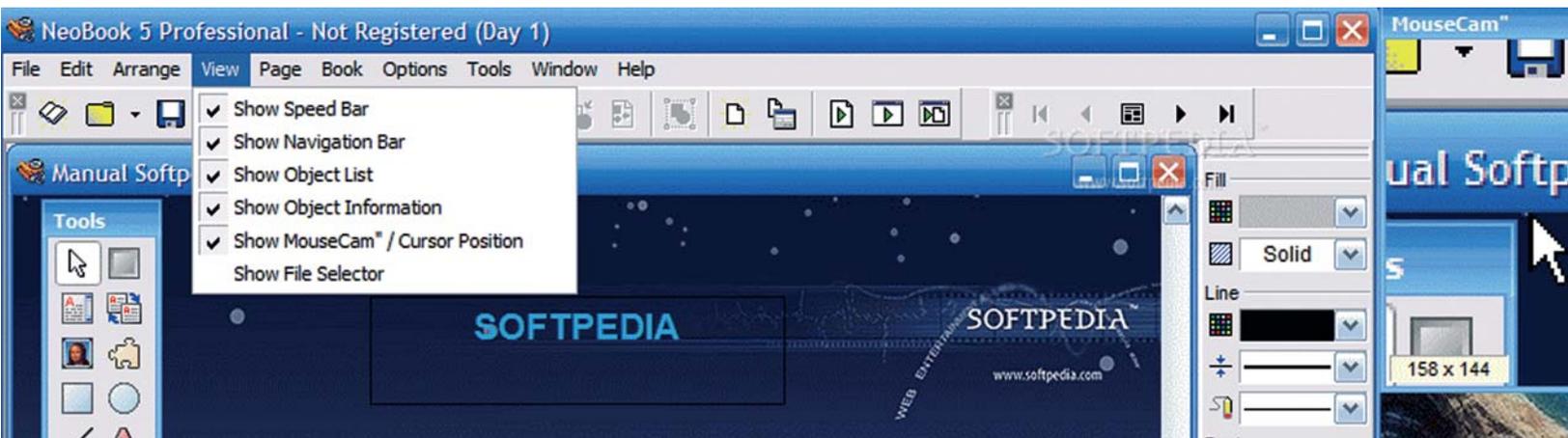
El libro electrónico multimedia



Ernesto A. Delgado Mendinueta

ernesto08021@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2



El libro electrónico multimedia y la utilización del lenguaje de autor NeoBook en su confección como una alternativa para personas con menos habilidades en temas de programación.

A la par de las tecnologías, nacen otras formas de concebir y escribir un libro. Ahora la pantalla electrónica ofrece una gama de dimensiones que permite manipular los textos a voluntad [1].

Las publicaciones electrónicas son expresión de un fenómeno de continuidad y cambio, retoman elementos propios de las publicaciones impresas como presentación, estructura y organización de la información [12]. Ahora, con la utilización de las nuevas tecnologías para el almacenamiento y tratamiento de la información, se dispone de un producto cualitativamente superior que cumple con sus funciones de manera más amplia y efectiva. La computadora será el soporte más adecuado cuando la lectura requiere de búsqueda, almacenamiento y procesamiento de la información, al permitir captar un proceso vital o la semblanza de lo cotidiano en un tiempo lejano a nuestra realidad.

En la actualidad el interés por confeccionar libros electrónicos multimedia por diferentes personas, que acceden a los Joven Club de Computación y Electrónica o por parte de los propios instructores que laboran en la instalación, con suficientes conocimientos en el plano informático o con menos competencias en la rama de los lenguajes de programación, hace evidente la necesidad de divulgar la posibilidad de acceder a lenguajes de autor donde los requisitos para su explotación estén acordes a la generalidad de los usuarios que tocan a nuestras puertas en busca de satisfacer una nueva necesidad educativa.

Libro Electrónico

El libro electrónico surge de la búsqueda de un soporte que se aproxima más a la capacidad de la memoria humana. Desde su creación ha provocado una serie de transformaciones y ha obligado a la industria editorial a adentrarse en una nueva forma de producción de libros. Con la creación de nuevos modelos en la escritura, la pantalla se convierte en el nuevo espacio de la misma y por consiguiente, un nuevo espacio para la lectura [5], [11]

Los libros electrónicos "...son conjuntos de piezas de información de distintos tipos y de naturaleza heterogénea y multimedia que constituyen una unidad lógica desde el punto de vista de la comunicación y están organizados según una estructura susceptible de consulta no-secuencial, por navegación y otros medios, así como, eventualmente, susceptibles de manipulaciones diversas, en función de la naturaleza de su información y del uso a que se destinen, están provistos del software aplicativo necesario para su consulta, manipulación, uso y encapsulados en soportes electrónicos susceptibles de reproducción masiva o bien distribuidos en línea y cuyo objetivo es la distribución pública." [7], de otra forma se refiere que "... el libro electrónico es una publicación digital no periódica, es decir se complementa en un solo volumen o en un número predeterminado de volúmenes y que puede contener cualquier morfología de la información, en el sentido de textos, gráficos estáticos o en movimiento, imágenes y sonidos". [2]

De acuerdo a las definiciones presentadas se trata al libro electrónico como fuente pasiva, que no permite la co-



municación entre el autor y el consultante, sólo limitando sus potencialidades a la interactividad y facilidad de navegación, no aprovechan de esta forma las ventajas de la tecnología asociadas a su uso racional y eficiente de forma social masiva.

Por tanto, un libro electrónico, en su dimensión más amplia, es un hipertexto con imágenes, gráficos y sonidos, convirtiéndose de esta forma en una aplicación de hipermedia, en la que se tiene la posibilidad de “navegar” a través de él de forma interactiva y permita el intercambio de criterios y aportes de nuevas ideas al autor del texto.

Hoy en día este tipo de lectura no lineal constituye la base fundamental de las estrategias contemporáneas de presentación de la información en los modernos soportes de almacenamiento de la información digital y constituye una invariante que debe desarrollarse desde las edades más tempranas, conjuntamente con el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección [4].

Se considera que este soporte aumenta enormemente las posibilidades del texto al integrar en la misma presentación multimedia: vídeo, fotografía, animación y gráficos, permitiendo las búsquedas en función de múltiples criterios y una información a la medida de las necesidades del usuario y comparten el criterio que páginas vinculadas no constituyen un libro electrónico, sino que será fruto de la integración de contenidos, medios y herramientas que bajo una estricta metodología se obtenga un producto acabado.

Por tanto, un libro electrónico multimedia debe contener todos los elementos que integran la hipermedia: textos, imágenes, sonido, videos, visitas virtuales, animaciones, entre otros, es el soporte a emplear para dar respuesta a la problemática que se investiga, por sus cualidades y virtudes frente a los demás.

Las ventajas de un libro electrónico [5],[8],[11]:están centradas en:

- Los libros electrónicos suponen un avance para la palabra escrita de una envergadura similar a la aparición de la imprenta. Es de fácil actualización en función de las necesidades cognitivas de los usuarios. Permitiendo una lectura no lineal, si así se desea.

- Permite el acceso al conocimiento de las últimas novedades que haya introducido el autor en su obra. Esta capacidad de actualización es muy útil en la comunicación científica, pues permite mantener el estado de una investigación, de un estudio, en un solo texto que se mantiene en constante remodelación.

- Permite disminuir drásticamente los gastos de producción del libro (estudio de demanda, impresión, almacenamiento, transporte, distribución, retirada).

- Permite integrar el libro con el trabajo en el computador gracias a funciones como la búsqueda rápida de texto.

- En los libros electrónicos es posible hacer anotaciones, resaltar textos, establecer marcadores.

- Su distribución puede realizarse a través de Internet, de forma inmediata.

- Puede imprimirse el texto completo o sólo una parte para su uso convencional y hacerlo tantas veces como se desee.

- El libro no ocupa espacio físico y no se deteriora por el paso del tiempo.

- El libro electrónico es ecológico: ahorra papel y energía, además de reducir el vertido de productos químicos al medio ambiente.

- Mantiene la facilidad de manejo, pero sin restringirse al horario de bibliotecas.

- Permite ser usado con dispositivos portátiles que conservan la portabilidad de un libro en papel y cuentan con facilidades crecientes, como iluminación, autorrecorrido, marcadores y otros aditamentos.

Desde el punto de vista educativo los libros electrónicos marcan una pauta, pues a la vez de ser una fuente de información reconocida por la sociedad, al incorporarle elementos hipermediales, revalora el papel que jugaría un libro clásico, permite además contribuir a la educación de forma amena y provechosa a través de sus página dinámicas e interactivas, al poder cambiar de acuerdo con las necesidades del estudiante. Esta interactividad posibilita el desarrollo de procesos de comunicación e intercambio entre los sujetos al romper barreras temporales y espaciales.

Software para confeccionar el libro electrónico multimedia

En el campo de la informática [5], [11] existen tres alternativas para desarrollar una aplicación en diferentes formatos de libros electrónicos. La primera está estrechamente ligada a la confección de publicaciones sencillas en formatos “.doc” y “.pdf”, la segunda vinculada al empleo de lenguajes de programación de propósito general (Visual Basic, Delphi, C++, entre otros), propio para programadores y finalmente el empleo del lenguaje de autor (AuthorWare, ToolBook, Director, Mediator, NeoBook, entre otros), estos últimos más asequibles a las características, en cuanto a dominio de herramientas informáticas, que poseen los usuarios que acceden a nuestras instalaciones.

Herramientas de autor



Como Herramienta de Autor [6], [10] se concibe a todo software que posibilite crear aplicaciones que funcionan independientemente del software que las generó, es decir, aplicaciones autoejecutables, que permiten una programación basada en iconos, objetos y menús de opciones. Brinda al usuario la facilidad de realizar un producto multimedia sin necesidad de dominar a fondo un lenguaje de programación. Por consiguiente su ventaja reside en el hecho de requerir un tiempo de aprendizaje considerablemente menor aunque no se logra un control tan profundo del medio computacional.

Constituyen, por tanto, herramientas que sirven para elaborar el proyecto multimedia que pretende confeccionarse como soporte a la Educación Comunitaria en el tema de la historia local, al poder manejar elementos multimedia y enlaces de hipertexto, además de contener textos e imágenes.

El lenguaje de autor Macromedia Director [9], [10] se basa en la metáfora cinematográfica, donde los actores son los recursos (textos, sonidos,...), la pantalla es el escenario y el usuario es el director de la película, por otra parte los software Toolbook y NeoBook se sustentan en un libro como medio de trabajo, con lo que las páginas del libro serán las diferentes pantallas que se muestren; los contenidos de las páginas son los recursos y el usuario el autor del libro.

Neobook

Es un software de autor, fácil de manejar y de bajo costo. Tiene de todo, pero a pequeña escala. Es usado para crear publicaciones electrónicas de muy diversos tipos: presentaciones, felicitaciones, material educativo, boletines, presentaciones y reportes, catálogos y folletos de venta, revistas electrónicas, libros interactivos ilustrados, textos multimediales (con hiper-

texto y video) y material de entrenamiento o tutoriales.

Al iniciar NeoBook, la primera pantalla que aparece es un documento en blanco. Esta pantalla está dividida en las siguientes partes (Figura 1).

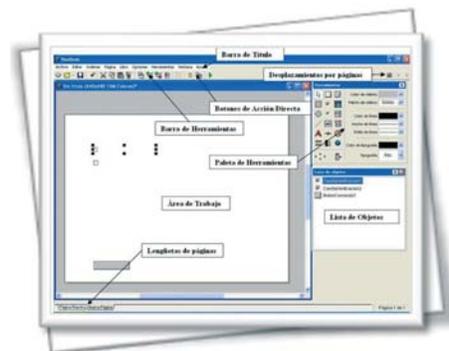


Fig 1. Descripción de la pantalla de trabajo del NeoBook

1. Barra de título.
2. Menú principal o barra de menú.
3. Barra de acceso directo o barra de herramientas.
4. Botones de navegación.
5. Área de trabajo.
6. Lengüetas de las páginas o marcadores.
7. Paleta flotante de herramientas.
8. Barras de desplazamiento.
9. Ubicación de la página actual.

El NeoBook se considera como “uno de los sistemas de autor más populares que guarda una excelente relación entre facilidad de uso y resultado obtenido con un sencillo lenguaje de programación” [3], sólo es necesario dominar elementos básicos de la programación estructurada y emplear los asistentes que permitan ejecutar la sintaxis deseada.

Permite además adaptarse en función del progreso de los alumnos, al permanecer siempre abierto para la incorporación de nuevos elementos que ulteriores situaciones de aprendizaje así lo demanden, creciendo el programa con el alumno. De la misma forma, propician una máxima contextualización de los materiales elaborados para

los distintos procesos de enseñanza aprendizaje, logra adaptarse a situaciones curriculares específicas desde la generación misma de los materiales, lo que puede asegurar un desarrollo del currículum de manera ajustada a cada alumno, incidiendo en mayor o menor medida sobre aquellos aspectos o áreas que sea preciso.

Prestaciones de Neobook para Windows

Manejos de campos de ingreso de datos, casillas de selección de opciones múltiples o condicionadas. Saltos de hipertexto y a objetivos. Funciones para entrenamiento basado en puntaje. Creación automática de programas de instalación (SETUP). Creación y ejecución de sus propios dibujos animados usando el utilitario Neotoon. Página maestra que permite incluir todos los elementos comunes a todas las páginas (elementos repetitivos). Poderoso lenguaje script. El compilador ensambla su publicación en un único programa ejecutable (EXE). Soporta formatos BMP, PCX, GIF, JPEG, PNG, AVI, MPEG, FLI, FLC, WAV, VOC, MIDI, y fuentes True Type. Requisitos del sistema Disco duro con 15Mb libres, Windows 95 o superior, memoria RAM de 64 MB o superior.

Referencias

1. Fragano C. (2001): Nuevas tecnologías en la edición de electrónica de libros. Revista electrónica especializada en comunicación: Razón y Palabra. No. 20. Noviembre/2000-Enero/2001. Extraído el 23 de mayo de 2007 de www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antteriores/n20/libros.html.
2. Gamas M. (2002): El libro electrónico: Del papel a la pantalla. Biblioteca universitaria. Enero/Junio, año/vol. 5, número 001. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal. México. Extraído el 23 de mayo de 2007 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/285/28550104.pdf>
3. Gómez M., Franco A., Martínez J., Pastor P., Marin S. & Camacho A. (2002): Herramientas de autor y aplicaciones informáticas para alumnos con necesidades educativas especiales asociadas a la grave discapacidad. C.C.E.E. El Buen Pastor.Cieza.



La web móvil: Un futuro que promete



Yaniseth García Vasconcelos

yaniseth.garcia@umcc.cu

Colaboradora Joven Club Colón 1

Co-autor: Juan Antonio Chirino López



En la actualidad existe una demanda creciente de la web, cada vez son más los usuarios de ésta motivados por la necesidad de conectarse para solicitar servicios e información. El número de teléfonos móviles en el mundo duplica con creces el número de computadoras y la diferencia lejos de disminuir está creciendo, ofreciendo infinidad de dispositivos portátiles y fáciles de manejar, a los cuáles se puede tener acceso a cualquier hora del día y en cualquier lugar, en fin, haciendo uso de dos características únicas que le confieren una capacidad de transformación e innovación inigualables: movilidad y personalización.

El teléfono se ha convertido en uno de los objetos más personales y más valorados por los propios usuarios, junto con las llaves y la cartera, hoy en día son los únicos objetos sin los cuales nadie está dispuesto a salir de casa, entonces... ¿Por qué no instalarle un sistema operativo similar al de la computadora que permita acceder a un sin fin de aplicaciones y servicios (Internet, juegos, fotos, GPS, pagos, búsquedas, música...)?

¿Qué es la Web Móvil?

Con la aparición de un número cada vez mayor de dispositivos diferentes en tamaños y formas, y con características muy diversas, tales como tecnologías de localización, cámaras, reconocimiento de voz, pantallas táctiles, etc., la web puede alcanzar a un mayor número de usuarios en todo momento y en cualquier situación.

Cuando se habla de Web Móvil se está haciendo referencia a una Web en la que el usuario puede acceder a la información desde cualquier lugar, independientemente del tipo de dispositivo que utilice para ello.

Actualmente, existe una demanda cada vez mayor por parte de los usuarios en lo referente a una disponibilidad incondicional de la Web, pero la realidad en el mercado es otra ya que aunque la oferta de dispositivos móviles está creciendo de forma asombrosa en los últimos años, ofreciéndonos infinidad de dispositivos desde los que llevar a cabo operaciones que normalmente realizábamos desde el equipo de mesa, existen limitaciones a la hora de acceder a los servicios desde esos dispositivos móviles. En la mayoría de las ocasiones, el resultado es una ex-

periencia de usuario poco satisfactoria al encontrarnos con numerosos problemas para acceder a la Web desde los dispositivos móviles.

El W3C, con el objetivo de convertir el acceso a la Web desde un dispositivo móvil en algo tan sencillo y cómodo como lo es desde los equipos de mesa, ha puesto en marcha la Iniciativa de Web Móvil que busca resolver los problemas de interoperabilidad y usabilidad que actualmente dificultan el acceso a la Web desde dispositivos móviles y hacer posible uno de los objetivos principales del W3C que consiste en alcanzar una Web única. Se trataría de transformar la Web en una plataforma omnipresente de servicios completamente transparentes para el usuario.

El consejero delegado de Vodafone y próximo presidente de la compañía en España, Francisco Román, en una entrevista concedida al diario El Mundo, habló sobre el futuro de las nuevas tecnologías y sus aplicaciones en la telefonía móvil, como nuevo soporte publicitario o como medio de reproducción de contenidos audiovisuales, augurando un futuro prometedor a la pu-



blicidad a través del móvil. Además, señaló su idoneidad por la gran segmentación de público que permite, a diferencia de la televisión, los anunciantes podrán penetrar sólo en el grupo de clientes que les interese.

Sin embargo, la realidad es que, hoy por hoy, el porcentaje de usuarios que utilizan servicios web en sus teléfonos móviles es del 37 por ciento, una cifra que según Jupiter Research podría triplicarse.

¿Para qué sirve la Web Móvil?

La Web móvil llega a lugares donde el cable no puede llegar, lugares que anteriormente eran impensables, como está ocurriendo en los países en vías de desarrollo. Esto trae consigo nuevas oportunidades para realizar negocios, para trabajar, para gestionar nuestro tiempo de ocio, etc., lo que nos permite incrementar nuestra capacidad de movimiento. Es por eso que se considera que la explotación de un sector como la telefonía móvil es todavía incipiente.

Pero para poder hacer uso de esa web móvil sin encontrarnos con problemas es necesaria una total adecuación de los contenidos a los dispositivos utilizados independientemente del lugar en el que estemos y del dispositivo que utilicemos. El principal objetivo de las iniciativas puestas en marcha en torno a la web móvil es la búsqueda de una web no fragmentada como consecuencia del surgimiento de una multitud de nuevos dispositivos móviles, navegadores, operadores, proveedores de contenido, etc. Una Web donde sea posible obtener el contenido correcto, en el momento oportuno y en el lugar adecuado.

Retos

La web móvil se presenta como un auténtico reto para usuarios y desarrolladores. Por un lado, el usua-

rio encuentra problemas al intentar acceder a los sitios web desde los dispositivos móviles (una gran parte de los móviles ni siquiera tienen un teclado completo que permita escribir con comodidad una dirección web), y por otro, los proveedores de contenido encuentran dificultades para crear sitios web que funcionen adecuadamente en todos los tipos de dispositivos y configuraciones.

Para que se pueda hablar de una Web Móvil real (y no del acceso desde el móvil a ciertos servicios de la web, como Twitter o Google Maps), habrá que esperar a que los dispositivos móviles la soporten. La opción de desarrollar páginas específicas para móviles es útil (y hasta necesaria) para determinados sitios, pero no se puede decir de verdad que el móvil es un dispositivo de navegación hasta que no se tenga acceso, con una usabilidad razonable, a los mismos recursos a los que se accede desde el ordenador de sobremesa.

El principal desafío no lo representa el soporte Flash o Ajax de los navegadores, que se irá incorporando según aumente la potencia de los dispositivos, sino la manera de interaccionar con el usuario a través de una pantalla mucho más pequeña y con un dispositivo de entrada muy distinto a la combinación teclado-ratón.

Ideas

Existen grandes diferencias entre usuarios móviles y usuarios fijos, como son los diferentes tipos de contenido que manejan, las capacidades de los dispositivos que utilizan (pantallas pequeñas de no más de tres pulgadas) y el contexto en el cual el usuario recibe el contenido (ejemplo, en el autobús). El usuario en movilidad necesita información puntual y muy concreta que debe ser accedida en el menor tiempo posible, por lo que para poder hacer uso de la Web Móvil sin encontrarse

con problemas, es necesaria una total adecuación de los contenidos a los dispositivos utilizados, independientemente del lugar en el que se esté o del dispositivo que se utilice. Esta es la Web Móvil que se desea: una web no fragmentada donde sea posible obtener el contenido correcto, en el momento oportuno y en el lugar adecuado.

Para ello, sería necesario que los navegadores se adaptasen mejor a las necesidades de los usuarios de telefonía móvil y que las empresas con intereses en la llamada Web Móvil dedicaran mayores esfuerzos a perfeccionar estas aplicaciones.

Y es que, según un estudio de Jupiter Research, mientras acciones como consultar el correo electrónico se han convertido en comunes dentro de la telefonía móvil, otras como el navegar por Internet se encuentran aún en una fase embrionaria.

Widgets

Los widgets son mini-aplicaciones especializadas y muy ligeras, características que las convierten en idóneas para entornos móviles. Su carácter minimalista es indicado para ofrecer una experiencia de usuario óptima en dispositivos con tamaños de pantalla reducidos y su funcionalidad altamente especializada se adecua al contexto móvil. Esto hace que encierren un enorme potencial para redefinir la experiencia de la web en movilidad: rapidez de acceso, simple, fácil de usar, entorno sencillo y eficiente.

Los fabricantes de navegadores se han dado cuenta de este potencial y están dispuestos a explotarlo, en beneficio de los usuarios. El widget al ser más ligero se carga mucho más rápido que el navegador, y si además está integrado en la pantalla principal del teléfono, con un simple vistazo será suficiente para obtener lo que se busca.



Nokia anunció el soporte para widgets dentro de su plataforma Series 60 lo que supone una apuesta clara por este tipo de tecnología que permite personalizar la experiencia web desde un móvil.

Opera lanzó en Japón los tres primeros teléfonos móviles con widgets en el mundo. El operador japonés KDDI ofrece a sus clientes tres modelos de Toshiba, Sony Ericsson y Sanyo con widgets de Opera que les permite elegir entre un gran número de widgets que proporcionan acceso directo e inmediato a numerosos servicios en línea, incluyendo últimas noticias, resultados deportivos, información del tiempo, etc. Cabe destacar que la plataforma de Opera ofrece acceso a la pantalla principal del móvil, o idle screen, a diferencia de las plataformas de Nokia y Apple.

La Web Móvil no es más que la web que se carga sobre los sistemas operativos de los llamados teléfonos inteligentes para acceder a Internet y

utilizar sus servicios (mensajería electrónica, búsqueda y organización de la información, etc.). A pesar de encontrarse en fase embrionaria promete evolucionar y convertirse en la Web del "Futuro", por las oportunidades que suponen la portabilidad y difusión de estos dispositivos. Actualmente cuenta con disímiles limitaciones producto principalmente al tamaño de la pantalla del móvil y al hecho de que en ocasiones no cuentan siquiera con un teclado completo.

Nokia y Opera: el primero desarrollador de dispositivos móviles, o sea, soporte y el segundo programador de aplicaciones para este entorno, como el navegador, son dos grandes grupos de punta que apuestan por los widgets para solucionar estos problemas. Puede que la solución sea o no sean los widgets, el tiempo lo dirá, pero está claro que falta mucho trabajo por hacer, porque la Web Móvil de hoy, dista mucho de la que se desea. Su desarrollo es aún incipiente. A trabajar!!!

Referencias

- Arienza, Jorge L. Internet Móvil: Hacia la Nueva Era de Internet <http://jlarienza.blogspot.com/2006/06/internet-mvil-hacia-la-nueva-era-de.html> 05 Junio 2006
- Arienza, Jorge L. Los Widgets Llegan a los Teléfonos Nokia. <http://jlarienza.blogspot.com/2007/04/los-widgets-llegan-los-telefonos-nokia.html> 20 Abril 2007
- Arienza, Jorge L. Redefiniendo la Web Móvil. <http://jlarienza.blogspot.com/2007/11/hemos-asistido-ltimamente-una-gran.html> 20 Noviembre 2007
- Cancela, Javier. Programación de dispositivos móviles y noticias relacionadas. El difícil parto de la web móvil <http://hipoqihmovil.wordpress.com/2007/11/25/el-dificil-parto-de-la-web-movil/> Domingo, 25 - Noviembre - 2007
- Guía Breve de Web Móvil. <http://www.w3c.es/Divulgacion/Guiasbreves/webmovil>
- Las nuevas perspectivas del Móvil, según Vodafone 11. Diciembre 2007
- Mozilla se Moviliza. <http://jlarienza.blogspot.com/2007/10/mozilla-se-moviliza.html> 12 Octubre 2007
- ¿Por qué la Web móvil no termina de explotar? <http://www.webparamovil.com/2007/12/13/%c2%bfpor-que-la-web-movil-no-termina-de-explotar/> 13. Diciembre 2007
- Web Móvil <http://web2.evolutionperu.com/?p=9> Martes, 6 Marzo 2007





Actualidad vs calidad en formato VCD



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club



Hace algunos años, se viene escuchando entre las personas adictas al cine, o más certeramente, adictas a ver películas, no importa si ésta es una obra de arte o un audiovisual de muy baja espiritualidad. El hecho es que estas personas ahora utilizan un nuevo término denominado “Copia de cine”. El mismo se refiere a una película que fue exhibida en un cine a pantalla grande (celuloide de 35mm) y alguien introduciendo una cámara de video, filmó. Este tipo de grabación además de un pésimo audio (muchas veces indescifrable), nos muestra, o más bien, no nos muestra, las verdaderas imágenes del filme, pues es muy común que se vea oscura o casi en blanco y negro, así como falta de estabilidad en la imagen.

Este fenómeno, viene aparejada al negocio del alquiler clandestino de películas (al menos en nuestro país), donde casi siempre éstas “Copias de cine” son adquiridas a través de Internet, donde millones de usuarios utilizando aplicaciones P2P, comparten películas, muchas con este tipo de calidad.

Pero este artículo no es para hablar de este negocio, ni siquiera para referir-

me a la piratería y distribución ilegal sin límites de materiales filmicos. Mi objetivo es hablar sobre la calidad y el sentido del cine como 7mo arte, y como a través del uso de la tecnología informática, están minimizando un arte para disfrutar a plenitud, sin mutilaciones, como las que proponen muchos en estos días.

Entrevisté a varias personas acerca del tema. Las respuestas y criterios fueron muy variados, pero todos coincidieron en que: “...la calidad es muy baja, pero tenemos lo último”. Entonces me pregunto: ¿Actualidad contra Calidad?. Imaginemos por un instante que vamos a disfrutar de los cuadros de Leonardo Da Vinci, y estos estén en “Copia de calcado” que vemos en realidad, para mi, otra pintura, no estaríamos disfrutando entonces del talento del artista, sino de una triste imitación de su obra original. Lo mismo sucede con el cine y estas nueva forma de mostrar la película, estaríamos viendo otra película.

Hasta aquí estamos claros que la diferencia entre un filme original y uno “Copia de cine”, es que no estamos viendo la misma película. Ahora se pregun-

tarán: ¿Dónde entra la informática aquí, además de la forma de compartir archivos por P2P?. Pues la informática es cómplice de este término, cuando se comenzó a expandir la reproducción del formato VCD. Los nuevos reproductores de CD-ROM y DVD de video, colocaron al viejo casete de video, en el baúl del olvido, dando paso a un nuevo dispositivo, barato, sencillo y rápido de grabar. Para grabar en un CD-ROM una película, la misma no debe tener más de 74 minutos, según anuncia el fabricante del dispositivo de almacenamiento. Actualmente gracias a software como el “TMPGEnc”, se puede volver a codificar el archivo de video bajando sus “bitrate” de audio y video. Esto incide negativamente en su calidad, pero permite introducir una película de dos horas en un CD-ROM de 700 Mbyte. Nuevamente sufre el espectador las consecuencias de la baja calidad del audiovisual que él supone, está disfrutando. Esta vez, con la pixelación de las imágenes y la reducción de los cuadros en movimientos.

Los quemadores de CD-ROM y DVD de las computadoras, han llegado para quedarse como los reyes de las gra-



baciones en series, las películas no escapan a ellos, antiguamente el grabar una película demoraba el tiempo con que fue concebida ésta producción, actualmente en 20 minutos como máximo, se puede tener grabado en uno de los soportes anteriormente mencionados, cualquier material filmico sin importar el tiempo de duración.

Otro fenómeno que trae aparejado las "Copia de cine", son los subtítulos, muchas veces desarrollados con faltas de ortografía y lenguaje local de un país, que muchas veces no coincide con el significado de esa palabra en el nuestro. Con los subtítulos, existe la dificultad que hay que pegarlos al archivo de video, esto que trae como consecuencia, volver a codificar la película, esta vez con un nuevo software que incruste las letras al fotograma (pérdida de calidad), y luego debe ser vuelto a codificar, para disminuir su tamaño. Al finalizar parecerá que vemos siluetas al estilo medieval.

Un ejemplo claro de este tema, está en la película "BeoWof", de la cual tuve la oportunidad de ver sus dos versiones, la de DVD original y la de "Copia de cine". Comencé con la de manchas y ecos, para culminar con una muy diferente a la que había visto anteriormente. Y me interrogué muy seriamente: ¿Porqué los espectadores de hoy, prefieren sacrificar la calidad por la actualidad?.

BeoWof, es una producción completamente realizada con tecnología digital y software de muy altos costos, cada color, cada sombra, cada luz está colocada de una forma magistral, y los símbolos que encierran estos detalles del cuadro, fueron pensados para llevar un mensaje, un mensaje que un espectador de la versión en "Copia de cine" nunca alcanzará a descubrir.

Algunos cinéfilos de años y experiencias, ya han caído en esta especie de trampa visual, pues en entrevistas con los mismo, me confiesan que si llega

a sus manos el filme que tanto esperaban, no les importa si está en "copia de cine" o no, aunque si denuncian y no están de acuerdo para nada con esta modalidad, pero "...la necesidad obliga". ¿La necesidad de llenar el espíritu? o ¿La necesidad de entretenerse un rato a cualquier costo?

El respeto a las cosas de la vida, comienza hacia uno mismo. Si cedemos a la mediocridad y la chapucería, pues así será nuestra vida y nuestro espíritu. En la medida que comencemos a rechazar estas copias alternativas de los nuevos filmes, estaremos respetando nuestro derecho a disfrutar de una entrega audiovisual, como la concibió el director, con todos los colores y con todos los sonidos de alta fidelidad, estoy seguro, no fueron colocados de esa forma por gusto.

La solución está en rechazar las "Copias de cine", obligando a los bancos a buscar otras formas de adquirir filmes con calidad, usted decide.

Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS





“Fluency in English”, una opción de apoyo para profesores de inglés



Eduardo Walter Merelles Bertot

merelles01014@scu.jovenclub.cu

Joven Club Contra maestre 1



En la actualidad se vive de forma acelerada en un mundo totalmente distinto como resultado del propio desarrollo alcanzado a raíz de los cambios logrados tanto en la esfera del conocimiento, como por los retos tecnológicos asumidos por la humanidad en sentido general.

La implementación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en nuestro país son una necesidad ineludible en prácticamente todas las esferas de la vida del ser humano. Ya no sólo son utilizadas a nivel empresarial para ejercer una mayor competitividad en el mercado, en el entretenimiento o el ocio con el fin de modificar las condiciones de vida de una cultura, pueblo o nación en particular; o tal vez con propósitos médicos, para salvar vidas humanas; también las podemos encontrar en el campo de la educación, donde con una correcta utilización de las mismas se pueden lograr resultados inimaginables.

Cuba igualmente posee una creciente necesidad de insertarlas en su sistema educacional, adaptándolas a las actuales condiciones existentes en sus

procesos pedagógicos, con el objetivo de mejorar el capital humano que en ellas se forman. Y por otra parte, crea las condiciones necesarias para que su personal pueda asumir los nuevos retos tecnológicos que estas imponen.

Tampoco se hace a un lado la presencia de las tecnologías en las diferentes lenguas extranjeras, pues es conocida la importancia que estas revisten, para el proceso de formación y desarrollo de las actuales y futuras generaciones, dedicándosele especial atención a la enseñanza del idioma Inglés.

Con el decursar de los años, el objetivo de la enseñanza de la lengua extranjera inglesa se ha enriquecido en Cuba, por lo que ya no es de vital importancia que nuestros profesionales sólo lleguen hasta la adquisición de habilidades que les permitan la comprensión de ideas expuestas en documentos auténticos o especializados, ni mucho menos poseer el dominio de los llamados métodos de traducción textual. Sino que con los nuevos cambios ocurridos en el país de carácter político, económico, social y cultural; se hace necesario propiciar el desarro-

llo de habilidades comunicativas que en término de lengua extranjera inglesa, permitan enfrentar los nuevos retos comunicativos que se les imponen a los profesionales en la actualidad.

Muchas son las actividades de carácter metodológico que en la enseñanza general politécnica y laboral se han venido realizando para propiciar el desarrollo del enfoque comunicativo en las clases de idioma Inglés; pero aún, estos esfuerzos son insuficientes y los mismos dificultan que se logre el objetivo propuesto: lograr una independencia comunicativa tanto en la expresión oral como escrita de nuestros educandos.

Son precisamente estas valoraciones las que permiten crear la aplicación “Fluency in English”, un software educativo contentivo de un sistema de ejercicios encaminados a resolver la problemática existente en torno a la fluidez en la expresión oral del idioma Inglés, que presentan los profesores en la especialidad de servicios gastronómicos en la enseñanza politécnica.

Concepción y elaboración del software educativo “Fluency in English”



“El Software Educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre” (Rodríguez. R, 2000)

El objetivo del software educativo propuesto, se presenta con apoyo de las TICs para facilitar la enseñanza del idioma Inglés, y le confiere al proceso de enseñanza - aprendizaje propiedades que lo diferencian de la enseñanza tradicional de lenguas extranjeras, como son: uso de un entorno multimedia basado en hiperenlaces, hipertextos, y un sistema de ejercicios interactivos, que de forma gradual va orientado a resolver los problemas de fluidez que aún persisten en los estudiantes de la enseñanza politécnica. Muestra en su interfaz de trabajo una complejidad discursiva donde convergen lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico, es decir, permite que el empleo correcto de la tecnología posibilite una adecuada interacción en el proceso educativo, capaz de integrar lo discursivo y lo tecnológico.

Al tener presente la función educativa de la aplicación propuesta, se evidencia que el mismo se encuentra dentro de los materiales con un predominante enfoque algorítmico comunicativo, tomado como modalidad la del software educativo de tipo Tutorial.

“El Tutorial es un programa especializado en un área de conocimiento, que establece una estrategia basada en el diálogo que está de acuerdo a las características del estudiante y además, existe una estrategia pedagógica para guiarlos” (Rodríguez. R, 2000.)

En otro orden de cosas, nos percatamos cómo en la interacción comunicativa estudiante - máquina - consultante, los usuarios reciben el mensaje mediatizado por la computa-

dora con los beneficios que esto implica, facilitando el proceso didáctico requerido para un aprendizaje significativo. Esta variante le permite al estudiante una interacción con la información según un algoritmo de operaciones comunicativas intermedias hombre-máquina, para descubrir la esencia del mensaje en función del referente cognoscitivo de sus beneficiarios.

El software propuesto actualmente está siendo utilizado en la enseñanza politécnica del Municipio Contramaestre, Provincia Santiago de Cuba, donde se evidencian los siguientes resultados:

- Se logra elevar la calidad humana en torno a la relación alumno - alumno, profesor - alumno, alumno - profesor por medio del sistema de ejercicios propuestos.
- Los estudiantes muestran seguridad, confianza y un mejor uso en el empleo de las habilidades propias de la lengua inglesa.
- Claramente se muestra un mayor desenvolvimiento y precisión por parte de los estudiantes a la hora de resolver las situaciones problémicas típicas de la especialidad de servicios gastronómicos.
- Se observa solvencia en el conocimiento y la adquisición de la independencia comunicativa en el uso del idioma Inglés por parte de los estudiantes de manera general.

En fin, la aplicación propicia el logro de una comunicación significativa a través del uso de situaciones reales de la vida cotidiana relacionadas con el perfil ocupacional de los estudiantes; estimula el trabajo en grupos y en parejas como condición para un aprendizaje más cercano a la vida, y a un uso real de la lengua. Ubica al profesor en el papel de facilitador en los marcos de un contexto abierto, flexible, participativo y desarrollador.

Retos, oportunidades y dificultades de las Tecnologías de la Información

y las Comunicaciones (TICs) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de lenguas extranjeras

Al ver que las tecnologías de la información y las comunicaciones avanzan cada vez con más fuerza, y que ya se han incorporado en los diferentes niveles de enseñanza, se estima que el profesor es el agente idóneo para hacer uso efectivo y provechoso de las nuevas oportunidades que brindan.

La incorporación de las TICs en la educación, ya han demostrado la variedad de posibilidades que ofrecen como medio para potenciar en los estudiantes la capacidad de organización, las habilidades de búsqueda de información, la simulación de fenómenos sin riesgo para solucionar problemas, así como el logro de un aprendizaje significativo.

Cuando se emplean las TICs en el aula se debe lograr la convergencia de lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico. Todo esto convence sobre sus ventajas y opaca sus desventajas y riesgos, lo que incluso en ocasiones confunde acerca de la jerarquización que le corresponde a las TICs en el diseño curricular y específicamente en la didáctica. El desarrollo de las TICs puede contribuir a ampliar los horizontes para perfeccionar los procesos didácticos.

No deben perderse de vista las implicaciones que tienen el uso de las TICs en la docencia, en un sistema de actividades semipresenciales, presenciales, y no presenciales.

De cualquier forma sería ingenuo creer que las TICs son la fórmula perfecta para resolver los problemas educativos, aunque de hecho contribuyen a solucionar muchos de ellos. Su aplicación exige una preparación especial por parte de docentes y estudiantes para poder aprovechar adecuadamente las ventajas que ofrecen.



Algunos detractores del uso de las TICs plantean que su aplicación en el aprendizaje de idiomas frena la expresión de nuevos pensamientos, el perfeccionamiento de la expresión oral y el desarrollo de los valores requeridos para la comprensión y solución de los problemas de manera grupal, lo que afecta el desempeño personal y sociales en nuestros alumnos.

Es innegable que las TICs tienen ciertas limitaciones en cuanto al alcance de los objetivos de interacción oral y grupal. De ahí, el papel destacado que le corresponde al docente en la orientación de su correcta utilización. Es cierto que el predominio de la virtualización que propicia el uso de las TICs limita las opciones dialógicas y de participación grupal en actividades orales, pero esto no anula sus potencialidades ya que pueden perfectamente compensarse con actividades complementarias en la clase presencial que pueden ser preparadas o continuadas mediante la interacción con las computadoras antes o después de la clase presencial.

La incorporación de las TICs para la enseñanza - aprendizaje del idioma Inglés es un cambio que no ocurre de manera espontánea en la Educación Cubana, exige políticas y estrategias científicamente fundamentadas y autorizadas, así como planeación, control y disponibilidad de recursos humanos, materiales y financieros. Una adecuada incorporación de las TICs en el campo de la educación requiere un estudio previo de la forma como esta inserción ha influido en la búsqueda y generación de métodos que permitan obtener el mayor provecho en beneficio de la labor docente y del aprendizaje de alumnos y profesores. Proveer mecanismos de actualización en el uso e incorporación de las tecnologías a fin de articularlas curricularmente como un medio de apoyo a las actividades previamente planificadas.



Alumnos interactuando con el sistema Fluency in English

El proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera combina el uso de las TICs con la clase presencial de idiomas, donde el docente interactúa con los estudiantes y desarrolla en ellos habilidades comunicativas para reforzar y controlar el aprendizaje logrado en el laboratorio con apoyo de las TICs (clase no presencial), y complementarlo con respecto a las habilidades comunicativas menos trabajadas en el laboratorio, como la expresión oral.

El reconocimiento de las ventajas de la enseñanza - aprendizaje de las lenguas extranjeras sustentada en el uso de las TICs no debe llevar a un apasionamiento tecnológico que impida ver algunos puntos críticos. Las dificultades en el aprendizaje de lenguas sustentado en las TICs pueden deberse a errores en el diseño de los materiales o a falta de preparación pedagógica e informática en el desempeño de los docentes. Algunas de las dificultades detectadas son:

- Inadecuada presentación de la información: La información se presenta de forma muy estructurada o compleja, que se traduce en pérdida de tiempo y de motivación. Sin tener en cuenta la objetividad o claridad de la misma.
- Inadecuada explotación de los recursos multimedia: Los cursos sustentados en las TICs exigen la puesta en práctica de formatos o diseños multimedia en función con la temática

a desarrollar, una correspondencia entre las potencialidades del medio, el propósito didáctico, el estilo del profesor y las necesidades comunicativas de los estudiantes. Todo a su vez, relacionado con el currículo de estudio de la especialidad.

- Desconocimiento de las características de los ambientes de aprendizaje: Ignorar las particularidades y ventajas de los ambientes del aula y del laboratorio de computación con acceso a cursos de Inglés por CD o Intranet puede ser grave. La modalidad semipresencial implica un balance adecuado de los contenidos a impartir, las habilidades a desarrollar, el tiempo a emplear y las estrategias a seguir para lograr los objetivos establecidos en el programa de la disciplina, sin perder de vista el cambio de mentalidad y actuación que esto impone en cuanto a responsabilidades, obligaciones y funciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Suponer que las tecnologías pueden suplantar la labor del docente: La labor del profesor está bien definida dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas, y para lograr un uso correcto de la tecnología, se les debe emplear preferentemente como: material de apoyo directo al aprendizaje en los diferentes momentos de la clase, instrumento analítico para pensar a través de sistemas la educación, ayuda a la investigación intelectual, científica o la creación artística. Incluso, se considera que el rol del profesor es insustituible como uno de los dos componentes esenciales del proceso de enseñanza aprendizaje. Nunca suponer que estas, por sí mismas formarán los hábitos y habilidades requeridos en los estudiantes.

El uso de las TICs origina la presencia de un entorno de aprendizaje virtual, distinto al aula tradicional. En el entorno virtual interactúan estudiantes y docentes mediados por una interfaz de



trabajo, pero lo que aparece en la pantalla es el resultado del ingenio de personas que logran crear, conectarse y comunicarse, aunque coincidan o no, temporalmente en sus conexiones o puntos de vistas.

Debe hacerse un uso inteligente de la tecnología y de la imaginación humana para fomentar el diseño armónico de cursos para la enseñanza de idiomas sustentados en las TICs que promuevan la construcción y uso adecuado, consciente e independiente del conocimiento, en la solución de tareas profesionales. Para lograr esto debe garantizarse la superación de los profesionales encargados de definir, impulsar, coordinar, dar coherencia y evaluar los procesos educativos sustentados en las TICs.

La introducción de las TICs para el aprendizaje de Idiomas implica una reflexión ineludible sobre errores y aciertos. Esto posibilitará el perfeccio-

namiento futuro de los cursos diseñados desde una flexibilidad racional en correspondencia con los desafíos comunicativos que emanan del uso de las TICs y las transformaciones del nuevo milenio.

La implementación de las TICs en el sistema de educación en nuestro país, implica un salto cualitativamente superior para el propio proceso de enseñanza - aprendizaje de las lenguas extranjeras. Pero un correcto uso y explotación de estos recursos, es el reto que tenemos por delante los profesionales de este sector para lograr así una adecuada preparación de las actuales y futuras generaciones.

Como parte de las ventajas que nos ofrecen las propias tecnologías, nos percatamos como el software propuesto satisface en su proyección las limitaciones constatadas en la enseñanza, siempre que se sustente de forma coherente sobre la consideración de:

¿quiénes son los estudiantes? Y ¿cuáles son sus necesidades?

En resumen, la aplicación propuesta nos ofrece las herramientas de trabajo para visualizar y modificar el propio proceso de enseñanza de idiomas como un proceso amplio y flexible, donde los estudiantes no sólo intervienen de forma conciente, sino también que se convierten en responsables de su propio aprendizaje. No obstante, a pesar de los beneficios que nos ofrecen las nuevas tecnologías, debe quedar claro que las mismas nunca sustituirán la labor creadora de nuestros docentes como ente activo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Referencias

- 1- R Rodríguez y otros, "Introducción a la informática Educativa" CUJAE. Ciudad de la Habana Cuba.1.90
- 2- Ibídem

Informatización de la sociedad cubana





La maravilla de los Joven Club



Maybel Muñoz Gutiérrez

maybel13041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 4



Joven Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

La computadora
de la familia
cubana

Los Joven Club de Computación y Electrónica son hoy, instituciones diseminadas por toda la geografía cubana, donde los servicios se multiplican y generalizan, involucrando a todas las personas de la población, y llevando la magia de la informática hasta los más escépticos en el programa y a los que pocas veces tuvieron la posibilidad de sentarse frente a una PC.

Los niños siempre han encontrado aquí el lugar ideal para recrearse de forma sana e instructiva, para utilizar los distintos software existentes (multimedias, entrenadores, JIMOS) y otros materiales complementarios importantes en su formación, pero es también este el espacio en que se fortalece la orientación vocacional y profesional en ellos de acuerdo con sus capacidades, habilidades y destreza en la rama informática, a través de charlas, debates, el día de las puertas abiertas, y esencialmente con su participación en los Círculos de Interés que tienen lugar en estas instalaciones.

La orientación vocacional en las montañas

Desde su creación, los Joven Club han

asumido la orientación vocacional como un gran reto para satisfacer las necesidades de la comunidad y potenciar el trabajo de la escuela como centro rector de esta tarea, que se ha ido perfeccionando a través de todos estos años de accionar constante y esforzado, dirigido a los niños desde edades tempranas hasta el preuniversitario para educarlos en el sentido profesional que demanda la sociedad de hoy, y les brinda la posibilidad de elegir concientemente la profesión como rasgo materializador de la autodeterminación profesional de la personalidad, al describir sus propias capacidades, su rendimiento, sus motivaciones e intereses, inteligencia y aptitudes.

Los Joven Club de montaña juegan un importante rol en este empeño, pues es en estos lugares, generalmente de difícil acceso y donde no existe gran desarrollo económico ni tecnológico, constituyen la vía para acercar a la población montana al uso de las Nuevas Tecnologías, que aquí se reduce solamente a las escuelas, algo primordial en el proceso de informatización de la sociedad cubana.

En estas serranías se estrecha la la-

bor comunitaria, y se proyecta el trabajo con mayor efectividad, en la búsqueda de soluciones al banco de problemas de la comunidad, donde se destaca la mala orientación vocacional de los jóvenes que trae como consecuencia un número significativo de personas desvinculadas del estudio o el trabajo, y donde las fuertes raíces campesinas, los convierten en obreros agrícolas sin preparación, aislados y de espaldas al desarrollo en el mundo informático.

El Joven Club significa para ellos también, pasar de la información vocacional utilizando los materiales impresos (folletos, guías, biografías profesionales, artículos de diarios y revistas, etc.) a la tecnología audiovisual, a través de fragmentos de películas, multimedias, videos y programas televisivos.

Estas aplicaciones, puestas al servicio de la tarea orientadora, ofrecen interesantes alternativas: gran cantidad de datos organizados, posibilidad de contactos interpersonales, facilidad de acceso a la información, interactividad que motiva la curiosidad y una estética que sostiene el interés en la tarea. Fidel Castro en la graduación del des-



tacamento Pedagógico "Manuel Ascunce Domenech" (1981), afirmaba que: "Se puede continuar perfeccionando el trabajo de formación vocacional y orientación profesional para que los jóvenes seleccionen cada vez mejor sus estudios de acuerdo con sus aptitudes, e intereses personales y sociales".

El papel de la familia como guías se fortalece al alfabetizarlos en estas materias, desde la propia instalación o llevándoles hasta su casa los elementos necesarios a aquellos que viven en los lugares más apartados, para que sean también portadores de información, conozcan los perfiles ocupacionales, los requisitos y exigencias de cada especialidad.

Un acercamiento al entorno informático

Con la óptica de que una adecuada orientación vocacional constituye una necesidad permanente de la vida estudiantil de cualquier edad escolar y de la sociedad, independiente del mecanismo de ingreso establecido para captar los estudiantes en los diferentes centros estudiantiles del país, los Joven Club, a través de los Círculos de Interés, dirigen sus esfuerzos a capacitar, profundizar y ampliar los conocimientos de los educandos en temas relacionados con la informática y la electrónica, logrando una vinculación coherente con las asignaturas que reci-

ben como parte de su formación curricular y con temas de actualidad política, cultural y social.

Se persigue, también, desarrollar en ellos habilidades en el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), propiciar una mejor búsqueda y exploración de la bibliografía, solucionar problemas cotidianos a partir de la utilización de las herramientas que se abordan, realizar investigaciones, desarrollar software, interesarse por la música electroacústica, el arte digital, elementos Web, mensajería, etc, de tal manera que les permita formarse una imagen ajustada de sí mismo, de sus características y posibilidades en relación al entorno informático, para tomar decisiones responsables, libres y reflexivas en cuanto a su futura profesión.

Se trata de ayudar a gestionar la información necesaria, a abrir nuevos canales de búsqueda sobre aspectos de la realidad poco conocidos o distorsionados, a cuestionar la información recibida y ofrecer contenidos significativos que ayuden a los jóvenes a apropiarse y reconstruir significados culturales que tienen que ver fundamentalmente con los roles ocupacionales, la valoración social de estas profesiones y las áreas de trabajo. Estos espacios ayudan a los estudiantes a ver y entender con más claridad el mundo que los rodea, les ofrece nuevos sistemas de comunicación

interpersonal de alcance universal, les proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos tecnificados para realizar nuestros trabajos, que presenta nuevos valores y normas de comportamiento, con una fuerte repercusión en el ámbito educativo.

Los resultados de este trabajo, se verán reflejados en las exposiciones de los Círculos de interés que ya comienzan a ocurrir a nivel de escuela, a los que seguirán los zonales, municipales, provinciales y nacionales, para resumir con éxito el curso 2007-2008, señalando a las nuevas generaciones como individuos creativos, formadores conscientes de la realidad, multiplicadores de la Revolución Científico Técnica y sobre todo poseedores de una cultura general integral. Pero también mostrarán cuanto se puede hacer cuando se impone la voluntad de este aguerrido ejército de hombres a quien Fidel puso en sus manos la obra gigantesca, que cada día el pueblo valora y agradece.

Referencias

- 1- Castro Ruz, F. Graduación del destacamento Pedagógico "Manuel Ascunce Domenech". La Habana, 1981.
- 2- Resoluciones emitidas por el Director Nacional del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica.



Cuba

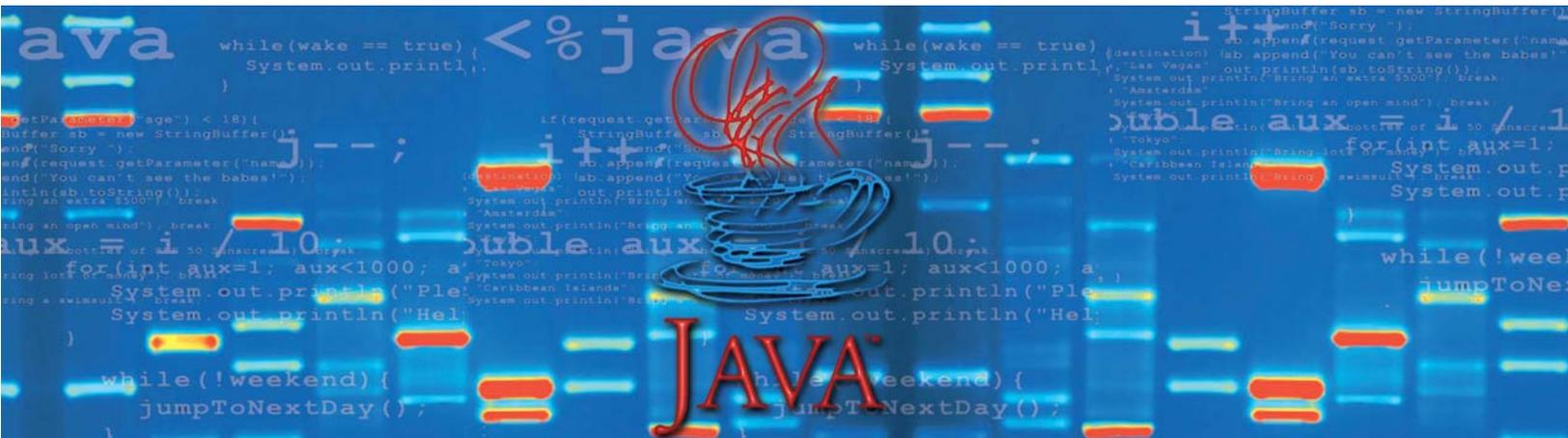
Presente



Java: Una introducción a la programación. SEGUNDA PARTE



Amaury J. Rodríguez Pérez
amaury08015@vcl.jovenclub.cu
Joven Club Placetas 1



Esta es la segunda parte y final de una serie de dos partes, que realiza una introducción a la programación usando el lenguaje de programación Java. En la primera parte, específicamente nos concentramos en reflejar un poco de la historia del surgimiento de Java, además de proporcionar una visión bastante amplia acerca de su definición y sus características más distintivas como lenguaje de programación. En esta segunda parte y final, nos enfocaremos a presentar una línea en el tiempo acerca de las diferentes versiones del lenguaje y de la plataforma y reflejar una síntesis de tecnologías que conforman el ecosistema de Java. Así, ambas partes de este artículo complementarán la comprensión de esta tecnología dentro del contexto técnico e histórico del que se debe nutrir todo desarrollador que utilice esta tecnología.

Las versiones del lenguaje y la plataforma

La plataforma Java ha experimentado numerosos cambios desde el JDK 1.0, además de numerosas adiciones de clases y paquetes a la biblioteca estándar. Sin embargo, algo distintivo

desde la versión 1.4 de Java ha sido que la evolución del lenguaje comenzó a ser gobernado por la *Java Community Process* (JCP), la cual utiliza las *Java Specification Requests* (JSR) para proponer y especificar adiciones y cambios a la plataforma. El lenguaje por su parte está definido por la *Java Language Specification* (JLS); los cambios a la JLS son conducidas bajo la JSR 901.

Además de los cambios del lenguaje, por años se han hecho cambios mucho más dramáticos a la biblioteca de clases de Java, la cual ha crecido de unos pocos cientos de clases en el JDK 1.0, a cerca de más de tres mil en JSE 6.

Nuevas APIs (Application Programming Interface), tales como Swing, Java2D, JMX (Java Management Extensions), JDBC (Java Database Connectivity) y JNDI (Java Naming and Directory Interface) por tan solo nombrar algunas, han sido introducidas, y muchas de las clases y métodos originales del JDK 1.0 han sido deprecados.

Sun Microsystems, originalmente se

refirió y registró la plataforma como Kit para el Desarrollo de Java– JDK o Java Development Kit por sus siglas en inglés. Comúnmente denominado como el JDK. Los números de la versión del lenguaje Java, corresponden al software primario de desarrollo de Sun, incluido en las versiones JDK 1.0.2, JDK 1.1.7.

J2SE 1.2

El 4 diciembre de 1998 Sun finalmente lanzó la plataforma Java 2, cuyo nombre de turno sería JDK 1.2 (nombre de código *Playground*), sin embargo, en las sucesivas apariciones de las versiones del JDK hasta la 5.0, Sun las calificó retrospectivamente usando Java 2 y el nombre de la versión. Ahora J2SE (Java 2 Platform Standard Edition), reemplazaba a JDK para distinguir la plataforma base de J2EE (Java 2 Platform Enterprise Edition) y J2ME (Java 2 Platform Micro Edition). Entre las adiciones más atrayentes estaban, `strictfp` (palabra reservada), reflexión (la cual apoya la característica de Introspección), la API de Swing fue integrada dentro de las clases del núcleo, la Máquina Virtual Java (JVM) fue equipada por primera vez con un compilador JIT (Just-in-time).



J2SE 1.3

El 8 de mayo de 2000 ya aparecía el J2SE 1.3 (*Kestrel*); dentro de sus más considerables cambios se incluían la tecnología HotSpot para la JVM, RMI (Remote Method Invocation) fue cambiado para estar basado sobre CORBA, JavaSound, JNDI ahora incluido dentro las bibliotecas de clases del núcleo (anteriormente eran una extensión) y JPDA (Java Platform Debugger Architecture).

J2SE 1.4

Presentada el 6 de febrero de 2002, bajo en nombre de código de *Merlin*, fue el primer lanzamiento de la plataforma desarrollada bajo la Java Community Process (JSR 59). Sus cambios más notables estaban en, `assert` (nueva palabra reservada), expresiones regulares modeladas después de las expresiones regulares de Perl, encadenamiento de excepciones, IPv6, API de E/S de Imagen para la lectura y escritura de imágenes en formatos como JPEG y PNG, Java Web Start ahora incluida en la plataforma.

J2SE 5.0

La aparición de J2SE 5.0, vociferada por Sun desde un inicio como *Tiger*, y originalmente numerada como 1.5 como número subsiguiente de la versión interna, trajo un sinnúmero de nuevos cambios, incluido su nueva nomenclatura. Desde su lanzamiento oficial en el JavaOne 2004 (La foto de la Figura 1, es una muestra de que en esos días algunos tigres caminaron por los pasillos del Moscone Center de San Francisco), en ese mismo instante se nombraría como 5.0 y estaría disponible en su versión beta hasta la aparición de la versión final el 30 de septiembre de ese mismo año.

Desarrollada bajo la JSR 176, Tiger adicionaba un significativo número de nuevos rasgos del lenguaje, entre las que se encontraban; *Generics*, un modo de asegurar la seguridad de tipos (estáticos) para colecciones, ali-



En el escenario de JavaOne 2004, Jonathan Schwartz y James Gosling presentan oficialmente a J2SE 5.0 conocida como Tiger

viando la necesidad de la mayoría de los typecast (conversiones de tipo). Al mismo tiempo aparecía la característica de *Metadata* (también conocida como *annotations*), la cual permite construcciones en el lenguaje tales como clases y métodos que sean etiquetados con datos adicionales y que pueden ser procesadas por utilidades entendidas en metadatos. También la inserción de *Autoboxing/Unboxing* permitiendo conversiones automáticas entre tipos primitivos y envolturas de clases primitivas (wrappers). Las Enumeraciones, con la palabra reservada `enum` para crear seguridad en tipos de datos. Por otro lado, el Toolkit gráfico Swing obtenía un nuevo “look and feel” con el nombre *Synth*, además, además de mejoras a la instrucción de `for`.

JSE 6

Galopando salvajemente como su nombre de código lo refleja, *Mustang* fue desarrollada bajo la JSR 270. Ahora Sun reemplazaba el nombre “J2SE” por Java SE y apartaba para siempre el “.0” del número de la versión con la nueva apariencia en el nombre de JSE 6. Las versiones beta aparecen en febrero y junio de 2006, y en septiembre la “Release Candidate”, y finalmente ver la luz la versión definitiva en octubre de ese mismo año.

En el JavaOne 2007, celebrado en el mes de mayo, un rimbombante grupo de presentaciones invitaron a migrar definitivamente a JSE 6. Usando el

slogan “Java SE 6 is Here!”, Danny Coward, Senior Staff Engineer y líder para el desarrollo de la Plataforma Java, exhibió disímiles razones para que la comunidad de desarrolladores olvidaran de un vez y por todas a J2SE 5.0. Entre las que aparecieron en pantalla gigante, estuvieron las impresionantes cifras de 2,090,155 solicitudes de descargas del JDK, 35 millones de descargas para actualizaciones del JRE, y Netbeans 5.5 complementado al JDK. Concluyendo el 2007, Sun había lanzado las actualizaciones 2, 3 para Java SE 6 (Java SE Update 2, Java SE Update 3) y en enero de 2008 la Java SE Update 4.

Al mismo tiempo, Sun también acometió la actualización de su JRE, ahora con el nombre de **Consumer JRE** o **Java Update N**. El mismo está compuesto de varias piezas importantes de funcionalidad. Una de las principales, es poder obtener rápidamente una actualización de Java SE 6 haciendo cambios que no afecten las diferentes APIs. Por ejemplo, los miembros del equipo de Java pueden adicionar funcionalidad para hacer más rápida la carga, sin afectar la funcionalidad o las APIs de una aplicación que usa este. Sin embargo, ellos no podrán adicionar una nueva API de animación en un lanzamiento de actualización. Afortunadamente, esta restricción no es demasiada embarazosa, porque los mayores problemas a resolver en los momentos del lanzamiento, están por debajo del nivel de los cambios en la API y por ello son completamente adecuados en el momento del lanzamiento del Consumer JRE(1). Algunos de las principales características incluidas en Java Update N son:

- Reducción radical en el tiempo de carga para las aplicaciones Java y los applets y Kernel Java, lo que reduce el tiempo de instalación y lanzamiento cuando el usuario necesita instalar el JRE con el propósito de ejecutar una aplicación.

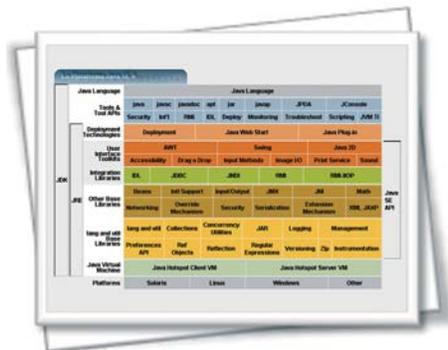


- El juego de herramientas de distribución permite la detección e instalación fácil del JRE y un mayor rendimiento gráfico sobre Microsoft Windows que posibilita la aceleración gráfica para interpretación gráfica (rendering) 2D simple y avanzada y la inclusión de un nuevo “look and feel” de plataforma cruzada basada en Synth llamado Nimbus.

Los grandes cambios que aparecían para Java SE 6 en general, estaban concentrados en la ausencia de soporte a las viejas versiones de Windows 9X, el esperado soporte a los lenguajes Scripts (JSR 223), mejoras dramáticas en el rendimiento del núcleo de la plataforma y de Swing, también se adicionaban mejoras en el soporte de servicios Web a través de JAX-WS. Emergía además el soporte a JDBC 4.0, y a Java Compiler API; permitiendo a un programa Java seleccionar e invocar un compilador Java programáticamente. Le continuaba un sinnúmero de mejoras para las aplicaciones GUI, tales como, la integración de SwingWorker al núcleo de la API, filtrado y ordenamiento de tablas, y una verdadera técnica de doble “buffering” para Swing; siendo esta la solución final para eliminar el efecto de área gris en las aplicaciones Swing.

Java SE 7 Los delfines poseen un atractivo universal, simbolizan la inteligencia, el placer, la serenidad y la libertad. Java SE 7, bajo el nombre de código Dolphin, le hace honor a todas las cualidades anteriormente mencionadas. Está versión en la actualidad se encuentra en estados avanzados de planificación y desarrollo.

Dolphin comenzó a dar sus primeros pasos en agosto de 2006, pero algo cambiaría la gestación de este proyecto. El 13 de noviembre de 2006, Sun Microsystems sorprendió a la industria con la noticia de que “regalaba” de una vez y por toda su plataforma Java a la comunidad Open Source. Todo ello,



Evolución de las diferentes versiones de la plataforma Java a través del tiempo

trajo por consiguiente para el otoño de ese año, la creación de la infraestructura del OpenJDK, como un naciente proyecto dentro de Sun, ahora hospedado en <https://jdk7.dev.java.net/>.

En el otoño de 2006, emergieron por doquier una gran cantidad de conferencias presentando aquellas características que podrían estar incluidas en Java SE 7.

En el mes de septiembre de 2006, el propio Coward, enumeró algunas de las nuevas características que se proponían incluir en esta versión. Y en el mes de noviembre de ese mismo año, en su blog, puntualizó en detalles muchas de las que estarían como propuestas:(2)

- Soporte a XML a nivel del lenguaje y Closures (todo una polémica).
- Construcciones de bloques y cadenas en instrucciones switch.
- Soporte para BigDecimal a nivel del lenguaje.
- Soporte de propiedades Java y referencias a métodos ligeros “lightweight”.
- Extensiones para los mecanismos de anotación y un Kernel Java.
- Comparaciones para Enum, Lectura/ Escritura de propiedades JavaBeans.
- Super paquetes, ligado de Beans y

Swing Application Framework.

- Actualización de la tecnología Javadoc.

El resultado de si estas características serán incluidas, lo veremos un poco más lejano a la fecha inicial que se había decidido. Según Coward, Sun tiene como fecha para el lanzamiento oficial, el mes de enero de 2009.

“Java está literalmente por todas partes...”

En los principios del surgimiento de Java, muchos desarrolladores se mostraron escépticos en el futuro que tendría esta tecnología. Otros de los grandes temerosos fue Microsoft, por el solo hecho de entender que Java siempre ha representado una amenaza para su vieja iniciativa de “Windows Everywhere”. Sin embargo pocas batallas han ganado con su deslucida plataforma .Net, no estando .Net más en el tope de la lista de pánicos de Sun Microsystems.

Hoy todo tiene un sabor mucho más interesante, día a día crece la comunidad de desarrolladores Java y la aceptación de esta nueva tecnología por parte de usuarios e industria. Prueba de ello, lo demuestran las estadísticas exhibidas por James Gosling, una verdadera celebridad, en su discurso de presentación en JavaPolis Conference 2007, celebrado en Bélgica. Allí, no menos de tres salas de conferencia estuvieron completamente abarrotadas para escuchar el discurso del genio canadiense.

“Java está literalmente por todas partes” dijo Gosling, compartiendo algunas impresionantes estadísticas con la audiencia: 5 billones de dispositivos en todo el mundo con Java habilitado, 6 millones de desarrolladores Java, 12 millones de descargas por semana del JRE, 4 millones de descargas de Netbeans, 2.5 millones de descargas



de GlassFish. Y más adelante señaló: “La red ha cambiado todo. El papel de Java es ser la armazón conceptual que se extienda a lo largo de la red. Java posibilita una visión homogénea de una realidad heterogénea”. Pero aunque Java puede ser encontrado en una amplia variedad de aplicaciones – desde grandes sitios Web como eBay, hasta el punto de controlar través de órdenes, los Robots Exploradores Spirit y Oportunity que recorren hoy la superficie marciana – de acuerdo a Gosling; la parte más importante del universo Java no es el lenguaje propiamente. “Es todo alrededor de la JVM. Esta es el centro de la integración”.

El creciente desarrollo de la familia de tecnologías JavaFX, los futuros planes relacionados con la nueva versión 4 de la licencia GNU GPL con la contribución de Sun Microsystems, Netbeans 6.1, el ascenso de los lenguajes scripts integrándose a la JVM, son elementos de suma importancia a tener en cuenta para el futuro que está por venir.

Aunque Java no es la solución a todos los problemas que ha enfrentado desde décadas y enfrenta la industria del software, sí es una interesante opción a tener en cuenta en los momentos actuales. Sin dudas, Java es una opción ideal para la creación de aplicaciones,

sitios Web escalables y muy bien integrada al sector empresarial, siendo una seductora tecnología para la gran comunidad de desarrolladores a nivel mundial y sin olvidar al usuario final.

Referencias

[1] Java™ SE 6, Platform Name and Version Numbers. <http://java.sun.com/javase/6/webnotes/version-6.html>

[2] Beginning Java SE 6 Platform: From Novice to Professional. Friesen. J. Apress, 2007.

(1)Early Access Granted: Java SE 6 Update N. <http://weblogs.java.net/blog/chet/>

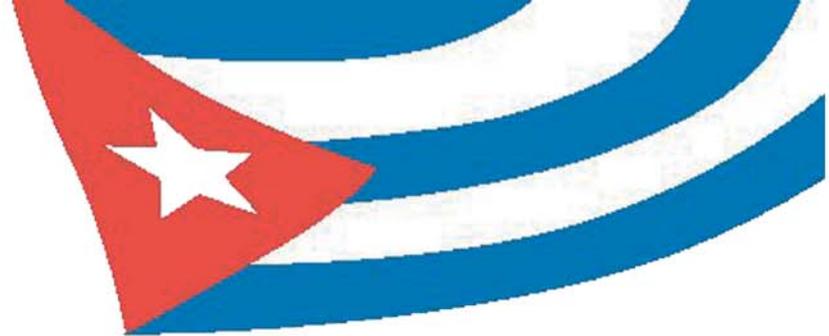
(2) http://blogs.sun.com/dannycoward/entry/channeling_java_se_7

LOS ESTUDIANTES



¡ HACIENDO REVOLUCIÓN !

Con Cuba para Todos los Tiempos



Termine el bloqueo criminal contra Cuba
Libertad para los cinco revolucionarios cubanos presos del imperio
Extradición del terrorista Posada Carriles

SOLIDARIDAD

Por la soberanía de los pueblos,
paremos la agresión imperialista



Alternativa Bolivariana para las Américas



Revolución Cubana
Martí y Bolívar
Revolución Bolivariana

ROMPIENDO CERCOS UNIENDO PUEBLOS



InfraRecorder

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o superior

Memoria: 32 MB RAM

Instalación: 3.27 MB

Disco Duro libre: 8.1 MB

Sistema Operativo: Windows 95 o superior

Algo más: Internet Explorer 5.0 o superior

Descargar de

<http://infrarecorder.sourceforge.net/>

Utilizar para

Grabar todo tipo de CD o DVD

Funciones del software

- Permite grabación de CDs de audio, datos y mixtos.
- Soporta grabación para discos de doble capa (DVD).
- Graba/Crea imágenes de disco (ISO y BIN/CUE).
- No posee soporte para CD-Video ni para CD-Super Video.
- El proceso de preparación antes de quemar un disco es lento.
- Solamente soporta los formatos *.iso, *.cue, *.img, *.bin y *.raw para las imágenes.

InfraRecorder es un completo software de código abierto basado en la licencia GNU, que con su atractiva interfaz y la gran variedad de funciones que posee, lo hacen una tentativa alternativa ante los grandes del mercado de grabadores de CD/DVD como el Nero.

La aplicación cuenta con una interfaz en la que las funciones se distinguen claramente aunque también posee un asistente nombrado InfraExpress un equivalente al NeroExpress que con solo abrirlo se puede encontrar fácil-



Henry Cruz Mederos

administrador06022@mtz.jovenclub.cu

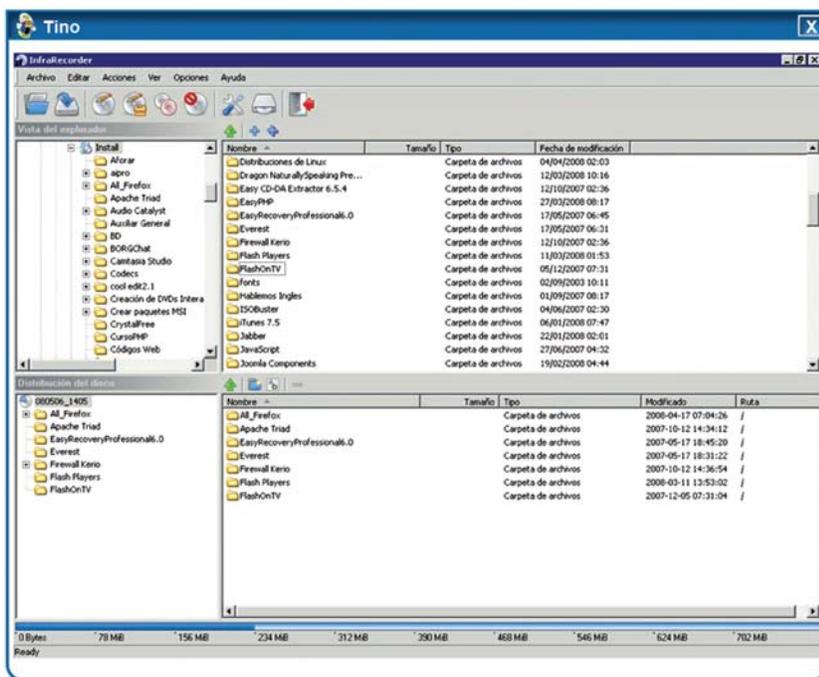
Joven Club Perico 2

mente las operaciones que se desean realizar, dispone también de varias funciones adicionales como grabar imágenes de disco, crearlas, realizar copias de seguridad, borrar discos regrabables usando diferentes métodos, crea copias de disco al vuelo, importa datos de sesiones de discos con multisesión y agrega mas sesiones al mismo, muestra información de discos y graba pistas de datos y audio en archivos (.wav, .wma, .ogg, .mp3 e .iso).

Entre sus funciones más interesantes

operación se realizará con el láser del quemador apagado por lo que no afectará en nada al CD/DVD en caso de errores en el proceso.

El mismo se distribuye totalmente gratis y posee un tamaño que no sobrepasa los 3.27Mb, más el soporte para casi todos los idiomas, demuestra que posee un potencial incalculable por lo que recomiendo tenerlo como una herramienta indispensable en toda PC con Windows como Sistema Operati-



Valoración 1-10

9

se encuentra la de poseer un administrador de pistas donde podemos indicar que pista se desea eliminar o copiar a la PC, permite cerrar CD/DVD dejados abiertos aún después de haberlo quemado, consta del modo simulación en la mayoría de las operaciones que realiza en los CD/DVD, por lo que si tenemos dudas en la acción a realizar marcamos dicha función y la

Conclusiones

Si no has experimentado las bondades del software libre con respecto al software propietario, esta es tu oportunidad, esta aplicación ha demostrado que se puede hacer más con menos, teoría que creía imposible. No lo pienses más y únete a esta gran comunidad.



Control de las Actividades de la Revolución Energética

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium II o superior

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 3.64 MB

Disco Duro libre: 300 MB

Sistema Operativo: Windows o Linux

Algo más: Servidor Web, PHP y MySQL

Descargar de

-

Utilizar para

El control del estado del pago de los artículos entregados dentro de la Revolución Energética.

Funciones del software



Multiplataforma.

Control de usuarios.

Configuración flexible.

Ayuda incompleta.

Solo controla el pago de los artículos entregados.

Necesita actualizar la tabla Mayor de personas.

Cuba se encuentra inmersa en una gran Proyecto Energético, actividad que conlleva un control de gran cantidad de información, a partir de esta aplicación se puede automatizar todo este proceso.

El trabajo está concebido como una aplicación Web, para el mismo se utilizó el lenguaje PHP enlazado con una base de datos MySQL, los diseños utilizados se realizaron en Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver y Adobe Photoshop.

En su página inicial exige el Login del usuario, limitando con ello el acceso al



Yovanys González Torres

yova02033@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 3

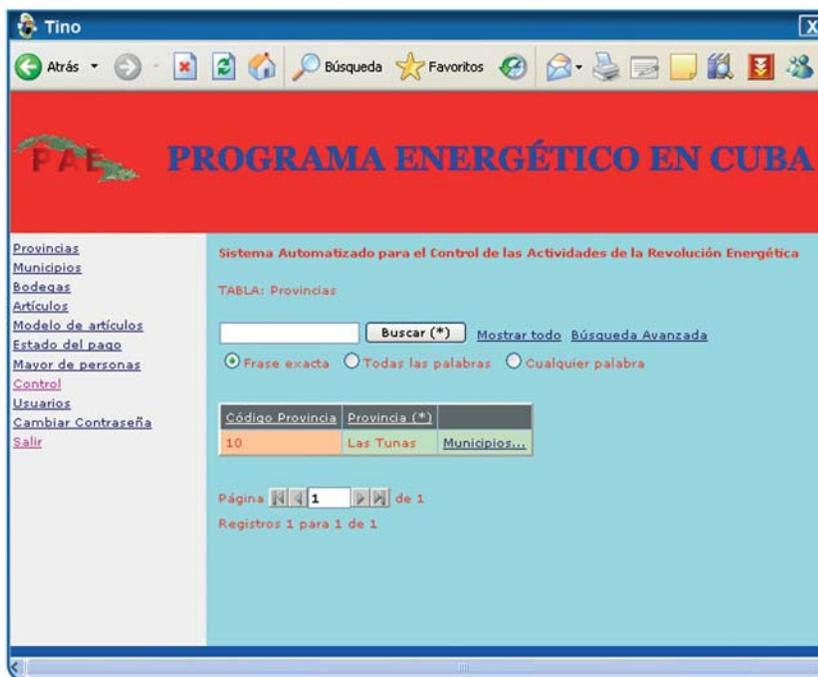
contenido. La base de datos y como tal el sistema posee varias tablas que son de configuración entre las que están: Provincias, Municipios, Consejos Populares, Circunscripciones, CDR, Bodegas, Artículos, Modelo de artículos, Organismos y Estado del pago.

El Sistema posee un nivel de jerárquico en su configuración que permite que uno o mas usuarios sean controlados por otro usuario que funge como supervisor. También da la posibilidad de tener un servidor al cual tributarían

cesario que la configuración de las tablas provincias, municipios, consejos populares, CDR y otros se realice correctamente con un previo trabajo de mesa pues es la garantía de la consistencia de los datos.

El resto de las tablas son operativas:

- Mayor de personas
- Control
- Nivel de usuario
- Usuarios
- Informes



Valoración
1-10

9

datos y obtendrían Informes los usuarios conectados remotamente a través de la Red.

El servidor puede ser provincial o nacional pues el sistema se diseñó de forma tal que pueda ser configurado para uso Nacional.

Para una correcta explotación es ne-

Conclusiones

En la actualidad no se han efectuado la totalidad de los contratos establecidos por parte de la población y esta aplicación posibilita un seguimiento estricto y rápido de la situación en cada momento, para garantizar el cumplimiento de los mismos. Es una herramienta que optimiza la consiliación.



Mi María

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o similar

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 200 MB

Disco Duro libre: 398 MB

Sistema Operativo: Windows 2000 o superior

Algo más: -

Descargar de

-

Utilizar para

Conocer de las cartas, consideradas su Testamento Pedagógico y de la familia Millares-Mantilla en la consolidación de la guerra.

Funciones del software



Fácil navegación.

Creado para cualquier tipo de usuario.

Posee ejercitadores para evaluar los resultados.

No posee videos.

No existe opción para que el Maestro configure las opciones.

No se ejecuta en Red.

Tomando como referencia el pensamiento pedagógico de nuestro Héroe Nacional José Martí hemos tomado sus cartas a María Mantilla como elemento inspirador en la creación de un software educativo que pretende contribuir en la formación de los valores establecidos para la enseñanza preuniversitaria: honestidad, honradez, solidaridad, incondicionalidad, laboriosidad, responsabilidad, patriotismo y ant imperialismo.

En la creación de "Mi María" se ha dado especial cuidado a la interfaz del producto. El diseño procura mantenerse en unos límites de contención y sobrie-



María Natacha Rguez Serrano

natacha04027@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

Co-autor: Juan Carlos Jiménez Fernández

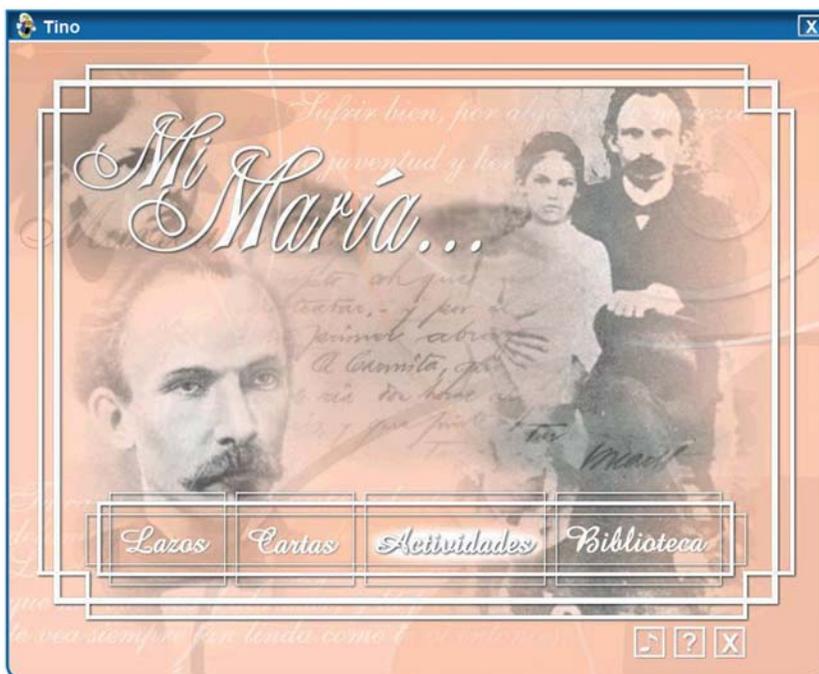
dad que, sin dejar de ser contemporáneo, respete y salude la sencillez y la elegancia que ansiaba Martí para su "Maricusa".

El estudiante cuenta con un fácil sistema de navegación por hipervínculos desde un menú principal, que lo llevará sin dificultad por las diferentes secciones, las que permiten profundizar en los lazos de Martí con María Mantilla y su familia, conocer las cartas y su valía, ejercitar lo aprendido mediante la construcción y completamiento de

martianas sobre ese valor específico.

Consultar las ayudas operacionales y de contenidos que aparecen en cada opción, les permitirá hacer un uso óptimo de la multimedia.

Se contribuye con este material a la formación de los valores establecidos para las diferentes enseñanzas de nuestro sistema educacional. Acercando a los estudiantes a una faceta poco conocida del Apóstol y de la familia Millares-Mantilla.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

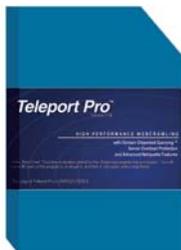
Con este software dotamos a nuestros estudiantes y a los usuarios que interactúen con el mismo de forma general de una valiosa herramienta que servirá para que los sabios consejos dados por Martí a María Mantilla y los valores que en esas cartas aparecen estén al alcance de todos.

frases, el análisis e interpretación de textos, respuestas de verdadero o falso, rompecabezas. Conocer imágenes que testimonian los vínculos especiales de Martí con María Mantilla y su familia, muchas inéditas, facsímiles de todas las cartas, una relación detallada de todos los valores que de modo implícito o explícito aparecen en estos textos y todos asociados a reflexiones



Teleport Pro v1.54

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o similar

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 680 KB

Disco Duro libre: 1.40 MB

Sistema Operativo: Windows 2000 o superior

Algo más: -

Descargar de

www.tenmax.com/Teleport_Pro_Installer.exe

Utilizar para

De manera automática descarga sitios completos de Internet a nuestro disco duro.

Funciones del software

-  Ahorra tiempo de conexión.
-  Permite interrumpir y reanudar la descarga.
-  Permite configurar los archivos a descargar del sitio web.
-  Disponible solo para Windows.
-  Solo se encuentra en inglés.
-  No puede ver la web hasta que detiene la descarga o esta halla terminado.

En ocasiones durante la navegación en Internet, no encontramos con sitios Web interesantes los cuales queremos conservar. Nuestra primera solución es copiar las paginas con la clásica operación: Archivo /Guardar como.../ Página Web completa. Al adoptar esta solución nos encontramos al final con un pobre resultado al encontrarnos páginas sin todos sus componentes y las mismas presentan sus hipervínculos sin funcionar. Esto tiene solución:

El Teleport Pro es un excelente programa que busca y captura ficheros de Internet, permite de manera automáti-



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

jorge08023@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2

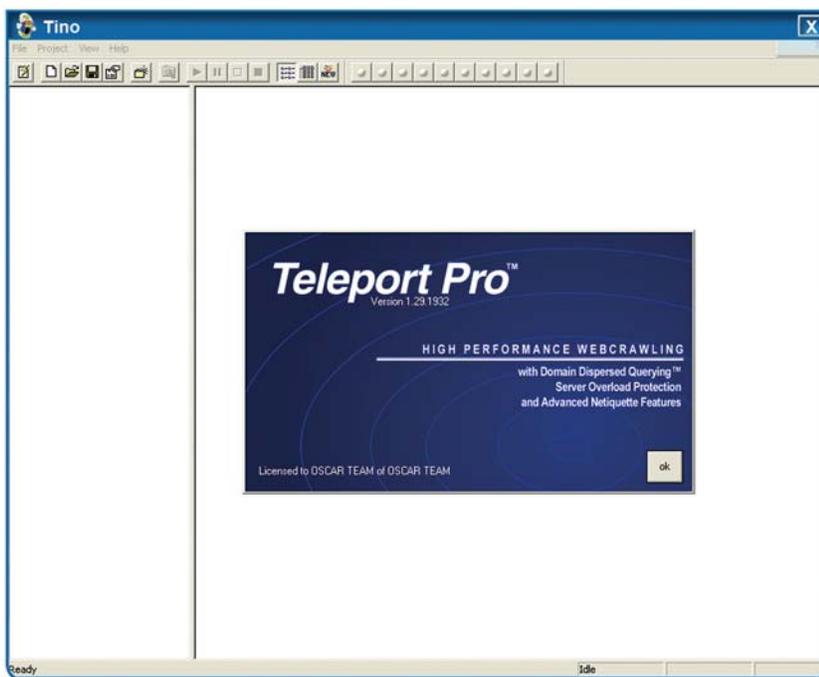
Co-autor: Ernesto Antonio Delgado Mendinueta

ca descargar sitios completos en nuestro disco duro, y mantenerlos organizados de manera que funcionan todos los link, no solo la página principal sino todas las que dependen de ella, así como todos los gráficos y demás archivos que en ellas aparezcan.

Primeramente configuramos nuestro programa, haciendo clic en File / Proxy Server, en el cuadro de dialogo que se nos presenta activamos la casilla de verificación "Connect to the Internet through this Proxy Server".

ducir, los archivos descargados se almacenan en la ubicación declarada con anterioridad y se van visualizando en el panel derecho, la misma se puede pausar o detener con los correspondientes botones de la barra de herramientas estándar.

Siempre tendrá acceso visual del estado de la descarga, a través de los círculos rojos y azules que muestran el estado de los archivos que se van descargando del sitio, esencial para saber cuando no tenemos conexión.



Valoración
1-10

9

Para la descarga de un sitio Web, usaremos el asistente, que nos permitirá definir la descarga en 4 pasos: Clic en el menú File / New Project Wizard... (Teleport llama Proyecto a una descarga de un sitio web)

Los proyectos son guardados con la extensión .tpp. Para comenzar a descargar, se hacer clic en el botón repro-

Conclusiones

Es un excelente utilitario para hacer copias de sitios web en el disco duro, su descarga es rápida, de fácil configuración y descargar un sitio es una operación de solo 4 pasos. La descarga se puede interrumpir y reanudar. Un software que todo usuario debe dominar para hacer un uso óptimo de la red.

▶ JORNADA SOLIDARIA

por los cinco

revolucionarios cubanos presos
en las cárceles de EEUU por
combatir el terrorismo





Evelyn Rodríguez Martínez

Comité organizador de las actividades de los Joven Club de Computación por el verano 2008

Entrevistada por: Raymond J. Sutil Delgado

¿Cómo se insertarán los Joven Club de Computación y Electrónica en este verano 2008?

Con especial entusiasmo esperamos la llegada del verano todos los cubanos, principalmente los niños y jóvenes, que durante dos meses recesan sus actividades docentes. Para ellos y la familia cubana en general, los Joven Club le proponemos una opción de recreación sana y acceso al conocimiento, en su propia comunidad. Hemos diseñado un amplio plan de actividades que abarcará toda la temporada estival, donde recreación y conocimiento se darán la mano. Nuestros instructores se preparan, para brindar en esta etapa un servicio especial, por lo que convocamos a la comunidad a que nos acompañe en las iniciativas que proponemos.

¿Cuáles son las principales actividades que desarrollarán a lo largo y ancho del país?

El día 5 estaremos celebrando el comienzo del verano en todas las instalaciones del país con juegos, concursos, karaokes, competencias y mucha alegría. Durante Julio y Agosto se estarán brindando cursos cortos en todos los municipios del país de los más variados temas, no sólo de informática. Ha sido diseñado un curso de mecánografía, con gran aceptación por parte de la población y que se estará ofreciendo en la mayoría de las instalaciones; se continuará brindando el servicio de Navegación por la Red Cuba, desarrollaremos concursos de habilidades y conocimientos.

La comunidad tendrá la posibilidad de disfrutar de la exhibición de multimedia realizadas por los instructores, que abordan temas de la historia local y

hechos históricos de sus territorios.

Los días 12 y 13 de Julio, invitamos a dar un viaje por la historia de nuestro país, mediante sitios web y multimedias realizadas a centros históricos de los diferentes territorios, así podremos visitar museos, conocer acontecimientos históricos de primera mano, héroes de nuestra patria.

Se proyectarán películas para niños y adultos y desde el 8 de Agosto, todo el que desee compartir con sus vecinos las emociones de las Olimpiadas, se

Familia y la Computadora, celebrando la inauguración de un Joven Club, el pasado 29 de marzo.

¿Actividades colaterales dentro de estos meses de verano?

El día 4 de Julio, Joven Club estará presente en la Noche de los libros, con la modalidad de Lecturas en la red, en todo el país, con la secede central en 23 y H. El portal de la casona de la FEU servirá de escenario para la descarga de bibliografía digital, revistas cubanas y extranjeras.



sentirá como en casa, viviendo este momento en su Joven Club.

No dejaremos pasar por alto el día de los niños y las federadas, con propuestas de actividades que desarrollaremos de conjunto a la comunidad.

Se realizarán festivales de Software Libre y el ya popular La Familia y la Computadora, llegará nuevamente, como la más esperada propuesta.

El pasado sábado 21 de Junio, para "calentar el verano", la comunidad El Guayabal, municipio San José de las Lajas, fue protagonista del Festival La

En la semana del 7 al 11 de julio, el Palacio Central de la Computación, será sede del Curso Taller: Sociedad de la Información y el Conocimiento en las ofertas públicas para la Juventud. Convocado por la Organización Iberoamericana de Juventudes, la Secretaría General Iberoamericana y la UJC. Dónde nuestro movimiento participará con 15 delegados.

De esta manera quisiera invitar a toda la familia cubana a que Viva el verano con los Joven Club de Computación y Electrónica, y a todos los trabajadores a que disfruten esta temporada junto a sus hijos, familiares y compañeros.

<http://www.jovencub.cu>

<http://portal.jovencub.cu>



A su disposición nuestros servicios informáticos

- Tiempo de máquina
- Navegación por la red cubana
- Banco de software
- Biblioteca digital
- Colaboración con otras entidades en el procesamiento de datos
- Préstamos internos de libros
- Servicios de mantenimiento y configuración a sistemas informáticos
- Visitas dirigidas
- Hemeroteca
- Labor comunitaria en apoyo a problemáticas sociales (alcoholismo, drogadicción, entre otras)
- Enseñanza de idiomas a través de plataformas interactivas
- Correo a estudiantes latinoamericanos de medicina
- Servicios haciendo uso de medios audiovisuales



Indicador de línea telefónica libre



Bernardo Herrera Pérez

electronico1@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas



¡Qué bueno es tener una, o varias extensiones de un teléfono diseminadas por nuestros locales de trabajo! Pero que malo cuando alguien está usando una de las extensiones y se intenta usar otra.

Ahí aparece con cierta brisa de incomodidad, la frase - ¡Oye, estoy hablando! - Y la otra parte cuelga y se desespera porque no tiene cómo saber si ya terminaron de hablar, salvo que vuelva a levantar la extensión. En otras circunstancias se levanta una extensión cuando la línea está ocupada después de grandes esfuerzos para una transmisión vía MODEM entre computadoras lo que hecha por tierra la conexión lograda.

Está claro que todas estas situaciones se reducirían en gran medida si los aparatos telefónicos que usamos dispusieran de un indicador lumínico que señalizara el estado libre de la línea. En la generalidad de aparatos telefónicos expuestos a tales situaciones no se dispone de indicador alguno. Se propone un circuito extremadamente sencillo, de sólo cuatro componentes, que hacen iluminar un LED (Light Emitting Diode) preferentemente de color verde cuando la línea está libre (tal como ocurre en el tránsito vial con la luz verde del semáforo) y se apague cuando esté ocupada.

Este circuito se coloca dentro del aparato telefónico sin modificar nada en éste, siguiendo los pasos que más adelante detallaremos.

Actualmente esta sencilla solución se está usando en la Subdirección Técnica del Equipo Provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica (radicada en Colón), en el Centro Gerontológico y en el Centro del Diabético, ambos de la ciudad de Matanzas.

Funcionamiento

Una la línea telefónica cuando está libre mantiene una tensión directa aproximadamente de 60 V, la cual disminuye hasta menos de 12 V cuando se descuelga el teléfono. Según el diagrama del circuito que se muestra en la Fig.1.

Si el punto **A** lo conectamos al positivo de la línea y el **B** al negativo, cuando la línea esté libre el diodo Zener (D1) conducirá, encendiendo el LED D2 al quedar éste alimentado a través del resistor R1, el cual limita la corriente que pasa por D2. Cuando se descuelga el teléfono, la tensión entre los puntos **A** y **B** cae muy por debajo de los 30 V, por lo que D1 no puede conducir, cortando así la alimentación al LED D2 el cual permanecerá apagado.

El diodo D3 reduce la tensión inversa aplicada al LED D2 durante la señal de timbre la cual es portadora de una tensión alterna de 100 V aproximadamente.

¡Ojo! Desconectar el teléfono de la línea para realizar el montaje del circuito dentro del mismo.

1- Practicar un orificio en la cubierta superior del teléfono para alojar el LED indicador de línea libre, como se muestra en la Fig. 2.

2- Para abrir el teléfono, retirar los tornillos que se encuentran por la parte de abajo.

3- Fijar el circuito ya ensamblado, mediante silicona o una cinta adhesiva, en la parte interior de la cubierta superior, como indica la Fig. 3, de manera que el LED quede en el orificio practicado.

4- Unir mediante cables finos: el punto A del circuito con el punto señalado como + en la Fig. 3 y el punto B, con el punto señalado como - .

5- Armar nuevamente el teléfono.

6- Comprobar el funcionamiento.

Listado de componentes

R1= 6.8 k Ω 125 mW

D1= Diodo Tener 30 V

D2= Led verde

D3= Diodo de silicio (miniatura)

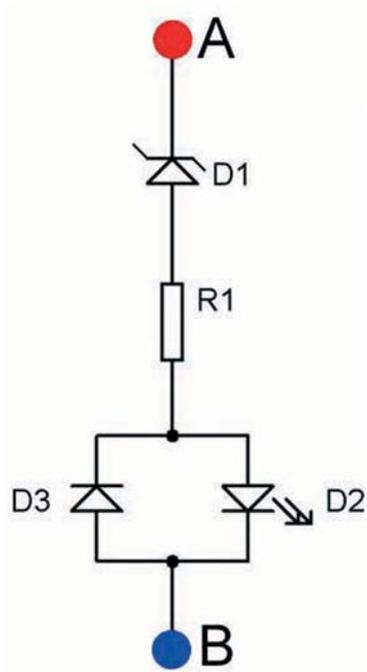


Figura 1



Practicar el orificio en uno de estos dos lugares

Figura 2

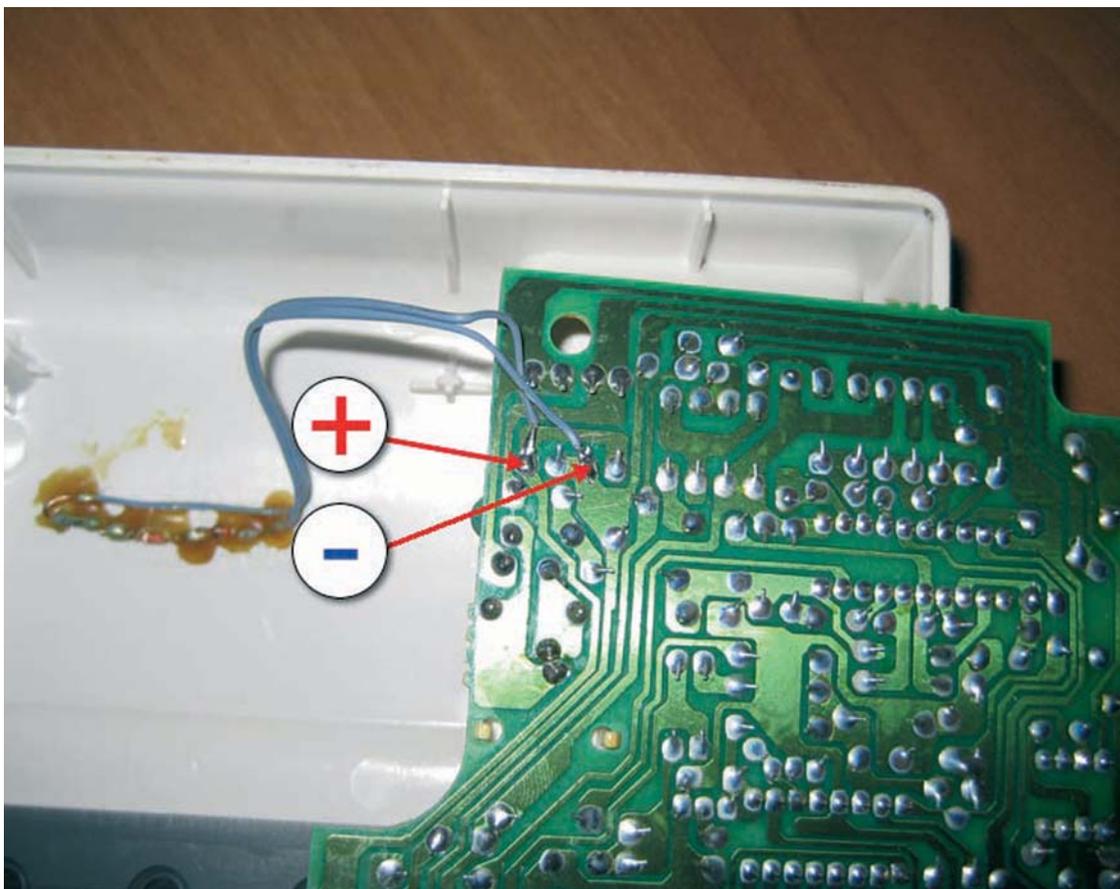


Figura 3



Alarma para casas



Héctor Zamora Suárez

director05011@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Colón 1



Primeramente determinamos en nuestra casa cual es la línea viva y la neutra del servicio de energía eléctrica, lo cual resulta necesario para el funcionamiento correcto del circuito que se ofrece. A la hora de conectar es necesario tener en cuenta lo anterior pues podemos dañar los elementos o provocar que alguien salga dañado por un descarga eléctrica

Después se montan los elementos en un circuito impreso o simplemente se puede utilizar una placa metálica como base donde se montaran los elementos utilizando esta como negativo. Se utilizará un alambre fino que se pondrá en las puertas y ventanas que servirá de contacto para cuando el intruso intente entrar, esta se activará cuando se toque alguna de las partes por donde este el alambre descubierto (desprovisto de la goma protectora). Se puede usar en puertas y ventanas metálicas; pero la idea es poner el alambre de forma tal que el intruso lo toque al tratar de entrar.

Al conectar a la corriente el circuito (ver Figura #1) el bombillo no se ilumina hasta tanto el tiristor (SCR1) no entre en la zona de conducción, para lo cual se requiere una excitación externa de pequeña magnitud la cual puede ser suministrada por el contacto humano a través de un conductor de cobre que se conecta a la puerta o gate del tiristor.

Como la puerta o gate del tiristor se conecta a través de un alambre de cobre fino a los elementos a proteger (puertas y ventanas en este caso), con solo tocar el alambre descubierto se activa la alarma encendiéndose el bombillo. La tensión de excitación mínima de la puerta o gate del tiristor se establece mediante R5, que se puede fijar al valor que se necesite de manera que con un simple contacto el tiristor entre en conducción y se ilumine el bombillo.

También podemos sustituir la lámpara por un timbre casero. El resistor variable R2 permite ajustar la intensidad a la que se ilumina el bombillo. El C1 y el R1 sirven para que cuando se dispare la alarma al cargarse el capacitor este permite el paso de la corriente a través de el y se mantenga sonando el timbre, o alumbrando la lámpara. El SCR1 debe de soportar cuando menos 400 V. y unos 6 A y recordarles que el SCR1 debe montarse en un disipador de calor.

Listado de componentes

Elementos pasivos: C1: 50 μ F 250 VR1: 20 k Ω R2: 1 M Ω (pot.) R3: 100 k Ω R4: 100 k Ω R5: 10 K Ω (pot.)
Semiconductores: SCR1: C106 ò S203 (tiristor) D1: Diodo de 2 A 400V.
Otros: L1 Lámpara para 110 V ò 220 V

Alarma para puerta o ventana

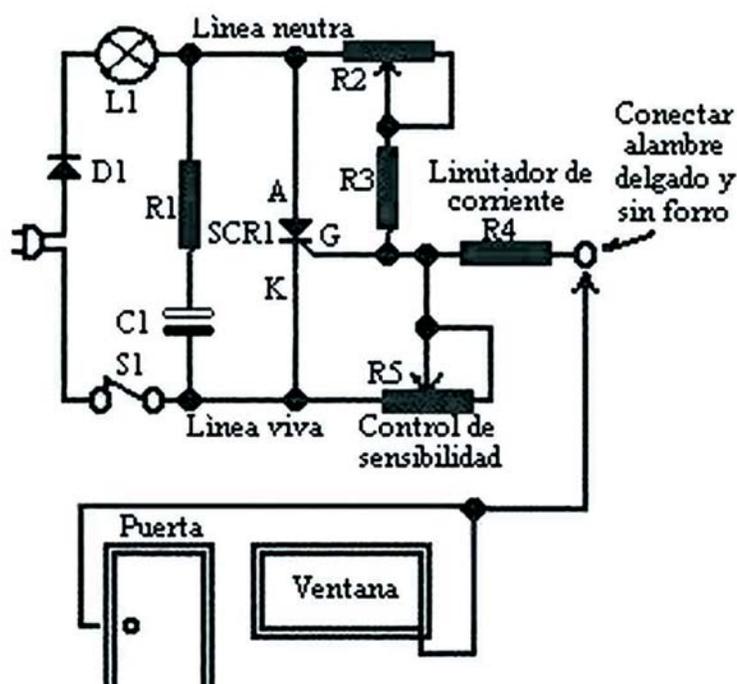


Fig. 1 - Circuito de alarma para casa



Conectores para PC



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club



Muchas veces contamos con la posibilidad de tener en nuestro poder, conectores, cables y todos los componentes que se necesitan para crear un conector para algunos dispositivos electrónicos, incluyendo las computadoras.

Los problemas comienzan cuando, ya con todo en la mano, no contamos entonces, con el plano que nos indique, como contruir este dispositivo. Pues no siempre la posición de los pines de un lado va de la misma forma en el otro.

A continuación, mostraremos como construir diferentes tipos de cables, para la transferencia de datos entre computadoras. De esta forma puede no solo construir, sino, reparar alguno que esté en mal estado.

Los cables a los que nos referimos son:

- Cable de Red de PC a PC
- Cable paralelo de PC a PC
- Cable PS/2 para teclado

Listado de componetes

Conectores, Cables

Diagrama PS/2 - AT adaptador para teclado (1)

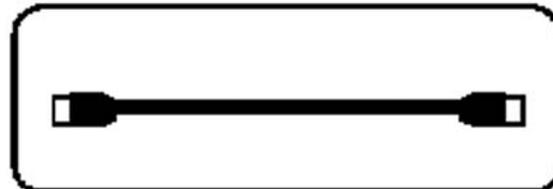
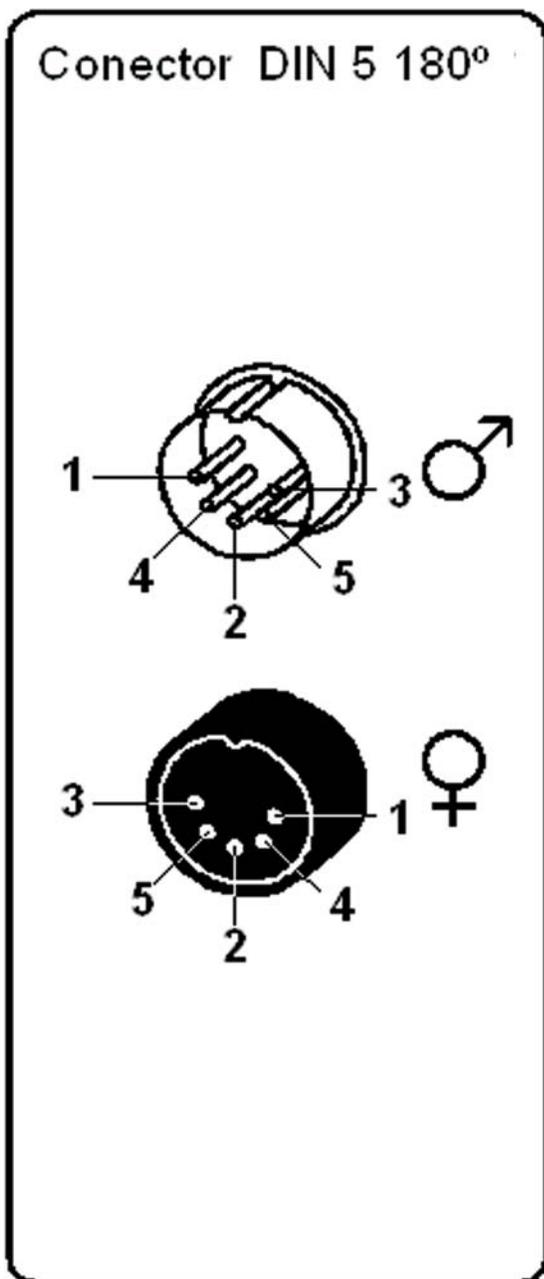




Diagrama PS/2 - AT adaptador para teclado (2)



Datos de la construcción

- 1- DATA
- 2- No conectado
- 3- GND (Tierra)
- 4- +5V
- 5- CLK



Diagrama Cable Pararelo de PC a PC (1)

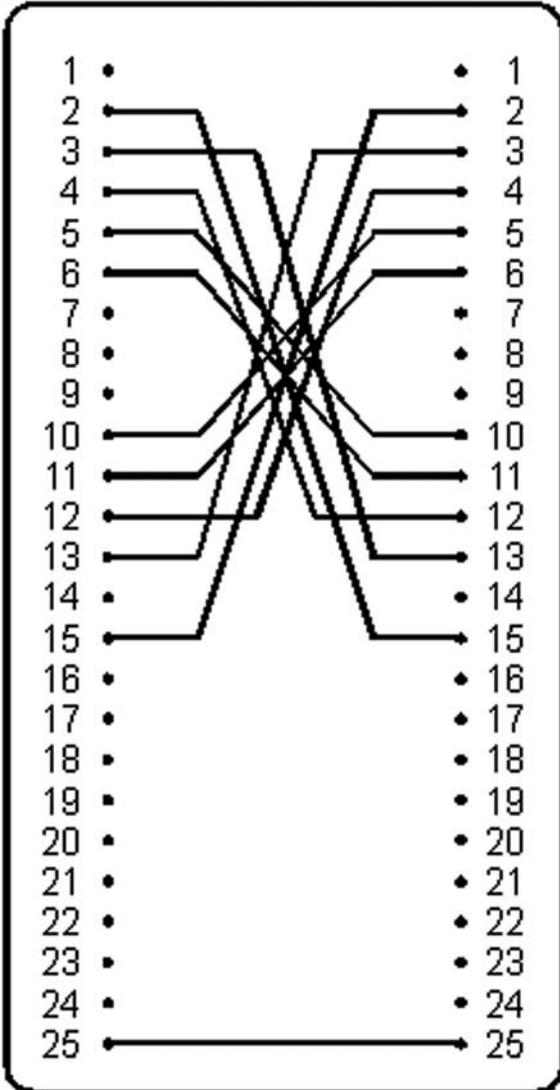
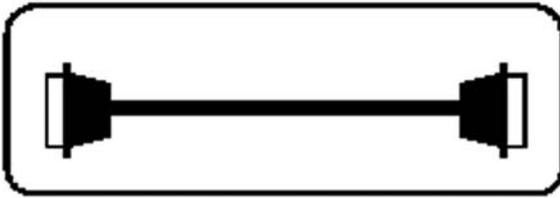
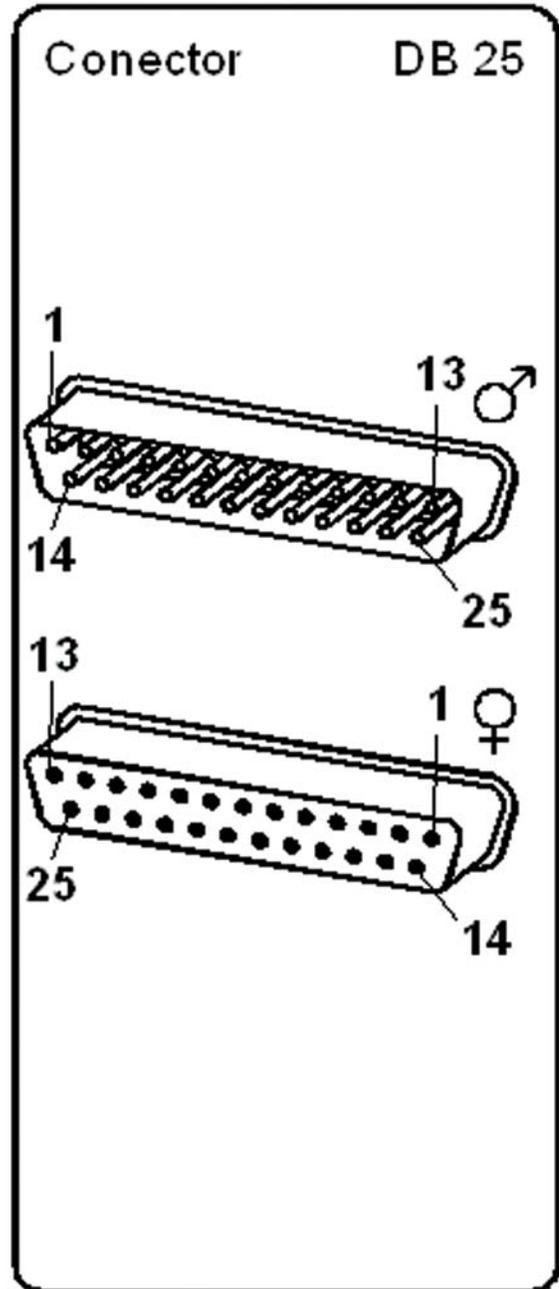


Diagrama Cable Pararelo de PC a PC (2)



Datos de la construcción

1- GND (Tierra)
 2- TxD
 3- RxD
 4- RTS
 5- CTS
 6- DS

7- GND
 8- DCD
 9- TD+
 10-
 11- TD-
 12-

13-
 14-
 15-
 16-
 17-
 18- RD+

19-
 20- DTR
 21-
 22- RI
 23-
 24-

25- RD-



Diagrama Cable de Red (RJ45) de PC a PC (1)

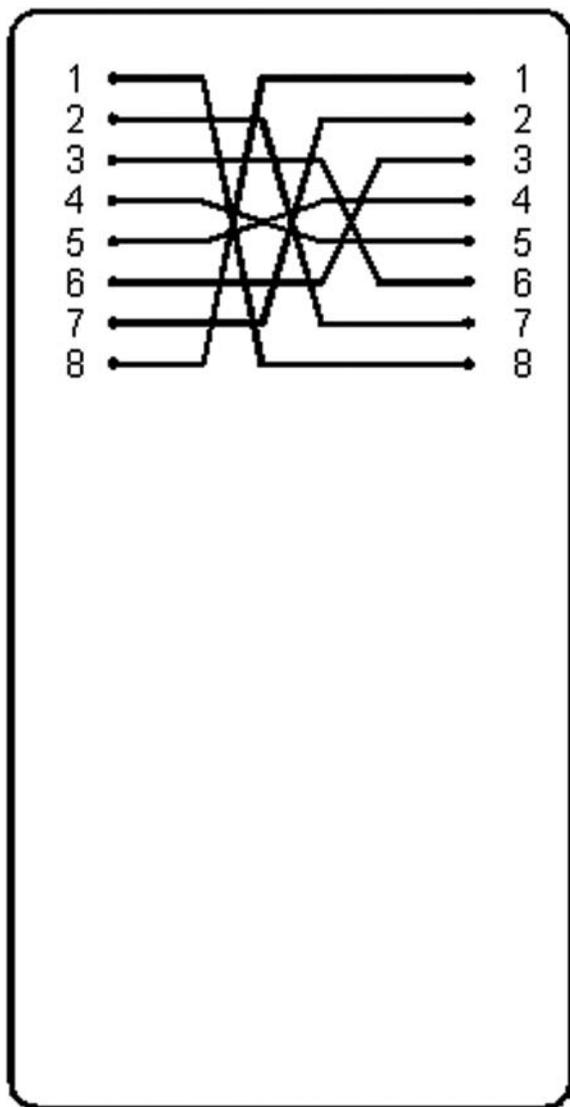
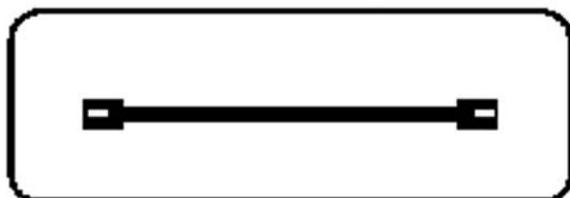
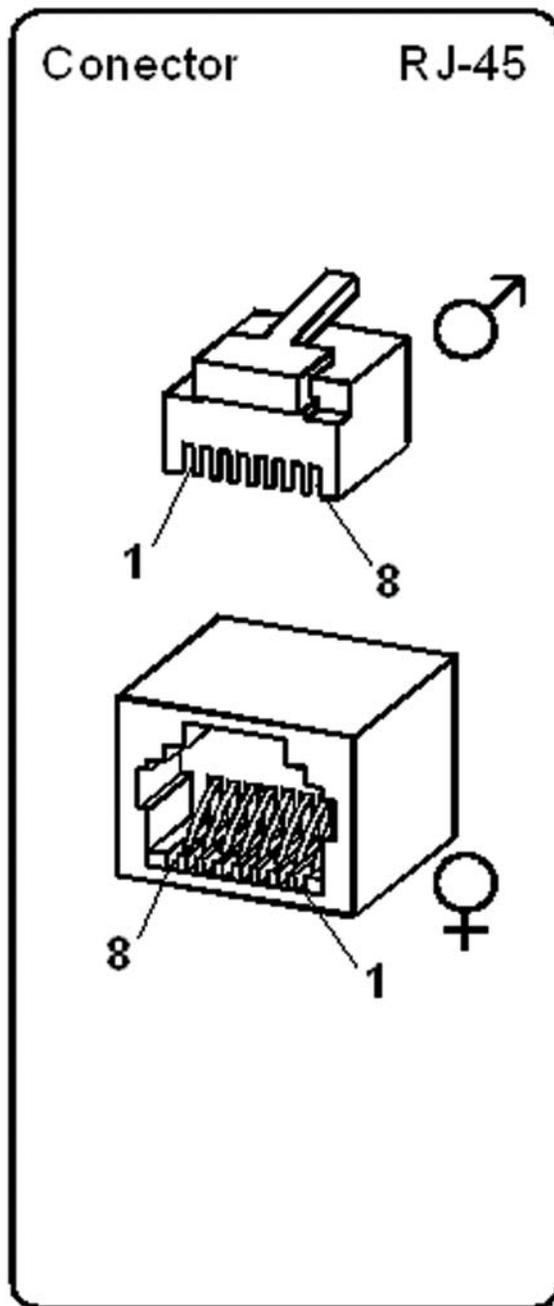


Diagrama Cable de Red (RJ45) de PC a PC (2)



Datos de la construcción

- 1- Conectado al pin 8
- 2- DTR
- 3- TxD
- 4- GND (Tierra)
- 5- GND (Tierra)
- 6- RxD
- 7- DSR
- 8- Conectado al pin 1

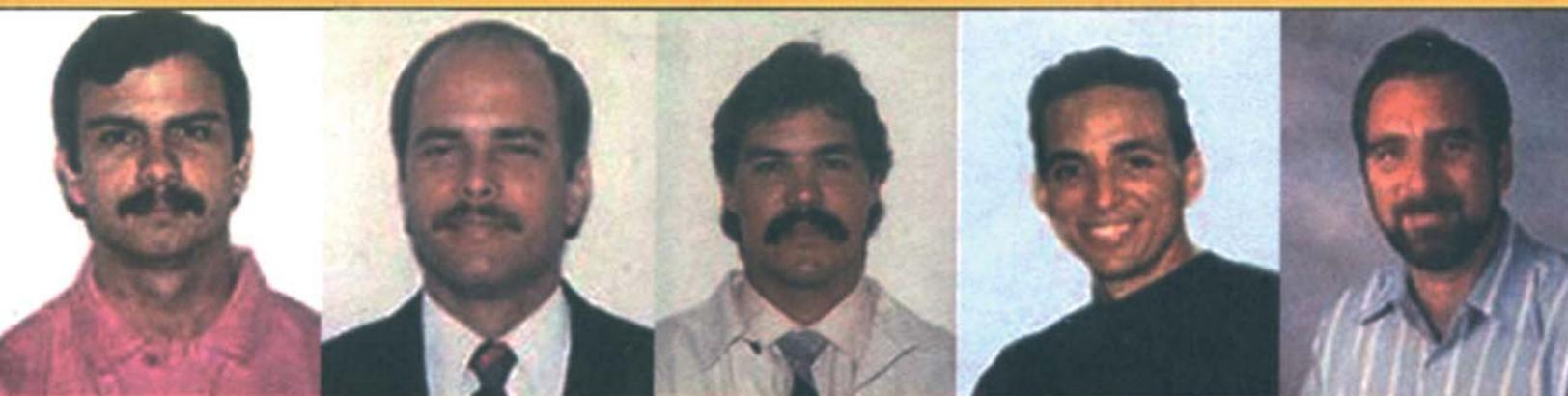
Colores de los Cables (A)

- 1 Naranja
- 2 Naranja
- 3 Verde
- 4 Azul
- 5 Azul
- 6 Verde
- 7 Marrón
- 8 Marrón

Colores de los Cables (B)

- Verde
- Verde
- Naranja
- Azul
- Azul
- Naranja
- Marrón
- Marrón

INOCENTES



Intensa campaña de solidaridad internacional

MÁS DE 900 PARLAMENTARIOS DE TODO EL MUNDO han declarado su apoyo a los 5 mediante mociones y cartas al gobierno de Estados Unidos pidiendo su liberación.

EN FEBRERO DEL 2006 110 miembros del Parlamento británico junto al Premio Nobel Harold Pinter firmaron una carta al Fiscal General de Estados Unidos exigiendo la liberación de los 5.

EL 5 DE JULIO DE 2006 el Tribunal internacional Benito Juárez otorgó este premio a los 5 en reconocimiento a su infatigable lucha por la paz y la justicia y contra el terrorismo.





Correos electrónicos de nuestros lectores

Nos han escrito muchas personas, quienes nos hacen conocer sus opiniones sobre la revista, y preguntas que respondemos aquí.

✉ De: Luis Angel Pascual *País:* Cuba

Hola, soy informático de la Dirección Provincial de economía y Planificación de La Habana Vieja y recientemente acabo de conocer la Revista Tino a través del Joven Club. Me parece una excelente publicación y me gustaría intercambiar ideas con ustedes pues soy un amante a la informática y siempre que encuentro una revista nueva que trate de este tema, hasta que no termino de leerla completa no la cierro. Espero que sigamos en contacto.

Sin más: Luis Angel Pascual.

Muchas gracias por leer nuestra publicación y nos sentimos halagados por sus elogios, aunque siempre trabajamos para mejorar cada día. Esperamos entonces por sus email para intercambiar criterios y sobre todo opiniones, que son las que nos hacen esforzarnos en esta labor.

✉ De: dmfmtper *País:* Cuba

Tengo una memoria flash reproductora de música de 512 pero a la hora de copiarle música me copia solo 5 o 6 canciones que pude ser o que puedo hacer.

puedes decirme algún lugar para chatear.

Pueden ser varias causas, pero te enumero las posibles soluciones:

- 1- Formatea la memoria
- 2- Encuentra el firmware de ese modelo (casi siempre viene en el CD-ROM de la memoria o buscarlo en Internet) y aplícalo a la memoria.
- 3- Tal vez sea un problema electrónico, algún punto de soldadura minúsculo del USB esté desoldado.

Sobre donde chatear, y me figuro te refieres a un sitio web nacional (.cu), por el momento no conozco alguno, que presete este servicio globalmente, algunas instituciones tienen sus chat internos. Aunque no hay que desanimarse, tal vez en estos momentos, acabe de ser hospedada una web con tan demandado y esperado servicio de chateo, te sugiero hagas búsquedas en Google, con la palabra chat, en buscar solo en Cuba.

✉ De: Yoel Torres Vázquez *País:* Cuba

Recientemente buscando información acerca del paquete de aplicaciones de ofimática OpenOffice encontré un

artículo en la Revista Tino marzo-abril que plantea algunas características de ella y me resultó interesante, pero existe una negativa, estas aplicaciones como Java y VirtualBox se desarrollan por la Sun Microsystems y esta organización no da soporte para nuestro país, recientemente estuve tratando de descargar VirtualBox y OpenOffice y no pude. No sé hasta qué punto está esa situación con nuestro país. En una sección del artículo se plantea de dónde descargar la aplicación y recomiendan este url: <http://download.openoffice.org/> realmente he tenido que descargar aplicaciones de la Sun Microsystems por segundos. ¿Existe la posibilidad de obtener este paquete en la red cubana?

Saludos afectuosos y mucha suerte con la revista, Yoel Torres, instructor del joven club Abel Santamaría, Isla de la Juventud

Su email, nos ha dado una gran alegría, al conocer de que uno de nuestros artículos le puedo ayudar en la práctica. Sobre lo que me comenta de Sun Microsystems, es cierto, el bloqueo que mantiene Estados Unidos contra Cuba, ya ha llegado a la informática, a través del número IP de salida nacional, detectan que conectas desde un terminal ubicado en Cuba y por este motivo es denegada la descarga. Esperemos que los gobernates del gigante del norte, cambien su política y sepan respetar nuestro sistema social, y sus diferencias hacia nosotros queden en el plano diplomático, y no en la subyugación del pueblo de Cuba. Aún con todas estas dificultades, el desarrollo de la información y las comunicaciones no se detendrá en nuestro país, puedes descargar el OpenOffice desde esta dirección: http://ftp.sunet.se/pub/Office/OpenOffice.org/Localized/es/2.4.0/OOo_2.4.0_Win32Intel_install_es.exe

✉ De: Arce *País:* Estados Unidos

Muy buena revista, y sus artículos son fantásticos, he aprendido mucho con ellos y sobre todo con la sección el consejero. Sigán así que tendrán en mi siempre un fiel lector. Una sugerencia que quisiera tomaran en cuenta es: ¿Existe alguna posibilidad de colocar online para descargar en JPG, los carteles que se muestran en la revista en el formato PDF?. Una felicitación para el colectivo.

Gracias por sus opiniones sobre nuestra publicación, sus secciones están diseñadas para que todos puedan beneficiarse en la práctica con sus artículos, y de esta forma contribuir a la informatización de la sociedad. Sobre la sugerencia que nos hace, a partir de ahora, trabajaremos en esa línea, pues nos parece muy buena idea, contar con la opción de poder descargar estos diseños.

defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón vencerá

Más de 600 Joven Club de Computación, en todo el país, han graduado ya alrededor de Más de un millón de personas. No renunciaremos a esta verdad.



Como acceder a MS-DOS desde Windows



Magdelis Pérez Martínez

magde01022@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 2

Windows XP normalmente no utiliza el MS-DOS así que cuando queremos utilizarlo para algún programa basado en éste debemos acceder a el, generalmente lo podemos encontrar en: Inicio/Programas/Accesorios/Símbolo de sistema.

Pero si no aparece ahí no te preocupes porque de esta forma lo va a obtener igualmente, para ello haga lo siguiente:

- 1- Haga clic en el botón Inicio y luego en Ejecutar.
- 2- Escriba CMD y pulse la tecla Aceptar o Enter para que aparezca la ventana que necesitas con el MSDOS.
- 3- Una vez que termine de usar la ventana, puede cerrarla a través del botón cerrar, o escribiendo el comando Exit.

Ejecutar macros cuando Microsoft Excel bloquea este comando



Yuniar Arnaldo Peña Presibal

presival@ltu.esen.com.cu

Colaborador Joven Club Tunas 2

Las macros son necesarias para toda persona que trabaje en Microsoft Office, especialmente con Excel avanzado y desee desarrollar sus aplicaciones automáticamente.

Si estás trabajando Macros en Excel y por alguna razón no es posible ejecutarlo pondrías quitar el nivel de seguridad y así lograr ejecutarlo.

- 1- Ir a menú herramientas/macros/seguridad (Si en nivel de seguridad es alto entonces la aplicación no podrá ejecutarlo)
- 2- Hacer clic en nivel de seguridad bajo.

Eliminar el ctfmon.exe



Ernesto Suárez López

ernesto08022@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2

El ctfmon.exe es un proceso de Windows para utilizar lo servicios avanzados de texto y aunque se elimine de msconfig, el proceso se activará y se volverá a iniciar con Windows lo que lo convierte en un proceso que no se utiliza siempre y que consumo recursos de memoria.

Existen razones para no eliminarlo pero si realmente desea liberar 8MB de la memoria, existen dos posibilidades:

- 1- Para los menos expertos es necesario descargar desde Internet un programa llamado Ctfmom Remove que básicamente eliminará el proceso con un simple clic.
- 2- Eliminar el proceso manualmente.

Como eliminarlo manualmente:

- 1-Ir a Inicio/Panel de Control/Configuración Regional y de Idioma/Idiomas/Detalles/Opciones Avanzadas.
- 2-Una vez ahí activamos la casilla Desactivar todos los Servicios de texto avanzado.

Eliminar algunos virus manualmente



Nelson Paneca Fernández

soft05025@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Colón 2

Si tenemos un antivirus, no muy efectivo o desactualizado por cualquier motivo, puede darse el caso de que su PC se infecte con un virus procedente de una memoria extraíble (muy común en estos días) o de cualquier otra fuente. Existe una forma de eliminarlos sin la asistencia de un software.

- 1- Para buscar archivos sospechosos, primero se debe:



Revisar en la lista de procesos (clic derecho en la barra de sistema, administrador de tareas, procesos), algún proceso que le sea desconocido, por ejemplo: `wscmgr.exe`; `igfxtha.exe`, `virtual.com`, `microsoft.exe`, etc.

2- Luego se debe localizar la ruta del registro de Windows (Inicio/Ejecutar/`regedit.exe`), la cual pudiera ser `HKEY_LOCAL_MACHINE \SOFTWARE\ Microsoft\ Windows\CurrentVersion\Run`

3- Ahora se abre el bloc de notas y se realiza el siguiente documento (suponiendo que el virus sea `wscmgr.exe`):
TASKKILL /F /IM `wscmgr.exe` (Elimina el proceso `wscmgr` de la memoria)

ATTRIB -R -S -H -A C:\WINDOWS\wscmgr.exe (Elimina del fichero `wscmgr` los atributos solo lectura, almacenamiento, sistema, oculto)

Del C:\WINDOWS\wscmgr.exe (Elimina el fichero de la PC)

reg delete HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run /v `wscmgr /f` (Elimina la entrada en el registro del fichero `wscmgr`, que es la que hace que se cargue en memoria con cada inicio)

4- Clic en Archivo/Guardar como, seleccione por tipo Todos los archivos, ahora guarde donde quiera, pero con extensión `.bat`, o `.cmd`.

5- Luego ejecuta el archivo.

Nota: Se pueden agregar tantas líneas de TASKKILL, ATTRIB, DEL, reg delete como virus existan, si en el momento de ejecutar el fichero no existe el virus físicamente no hay problemas.

Mostrar Administrador en la lista al iniciar Windows XP



Ernesto A. Delgado Mendinueta

`ernesto08021@vcl.jovenclub.cu`

Joven Club Placetas 2

Durante el proceso de instalación de Windows XP, se solicita escribir la contraseña para la cuenta de administrador; sin embargo, a la hora de iniciar sesión, no podemos acceder a dicha cuenta ya que no aparece en la lista de usuarios, provocando que usuarios sin experiencia en la instalación creen una segunda cuenta de administrador. Para lograr que la cuenta "Administrador" aparezca

junto a los demás usuarios al momento de iniciar sesión es necesario realizar unas pequeñas modificaciones al registro de Windows.

1- Hacemos clic en el menú Inicio > Ejecutar (o presionamos las teclas Windows+R)

2- Escribimos `regedit` y presionamos Enter.

3- Una vez en el editor de registros de Windows, nos dirigimos a la siguiente rama: `HKEY_LOCAL_MACHINE / SOFTWARE / Microsoft / Windows NT / CurrentVersion / Winlogon / SpecialAccounts/ UserList`

4- En dicha rama en un lugar vacío del panel derecho hacemos clic derecho en un lugar creamos un nuevo valor DWORD llamado Administrador, en caso de no existir, y le asignamos el 1 en formato decimal.

5- Se reinicia la computadora y listo.

Ahora, al iniciar sesión, se podrá ver la cuenta de administrador junto con el resto de las cuentas existentes. Podremos acceder a ella tan solo tecleando la contraseña que se nos solicitó al instalar el sistema operativo.

Como ocultar la ficha escritorio en las propiedades de la pantalla



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

`jorge08023@vcl.jovenclub.cu`

Joven Club Placetas 2

En los Joven Club de Computación y Electrónica es muy común que se empleen fondos de escritorios alegóricos a nuestros aniversarios, conmemoración de fechas históricas o celebrando la llegada del verano. Los usuarios de nuestras instalaciones, en muchas ocasiones los cambian accidental o intencionalmente evitando la permanencia del tapiz seleccionado. Este truco evita que el fondo del escritorio sea modificado por el usuario, ocultando la ficha escritorio en las propiedades de la pantalla.

1- Primeramente se debe de colocar el tapiz desde el usuario que se usa con fines docentes en nuestra institución y después se debe de realizar los siguientes pasos desde el usuario administrador, modificando las directivas de grupo.

2- Para abrir la Directiva de grupo, haga clic en Inicio y en



Ejecutar, escriba `gpedit.msc` y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.

3- Una vez dentro de las directivas de grupo, nos dirigimos a la siguiente rama: *Configuración de usuario/ Plantillas administrativas /Panel de Control/ Pantalla*

4- Doble clic en la opción *Ocultar ficha Escritorio del panel derecho*

5- Seleccionar la opción *habilitada*

Ahora el usuario no tendrá acceso a la ficha *Escritorio*.

Protección antivirus en macros de Microsoft Office



Leticia Ojeda Ojeda

leti07012@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación Cienfuegos

Una de las vías de entrada de los virus a nuestras computadoras son las macros (pequeños programas creados en el lenguaje Microsoft Visual Basic para aplicaciones) que incluyen algunos documentos Microsoft Word y que se ejecutan automáticamente al abrirlos.

Tanto Microsoft Excel como Microsoft Word y Microsoft Power Point tienen la posibilidad de incluirlas en sus documentos, hojas de cálculo y diapositivas de presentación electrónica respectivamente, por lo que corremos el riesgo de que al abrir un documento de Word o un libro de Microsoft Excel o una presentación electrónica de Microsoft Power Point éstas porten algún virus (programa maligno).

En el caso de Microsoft Word, generalmente no utilizamos Macros, así que se puede evitar este riesgo deshabilitándolas la opción por defecto. Y si alguna vez la necesitamos, hacemos el proceso inverso.

1- Ir al Menú *Herramientas/Macro/Seguridad*

2- Seleccionar el nivel que querramos de protección: *Muy alto, Alto, Medio o Bajo*

3- Haga clic en el botón **Aceptar**

Refrescar el contenido de la pantalla al instante



Magdelis Pérez Martínez

magde01022@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 2

Algunas veces, tras haber creado o eliminado un archivo o carpeta, nos habremos encontrado con que es necesario esperar unos segundos antes que estos cambios se muestren en el explorador... esto es debido a que Windows XP no refresca continuamente la pantalla, podemos utilizar la tecla F5 para redibujar el contenido de la pantalla, pero lo ideal es modificar el registro para disminuir este tiempo, para ello realizamos los siguientes pasos:

1- Ejecutar el Registro de Windows (`regedit.exe`)

2- Localizar la clave `HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Update`

3- Modificar el valor binario `"UpdateMode"` de `"01"` a `"00"`.

4- Reiniciar Windows.

Traducción rápida de una palabra o frase con el Word



Leticia Ojeda Ojeda

leti07012@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación Cienfuegos

El Microsoft Word XP ofrece una herramienta fácil de manejar y de gran utilidad para hacer traducciones de textos.

1- Acceder al Menú *Herramientas*, escoger la opción *Idioma* y luego ir a *traducir*.

2- Automáticamente se activa el Panel de Tareas *"Traducir"* allí está la opción de escribir el texto.

3- Seleccionamos el tipo de diccionario entre las diferentes opciones o simplemente traducir en línea mediante Internet. Esta última opción permite traducir entre idiomas al documento completo.



Eliminar opciones del botón derecho del ratón



Víctor Hugo Pérez Rodríguez

subdirector@ltu.jovenclub.cu

Dirección provincial Las Tunas

Muchas aplicaciones y utilidades añaden opciones a los menús contextuales, al hacer clic derecho, como pueden ser Enqueue in Winamp cuando instalamos el reproductor Winamp o Scan for Viruses cuando instalamos el VirusScan de McAfee.

Estas opciones se muestran cuando hacemos clic con el botón derecho del ratón en directorios o archivos. No obstante, a veces estas opciones no resultan eficaces y molestan más de lo que ayudan. Con este truco vamos a eliminar estas claves.

- 1- Haga clic en el menú Inicio
- 2- Haga clic en Ejecutar y escriba Regedit.exe, luego clic en aceptar
- 3- Localice la entrada de registro HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell
- 4- Eliminar las entradas no deseadas
- 5- Reinicie el equipo y ya está

Transformar directorios en unidades de disco



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional de Joven Club

Desde Windows 2000 se permite el proceso de convertir directorios situados en algún sitio físico de un disco en nuevas unidades virtuales. Esto es posible gracias a la utilización del antiguo comando de MS-DOS "Subst", que se distribuye junto a Windows 2000, XP y 2003.

Para ello tendremos que iniciar el Intérprete de comandos de MS-DOS

- 1- Clic en Inicio / Ejecutar.
- 2- Escriba el comando Subst, luego un espacio y la letra de unidad que va a crear, espacio y la ruta física del disco duro que queremos transformar en una nueva unidad.

3- Oprimir la tecla Aceptar

Por ejemplo:

Subst f: C:\Documents and Settings para convertir el directorio C:\Documents and Settings en una nueva unidad virtual F:

Como Activar y Desactivar la tecla Windows



Magdelis Pérez Martínez

magde01022@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 2

Windows XP ofrece la posibilidad de desactivar la tecla Windows (Winkey), que se encuentra entre las teclas "Ctrl" y "Alt", la es fácilmente identificable al tener el logotipo de de Windows. En algunas ocasiones es necesario desactivarla pues si es oprimida accidentalmente puede ocasionar demoras y molestias.

- 1- Pulsa sobre el botón Inicio y luego en Ejecutar, escribe regedit y pulsa el botón Aceptar.
- 2- Ahora vete abriendo las siguientes claves:HKEY_CURRENT_USERS/software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Policies/Explorer
- 3- En esta localización modificamos el valor NoWinKeys (de tipo DWORD) con el valor "1" para desactivar el uso de la tecla y "0" para activarla de nuevo. Si no existe la entrada NoWinkeys debemos crearla.

Realizar cambios en la configuración del GRUB en Debian



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

GRUB (GRand Unified Bootloader) es un programa que reside en el sistema de inicialización principal (master boot record o MBR) del disco duro de aquellos ordenadores con sistema operativo Linux. Cada vez que se inicia la computadora después de verificar la memoria, el BIOS busca el MBR para arrancar el sistema operativo, además, le indica en qué partición está el kernel y lo hala para iniciar su carga. GRUB posee la ventaja de desplegar un menú en caso de que tengamos más de un siste-



ma operativo en nuestra computadora (generalmente se trata de Windows y Linux) y nos da tiempo para elegir entrar en uno u otro. Por ejemplo si tenemos Windows XP y Debian instalado en un ordenador, el GRUB por defecto arranca por Debian pasado el tiempo de espera en que el usuario debe elegir por cuál sistema operativo entrar.

Veamos como cambiar el sistema operativo a arrancar por defecto por el GRUB, en un ordenador con Debian y Windows XP instalado.

1- Haga clic en el menú *Aplicaciones de la barra de menú del escritorio de Gnome en Debian.*

2- Haga clic en la opción *Accesorios / Terminal de <<Root>>*

3- En la ventana que se muestra introduzca la contraseña que le concede privilegios de superusuario para que se abra una sesión de Terminal de <<Root>>.

4- En la Terminal de <<Root>> que ahora tiene abierta teclee el siguiente comando: `nano /boot/grub/menu.lst` y luego presione la tecla *Enter*.

5- Ahora en el menú que se muestra, busque donde dice *default*, fíjese que tiene el número 0 al lado, este corresponde al lugar que ocupa en el menú del GRUB el sistema operativo por el cual está arrancando el ordenador por defecto, que en este caso es Debian.

6- En caso de que quiera que su PC arranque por defecto con el sistema operativo Windows XP elimine el 0 y en su lugar teclee el 3.

7- Ahora busque donde dice *timeout*, fíjese que tiene un número al lado, este corresponde al tiempo en segundos que espera el GRUB por que usted elija por cual sistema operativo arrancar el ordenador, si quiere puede aumentar ese tiempo de espera introduciendo un número mayor.

8- Presione las teclas *Ctrl+o* para guardar los cambios realizados y acto seguido la tecla *Enter* para confirmar.

9- Presione las teclas *Ctrl+x* para salir de la Terminal de <<Root>>

10- Reinicie el ordenador.

Nota: Si tiene duda de la posición que ocupa el sistema operativo que usted quiere que arranque por defecto, antes de realizar ningún cambio lo primero que debe hacer es reiniciar el ordenador y fijarse que posición tiene cuando el GRUB le ofrezca el menú para que usted elija por cual sistema operativo quiere entrar.

Debe saber que aquel sistema operativo que esté primero es la posición 0, el segundo es la posición 1, el tercero es la posición 2, el cuarto la 3 y así sucesivamente.

Restablecer contraseña de Windows XP



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovencub.cu

Dirección nacional de Joven Club

Si utiliza Windows XP como usuario local en un entorno de grupo de trabajo, tiene la posibilidad de crear un disco de restablecimiento de contraseñas para iniciar sesión en el equipo, si en alguna ocasión olvida la contraseña. Para crear el disco (también funciona con memorias flash), siga estos pasos:

1- Haga clic en el menú Inicio / Panel de Control

2- Al abrir la ventana clic en Cuentas de usuario

3- Seleccione la cuenta que desee guardar su contraseña

4- Inserte el disco o la memoria flash donde guardará su contraseña, ésta debe estar completamente vacía

5- A la izquierda en Tareas relacionadas, haga clic en el enlace: "Prevenir el olvido de contraseñas"

6- Haga clic en Siguiente y luego clic en el nuevo Siguiente

7- Escriba su contraseña actual (Si está incorrecta, el asistente le advertirá)

8- Haga clic en siguiente

9- Haga clic en finalizar

10- Al terminal Guarda el disco en un lugar seguro, ya que cualquiera que lo utilice puede tener acceso a su cuenta de usuario local

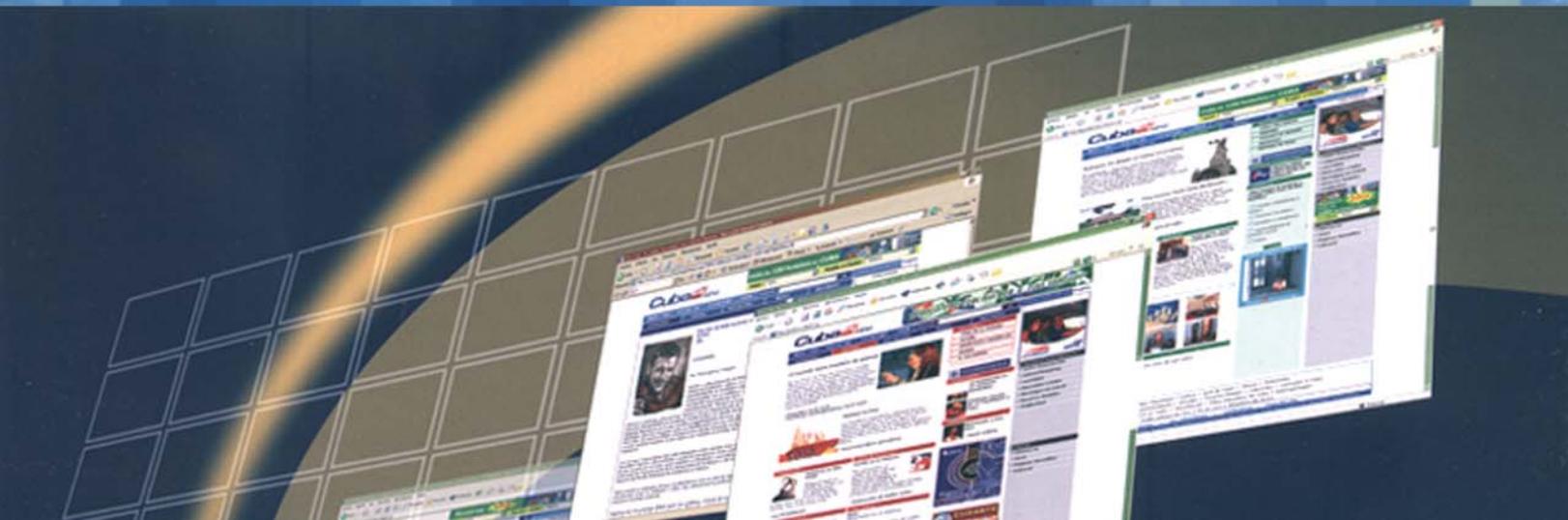
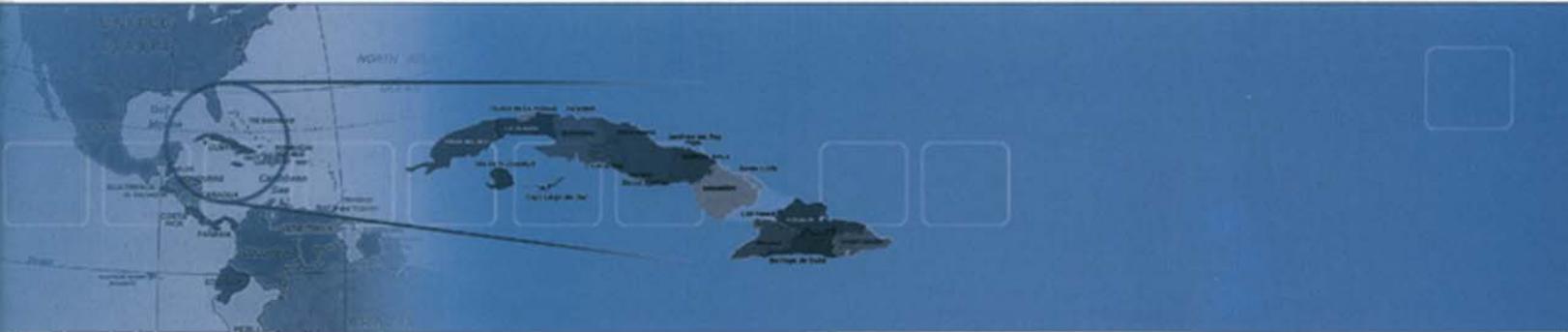
Los archivos que contienen esta valiosa información están ocultos y codificados.

Al iniciar la PC y no recuerda la contraseña, aparece la opción de usar el disco de prevenir el olvido de contraseñas. Esta opción lo que permite es proporcionar una nueva contraseña. Luego vuelve a la ventana de inicio de sección y escribe la contraseña que acaba de especificar.



Informatización

CUBA Hacia una sociedad de la información
justa, equitativa y solidaria.





Mar desnudo Revista de Arte y Literatura



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Es una revista de arte y literatura, encontrarán: poesía y narrativa cubanas y de otras latitudes, artículos críticos sobre libros y convocatorias, ensayos, etc.

Utilizar el sitio: para conocer del arte y las letras junto a creadores cubanos y de otras latitudes.



<http://jaguey.atenas.cult.cu/mar/>

Sitio web de la Unión Nacional de Historiadores de Cuba



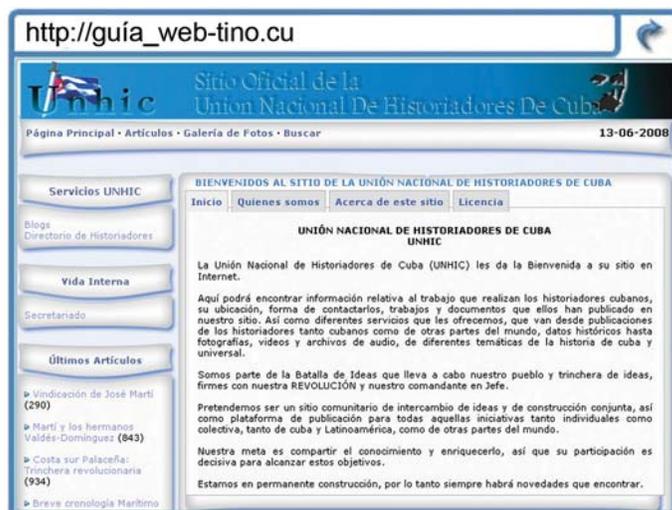
Julio Roniel Pineda Silva

instmcpal_12017@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Favorece el estudio, la valoración crítica y la divulgación, de los resultados profesionales de la labor de sus miembros. A través de artículos que recogen la hermosa historia de nuestro país.

Utilizar el sitio: para saber sobre la historia de nuestro país a través de artículos sobre ésta en todas sus etapas.



www.historiadores.cult.cu/news.php

CubaSí.cu



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Es el Portal de la Unidad de Negocios Datos. Empresa de Telecomunicaciones de Cuba S.A. (ETECSA).

Utilizar el sitio: para encontrar información variada en las secciones Actualidad, Cultura, Guía Cuba, Música, Multimedia, Última hora y vínculos con otros portales.



www.cubasi.cu/



Portal energético educativo



Adelines Ramírez Rodríguez

adelines06191@scu.jovenclub.cu

Joven Club Santiago de Cuba 19

De qué trata el sitio: Sitio web instructivo, sobre la Revolución Energética en nuestro país, diseñado por los Joven Club en la provincia Santiago de Cuba.

Utilizar el sitio: como material para los minicursos de energía en los Joven Club, charlas educativas en centros educacionales, comunidades u organizaciones.



www.scu.jovenclub.cu/Portal

Cubarte. Portal de la Cultura Cubana



Issel Mayra Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Villa Clara 5

De qué trata el sitio: Mantiene actualizado al usuario sobre lo más inmediato de las presentaciones en escena, teatro, cine, literatura, a través de vínculos.

Utilizar el sitio: para elevar su cultura general integral, y estar informados sobre lo más reciente de nuestros intelectuales, un espacio de recreación y esparcimiento.



www.cubarte.cult.cu/

Portal del ciudadano



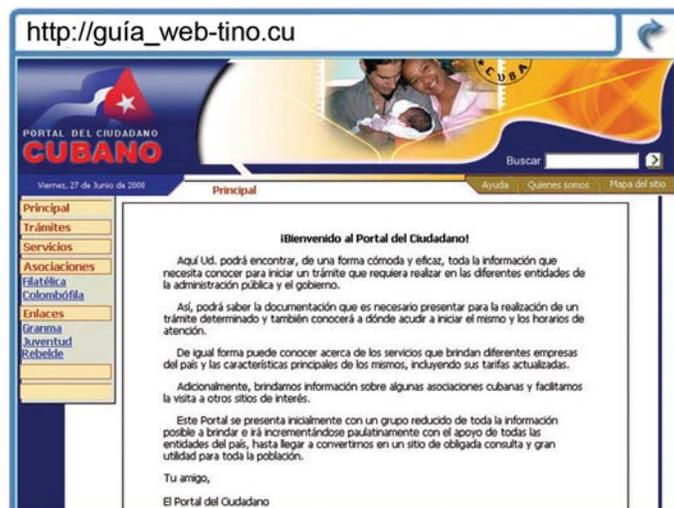
Aideliz Sánchez Borrego

aideliz11061@pri.jovenclub.cu

Joven Club Hermanos Cruz 2

De qué trata el sitio: Muestra toda la información que necesita conocer para iniciar trámites legales en diferentes entidades. Además de conocer acerca de los servicios que brindan diferentes empresas del país.

Utilizar el sitio: para documentarse de como realizar un trámite determinado, dónde acudir y horarios de atención.



www.ciudadano.cu/



CEDESOFTE



Yeritza Pereda Campistruz

yeritza0301ad@gtm.jovenclub.cu

Joven Club Yateras 1

De qué trata el sitio: Es el sitio web del Centro de Estudio, Diseño y Elaboración de Software Educativo de la provincia Guantánamo.

Utilizar el sitio: para informarse sobre el software elaborado en dicho centro para su utilización, así como conocer las características generales de este centro.



[www.ispgt.rimed.cu/cedesofted/cedesofted.htm](http://guía_web-tino.cu)

Sitio Web Oficial de la Municipalidad de Jagüey Grande



Mildrey M. Hernández García

director12011@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Es el sitio web de la cultura de Jagüey Grande, donde se encuentran las actividades a realizar por este sector y novedosos proyectos.

Utilizar el sitio: para profundizar sus conocimientos relacionados con la vida cultural del municipio de Jagüey Grande en Matanzas.



<http://jagüey.atenas.cult.cu/>

Telecubanacán



Déniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Portal de la televisión villaclareña a través del cual los usuarios podrán conocer sobre el quehacer noticioso de la provincia central.

Utilizar el sitio: para conocer sobre lo que ocurre en Villa Clara en materia de acontecer, deportes y variedades a través de noticias y reportajes.



www.telecubanacan.co.cu/



El Navegador

El Economista de Cuba



Issel Mayra Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Santa Clara 5

De qué trata el sitio: Muestra el acontecer económico de Cuba y del Mundo.

Utilizar el sitio: para conocer la situación económica que viven los países capitalistas y del resto del mundo. Se exponen las convocatorias de los eventos de pensamiento económico, así como vínculos a otros sitios de interés.



www.eleconomista.cubaweb.cu/

Educatur



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club

De qué trata el sitio: Es un sitio de enlaces relacionados con productos cubanos para la educación a distancia, desarrollados por la escuela de Hotelería Nuevos Horizontes.

Utilizar el sitio: para conocer y encontrar proyectos y bibliografía respecto a la educación a distancia.



www.educatur.nh.co.cu/

SOFTTEL-Soluciones Informáticas



Issel Mayra Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Santa Clara 5

De qué trata el sitio: Ofrece servicios variados de información general, productos y servicios de salud.

Utilizar el sitio: por toda entidad de salud o personal que pertenece a la misma, debe consultarlo por su propósito de brindar herramientas que permitan aumentar la calidad de los servicios en sus instituciones.



www.softel.cu/



Hosta la
victoria
honore



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Crucigrama

1								2		3
	4			5					6	
7					8			9		
	10					11	12		13	
14						15				
16	17	18				19	20			
	21					22		23		
		24		25						
26									27	
28					29					30
	31									

Verticales

- 1- Computadora en red.
- 3- Sirve para recorrer la WWW.
- 5- Utilidad que comprueba las conexiones con uno o varios hosts remotos.
- 6- Megabyte.
- 8- Grupo de equipos que forman parte de una red y comparten una base de datos de directorio común.
- 12- Es la parte fundamental de un sistema operativo.
- 13- Comunica un servidor WINS para resolver los nombres y los almacena localmente durante un intervalo de tiempo determinado.
- 16- Es el Sistema Básico de Entrada/Salida.
- 17- Ocultar (Inglés.) (Inv.).
- 19- Programa que intenta propagarse de equipo a equipo y que puede producir daños o molestias a los usuarios. (Inv)
- 23- Pequeña imagen que se muestra en la pantalla para representar un objeto que puede ser tratado por el usuario.
- 25- Kilobyte.
- 27- Memoria de sólo lectura (Inv.).
- 28- Mis Documentos (Inic.).
- 30- Hacer (Inglés).

Horizontales

- 1- Todos los componentes físicos y periféricos de una computadora
- 2- Red de Área Local
- 4- Carpeta que guarda archivo con extensión .tmp
- 5- Combinación de Picture y Element
- 7- En general, equipo que proporciona recursos compartidos a los usuarios de una red
- 9- Gigabyte
- 10- Red de área extensa
- 11- Popular programa de chateo y comunicación por Internet
- 14- Software para grabar CDs y DVDs considerado estable y rápido (Inv.)
- 15- Grupo de equipos y otros dispositivos, como impresoras y escáneres, conectados mediante un vínculo de comunicaciones, lo que permite la interacción de todos los dispositivos entre sí
- 18- Una o varias subredes TCP/IP (de alta confiabilidad y rapidez) correctamente conectadas (Inv.)
- 20- Registro de recursos (Inic.)
- 21- Fecha (Inglés)
- 22- Es un sistema operativo que puede funcionar con gran variedad de hardware
- 24- Se utiliza para ejecutar una disyunción lógica sobre dos expresiones
- 26- Mostrar (Inglés)
- 28- Ratón (Inglés)
- 29- Formato de Microsoft para archivos de audio y video
- 31- Programa de Adobe que permite capturar documentos y verlos en su apariencia original.



El Ingenioso

Sopa de letras



Humor gráfico





Humor

Trina y Bartolo es un matrimonio campesino de la recóndita aldea de Dajao, perteneciente al intrincado caserío de Cariblanca. En una ocasión, cuando Trina le había enumerado ya el sinnúmero de beneficios que ofrece la computación a su marido –pues ella levaba un curso entero en la universidad para el adulto mayor, posibilidad renegada por él con toda la fuerza de sus setenta y ocho avaros años.

- ¡Eso hace de to' lo que tú le mande!.
- Con estas palabras terminaba él, al colmo de la emoción, iniciando un malicioso interrogatorio.
- ¿Y no hay que comprale ropa y zapatos?
- No.
- Respondía ingenua ella, ajena a las malintencionadas ideas que por la podrida cabeza de su cónyuge transitaban.
- ¿Y no hay que dale comida, ni agua? ¿Na' má que eletricidá?
- Continuaba él.
- Ajá.
- ¿Y no resabea por las botas fangás y el mea' o afuera el gueco?
- No.
- ¿Y demá, dices que da plata?
- Sí.
- ¡Carijo Trina, entonje es mejor mantener un cacharro desos que a una vieja como tú!

Carta de un informático a su novia

Es en estos momentos en los que mi vida experimenta terribles fluctuaciones de red, cuando me veo en la obligación de decirte adiós y desinstalarte de mi sistema.

Me cuesta mucho, créeme, pues para borrararte de mi disco duro necesitaré mucho más que un par de formateos a bajo nivel.

Desde el primer día en que te ví, ya tu versión trial dejó huella en mí de lo que adiviné como una arquitectura interna realmente interesante y tierna, ¿por qué lo voy a negar? La belleza de tu interface me dijo desde el primer momento que no encontraría una aplicación como tú, con un diseño externo tan bello y con ese par de... iconos que luces y sobre los que tanto me gusta hacer "click".

Pero de un tiempo a esta parte te habrás dado cuenta de que nuestra interactividad no es lo que era, en todos los

aspectos. Hay que admitirlo: usamos diferentes protocolos.

Y, en fin, hay parejas que arreglan muchas de esas diferencias mediante la compartición de hardware, pero tú por las noches te convertiste en un sistema cerrado que no aceptaba mi login y no pude soportarlo más.

¡Soy hombre!, nuestra vida en común tenía como punto básico el que me aseguraste ser multitarea: yo traería el dinero y tu cuidarías nuestras homepages, harías la comida y llevarías a cabo la gestión de los recursos del sistema.

Esa condición, bonita, era de sólo lectura. Como he podido comprobar, no eres mejor que cualquier beta en ese sentido y no cumples lo que prometes.

¡Yo no soy ninguna demo y pido lo mismo a cambio! Yo no me he quedado colgado a la hora de ir a pagar el host y el dinero del alquiler.

Si no estabas de acuerdo con los términos de la licencia, no deberías haber hecho click en "NEXT". Me siento pirateado y crackeado y quiero formatear e instalar desde cero.

No niego que hayamos tenido buenas sesiones (con o sin red), pero lo nuestro se acabó. Tal vez algún día, si me presentas una versión muy mejorada, podamos volver a intentarlo. Pero hasta entonces, trabajaré otros formatos hasta dar con aquel que llene mi core interno.

Sé que con tu interface no te costará mucho encontrar a un usuario que compre tus derechos. Espero que no te resulte difícil la actualización, y que comprendas la razón de nuestra incompatibilidad.

La profesión más antigua

Un medico, un ingeniero y un informático están charlando sobre cual de sus profesiones es la más antigua. Empieza el médico:

- Mira, la Biblia dice que Dios creó a Eva de una costilla de Adán, esto obviamente requiere cirugía, por lo tanto la medicina es la profesión más antigua.

El ingeniero replica:

- Si, bueno, pero antes de eso, la Biblia dice que Dios separó el orden del caos, esta fue obviamente una obra de ingeniería.



El informático se echa para atrás en la silla y dice sonriendo tranquilamente porque sabe que ha ganado :

- Si, pero ¿cómo creen que Dios creó el caos?

¿Cuántos analistas de sistema se necesitan para cambiar una bombilla de luz?

- Ninguno, esto es un problema de hardware.

¿Por qué Dios pudo crear el Universo en en tan solo seis días?

- Porque no tuvo que preocuparse de hacerlo compatible con la versión anterior.

El físico, el mecánico y el informático

Este es un físico, un mecánico y un informático que van en un coche y de pronto se para echando humo.

El físico dice:

- Eso es el coeficiente de fricción de las ruedas que no sobrepasa el efecto aerodinámico de diseño del vehículo.

El mecánico dice:

Esto ha sido la junta de la culata que se ha quemado.

Y tras mucho pensar dice el informático:

- ¿Por qué no salimos y volvemos a entrar?

Una pareja de vacaciones a Hawaii

La esposa debe realizar un viaje de negocios y planea encontrarse con su marido al día siguiente. En el hotel el marido decide enviarle a su esposa un e-mail avisándole que llegó sin problemas. Le envía un mensaje por email.

Desafortunadamente, la dirección email que escribe no es la correcta y el mensaje llega a un viuda. Cuando la viuda ve su e-mail, grita horriblemente y se desmaya. Sus parientes entran y miran la computadora donde está escrito lo siguiente:

"Querida esposa. Todo esta listo para tu llegada, tu marido amante eterno."

P.D. Verdad que sí hace mucho calor aquí.

Un adicto a Internet lo es, cuando cumple una, varias o todas estas 14 características:

14. Sus amigos no lo llaman por teléfono, se contactan vía IRC, Chat.
13. Ha olvidado en qué año estamos.
12. Ya ha visitado todos los enlaces de Yahoo!, y va por la mitad de los de Hispavista y ABCdatos.
11. Le dice al conductor del taxi que vive en: <http://av.santafe.3996/piso15/depto118.html>
10. Su perro tiene su propia pagina Web, y peor está si hasta su esposa tiene una.
9. Uno se encuentra a si mismo tipeando "com" después de cada punto cuando esta utilizando un procesador de texto.com
8. Hace referencia a ir al baño con voy a hacer un download.
7. Su esposa le coloca una peluca al monitor para recordarle que existe.
6. Sus lentes tienen la imagen de una Web grabada en los anteojos.
5. Su factura de teléfonos viene en una caja.
4. Cuando se refiere a su edad dice 3.algo.
3. Bautizó a sus hijos Firefox y Linux.
2. Y a sus hijas Altavista y Eudora.
1. Le pregunta al plomero cuánto le cobraría para reemplazar la silla que está frente a la computadora por un inodoro.

Curiosidades

Los CD o Discos Compactos

El disco compacto fue creado por el holandés Kees Immink, de Philips, y el japonés Toshí Tada Doi, de Sony, en 1979. Al año siguiente, Sony y Philips, que habían desarrollado el sistema de audio digital Compact Disc.

En el año 1984 salieron al mundo de la informática, permitiendo almacenar hasta 700 MB. El diámetro de la perforación central de los discos compactos fue determinado en 15 mm, cuando entre comidas, los creadores se inspiraron en el diámetro de la moneda de 10 centavos de florín de Holanda.

En cambio, el diámetro de los discos compactos, que es de 5" (12,7 cm), corresponde a la anchura de los bolsillos superiores de las camisas para hombres, porque según la filosofía de Sony, todo debía caber allí.

Actualmente los CD están dando paso a un nuevo formato de almacenamiento los DVD.



Poesías

La tercera edad en la computación

Está la tercera edad
 Hoy en la computación;
 Lucha con el corazón
 Y obtiene felicidad.
 Aunque con dificultad
 No nos sentimos vencidas,
 Ni tampoco deprimidas,
 Vemos en la clase avance.
 No despreciamos el chance
 Que les dan a nuestras vidas.
 Por momentos, nos parece
 Que difícil es todo esto,
 Pero siempre alguien presto
 Rápido su ayuda ofrece
 Y hace que pronto regrese
 El interés, la confianza,
 Ponemos una balanza
 Entre el joven y el más viejo,
 Y decimos, no me alejo,
 Todavía hay esperanza.

A las madres del club de computación

El Club de Computación
 Tiene madres ejemplares
 Con excelsas cualidades
 Que de una forma integral
 Son un fértil manantial
 De amor y de patriotismo
 Y van llenando de optimismo
 Sus entrañas maternas.

Son bellos sus ideales
 Para todo el universo
 Su sentimiento está inmerso
 De gran sensibilidad.
 Por eso en la sociedad
 Siempre tendrán un lugar
 Donde puedan procrear
 Con entera libertad

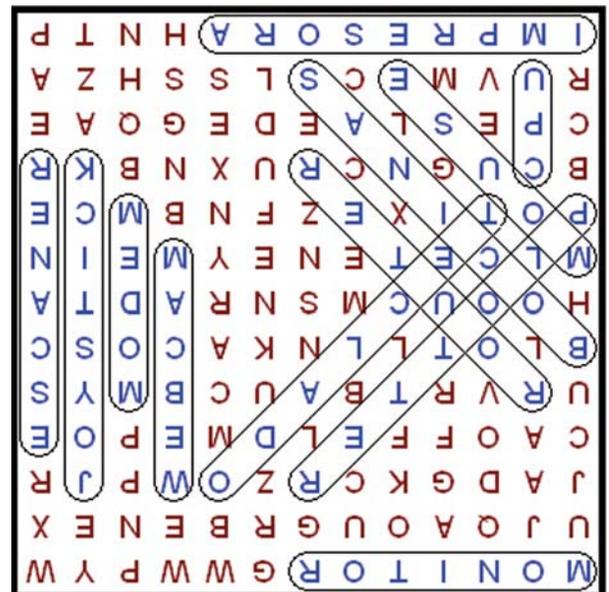
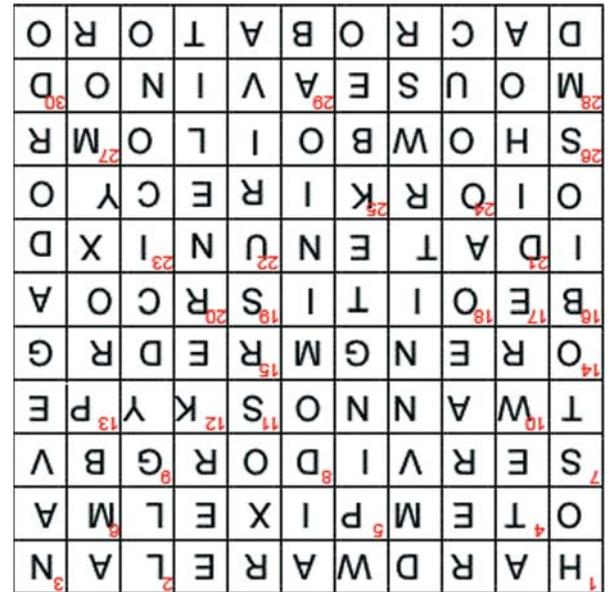
Para nosotros serán
 La flor más digna y más pura
 Porque llenan de ternura
 El mundo que las rodea;
 Con su imagen, con su idea,
 Con sus sólidos principios

Tampoco serán sacrificios
 Que cumplan cualquier tarea

Reciban como desean
 Nuestra FELICITACIÓN
 Con entera devoción
 De los que estamos reunidos
 Porque no tendría sentido
 Si olvidáramos este día
 A las madres que dan alegría
 AL CLUB DE COMPUTACIÓN

Colaboraron en esta sección

José M. Torres Cerviño, Yudenia Oural Valdés, Armando Agustin de la Vega, Déniker Marín Carrazana, Raymond J. Sutil Delgado, Bety Vázquez García.



REVOLUCION

Victoriosa
en el nuevo milenio





Contáctenos

Sitio web

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica en la dirección:

<http://revista.jovenclub.cu/>

Email

Para escribir a nuestra revista puede hacerlo a través de la dirección electrónica:

revistatino@jovenclub.cu

Teléfonos

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00am a 5:00pm, de Lunes a Viernes:

Dirección: 53-31-625892

Producción: 53-7-8315906

Redacción: 53-31-693447

Dirección Postal

Equipo Nacional de Computación y Electrónica
calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado
municipio Plaza de la Revolución
Ciudad de La Habana.
Cuba

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419



Colectivo de la Revista

Director

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Producción

Damiana Martínez Reyes

jccap@en.jovenclub.cu

Redactores

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Carlos López López

metodologo1@vcl.jovenclub.cu

Deniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Correctora

Sady Morín González

sady@pal.jovenclub.cu

Coordinadores

Aideliz Sánchez Borrego

Amarilis Romero González

Mileidys Armas Solís

Yolagny Díaz Bermúdez

Issel Mayra Tandrón Echevarría

Juan Carlos Jiménez Fernández

Nancy Stuart Moré

Yoel Acosta Barrios

Janiet Batista Medina

Yury Ramón Castelló Dieguez

Yamilé González Borrego

Elisandri Guerra Martínez

César del Toro Coca

Rosa M. Douvergel Rustán

Lisset López Morejón

Colaboradores

Roberto Carlos López Saborit

Miriela Mendoza Rodríguez

Nairobis Sotolongo Prado



MISION CIENCIA

¡Está en la calle!

Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

¡Para el pueblo y por la soberanía!

www.misionciencia.gob.ve

