



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



# El eXeLearning para la edición de recursos para el aprendizaje



## Los servicios de las TIC en Cuba



# Informática y Comunidad 2011

XIV Edición de Informática 2011  
3er Simposio Informática y Comunidad

10 y 11 de febrero de 2011

## Temáticas:

1. Las TIC al servicio del desarrollo de los sectores sociales presentes en el ámbito comunitario.
2. Soluciones informáticas territoriales.
3. Impacto de los videojuegos en la comunidad.
4. Gestión de contenidos para la comunidad.
5. Experiencia en el manejo ético y responsable de las TIC en la comunidad.

## Fecha de admisión de trabajos:

Hasta el 30 de septiembre del 2010.

## Url del simposio:

<http://www.jovenclub.cu/index.php/es/eventos/160-xiv-edicion-de-informatica-2011>

## Sitio del evento:

<http://www.informaticahabana.cu>



Joven Club  
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Dirección Nacional de los Jóvenes Club de Computación y Electrónica.  
Calle 13 No 456 % E y F, Vedado, Municipio Plaza de la Revolución, Ciudad de la Habana, Cuba. CP: 10400.



## Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Los Joven Club de Computación y Electrónica, siempre informatizando la sociedad, se prepara para la Feria Internacional, Informática 2011, con el 3er Simposio Informática y Comunidad, al cual estamos invitado a todos los lectores cubanos y extranjeros que deseen participar, pueden hacer inscribiéndose a través del sitio web: [www.informaticahabana.cu](http://www.informaticahabana.cu)

Como estamos cerrando el año, y haciendo un balance de los logros y proyectos emprendidos en el 2010, primero la revista Tino, felicita a todos los que de una forma u otra han colaborado con los 6 números del 15 al 20, por su contribución a la informatización de la sociedad ya no solo cubana, sino internacional, puesto que nuestra publicación es leída en 19 países.

Un reconocimiento especial, a todos los trabajadores de los Joven Club en el país, por el esfuerzo volcado, en la tarea del Ecured, prioritaria tarea, que permitirá conocer los pormenores de nuestra patria en cada porción de tierra donde viva un cubano, en un sitio web al estilo Wikipedia, que pueden encontrar en: [www.ecured.cu](http://www.ecured.cu)

Como ven muchas son las posibilidades que brindan nuestras instituciones al pueblo, siempre en aras de elevar la cultura general integral, en este caso desde la informática. Grano de arena que aporta también la revista Tino, que en este número final del año, le propone a los lectores, conocer muchos tips sobre Windows 7, la entrevista a la coordinadora nacional de los cursos a distancias de la institución, una nueva modalidad, que alcanza ya muchos seguidores, y la sección el laboratorio, con un todos estrellas, al analizar software que le serán de mucha utilidad.

Estamos a punto de culminar el año. Un nuevo encuentro será en 2011, con la revista número 21 y especial, confeccionada especialmente para la Feria Internacional, Informática 2011. Nuevas ideas y nuevos artículos, han llegado a nuestra redacción, gracias a sus opiniones y votación en la encuesta, lo cual nos compromete a continuar trabajando por ser su elección preferida.

### El vocero

---

- 5 "Peña de Software Libre" en los Joven Club matanceros  
A Mandriva le salen "hijos no deseados"
- 6 Google Wave prolongará su vida como producto independiente  
El Twitter @chavezcandanga llega al millón de seguidores
- 7 El Internet Explorer pierde terreno frente a Chrome  
Avanzan tendido de cable submarino entre Cuba y Venezuela
- 8 Microsoft habla con Adobe para trabajar en equipo frente a Apple  
Windows 8 en ¿2012?
- 9 FIFA vende más de 100 millones de unidades  
El disco duro comercial con más capacidad del mundo

### El escritorio

---

- 10 El eXeLearning para la edición de recursos para el aprendizaje
- 12 Los servicios de las TIC en Cuba
- 15 Videojuegos: del entretenimiento al peligro
- 18 La multimedia como medio interactivo
- 21 La radio, del tocadisco a la computadora
- 24 Gimp y Photoshop: una alternativas para el diseño

### El laboratorio

---

- 28 CamStudio 2.0
- 29 Joomla 1.5.10
- 30 Format Factory
- 31 Icofx Portable

### El entrevistado

---

- 32 Yoandra Figueroa Ariste

### El taller

---

- 34 Intermitente sencillo

### El foro

---

- 35 Preguntas y respuestas

### El consejero

---

- 36 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

### El navegador

---

- 41 Agencia Cubana de Noticias  
SOCIET  
Aicros
- 42 Dirección Provincial de Cultura. Iré a Santiago  
Servicios de Datos e Internet  
Cuba Gobierno
- 43 Oficina del Historiador de la Ciudad de Camagüey  
CEPEC  
Centro Cubano de Información de Red, CUBANIC
- 44 Ecos de Matua  
Tele Pinar  
Terrorismo made in U.S.A. en las Américas

### El ingenioso

---

- 45 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



## 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](mailto:revistatino@jovenclub.cu)

### Teléfonos

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

Dirección: 53-31-625754

Producción: 53-7-8660759

Redacción: 53-7-8322323

### 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](mailto:directortino@ltu.jovenclub.cu)

### Producción

**Damiana Martínez Reyes**

[damiana@jovenclub.cu](mailto:damiana@jovenclub.cu)

### Redactores

**Carlos López López**

[carlos@vcl.jovenclub.cu](mailto:carlos@vcl.jovenclub.cu)

**Yolagny Díaz Bermúdez**

[yolagny12035@mtz.jovenclub.cu](mailto:yolagny12035@mtz.jovenclub.cu)

**Juan Carlos Jiménez Fernández**

[juan04025@sso.jovenclub.cu](mailto:juan04025@sso.jovenclub.cu)

**Yury Ramón Castelló Dieguez**

[yury02022@ltu.jovenclub.cu](mailto:yury02022@ltu.jovenclub.cu)

**Issel Mayra Tandrón Echeverría**

[issel09051@vcl.jovenclub.cu](mailto:issel09051@vcl.jovenclub.cu)

**Mileidys Armas Solís**

[mileidys07048@hab.jovenclub.cu](mailto:mileidys07048@hab.jovenclub.cu)

### Diseñador y Editor

**Raymond J. Sutil Delgado**

[directortino@ltu.jovenclub.cu](mailto:directortino@ltu.jovenclub.cu)

### Corrector

**Lisbet Vallés Bravo**

[comunicacionad@ssp.jovenclub.cu](mailto:comunicacionad@ssp.jovenclub.cu)

### Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez







## "Peña de Software Libre" en los Joven Club matanceros



**Beatriz Ricardo Velazquez**

beatriz@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas

Desde hace algunos años, nuestro país viene trabajando en el desarrollo de la industria del software. Existe un interés marcado en desarrollar las nuevas tecnologías en todo el territorio nacional, y para ello se han creado programas con el interés de informatizar a nuestra sociedad.

La provincia de Matanzas no está exenta de esta actividad. Por lo que continuamente se están desarrollando actividades para llevar el conocimiento del software libre a los 14 municipios de esta.

Un ejemplo de ello fué el sábado 30 de octubre, donde se realizaron peñas en los Joven Club de Computación promocionando el uso de esta tecnología. Entre las actividades realizadas se encuentran:

- 1- Presentación donde se explican semejanzas y diferencias importantes entre Linux y Windows, la significación de Linux para cuba en el plano político y económico, iniciativas gubernamentales promoviendo el software libre.
- 2- Muestra de videos: Linux Prodigio, Ventajas del sistema operativo Linux, Mapa 3D del kernel de Linux y una comparación entre el ambiente gráfico de Ubuntu y Windows 7.
- 3- Debate con un especialista en software libre.
- 4- Conferencia "Necesidad del Software Libre en los Joven Club de Computación y Electrónica; Experiencia y Expectativa".
- 5- Programa de documentales sobre el uso del Software Libre en el mundo. Historia y Evolución.
- 6- Competencia de juegos instructivos sobre Software Libre.
- 7- Instalación de PC con GNU/ LINUX UBUNTU 8.10. Grabación de CD-ROM con repositorios y documentación en formato de texto y video.
- 8- PC a disposición de la población y los trabajadores para interactuar con el ambiente de Linux.
- 9- Taller con todos los trabajadores e invitados.
- 10- Actividades con los niños de la comunidad para motivarlos en este tema.
- 11- Competencia de habilidades en el manejo de aplicaciones Linux.

## A Mandriva le salen "hijos no deseados"



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club



Un grupo de ex-trabajadores de la compañía franco-brasileña han anunciado la creación de Mageia, una distribución GNU/Linux construida por la comunidad y realizada tomando como base a Mandriva.

La empresa que se encuentra tras esta última distro pasó por serios apuros económicos a principios/mediados de este año, hasta tal punto que se llegó a temer por su desaparición.

Finalmente, la ayuda llegó a tiempo, pero a cambio de pagar el precio habitual en estos días por una inyección externa de capital: re-estructuración (lo que equivale a decir despidos) y re-orientación de la estrategia de negocio.

Estos cambios parece que no han gustado a los trabajadores despedidos solamente por el echo de haber perdido su puesto de trabajo, si no también por el rumbo que puede tomar la distribución Mandriva en sí misma.

Es por ello que Mageia tomará como base tecnológica la misma Mandriva, a la que intentará ser fiel a nivel de compatibilidad de paquetes y drivers, pero cuyas riendas tomará la comunidad de desarrolladores.

Un proyecto más que viene a cuestionar que una empresa pueda ser un buen guía de algo que se nutre en parte de una comunidad de desarrolladores independientes.

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/articulo/mandriva-salen-%E2%80%99Chijos.php>



## Google Wave prolongará su vida como producto independiente



**Yury Ramón Castelló Dieguez**

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

Google ha seguido un camino diametralmente opuesto al recorrido por Oracle con OpenSolaris, puesto que un producto que no ha acabado siendo de su interés por el escaso apoyo que a su juicio ha recibido de la comunidad de usuarios, en vez de apartarlo y enterrarlo, lo ha abierto y cedido casi en su totalidad.

Wave fue presentado en junio del año pasado como un revolucionario sistema de comunicaciones que permitía unir en el seno de una "ola" (concepto cuyo nombre inglés es wave) una serie de elementos tales como documentos, conversaciones de chat, correos electrónicos, presentaciones electrónicas,... para que varios usuarios interactuaran con ellos en tiempo real y los modificaran, comunicándose entre ellos. En las primeras semanas que siguieron a su presentación, se vertieron muchas críticas sobre lo confuso que resultaba el concepto y la dificultad que ello entrañaba para los usuarios.

En todo este tiempo, Wave no ha satisfecho las esperanzas de Google en cuanto al número de usuarios que debía alcanzar, pero aquellos a los que ha seducido se han convertido en admiradores incondicionales, y su tecnología ha llegado a ser utilizada por otras compañías como Novell en su producto Pulse.

Google ha decidido abrir el código fuente de la aplicación y los protocolos que esta emplea, al menos en casi su totalidad (supongo que se reserva tecnologías que aún le pueden ser de utilidad para otros productos).

Con ello nace "Wave in a box", un nuevo producto standalone que se podrá instalar en un servidor corporativo o personal y mantener la funcionalidad del servicio de Google. Por su parte, la compañía del buscador mantendrá los servidores de Wave hasta final de año para que los usuarios tengan tiempo de migrar sus "olas".

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/articulo/google-prolongara-producto.php>

## El Twitter @chavezcandanga llega al millón de seguidores



**Juan Carlos Jiménez Fernández**

juancgd@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2



La cuenta de Twitter del presidente venezolano, Hugo Chávez, ha llegado al millón de seguidores, consolidándose como nueva plataforma de contacto ciudadano.

"Buenos días mundo bueno!! Quiero agradecer a todos mis seguidores y seguidoras. Hemos sobrepasado el millón! Na guará! Seguimos Venciendo!!", anunció este lunes el presidente en su cuenta @chavezcandanga.

En solo medio año de vida, @chavezcandanga es mucho más que la plataforma mediante la que Chávez comparte sus impresiones, hace llamados políticos o da el primer pésame por la muerte de su amigo, el ex presidente argentino Néstor Kirchner.

En mayo, el presidente venezolano elevó su Twitter a la categoría de misión bolivariana y, con 200 funcionarios trabajando en ella, se convirtió en la "Misión Chavezcandanga", otro de los programas sociales insignia de su gobierno que, en este caso, se encarga de recibir todo tipo de solicitudes vía web.

Hasta julio, @chavezcandanga había recibido cerca de 288.000 solicitudes de ayuda, de las cuales unas 88.000 estaban siendo procesadas, según datos que facilitó el presidente.

La cuenta del presidente Chávez es la más seguida en Venezuela, país pionero en la penetración de Twitter, y destaca en el ranking de la moda de las cuentas presidenciales en América Latina.



## El Internet Explorer pierde terreno frente a Chrome



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@Itu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



Si bien Microsoft sigue apostando a su navegador, por lo que el mes pasado presentó la versión beta de su Internet Explorer 9 (la que ya se puede descargar desde la página de la compañía), lo que está marcando

la tendencia es que su IE está perdiendo terreno.

Según un reciente estudio realizado por StatCounter Global Stats, la marca IE descendió en este último año desde un 60% a un casi 50% del mercado global de navegadores (dentro de IE se incluyen a todas las versiones del Explorer).

Lo que remarcan en este informe es que esa cuota que ha perdido Microsoft no quedó en manos Firefox, sino que gran parte de esos usuarios optaron por el navegador de Google. De esta manera, el Chrome sigue en tercer lugar pero ahora acaparando casi el 12% del total del mercado.

Una de las regiones en donde más perdió terreno es en Europa, en donde el IE sólo cuenta con el 40% de los usuarios. Mientras que en otros lugares, como en Estados Unidos, por el contrario supera ese 50% promedio.

Aunque esta caída del Internet Explorer crea una preocupación en Microsoft, se calcula que sólo en un par de días se hicieron 2 millones de descargas de esta nueva versión, por lo que las fichas están puestas a volver a captar la atención de los usuarios a través de las nuevas funcionalidades que incluye.

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/articulo/internet-explorer-pierde.php>

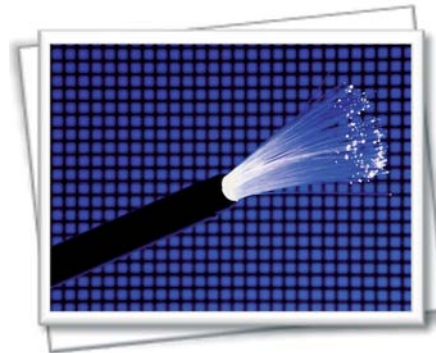
## Avanzan tendido de cable submarino entre Cuba y Venezuela



**Mariela Martínez Ramírez**

mariela07025@Itu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2



En enero de 2011 comenzará a tirarse el cable submarino de fibra óptica que permitirá conectar a Cuba, Venezuela y Jamaica, con el fin de obtener una mayor independencia en las comunicaciones.

De acuerdo con Waldo Reboredo, vicepresidente de la empresa cubano-venezolana Telecomunicaciones Gran Caribe, hasta el momento se han cumplido todos los cronogramas de trabajo para la instalación y puesta en servicio del proyecto de más de 70 millones de dólares.

El dirigente precisó que ya concluyó la fabricación de las terminales ópticas, los dispositivos de alimentación electrónica y otros equipos submarinos y periféricos que se instalarán en los registros de playa y las estaciones terrenas de las tres naciones.

Reboredo señaló que el cable multiplicará hasta 3000 veces las velocidades de transmisión de datos, imágenes y voz en Internet y favorecerá el desarrollo económico del país caribeño, otros estados de la Alianza Bolivariana para los Pueblos de Nuestra América y Jamaica.

El cable de fibra óptica estará operativo en julio de 2011 y tendrá una duración aproximada de 25 años.

Tomado de:

[http://www.radiohc.cu/espanol/a\\_noticiasdecuba/2010/nov/3/kcubaveneinternet.htm](http://www.radiohc.cu/espanol/a_noticiasdecuba/2010/nov/3/kcubaveneinternet.htm)





## Microsoft habla con Adobe para trabajar en equipo frente a Apple



Tomás Jesús Álvarez Abreu

tomas05022@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Adobe y Microsoft han estado hablando sobre la posibilidad de colaborar en contra de Apple o incluso una unión entre las dos, varias fuentes aseguran que sus respectivos directores generales Shantanu Narayen y Steve Ballmer, se reunieron por más de una hora recientemente y discutieron la posibilidad de trabajar en equipo para contrarrestar la influencia de Apple en el mundo móvil. El New York Times va más allá sugiriendo que Microsoft podría estar pensando en adquirir Adobe.

El tema central de la reunión habría girado en torno a dos compañías que en los últimos años se han logrado capturar cada vez más cuotas de poder en el mundo de la tecnología. Hablamos de Google y Apple.

En el caso de la primera la principal preocupación para Microsoft es que ya no es sólo un simple buscador, mientras que la segunda se ha convertido en líder en el mercado de la telefonía y dispositivos móviles; pero que ha dejado de lado al principal producto de la compañía representada por Narayen, Flash.

La idea de ambas compañías sería enfrentar en conjunto a ambos competidores, para lo cual no se habría descartado ninguna opción. Incluso en algunos medios se ha comentado la posibilidad de que Microsoft termine por comprar Adobe, algo que no resulta del todo extraño si analizamos las últimas adquisiciones y fusiones que se han llevado a cabo en la industria de la tecnología.

¿Posibles consecuencias de una unión? Más fuerza con Windows Phone 7 y Flash para contrarrestar al iOS de Apple, o incluso la posibilidad de que las próximas versiones de Creative Suite sean exclusivas para Windows viendo que Apple "aún depende bastante de ellas para atraer a los diseñadores". Muy arriesgado para Adobe y Microsoft, pero desde luego serían malas noticias para la compañía de Steve Jobs.

Tomado de: <http://www.noticiasdeinformatica.info/noticias/3-internet/951-microsoft-habla-con-adobe-para-trabajar-en-equipo-frente-a-apple-o-fusionarse>

## Windows 8 en ¿2012?



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club



A Microsoft Holanda se le "escapó" la posible fecha de salida al mercado del sucesor de Windows 7: octubre de 2012. Fue en un artículo publicado en su sitio web con motivo del primer aniversario del lanzamiento comercial de la última versión de Windows, ocurrido hace unos días.

En dicho artículo, y además de anunciar la puesta a la venta en los Países Bajos del paquete familiar del sistema, se afirmaba que quedaban dos años a partir de ahora para poder empezar a disfrutar de Windows 8, lo que nos deja en octubre de 2012.

Hace ya algún tiempo, y refiriéndose al gran lapso de tiempo transcurrido entre el lanzamiento de Windows XP y el de Vista, Steve Ballmer afirmó que la ventana de lanzamiento de una nueva versión de Windows que deseaba era de dos años, pensando posiblemente en la rápida evolución de las distribuciones GNU/Linux, muchas de las cuales se renuevan cada medio año (seis meses). De confirmarse 2012 como fecha de lanzamiento de Windows 8, esto significaría un año más de lo deseable, aunque es algo lógico pensando en que lo hecho hasta ahora debe amortizarse.

Es probable que en solo dos años como cabeza de puente en el mercado, Windows 7 no consiguiera amortizar lo suficiente la ingente cantidad de trabajo volcada en él. La cuestión es que este sistema se afiance en el mercado, reduzca tanto como le sea posible la cota de mercado de Windows XP y borre el mal sabor de boca dejado por Windows Vista tanto en los consumidores como en la misma Microsoft.

Es probable que en solo dos años como cabeza de puente en el mercado, Windows 7 no consiguiera amortizar lo suficiente la ingente cantidad de trabajo volcada en él. La cuestión es que este sistema se afiance en el mercado, reduzca tanto como le sea posible la cota de mercado de Windows XP y borre el mal sabor de boca dejado por Windows Vista tanto en los consumidores como en la misma Microsoft.

Tomado de: <http://www.mastermagazine.info/articulo/windows-8-en-%C2%BF2012.php>





## FIFA vende más de 100 millones de unidades



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2



Electronic Arts ha anunciado que las ventas de la franquicia futbolística de EA Sports han superado las 100 millones de unidades vendidas en su historia durante el lanzamiento de FIFA 11. La saga de

videojuegos deportivos que cumple ahora 18 años ha vendido la cifra record de 2,6 millones de copias en los cinco primeros días de vida de su último título, convirtiéndose en el videojuego deportivo con mayor éxito de lanzamiento de todos los tiempos.

Según anuncia la empresa, las cifras de venta de FIFA 11 están un 20% por encima del año pasado con unas estimaciones de ocho millones de unidades vendidas tras cuatro semanas a la venta. En palabras de Matt Bilbey, Vicepresidente de Fútbol de EA Sports, "muy pocas franquicias de videojuegos han alcanzado la cifra record de 100 millones de unidades y tenemos millones de fans por todo el mundo a los que agradecer que nos hayan ayudado a lograr este hito".

'FIFA 11 Ultimate Team', uno de los modos online más populares de la franquicia, ya está disponible para descarga desde el menú de FIFA 11 desde cualquier PlayStation3 o Xbox 360 conectada a Internet. El videojuego retará a los usuarios a construir su equipo con los mejores jugadores, ganando, comprando, vendiendo e intercambiando futbolistas con otros jugadores de Ultimate Team de todo el mundo.

Traducido en 18 idiomas y disponible en 51 países, FIFA 11 está disponible para PlayStation3, Xbox 360, Wii, PC, Nintendo DS, PlayStation2, PSP, iPhone e iPod touch.

Tomado de: <http://www.abc.es/20101104/tecnologia/fifa-vende-millones-unidades-201011041839.html>

## El disco duro comercial con más capacidad del mundo



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Cada vez que vuela por nuestras mentes la idea de que los discos duros están faltos de innovación, los fabricantes salen al cruce con nuevas unidades y capacidades que nos dejan con la boca abierta. Aunque los SSD sean el deseo de muchos usuarios de ordenador, este nuevo disco duro lanzado por Western Digital demanda atención. Físicamente no tiene nada de extraño, y su interfaz SATA es igual a la de otros discos, pero su capacidad barre con todo lo que tiene delante: Es el primer disco duro para sistemas de escritorio con tres terabytes de espacio.

Tres terabytes es un número que en verdad asusta. Comparar las capacidades de los primeros discos duros con lo que ofrece esta mole provoca escalofríos. En números redondos (que a los fabricantes de discos les gusta usar mucho) son unas sesenta películas Blu-ray de 50 GB cada una. A partir de esa referencia, se necesita una calculadora para imaginar qué clase de información podemos guardar allí.

Cuando quedan poco más de dos meses para finalizar el año 2010, los tres terabytes ya están entre nosotros, pero la diferencia es que fue Western Digital y no Seagate quien lo logró. El disco es un Western Digital Caviar edición "Green" con cuatro platos de 750 GB cada uno, cuyo número de modelo es WD30EZRSDL. Utiliza la misma interfaz SATA que conocemos de forma general, aunque este nuevo nivel de capacidad nos presenta una limitación muy importante existente en los ordenadores, que es su incapacidad para detectar unidades mayores a 2.19 TB utilizando un BIOS convencional.

Para reducir al mínimo cualquier problema de compatibilidad, Western Digital entregará con estos discos duros una controladora con interfaz PCI Express, asegurando así que el sistema operativo detecte a la perfección al nuevo disco.

Tomado de: [http://www.abc.es/20101021/tecnologia/disco-duro-capacidad-mundo-201010211344.html?lombia\\_ow=40s0a16c2r5c0.066434:b37538946z0](http://www.abc.es/20101021/tecnologia/disco-duro-capacidad-mundo-201010211344.html?lombia_ow=40s0a16c2r5c0.066434:b37538946z0)



## El eXeLearning para la edición de recursos para el aprendizaje



Yoandra Figueroa Ariste

yoandra08031@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Cristóbal 3



En el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, el uso de medios de enseñanza tiene una importancia significativa. Su uso por parte de los estudiantes hace posible una invocación global al cerebro mediante el uso de imágenes, texto, sonido y videos.

En el campo de la tecnología educativa se han desarrollado programas (software) que permiten la creación de paquetes de cursos y/o actividades que contribuyen al desarrollo del aprendizaje y que no necesita que los profesores tengan grandes habilidades informáticas. Estos programas permiten integrar a los estudiantes en un modelo de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante en el cual puede aprender de manera independiente, mediante la interacción con las actividades programadas por el profesor, permitiendo la evaluación y autoevaluación del aprendizaje.

Entre los software que permiten la creación de medios enseñanza, entregados en forma de paquetes SCORM, Sitios Web, Paquetes IMS y otros se encuentra el eXeLearning.

### Características del eXeLearning

El eXeLearning es una herramienta para generar un contenido docente, se encuentra en Internet de forma gratuita y se puede descargar desde <http://eXeLearning.org/>. Es un software libre que permite crear toda la estructura de un curso insertando imágenes, videos, animaciones, galerías, tests de autoevaluación y actividades a realizar por el alumno. Está disponible para ser usada con los sistemas operativos Windows, Linux y MacOSX además de para diferentes idiomas, entre ellos el español.

El editor eLearning XHTML (eXe) es un entorno de edición basado en la web diseñado para ayudar a los profesores y académicos en el diseño, desarrollo y edición de web basada en el aprendizaje y la enseñanza de materiales sin la necesidad de ser experto en HTML, XML o publicar complicado web aplicaciones.

En la ayuda de este programa aparece el siguiente texto: “\* Tradicionalmente el software de edición web implica una empinada curva de aprendizaje, no es intuitivo y las aplicaciones no fueron diseñadas para la publicación de contenidos de aprendizaje. En con-

secuencia los profesores y los académicos no han adoptado estas tecnologías para la publicación en línea de contenido de aprendizaje. eXe tiene como objetivo proporcionar una herramienta intuitiva y fácil de usar que permitan a los profesores publicar páginas web profesionales para el aprendizaje;” este software permite la creación de sitios educativos fácilmente publicables en la red o su empaquetamiento, por lo que los productos pueden ser utilizados en ambientes abiertos y cerrados.

Proporciona un entorno WYSIWYG intuitivo donde los autores pueden ver lo se verá como en un navegador cuando se publique, permitiendo una mejor edición y gestión del sitio que de desarrolla.

Con eXe, los usuarios pueden desarrollar una estructura de aprendizaje que se adapta a sus necesidades de entrega de contenido y crear un recurso que es flexible y puede ser actualizado con facilidad. El panel de esquema de la interfaz gráfica de usuario permite diseñar un esquema que refleja su propia estructura jerárquica preferida y taxonomía, es decir, unida-





des didácticas, clases, evaluaciones o si se está editando un libro se puede estructurar en capítulos, epígrafes...y ejercicios.

El ExeLearnin posee un dispositivo para planificar la instrucción que consta con una colección de elementos estructurales que describen el contenido del aprendizaje. Algunos de estos incluyen, objetivos, conocimientos previos, estudios de casos, de texto libre, contenido de aprendizaje, posibles de editar mediante el uso del editor iDevise.

Un editor iDevice permite a los usuarios diseñar sus propias plantillas y ha sido puesto en libertad en un formato experimental, se sigue trabajando en su desarrollo. Ofrece además consejos pedagógicos que permiten a los

profesores una mayor calidad en el diseño y edición del curso.

El software ofrece la posibilidad a los usuarios personalizar el contenido a publicar por la selección de una serie de hojas de estilo gráfico. Permite además empaquetar los recursos de aprendizaje en forma de:

- Cartucho de IMS Común
- Contenido del paquete IMS
- SCORM 1.2
- Los sitios web de auto-contenido
- Una sola página web
- Archivo de texto simple
- Recogida de las Notas del iPod.

Los cartuchos de IMS Común, contenidos del paquete y SCORM 1.2 permiten desplegar los contenidos en una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) por ejemplo en Moodle.

El eXeLearning puede ser usado por los profesores en la creación de ambientes de aprendizaje para los estudiantes bajo un esquema didáctico y pedagógico adecuado, permitiendo además la creación de totales y libros electrónicos con estos fines.

Para la construcción de un Medio de Enseñanza con eXeLearning es importante la integración de recursos informáticos (texto, hipertextos, imágenes, audio, video, gráficos), que permita la obtención de un producto para publicar en ambientes cerrados (CD O DVD) o en ambientes abiertos (plataforma de teleformación).

## Referencias

- 1- Manual de eXeLearning.  
<http://eXeLearning.org/>

# Cuba Sí



## Comparte mi Alegría



## Los servicios de las TIC en Cuba



Maybel Muñoz Gutiérrez

maybel13041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 4

Co-autor: Ana Iris Vilches Dévora



En los escenarios actuales se distinguen problemas que afectan a la humanidad en general, y que solo pueden ser resueltos con la participación de todos y donde la revolución científico – técnica y la educación, juegan un importante rol.

Entre estos problemas globales y con un alto orden de prioridad se evidencia la llamada confrontación Norte-Sur, que engendra una brecha abrumadora que separa a los países desarrollados de los países no desarrollados, en cuanto a la capacidad científica y tecnológica, y la aparición consecuente de una gran brecha digital y del conocimiento. Los primeros poseen el acceso a la información y los segundos carecen de ella, con marcadas diferencias en el nivel de procesamiento de la información y el poder del conocimiento.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) han jugado un decisivo papel en la conformación de nuestra sociedad y de nuestra cultura. Mucho han significado para la historia de la humanidad la escritura, la imprenta, el teléfono, la radio, el cine o la TV. Desde los antepasados que pintaban

figuras en las paredes de sus cuevas hasta nuestros días, desde la fabricación de la rústica hacha de piedra, la tecnología ha transformado al ser humano, ya asentadas a lo largo del tiempo, las que se utilizan habitualmente o desde la infancia, están tan perfectamente integradas a lo cotidiano, como una segunda naturaleza, que se han vuelto invisibles.

La digitalización de la información está cambiando el soporte primordial del saber y el conocimiento y con ello cambiará hábitos y costumbres con relación al conocimiento y la comunicación y, a la postre, las formas de pensar.

Cuba, tras el triunfo revolucionario, el 1º de enero de 1959, se propuso un camino de desarrollo que pudiera satisfacer por igual las necesidades espirituales y materiales básicas de su población, sobre el principio de una distribución más justa y equitativa de la riqueza. De esa forma, se logró satisfacer, con un acceso universal, las necesidades primarias de salud, educación, empleo, libertad y participación política, seguridad y asistencia social, desarrollo cultural, deportes y educación física, a la vez que se empen-

dieron varias líneas de desarrollo científico-técnico que en algunas ramas la han situado en un lugar destacado a nivel mundial.

El modelo cubano de política social tiene como premisas esenciales el acceso universal y gratuito a servicios sociales básicos y la satisfacción de las necesidades elementales de los seres humanos.

Hace más de cien años el Héroe Nacional cubano, José Martí, afirmó categóricamente: "Ser culto es el único modo de ser libre". Dicha máxima, que mantiene plena vigencia, sigue sirviendo de faro a la obra grandiosa de la Revolución.

El gobierno de Cuba tiene entre sus objetivos el uso masivo de las TIC. Para ello, cuenta con recursos humanos bien articulados, un sistema nacional de enseñanza organizado y proyectos que responden a ese propósito.

La creación en 1987 de los Joven Club de Computación y Electrónica, que ya ha preparado a más de un millón de cubanos y continúa prestando impor-





tantes servicios a centros de la salud, escuelas, instituciones estatales y otras organizaciones comunitarias en diferentes grados de utilización de las TIC: de INFOMED en 1992: y la enseñanza de la computación, masiva y gratuita en las escuelas, son ejemplos de lo que un país puede hacer a pesar de tener pocos recursos si les da un aprovechamiento óptimo en función de un propósito noble.

Por eso, todas las escuelas están dotadas de computadoras, videos y televisores, a través de los cuales los niños adquieren un conjunto de conocimientos, habilidades y valores en medio de un ambiente de transformación en la enseñanza, donde el acceso a diversidad de software educativos es una realidad.

Se ha puesto en funcionamiento dos canales televisivos dedicados esencialmente a la educación, con programas dirigidos a los estudiantes y profesores de las diferentes enseñanzas, y a elevar los conocimientos y la cultura general integral de toda la población.

Continúa transmitiéndose el programa "Universidad para Todos", donde prestigiosos especialistas del país imparten cursos agrupados en cuatro líneas temáticas: Ciencias, Materias Básicas, Idiomas y Apreciación de las Artes. En ellos se emplean folletos de apoyo, que se distribuyen de forma gratuita a las escuelas y se venden a bajos precios en los estancillos de prensa de todo el país.

## Preparación en las TIC

La preparación de las nuevas generaciones en la utilización de las TIC y el empleo de éstas para aumentar la calidad del proceso docente educativo son elementos que buscan asegurar el futuro del país.

Las universidades cubanas están conectadas a Internet. Así mismo ocurre

con los centros científicos, órganos de prensa y otras instituciones que han sido priorizadas en la creación de las condiciones técnicas a que se ha podido llegar, no obstante los obstáculos propios de una nación subdesarrollada, bloqueada y con pocos recursos financieros.

Otro tema de especial interés es la preparación de los especialistas de las TIC. Son varias las universidades y los institutos superiores pedagógicos que preparan profesionales. Existen además más de 50 institutos tecnológicos en los que se forman técnicos medios.

Mención aparte para la Universidad de las Ciencias Informáticas que inició su funcionamiento en el curso 2002-2003 y que alberga estudiantes procedentes de todos los municipios del país, con un importante papel en el desarrollo de la Industria Cubana del Software, y en la materialización de los proyectos asociados al programa cubano de informatización.

Se incorporan también a estas iniciativas los programas específicos para que las personas discapacitadas puedan acceder al uso de las TIC, principalmente las vinculadas con la telefonía, la enseñanza de la computación y las facilidades de lectura en la televisión con el uso de la opción del subtítulo (close caption). Existen actualmente Dispositivos Telefónicos para Sordos (DTS) en 53 Centros Multiservicios de ETECSA en todo el territorio nacional y se han desarrollado técnicas para enseñar a leer y escribir por radio con textos en cinco idiomas: creole, portugués, francés, inglés y español, los cuales se están poniendo en práctica en varios países.

Se ha diseñado un programa para alfabetizar por televisión que se ha aplicado en Venezuela y otros países con resultados halagüeños.

## Servicios a través de las TIC

La red de la cultura cubana, CUBARTE, cuenta con 591 instituciones nacionales y provinciales, incluye las 14 provincias y los 169 municipios. Individualmente se conectan más de 1000 intelectuales y artistas.

Están presentes en Internet más de 50 sitios de los principales museos del país y los sitios declarados por la UNESCO como Patrimonio de la Humanidad, 500 sitios y portales de la cultura, 393 páginas de intelectuales y artistas cubanos.

Toda la prensa, nacional y local, está en Internet. Varias estaciones de radio transmiten por esta vía en tiempo real, y Cubavisión Internacional está también disponible en la red.

Se encuentran conectados todos los centros provinciales de Cines y las dependencias del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC).

La salud pública ha sido otro de los sectores beneficiado con la aplicación de las TIC. En este sentido se desarrolla la Red telemática de Información de Salud, que interconecta policlínicos, hospitales, centros de enseñanza, bibliotecas y otras instituciones en todas las provincias del país a través de un sistema que cuenta con miles de computadoras.

Este programa fomenta los conocimientos al servicio de la salud que busca elevar la calidad y eficiencia de las prestaciones y contribuye al mejoramiento de la atención médica, la docencia, la investigación y la gestión de salud.

Ha facilitado la presencia internacional de los médicos, enfermeras y otros profesionales cubanos y es vínculo con los que cumplen misiones en países del tercer mundo.



Se trabaja para extender a todo el país la cobertura para telefonía celular.

Otros sectores como el turismo, la construcción, la energética, la sideromecánica, la aviación civil, el bancario-financiero, el comercio exterior y el deporte han obtenido también resultados en la introducción y desarrollo de las TIC.

Además de todo esto, el programa receptor de informatización, concebido desde 1997, incluye la elaboración de contenidos informativos y servicios dirigidos a brindar a la sociedad información de índole general; la simplificación, agilización e integración de trámites y otros servicios diseñados para la población. Desde julio del 2005 comenzó el proyecto de trámites a través del portal del ciudadano, mediante la página Web [www.cuidadano.cu](http://www.cuidadano.cu) con el fin de brindar información sobre la realización de tramitaciones legales.

Los proyectos de la Oficina del Cobro de Multas y la ONAT, los referidos a los trámites de la Seguridad Social, los de la informatización del carné de identidad y del Registro de la población, así como de aquellos destinados a las actividades del Registro del Ministerio de Justicia pertenecen a este programa.

El pago de salario por vía de las tarjetas magnéticas ha sido posible gracias a la instalación de cajeros automáticos en diversos lugares de puntos estratégicos en todo el territorio nacional, lo que permite, entre otras opciones, el pago del servicio telefónico.

Para ello se destacan como los Centros de Acceso Comunitario más difundidos en Cuba:

- Los Joven Club de Computación y Electrónica, que se encargan, entre otras tareas, de impartir clases de computación, preparar y participar en eventos científico-técnicos, crear grupos de investigación, confeccionar aplicaciones para la solución de problemas en

cada comunidad, elaborar softwares instructivos, educativos, de entretenimiento, multimedias, páginas Web, servicios de internet.cu, de correo a estudiantes Latinoamericanos y a familiares de colaboradores.

- Los Centros Comunitarios de Correo, que son establecimientos de nuevo tipo en los que se brindan, a la par de los servicios tradicionales de correo, muchos de forma electrónica.

- Servicios de sala de navegación nacional e internacional

- Telepuntos: En ellos se brindan todos los servicios de telecomunicaciones, incluyendo correo electrónico nacional e internacional, videoconferencias y acceso a INTERNET.

- Minipunto: Son pequeños quioscos en los que se ofertan servicios tradicionales de telecomunicaciones, correo electrónico nacional e internacional.

- Centros Agentes: Local, como regla general una residencia particular o un pequeño negocio, en la que el dueño o responsable se encarga de brindar servicios de telefonía local o de larga distancia nacional.

El acceso a Internet en Cuba está ordenado sobre la base de las premisas siguientes:

- El principio del Acceso Universal, reconocido por la Unión Internacional de Telecomunicaciones y que implica la accesibilidad de todas las personas y la obligación de los operadores a prestar los servicios con estándares mínimos, incluye el acceso a Internet.

- El acceso a contenidos que denigren la dignidad e integridad del ser humano o sean incompatibles con los valores de nuestra sociedad, se restringen a partir de la instalación de un esquema distribuido de filtraje de contenidos en el NAP, en los ISP y en los nodos de las redes sectoriales.

- El acceso a Internet tiene una base económica e infraestructural, por lo que va alcanzando su plena vigencia en un proceso progresivo y continuo.

- Se acentúa la tendencia a que Internet y las Redes Nacionales sean

los soportes principales de aplicaciones, servicios e información.

- El acceso a Internet y a las Redes Nacionales contribuye decisivamente a la formación del conocimiento para la economía, la sociedad y el ciudadano.

Poseen acceso a Internet (en la variante de acceso pleno, acceso parcial y correo electrónico internacional) una parte de la población activa, entre los que se encuentran estudiantes, profesores, investigadores, especialistas, periodistas, entre otros; este servicio es gratuito para estos usuarios, ya que el costo es asumido por la entidad respectiva, y sólo se cobra la conexión desde sus residencias particulares, en aquellos casos que lo posean.

Cuba, con un proyecto de desarrollo que tiene como pilares la justicia social y la participación popular, ha diseñado e iniciado la aplicación de estrategias que permiten convertir los conocimientos y las tecnologías de la información y las comunicaciones en instrumentos a disposición del avance y las profundas transformaciones revolucionarias.

La promoción, puesta en práctica y desarrollo de estas políticas públicas con equidad y amplia cobertura, se han visto muchas veces afectadas en su calidad y amplitud por la política unilateral y agresiva de los Estados Unidos contra este país.

No obstante, continuará la informatización como parte de su lucha por elevar la calidad de vida del pueblo cubano y lograr una sociedad cada vez más justa, equitativa y solidaria.

## Referencias

1- Manzini, Pablo (2004). Programa sobre la informatización de la sociedad cubana, Informe del Ministerio de Relaciones Exteriores de Cuba. <http://portal.educ.ar/debates/sociedad/cultura-digital/programa-sobre-la-informatizacion-de-la-sociedad-cubana.php>  
2- Otras: consultar al autor





## Videojuegos: del entretenimiento al peligro



Yaskil Moisés Álvarez Cuellar

yaskil06032@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cumanayagua 3



El término videojuegos resulta familiar en el mundo contemporáneo. Bajo su amplia sombra se cobijan disímiles asociaciones que general e inexpertamente, relacionamos con disfrute, ocio y entretenimiento.

Es una categoría que “aparentemente” avala y garantiza nuestras exigencias y preferencias por la “diversión sana”. Pero, ¿es realmente todo videojuego asociable con estos términos?, Reflexionar sobre esta polémica reclama respuestas profundas y necesarias.

Primeramente recordemos que un videojuego o juego de video, es un programa informático creado para la “distracción”, su esencia se basa en la interacción entre una o varias personas con el aparato electrónico que lo ejecuta. Los medios o dispositivos usados para ejecutar los juegos de vídeo, pueden ser una computadora, una videoconsola, un teléfono móvil, etc.

Desde que eclosionaron los primeros juegos electrónicos -aproximadamente en la década de los '50 del siglo pasado- no han cesado de producirse día tras día, y a velocidades inusitadas,

nuevos y variados juegos que intentan saturar “el vacío” que la vida postmoderna, “supuestamente” ha implantado en el hombre contemporáneo.

Muchas han sido las décadas transcurridas desde que se crearon los que se consideran hoy como primeros videojuegos; aquellos que comenzaron a aglutinar junto a recursos como el sonido, la imagen y el movimiento, la inteligencia artificial y el interés público. Cuando hombres como Alexander S. Douglas o William Higinbotham, concibieron sus primeras invenciones en la rama de los juegos electrónicos, nunca llegaron a imaginar que serían gestores de una verdadera revolución en el campo de los entretenimientos; que sus aportaciones devendrían en una infalible industria liderada por empresas como Atari o Nintendo, y que estas serían a su vez generadoras de sucesivas oleadas de productos de temáticas y finalidades múltiples. De ningún modo previeron Douglas y Higinbotham que serían los videojuegos, una innovación capaz de generar en tiempo récord, a un público con marcada preferencia por esta nueva modalidad de entretenimiento.

Sin embargo, la importancia del “análisis crítico” del controvertido tema de los videojuegos -entiéndase esta importancia desde el margen examinador-, no radica en el estudio historológico o evolutivo de la industria de los videojuegos; sino en el alcance y las sendas que las producciones contemporáneas de los juegos de video han ido tomando.

De videojuegos, mercado y otros males.

La producción de videojuegos se presenta ante el hombre contemporáneo como resultado de la vorágine mercantilística que marca el ritmo de la vida actual; vorágine en la que por supuesto, el mercado y las grandes empresas llevan las de ganar.

Al mercado, por su parte, se le ha asignado la función de “diseñar mentalidades”, o sea, el oficio de alimentar el apetito voraz para el consumo de “nuevos productos”, sin dar tiempo a los consumidores a reflexionar ante los peligros que estas “novedades” puedan o no engendrar.

En su impulso mediático el mundo mercantil contemporáneo crea menta-



lidades de dependencia; o sea, “diseña individuos” que cada vez estén más sedientos y ávidos de las “nuevas invenciones” que en materia de entretenimiento y ocio los proveedores les puedan suministrar. Hacia esa dependencia incontrolable dirigen sus esfuerzos científicos, programadores, tecnólogos, etc., quienes no escatiman energías en continuar el desarrollo de nuevos software y soportes tecnológicos; sin meditar en cuestiones elementales como el respeto a los otros y sus culturas; a lo que es ético; a lo que es moralmente correcto; a si es lógico sembrar en los individuos la tendencia a la xenofobia, a la banalidad; al consumismo; etc.

Recordemos que las industrias productoras de videojuegos son hoy en realidad, mega-industrias transfiguradas bajo el inofensivo apelativo de “industrias de los entretenimientos” y desde las que se proyectan, construyen y editan nuevos e increíbles productos que el consumidor percibirá irredimiblemente como artículos aptos para saciar su sed de entretenimiento y distracción.

Pero el mercado y su arista anexa -la permeabilidad cultural-, no son los únicos aspectos negativos del problema. A nivel individual, la adicción a los videojuegos supone largas horas de enfrentamiento de los jugadores a medios electrónicos; intensas horas que llevan al consumo de comida altamente energética -alimentos chatarra-, que junto a la actitud sedentaria conducen a la ganancia de peso y a los consecuentes problemas de salud. Además, son secuelas de las largas exposiciones a los videojuegos, los padecimientos y deformaciones ortopédicas, la irritación de los ojos, las cefaleas, la falta de concentración en clases u otras actividades después de la pérdida de horas de sueño, etc.

Por todos es sabido que las relaciones sociales se establecen sobre la base

de la interacción social de los individuos. En este sentido es válido destacar el peligro que las adicciones a determinados entretenimientos; sobre todo los de marcada interactividad individual, representan para la empatía social; pues estos son los que propician con mayor facilidad, el distanciamiento de los sujetos con respecto a las actividades grupales y sociales. En este sentido, los videojuegos son al parecer, el medio idóneo para favorecerlo.

Sin embargo, el mal de los videojuegos cala considerablemente más profundo. A continuación se expresan algunos juicios sobre el daño que los videojuegos de temáticas violentas, pueden ocasionar o engendrar.

## Videojuegos y violencia.

Los videojuegos se convirtieron de la noche a la mañana en una especie de “caja de Pandora”; en una novedad tecnológica y científica que comenzó a gestar a velocidades inusitadas juegos vacíos, cursis y violentos; en una utilidad cuya única finalidad se basa en el principio de atrapar al público ocioso y deformarlo.

Existen una variedad casi inagotable de juegos de video; muchos de ellos no pasan de ser mera diversión, en la que cada individuo se enfrenta a una computadora para alcanzar una meta; una infinidad de clics que no conducen a ninguna parte, y sólo al regocijo individual de pasar nivel tras nivel. Pero, ¿qué generan o propician los videojuegos que utilizan la violencia como leit motiv?

Los violentos juegos de videos, en esencia, casi siempre tratan de relacionar o identificar al inocente jugador con la actuación repugnante del “héroe” que masacra, asesina o roba; que posee la misión de tomar un objetivo, haciéndose valer de los más diversos y antimorales procedimientos, y con la úni-

ca finalidad de cumplir un cometido.

Es efectivo destacar que esta tradicional forma de trabajar las actitudes violentas a través de los videojuegos, supone la asimilación psicológica por parte del jugador del rol de héroe omnipotente; asimilación psicológica que es potenciada por el estado catártico que el juego favorece, pues el individuo canaliza o deshecha sus tensiones a través de las “emociones fuertes” que el juego viabiliza. Esperemos que los individuos expuestos a las influencias de estos juegos, no traten de imitar en situaciones reales, los patrones genocidas que estos proponen.

Hoy por difícil que sea aceptarlo, el mundo se ha tornado más violento; en ello la saga de los entretenimientos vacíos a partir de la violencia, han sido el factor que más lo ha potenciado. ¡Y para colocar el cascabel al gato; la preferencia y adicción que entre niños y jóvenes los videojuegos violentos alcanzan, sigue acrecentándose!

## Un reto y sus desafíos.

Cambiar la mentalidad acerca de los videojuegos violentos y cursis no es una cuestión que podamos resolver con inmediatez, pues lo arraigado y enraizado del problema reclama para su tratamiento mesura y constancia. Por ello esta exposición sólo se propone ser un primer acercamiento, un atisbo, para luego ir logrando un cambio gradual de conciencia, de perspectivas y de percepción real del problema; sobre todo en los individuos implicados, y quienes son en sí, reflejo de muchos de los aspectos negativos que los cursos de los videojuegos condicionan.

El desafío que representa cuestionar un tema de tanta aceptación como el de los videojuegos, se torna mucho más comprometedor de lo que cualquiera puede imaginar; pues esta temática tiene tantas aristas como mira-





das críticas; posee a su vez, tantos partidarios como detractores. La necesidad de exonerar a las nuevas generaciones de los flagelos negativos que los videojuegos diseminan en el mundo de hoy -violencia, vacío cognoscitivo, cursilería, etc.-, es más que una necesidad; es un débito y compromiso de todo hombre en el presente.

De modo que, todo ciudadano está llamado a dirigir su aguzada mirada a la hora de analizar lo apropiado o no del contenido que los videojuegos proponen a niños y jóvenes. Esta labor reclama de nuestra parte, hacer la exégesis crítica del valor del entretenimiento, o sea, lo formativo, lo recreativo o instructivo que la distracción expresa. Nos debe conducir a focalizar el cometido final, los objetivos y los presupuestos para los que fue creado; así cómo visualizar todos los aspectos, que en su sentido noble, deberían tributar a la humanización del hombre y no a la realidad hacia la que señalan los videojuegos del presente: a una amalgama de violencia que va gestando en los sujetos el síndrome de destrucción y autodestrucción.

Recordemos que la familia desempeña un papel importantísimo a la hora de saber escoger aquello que es mejor para sus hijos. El rol regulador de los padres y adultos es insustituible en la construcción de la educación de las nuevas generaciones. Por ello las primeras acciones deben partir desde el seno familiar, que es categóricamente "la primera escuela del hombre"; pues es en esa supervisión de cada una de las actividades que los hijos y jóvenes realizan, donde en verdad radica el logro.

El uso conciente de la tecnología es un reto ético en el mundo contemporáneo, un llamado al que todos estamos obligados a prestar atención, pues sólo así podríamos generar un mundo mejor y humanizado; donde la virtud

se eleve sobre el vicio.

La otra cara de la moneda.

Cierto es que los video juegos educativos forman parte de la arista contrapuesta del tema; Pero cuán feliz seríamos si entretenimiento, educación e instrucción marchasen de la mano; si cada nueva invención del hombre se pusiese al servicio del mejoramiento humano. Muchos son los ejemplos que demuestran lo útil que el uso apropiado de los videojuegos puede resultar, desde servir como medio de entrenamiento a cosmonautas, conductores, etc., hasta potenciar habilidades, o incluso llegar a constituir una verdadera fuente inagotable para la autogestión cognoscitiva; pues lo lúdico junto al discernimiento y el conocimiento conforman un sabio trío, en el que jugando también se aprende a conocer.

La irrupción en la palestra pública de políticas de mercado en función del cultivo de mentalidades vacías y enajenadas, es algo a lo que estamos convocados a redimir desde nuestra actitud de hombres de ciencia y espíritu humanista. Cultivemos a un hombre capaz de enriquecer a cada instante su cultura y que sea esa cultura misma, la responsable de ése "saber elegir" por el que tanto aclamamos. Que cada elección sea apropiada para sí y para los demás; que sea el individuo del mañana un ente capaz de rechazar propuestas que atenten contra su capacidad racional y humana. Es por ello, y en función de lo anteriormente expuesto, que el cometido teórico de la presente monografía se ha enfocado concluyentemente a:

- Ser un punto de partida para esclarecer algunas cuestiones que el polémico tema de los videojuegos encierra; y que muchos adultos y jóvenes desconocen.
- Ser una vía para redimir, a través de modos de actuación conciente, los efectos que los videojuegos violentos y cursis han gestado o van gestando

en nuestra sociedad.

- Ser una aproximación teórica, un primer acercamiento al controvertido tema de los videojuegos, que sea pródiga fuente para futuros acercamientos, muchos más dialécticos y profundos; ante una temática que así lo reclama.

Esta exposición sólo ha tratado de brindar las coordenadas para entender un problema que hoy amenaza con tornarse incontrolable y ha comenzado a preocupar de igual manera a psicólogos, sociólogos y pedagogos de todos los países. Se salvan de esta generalidad las naciones más desfavorecidas por la brecha tecnológica, aquellas que son víctimas del asedio y la pobreza, y en la que sus hijos sólo tienen las referencias de un ordenador por fotografía o rumor.

## Referencias

- 1- ESTALLO MARTÍ, JUAN ALBERTO., "Psicopatología y Videojuegos" en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm#comoinfluyenlosvideojuegosenlaconducta?> Fecha de publicación: Junio 1997. En Sitio principal: <http://www.ub.es/personal/ini.htm>
- 2- LAVILLA ROYO, DR. FRANCISCO JAVIER., "Los videojuegos y los niños" en <http://www.cun.es/areadesalud/tu-salud/cuidados-en-casa/los-videojuegos-y-los-ninos/>. Última actualización: 6 de marzo de 2010.



## La multimedia como medio interactivo



Pedro Julio Arana Graciáa

soft01015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Matanzas 1



En los actuales momentos, los Sistemas Multimediales facilitan la creación de ambientes computarizados, interactivos y multidimensionales que permiten simular la realidad, esto se debe a los diferentes medios que confluyen en los contextos educativos contemporáneos (textos, sonido, imagen, animación, videos) y la posibilidad de la acentuada interacción entre quien aprende y los objetos de conocimiento, coadyuvando al proceso de aprendizaje y ofreciendo atención individualizada atendiendo una manera individual de aprender. Esto significa que no sólo se aprende viendo y oyendo, puesto que las aplicaciones de aprendizajes interactivos permiten a los estudiantes proceder a su propio ritmo y enfocar sus intereses particulares.

La tecnología multimedia lleva a la computación a un nuevo nivel, pues mediante ésta se puede llegar a cambiar la forma en que piensa, se comunica, trabaja y aprende la gente, debido a que el aprendizaje ha evolucionado de un proceso de aplicaciones fragmentadas, parciales y de corte conductista del conocimiento hasta convertirse en un abordaje “constructivista”, bien estructurado, del

tipo “arquitectura de hipermedios”, el cual favorece la estimulación de los procesos mentales superiores y la definición y redefinición de sus mapas mentales, mediante la adquisición de nuevos aprendizajes enlazados o asociados a otros previamente obtenidos, haciéndolos realmente significativos, esto se debe a su alto poder de estimular todos los sentidos del educando mientras aprende y de ampliar los horizontes comunicacionales y facilidades de exploración de información, las tecnologías de la información y comunicación, las de multimedia y la Internet., pues vale la pena entonces preguntarnos ¿Qué es una Multimedia Interactiva?.

Para responder a esta pregunta, lo primero fue leer acerca del uso de las multimedias como productos y medios interactivos como se confeccionan desde el trabajo de mesa o boceto, la elaboración del guion y el desarrollo del producto, pero:

### ¿Qué es un producto multimedia?

Multimedia se compone, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación

y vídeo. Cuando usted permite a un usuario interactuar y controlar ciertos elementos en la multimedia, se le llama Multimedia Interactiva. Cuando usted proporciona una estructura de elementos ligados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces Multimedia Interactiva se convierte según algunos autores en Hipermedia.

La multimedia y el uso de las diferentes medias que la componen.

La posibilidad fundamental que da la computadora a la multimedia es la interactividad, capacidad del usuario de relacionarse con un sistema, modificando en todo momento parámetros de funcionamiento, que incluye además la posibilidad de controlar como se mueve por el mismo, es decir, decidir en cada momento en qué parte de la aplicación se quiere estar y qué acciones se desean desarrollar, el usuario puede moverse en toda la aplicación sin seguir una forma preestablecida por el programador como ocurre en los software que no son multimedia. A este movimiento por dentro del software es lo que se conoce por NAVEGAR. La navegación en una multimedia puede realizarse mediante los llamados





HIPERVÍNCULOS, que no son más que conexiones que se establecen dentro de todo el software a partir de las llamadas palabras calientes, zonas calientes, etc.

## Usos de la multimedia

Como es lógico las posibilidades multimedia de una computadora pueden ser utilizadas en cualquier forma en que se necesite y desee, el límite de esto es la imaginación del usuario y sus habilidades y conocimientos que se tenga sobre estas posibilidades.

La mayoría de las aplicaciones multimedia pueden quedar en alguna de las siguientes categorías:

- 1- Educación.
- 2- Publicidad.
- 3- Catálogos en línea y enciclopedias.
- 4- Entretenimiento (juegos).
- 5- Entrenamiento.
- 6- BD interactivas.
- 7- Teleconferencias.

Otro aspecto importante en el proceso de multimedia es la obtención de las diferentes medias que conforman el producto multimedia. Como se ha definido anteriormente estos productos constan de textos, sonido, animaciones, imágenes fijas y videos. Para el tratamiento de cada una de estas medias existe un gran número de software.

Analicemos una por una estas medias y que lugar ocupan los mismos dentro de un producto multimedia.

**Media Texto:** permite estructurar el contenido intermedias, esta constituida por textos y generalmente constituye la columna vertebral de la multimedia, aporta la mayor cantidad de información y es utilizada para definir la estructura de la aplicación.

**Media imagen:** Forma parte esencial en el diseño y sirve de apoyo visual para la explicación de conceptos difíciles.

**Media Video:** Permite mostrar aspectos de la realidad y resulta un poderoso instrumento para captar la atención del usuario.

**Media Sonido:** Se utiliza para transmitir ideas o como señal de interactividad, los mensajes orales humanizan mas la interacción hombre maquina.

**Media Animación:** Se utiliza para dar sensación de aplicación viva en pantalla, sirve de apoyo en la información que se trasmite.

El trabajo multimedia está actualmente presente en todos los niveles de enseñanza y un buen profesional debe seguir unos determinados pasos para elaborar el producto.

1- Definir el mensaje clave. Saber qué se quiere decir.

2- Conocer al público. Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es el diseñador el que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.

3- Desarrollo o guión. Es el momento de la definición de funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.

4- Creación de un prototipo. En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa. Tiene que contener las principales opciones de navegación.

5- Creación del producto. En función

de los resultados del resteo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo. el esquema del multimedia.

## El Guión Multimedia

Un aspecto importante en la preparación de un producto Multimedia lo constituye la elaboración del Guión. Por su importancia, el autor del artículo puntualiza algunos aspectos relacionados con el mismo.

Se define el guión como el "texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión". Estableciendo las correlaciones necesarias, el guión en el caso de un producto hipermedia es el texto, que integrado a recursos multimedia como imágenes, videos y animaciones entres otros, expone e integra para su realización, el contenido de un software educativo.

El guión abarca desde los aspectos estructurales y funcionales hasta los formales y estéticos, con un nivel de detalles que en principio permite desarrollar la ejecución del proyecto sin ambigüedades.

La función principal del guión es dar objetividad al proyecto de la obra multimedia, de forma tal que pueda independizarse el proceso de ejecución del proyecto de la concepción y el diseño. Esto es en teoría, pues en la práctica el guionista debe estar presente en todo el proceso de elaboración de la multimedia.

La elaboración de un guión requiere del guionista no sólo el conocimiento de la especialidad o área del conocimiento de la que se trate, sino además, la capacidad de ser un buen comunicador debido a que el lenguaje que se utilice debe cumplir con principios fundamentales como la asequibilidad, claridad y



carácter motivador teniendo en cuenta la edad, motivaciones, intereses y nivel de desarrollo de los destinatarios del producto informático final.

El guión de la multimedia describe la carta tecnológica empleada para la elaboración del producto. Representa el esquema de la organización funcional de la multimedia y abarca aspectos tales como organización de la navegación, vinculación física entre elementos.

El guión es un elemento crucial en el diseño y posterior confección de la aplicación multimedia de que se trate. Cuando se conforma una aplicación multimedia, previamente se establece una metodología de desarrollo en la que la organización de los contenidos conjuntamente con el resto de los materiales de la multimedia tener una lógica en su presentación, y en cierto modo unas líneas guías o maestras que sirvan de hilo conductor a la aplicación. En una aplicación multimedia podemos distinguir un guión estructurado a tres niveles distintos:

a) Guión de contenidos: Incluirá todo lo relativo a la organización y estructuración de los contenidos, y que entre otros incluirá aspectos que tienen que ver con la modularización (diferentes niveles de fragmentación e interpretación) e interrelación (diferentes formas de vinculación entre los diferentes módulo) de los mismos. Como punto de partida podemos considerarlo como una primera aproximación a una representación hipertextual de los contenidos.

b) Guión de la aplicación: Representa el esquema de la organización funcional de la aplicación y abarca aspectos tales como organización de la navegación, vinculación física entre elementos. Estos aspectos tienen bastante que ver con la forma en cómo los contenidos van a ser transmitidos, o bien, mediante un simple pasapáginas o vinculados a través de una historia que incluya los aspectos típicos de cualquier dramatización: planteamiento, nudo y desenlace.

c) Guión multimedia: Posiblemente deberíamos referirnos a guiones en plural, debido a que una aplicación

multimedia para la formación suele incluir varios elementos: multimedia, vídeos, locuciones, animaciones con sonido, etc. En todos estos casos será preciso que exista un guión específico, que sirva de base al producto final.

Los Programas Multimedias son aplicaciones informáticas para elaborar sistemas multimedia, ofrecen un entorno de trabajo que permite un proyecto basado en iconos, objetos y menús de opciones, los cuales posibilitan al usuario realizar un producto multimedia (por ejemplo un libro electrónico) sin necesidad de escribir una sola línea en un lenguaje de programación. Los iconos y objetos se asocian a las exigencias del creador, de tal modo que existen iconos para reproducir sonidos, mostrar imágenes (gráficos, animaciones, fotografías, vídeos), controlar dispositivos y/o tiempos, activar otros programas, crear botones interactivos, etc. Algunas de estas herramientas de autor para elaborar Multimedias son: Macromedia Director, Toolbook y Mediator entre otras.







## La radio, del tocadisco a la computadora



Rafael Labrada Díaz

labrada@rvictoria.icrt.cu

Colaborador en Las Tunas



La radio tiene las funciones de informar, educar, orientar, entretener y recrear a la población. Por lo cual sus acciones están ligadas a las necesidades, gustos, intereses, inquietudes y preferencias de los oyentes, quienes insertados en diferentes grupos sociales, responden a culturas específicas, de ahí el carácter heterogéneo que presenta la radioaudiencia.

El mensaje radial se expresa a través de la voz; en la emisión radial intervienen la voz humana expresada en palabras; la de la naturaleza y el ambiente, que se denomina efectos de sonido, y la del corazón o de los sentimientos, que se manifiesta en la música. Esas aseveraciones conducen a inferir que las tres modalidades de sonido transmiten mensajes a los oyentes. Un conjunto de efectos debidamente concebido, es capaz de contar una historia que el receptor puede entender. La música tiene su mensaje y aunque se trate de la instrumental, el destinatario percibe la información que ella conlleva y descifra su contenido. Entre las tres modalidades de sonidos, la palabra es la máxima expresión en el proceso comunicativo.

En la oriental provincia cubana de Las Tunas, la actividad radial comienza el 21 de octubre de 1930, con la salida al aire de la emisora CMKE. Luego, el 6 de abril de 1941, surge Radio Tunas CMKG, y el 20 de septiembre de 1953 se inaugura la estación Radio Circuito CMKT, que hoy día aun se mantiene activa con el nombre de Radio Victoria.

La reproducción del sonido en Radio Circuito se realizaba mediante el empleo de tocadiscos de doble plato y con tecnología de válvulas, los cuales revelaban el contenido musical de los discos de acetato de corta, mediana y larga duración, pero este procedimiento tenía el inconveniente de que con el uso continuo esos discos se iban deteriorando y comenzaban a perder calidad.

Esta emisora tuvo el privilegio de contar con una grabadora de cintas magnetofónicas desde el inicio de las transmisiones, lo cual posibilitaba grabar entrevistas a los oyentes, quienes al escuchar su voz en la emisora, se identificaban aun más con ella y esto le daba ventajas en la competencia con las demás plantas radiales existentes en la ciudad.

En los años 60 del siglo pasado, se introdujeron en Radio Circuito grabadoras de cintas magnetofónicas de válvulas, marca Tesla, fabricadas en Checoslovaquia, con lo cual mejoró la calidad de la reproducción del sonido, aunque con la dificultad de que las cintas sufrían deterioro con el uso y la falta de climatización en el lugar de almacenamiento.

Con la entrada de esos equipos, poco a poco se fue desechando el empleo de los discos, cuya manipulación era un tanto difícil, sobre todo en los discos de larga duración en los cuales había que situar la aguja del tocadiscos en el lugar exacto donde comenzaba el número musical que se deseaba escuchar y ello le exigía destreza al operador.

En 1974, la emisora ya se denominaba Radio Victoria, como en la actualidad, y en ese año, recibió grabadoras de válvulas marca Sony, de procedencia japonesa, que ofrecían una calidad superior, acontecimiento que perfeccionó la reproducción del sonido, aunque hasta ese momento, toda esta tecnología era de carácter doméstica y no fue hasta 1977 que Radio Victoria in-



Introdujo grabadoras de cintas magnetofónicas profesionales, producidas en Checoslovaquia con la marca STM-200, las que funcionaban con transistores. Con el empleo de estos equipos quedaba atrás la tecnología de válvula. Hoy día aun se conservan estas grabadoras, pero su uso es esporádico.

Estas máquinas posibilitaron dar un vuelco al proceso de creación de mensajes en la estación radial, donde se crearon estudios para la grabación y para la edición de los programas, cuya factura comenzó a tener una mayor realización artística. El sonido que salía al aire tenía una calidad superior, respecto a los programas emitidos antes de la existencia de los equipos de procedencia checoslovaca.

Es innegable el adelanto que significó la introducción de esas grabadoras en Radio Victoria, pero todavía esa tecnología no solucionaba el problema de buscar con facilidad determinado número musical en una cinta magnetofónica de 15, 30 ó 60 minutos de duración, hecho que exigía pericia, sobre todo en el control maestro del audio, donde todo el tiempo se trabaja en vivo.

El empleo de esta tecnología obligaba a emplear muchos rollos de cintas magnetofónicas para el montaje de un programa y fue necesario crear la plaza de auxiliar de estudio, para que se encargara de transportar las cintas seleccionadas desde la fonoteca hasta los diferentes estudios y viceversa.

Otro problema que se afrontaba era que cuando un motor de la máquina estaba defectuoso, no mantenía las revoluciones necesarias y se distorsionaba el sonido, con la consiguiente molestia para los oyentes, quienes podían optar por cambiar el dial en busca de otra emisora.

En el año 2003, llega la digitalización a la emisora Radio Victoria, las computadoras sustituyeron a las gra-

badoras de cintas magnetofónicas y la labor del sonidista, o sea, la persona encargada de la reproducción del sonido, se simplifica. Ya no tiene que depender de los rollos de cintas que obligaban a escuchar completo el número musical en el montaje de un programa con la demoraba que ello ocasionaba en el trabajo. Ahora la música se guarda en los archivos de la PC, y basta un clic para seleccionar el número musical deseado.

La emisora dispone de cuatro estudios: el control maestro del audio, donde se saca la señal al aire; el estudio de grabación, en el cual se graban las voces de los locutores con vistas al montaje de programas que no salen en vivo; el estudio de edición, que está destinado a mezclar las voces grabadas de los locutores con la música y otros recursos sonoros y de esta forma quedan montados los programas que luego saldrán al aire. Cada uno de estos estudios dispone de una computadora acoplada a una consola, que de acuerdo con la finalidad del estudio, así será la forma de funcionamiento de esos equipos.

En todos los casos, la consola actúa como mezcladora de sonido, pero la computadora desempeña diferentes papeles. En el control maestro del audio, envía señales hacia la consola, la cual junto a las voces de los locutores las traslada al transmisor, el cual saca la señal al aire.

La computadora ubicada en el estudio de grabación, funciona como receptora de las voces de los locutores, música grabada o en vivo y los efectos de sonidos que mezcla la consola. La computadora del estudio de edición utiliza la consola como referencia del sonido, pero también de ella recibe señal de música o efectos de sonido grabados.

En el área dedicada a la elaboración de materiales noticiosos existe un

cuarto estudio, en el cual la computadora y la consola tienen las mismas funciones que desempeñan en el estudio de grabación.

La reproducción de la música mediante la computación evita el riesgo de que una cinta magnetofónica se quiebre en el montaje de un programa, como ocurría con las grabadoras. En esos casos era necesario empatarlas y continuar trabajando. Al suceder en el control maestro del audio, se producía un bache en la salida al aire de la estación radial.

Otras ventajas de la computación en las emisoras de radio es que no existe deterioro del soporte sonoro y ello mantiene siempre la calidad original del sonido; permite uniformar la modulación y evita los sonidos indeseables, como aquellos producidos al rebobinar las cintas.

Los efectos de sonidos también se almacenan en una carpeta de la PC y esto facilita la labor de los realizadores, quienes tienen la facilidad de escoger el efecto adecuado sin el mayor esfuerzo. Antes de contar con la computación, esos efectos se encontraban en cintas magnetofónicas y era necesario buscar en ellas el recurso sonoro deseado, con la consiguiente pérdida de tiempo.

En la emisora Radio Victoria existe otra computadora que funciona como servidor, en el cual se almacenan la música y los diferentes programas graba-



Área de grabación





dos y materiales sonoros que saldrán al aire, de acuerdo con la programación de la planta radial. Las cuatro computadoras existentes en igual número de estudios están conectadas a este servidor.

El avance de la computación alcanzado en la emisora Radio Victoria, permitió además, la apertura del sitio web Tiempo 21 ([www.tiempo21.cu](http://www.tiempo21.cu)), el cual está destinado a la difusión de noticias procedentes del territorio local, de Cuba y del resto del mundo, en idioma español e inglés.

Luego de estos análisis, se infiere que

la calidad de la señal emitida por la radio, ha ido mejorando en correspondencia con el desarrollo de la tecnología vinculada a la reproducción del sonido. En el caso de la emisora Radio Victoria, comenzó a salir al aire con el empleo del tocadiscos, pasó por las grabadoras de cintas magnetofónicas hasta llegar a la etapa de la digitalización, en la cual se produjo una revolución en el proceso de la creación y emisión de los mensajes sonoros.

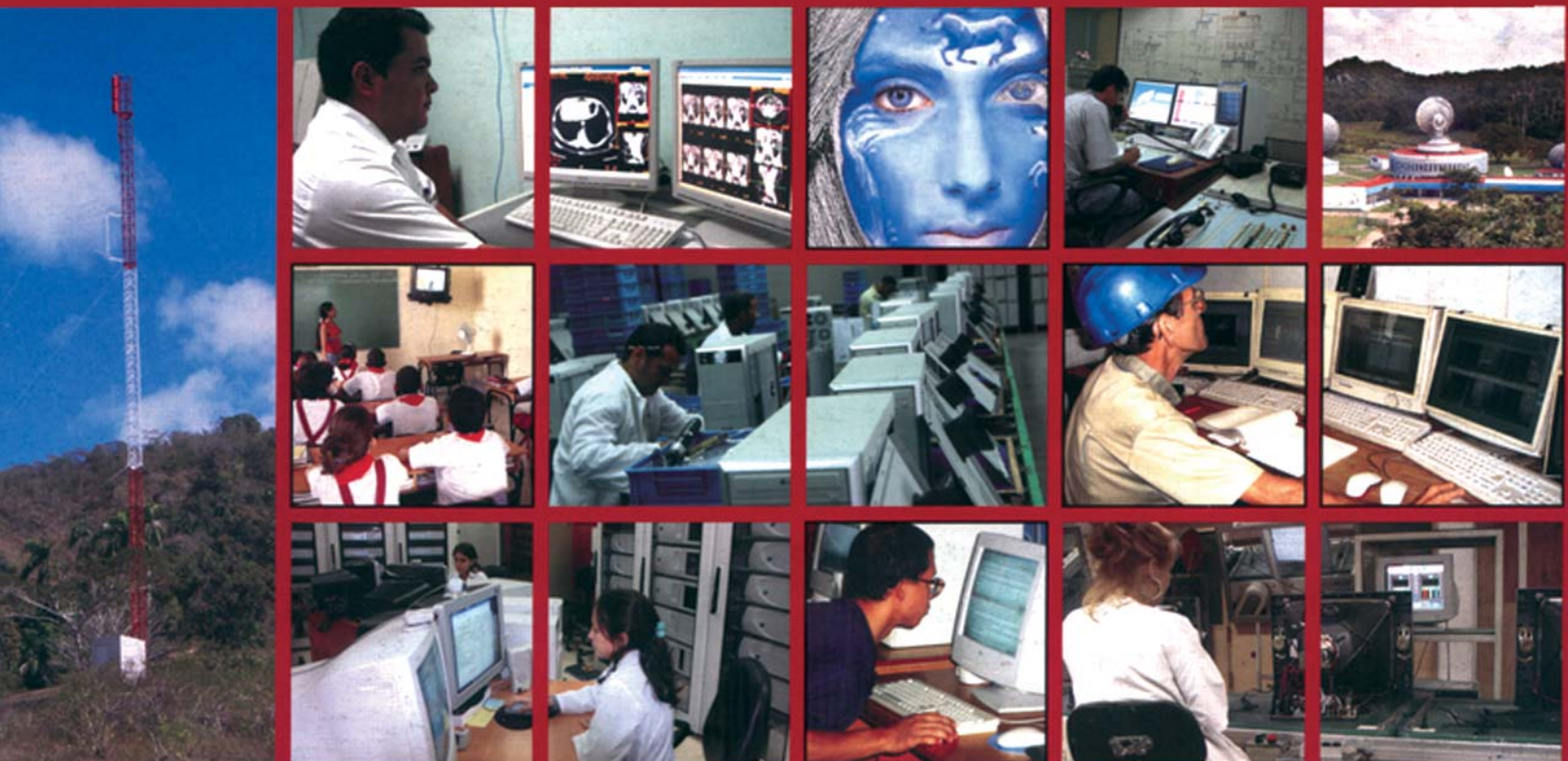
El mensaje radial tiene que emitir sonidos de una elevada eficiencia a fin de que los oyentes disfruten a plenitud lo que la emisora le ofrece. No basta

elaborar materiales con un adecuado contenido, sino que resulta imprescindible que el mensaje llegue a la audiencia en forma clara, sin interrupciones ni ruidos ajenos a la transmisión radial.

### Referencias

- 1- Cruz, Y (2005) Precisiones y características de la radio en Las Tunas Tesis de Licenciatura en Periodismo. Santiago de Cuba. Universidad de Oriente.
- 2- Falcone A. (2003) "Principales características de la radio como medio".sofrecer diversas ventajas respecto al empleo de las grabadoras. Natanael2000.tripod.com. [En línea]. Canaria. Disponible en: [natanael2000.tripod.com/radiotvweb.htm](http://natanael2000.tripod.com/radiotvweb.htm). Fecha de acceso: 3-2-2009.
- 3- López, J. (2000) Manual urgente para radialistas apasionados. La Habana. Editorial Pablo de la Torriente.

# Informatización de la sociedad cubana



“Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su contribución a un Mundo Mejor”



## Gimp y Photoshop: una alternativas para el diseño



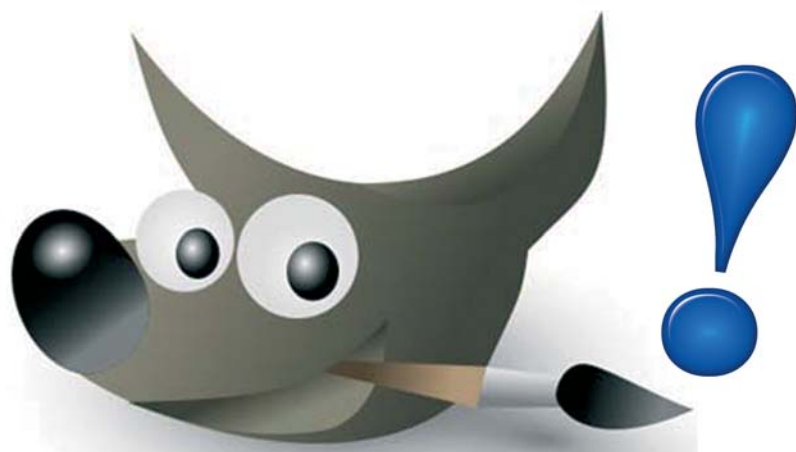
Alexander García Llanos

electronico01033@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Matanzas 3



VS



Actualmente existe gran diversidad de software que se usan en el diseño y animación para el mercado del tratamiento y edición de imágenes profesionales, sin embargo la mayoría de ellos se pagan y generalmente son muy caros. Para la felicidad de los usuarios se desarrolló el Adobe Photoshop, un poderoso y avanzado editor de imágenes, así como el Gimp, con código abierto y totalmente gratis.

El Gimp originalmente fue creado para Linux, pero ahora tiene una versión en Windows. Aunque sea gratis, no se queda atrás con los programas más famosos de esta categoría: Son miles los recursos, entre filtros y efectos capaces de hacer magia con cualquier imagen. Además de la gran cantidad de herramientas, el programa ofrece un conjunto de Scripts que permiten aumentar los efectos indeterminadamente, dándole más libertad al usuario.

Ambos son compatibles con múltiples archivos de imagen, y son capaces de operar con capas de modo tal que no experimentaremos ningún tipo de complicaciones al momento de colocar o desplazar elementos sobre las imágenes

que trabajes, además es posible ejecutar varias imágenes simultáneamente sin ralentizar el funcionamiento del ordenador.

El Gimp se presenta como una aplicación destinada especialmente a satisfacer las necesidades de los usuarios al momento de realizar una correcta edición de imágenes en sus múltiples aspectos, de modo tal que lograremos complementar las prestaciones del mismo con las diversas modificaciones que deseamos incorporar a nuestra extensa galería de imágenes, ya que es compatible con múltiples archivos de imagen, y es capaz de operar con capas de modo tal que no experimentaremos ningún tipo de complicaciones al momento de colocar o desplazar elementos sobre las imágenes que trabajes, además es posible ejecutar varias imágenes simultáneamente sin ralentizar el funcionamiento del ordenador. Cada vez que alguien desee comparar GIMP con Photoshop y en general, cualquier programa de edición gráfica con Photoshop, sucede que muchos apostarían que Photoshop resulta un imbatible del diseño, ya sea por la calidad y cantidad de herramientas, así como por el múltiple soporte

y compatibilidad que ofrece en diversos ámbitos, porque la interfaz puede parecerles más o menos amigable y otro sinfín de razones que son para enumerar. Es decir, de antemano terminan desmereciendo el potencial de cualquier competidor directo o indirecto.

Las mejores características de Photoshop pueden fácilmente estar en GIMP, por eso muchos diseñadores optan por alternativas gratuitas y de código abierto. Este tipo de aplicaciones, al no requerir obligatoriamente un pago por el uso, ven truncas sus posibilidades de desarrollo completo y se quedan siendo eternamente programas buenos.

El caso de GIMP es bastante particular. Es uno de los pocos editores gráficos libres en los que casi todos pueden coincidir no sólo en su enorme potencial, sino en la calidad de lo que ofrece en concreto. Aún así, utilizándolo nos perdemos de decenas de extras que pueden hacer de GIMP un editor más cerca en todos los sentidos del diseño, con todas las características que los mismos usuarios han extrañado y decidido incorporar, pues nadie sabe más de lo que falta que





quien lo está necesitando.

Los usuarios ya entrenados en GIMP saben que, así como el programa presenta muchas comodidades, tiene algunos esenciales sí vistos en Photoshop que en cierto modo escandalizan por su funcionamiento precario o directamente por su ausencia. La situación puede mejorarse mucho instalando agregados, para arreglar el inconveniente del trabajo y conversión a CMYK, o Liquid Rescale y High Quality Rescale, que harán magia con el manejo de escalas y dimensiones. El soporte para formato .RAW puede solucionarse con UFRaw, en tanto las viejas dificultades de la conversión a formatos de imagen para la Web pueden ser neutralizadas con Save for Web, que lo hará sin mayores problemas.

En este artículo nos proponemos mostrar algunos de los mejores agregados para GIMP que le dan un aire familiar al viejo Photoshop, o mejoran su rendimiento al máximo. Una manera ingeniosa de salvar las diferencias que quizás por falta de recursos de quienes trabajan en editores de código abierto, no se pueden solucionar de otra manera.



Ambiente del Gimp

GIMP y sus plugins pueden volverse un aliado indispensable, hay una manera bastante lógica de igualar un poco las posibilidades de GIMP y Photoshop, y es usar los mismos addons. Naturalmente, GIMP no posee el soporte necesario para trasladar las extensiones,

a menos que pongas un intermediario entre ambos, pero es un buen comienzo para el sufrimiento de no contar con las mismas herramientas. Si en cambio vas por el lado superficial, también puedes darle a GIMP una imagen más parecida a Photoshop desde el punto de vista de la organización de las ventanas y menús.

### Particularidades de Gimp y Photoshop.

- Gimp: Dispone de una interfaz gráfica de usuario sencilla y fácil de usar, frente a un más saturado ambiente de trabajo en Photoshop. Photoshop: Puedes esconder o sacar los cuadros que no te gusten en Photoshop (Pinceles, capas, etc.), para que no este tan "Saturado"

- Gimp: El tamaño del instalador de Gimp es de menos de 20 MB; Photoshop podría ser alrededor de 600 MB. Photoshop: Existe el Photoshop CS4 portable en 50M y anda bien aunque no se le puedan adicionar filtros.

- Gimp: es rápido. La memoria RAM mínima recomendada para ejecutar GIMP es sólo 64 MB, la última versión de Photoshop probablemente necesitará 512 MB como mínimo. Photoshop: Eso lo puedes configurar desde el Photoshop, le pones cuanto quieres que te ocupe de RAM.

- Gimp: puede leer y escribir la mayoría de Photoshop nativos archivos en formato PSD, pero Photoshop no es compatible con GIMP nativo del formato de archivo XCF.

- Gimp: dispone de una automatización más potente que Photoshop.

- Gimp: es un modelo de desarrollo abierto, significa que está fácilmente disponible en más sistemas operativos, el plugin de desarrollo no está limitado por los desarrolladores y, como tal, no tiene necesidad de competir con Photoshop, por comparación, el acce-

so a Adobe Photoshop SDK requiere autorización.

- Gimp: está disponible sin costo en comparación con los altos de precios del Photoshop.

- Gimp: Gimp lleva la multitarea a otro nivel. Se puede aplicar un filtro pesado y seguir trabajando en otra imagen y el programa no queda "bloqueado" hasta que termine la operación. Photoshop: Solo puede usar lo de su Paquete de Adobe es decir la suite que trae.

- Gimp: El repositorio de Plugins de Gimp tiene innumerables filtros y scripts increíbles, como Greycstoration, los scripts de FX Foundry, los paths de Gimp son mejores que los de Photoshop y mucho más cómodos. Con una sola mano sin usar el teclado se puede trabajar libremente.

- Photoshop: La nueva Galería de filtros reúne los filtros de Photoshop CS en un único cuadro de diálogo de fácil uso. Ahora puede acceder, controlar y aplicar diversos filtros al mismo tiempo y dispone de una nueva previsualización de mayor tamaño para poder planificar los efectos de los filtros apilados de manera más sencilla.

Gimp no es la competencia de photoshop claramente mucha gente comete error de buscar similitudes entre programas libres y programas privados mediante las características que poseen o para el fin que están destinadas, el que GIMP sea el programa mas usado bajo software libre para edición de imágenes no quiere decir que sea la contraparte de Photoshop, de hecho, si quisieras comparar, deberías hacerlo con PAINT, ya que GIMP es el programa de edición de imágenes que viene por defecto en cualquier distribución de software libre, al igual que viene PAINT para software propietario, aunque ya se encuentra para Windows.



Comparar solo nos hace ver virtudes en calidad de balanza. Si una aplicación es buena o no, no la definen las capacidades de una aplicación parecida sino de ella misma como solución informática, al dejar de comparar veras que GIMP o cualquier aplicación que desees tendrá ventajas que solo podrás desarrollar bajo software libre y herramientas de la misma índole.

Finalmente Adobe liberó una de las aplicaciones más esperadas del año 2010. Photoshop CS5, software estándar de la industria cuando se habla de tratamiento y manejo de imágenes, aparece con innovaciones de interfaz y herramientas imaginables. Conocido principalmente gracias a la creación de imágenes publicitarias y de moda, Photoshop es, por mucha gente, considerado, incluso, un sustituto de un buen fotógrafo. Claro que es posible arreglar muchas cosas a través de la aplicación, sin embargo, en términos de imagen fotográfica, lo ideal es tener el máximo de calidad ya en la captura y utilizar el programa apenas para ajustar detalles.

Las nuevas herramientas desarrolladas por Adobe para esta versión trae facilidades hasta ahora consideradas



Ambiente PhotoShop

como imposibles, sin muchas horas de trabajo de un tratador de imagen con experiencia ¿Qué tal usted? , Seguro Photoshop tiene algunas cositas que el GIMP todavía no dispone. Pero usted ¿realmente necesita esas cosas adicionales?, o las quiere solamente para poder decir “Yo sé trabajar con Photoshop”, porque así suena ya un poco experto en diseños.

Hay quien considera GIMP un programa confuso por su característica de trabajar con menús individuales, independiente de la ventana del programa, además sus opciones no se presentan siguiendo un cierto estándar creado por los software populares del sector. Sigue una línea independiente y no se sujeta a los estándares ya creados por los otros programas, de modo

que contiene una organización singular, presenta una calidad notable comparado con los otros software gratuitos de edición de imágenes.

Gimp es una alternativa altamente viable para quien no le gusta la idea de pagar licencias caras a los fabricantes de programas. Además cuando hablamos de programas profesionales no se queda atrás, y eso sin decir el hecho que son extremadamente más leves a los programas de su misma categoría, y finalmente pero no menos importante. Gimp es libre, se puede involucrar en su desarrollo mejorándolo o reportando errores, en mi opinión, aún con sus fallas, que por supuesto las tiene, Gimp tiene un futuro de éxito. El futuro del tratamiento de imágenes en el software libre está tomando un rumbo muy interesante, y todos podemos formar parte de ese proceso.

## Referencias

- 1- <http://www.gimpusers.com/forums/gimp-user/12259-GIMP-vs-Photoshop.html>
- 2- <http://www.espaciolinux.com/foros/software/gimp-photoshop-t24382.html>
- 3- [http://www.gimp.org.es/modules/newbb/viewtopic.php?post\\_id=25032](http://www.gimp.org.es/modules/newbb/viewtopic.php?post_id=25032)



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







Hosta la  
victoria  
honore



## CamStudio 2.0

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium o compatible

**Memoria:** 64 MB RAM

**Instalación:** 8,20 MB

**Disco Duro libre:** 12 MB

**Sistema Operativo:** Windows

**Algo más:** -







#### Descargar de

<http://camstudio.softonic.com/descargar>

#### Utilizar para

Grabar absolutamente todo lo que suceda en la pantalla de su PC

#### Funciones del software

-  Puedes seleccionar grabar toda la pantalla de la computadora o solo una parte
-  La captura de pantalla tiene la opción de grabar audio desde micrófono ó desde los Speakers
-  Incluye un Codec "Lossless Codec" que graba los videos sin usar muchos recursos y sin perder la calidad.
-  Los ficheros de video que genera solo son en formato .avi.
-  No ofrece la posibilidad de editar los videos resultantes.
-  Se encuentra en Idioma Inglés.

La imagen y el sonido como portadores de mensajes ocupan hoy escenarios importantes para la educación. En la informática los videos tutoriales son de gran popularidad entre profesores y estudiantes, para la enseñanza y el aprendizaje del funcionamiento de diversos software. CamStudio 2.0 te puede servir para crear tus propios videos tutoriales.



**Julio Roniel Pineda Silva**

julio12012@mtz.jovenclub.cu

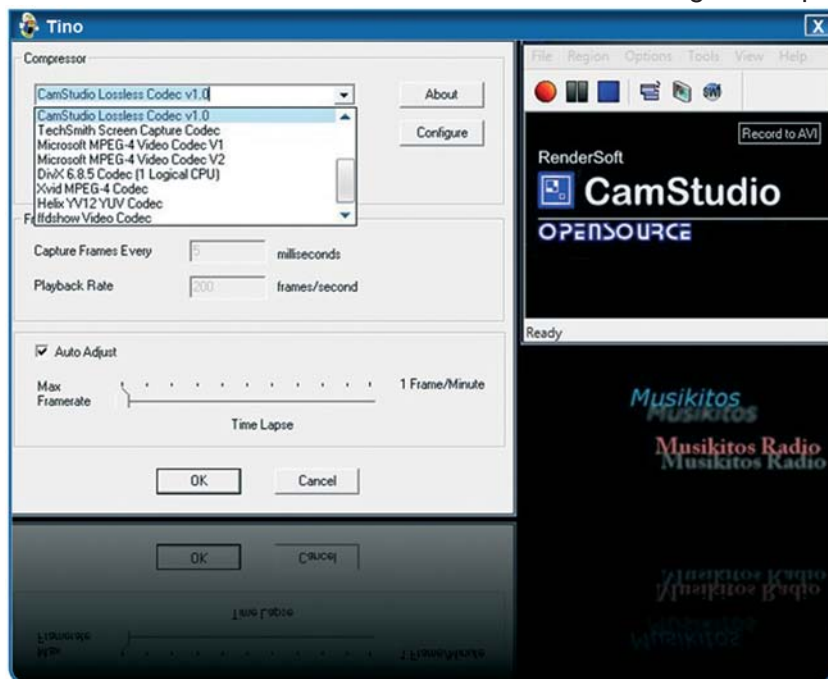
Joven Club Jagüey Grande 1

**Co-autor:** Yonaika Pérez Cabrera

CamStudio 2.0 es Open Source, liberado bajo la licencia GPL. Es una utilidad para Windows que realiza la captura de toda la actividad del escritorio, graba tanto la pantalla completa, como ventanas o zonas definidas, así como el audio que esté activo en ese momento (incluso permite grabar desde un micrófono). Genera el fichero en el formato de vídeo .avi y utiliza el generador de SWF en formato Flash para integrar de forma sencilla en la web, creando un fichero de peso reducido y con soporte para Streaming de vídeo sobre flash.

Puedes configurar los atajos de teclado para realizar más fácil las capturas de pantalla, de modo que destines una tecla para que comience a grabar, para pausar la grabación, otra para finalizarla, así como acceder a las anotaciones de pantalla también con un atajo del teclado.

Grabar absolutamente todo lo que suceda en la pantalla, desde un mínimo movimiento del puntero del mouse, escribir caracteres, la actividad de audio de la computadora, etcétera, todo será registrado por el programa.



**Valoración**  
1-10

8

### Conclusiones

Aprender a utilizar el CamStudio solo te llevará unos minutos, puede emplearlo para crear vídeos de demostración para cualquier programa de software, grabar tutoriales para cursos, grabar trucos o técnicas que hayas descubierto, en fin cualquier cosa que puedas ver en tu pantalla podrás grabarla con CamStudio 2.0.





## Joomla 1.5.10

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium II o superior

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 25 MB

**Disco Duro libre:** 2 GB

**Sistema Operativo:** Indiferente (web)

**Algo más:** PHP 4.2 o superior, MySQL 3.23 o superior y Apache 1.13.19 o superior.







#### Descargar de

[http://joomla.org/download/frsrelease/9910/37908/Joomla\\_1.5.10-Stable-Full\\_Package.zip](http://joomla.org/download/frsrelease/9910/37908/Joomla_1.5.10-Stable-Full_Package.zip)

#### Utilizar para

Crear sitios Web de alta interactividad, profesionalidad y eficiencia, un CMS.

#### Funciones del software

-  Implementa un caché avanzado en la instalación del CMS.
-  Permite administrar el sitio desde el navegador.
-  Se encuentra, además, en idioma Español.
-  Los usuarios tienen acceso a todo el contenido del sitio.
-  No se pueden crear grupos de usuarios adicionales.
-  No se le puede cambiar los permisos a los grupos existentes.

En el mundo actual, donde la mayor parte de la información que se genera y procesa se realiza por la red (Internet), la creación de páginas y sitios web pasa a ser el punto uno por una gran parte de los grupos de desarrollos, ya sean expertos o no; es precisamente para estos últimos que Joomla resulta una herramienta de mucha utilidad.



Yolagny Díaz Bermúdez

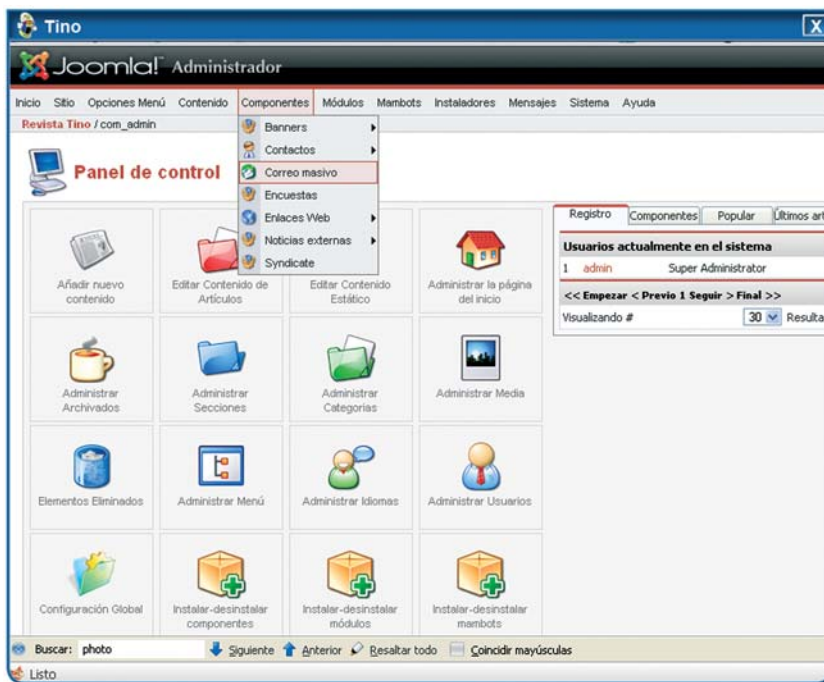
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

La administración de Joomla se encuentra basada en la gestión de contenidos online, lo cual significa que todas las acciones que realizan los administradores de sitios Joomla, ya sea para modificar, agregar, o eliminar contenidos se realiza exclusivamente mediante un navegador web conectado a Internet, es decir, a través del protocolo HTTP (Protocolo de transferencia de hipertexto). Esto convierte a Joomla en una poderosa herramienta de difusión de Información, de comunicación y publicación.

y han sido resueltos por los programadores de Joomla, haciendo las cosas sencillas para que los administradores y editores de contenidos puedan prescindir casi completamente de una capacitación técnica especializada.

Joomla está programado en lenguaje PHP (Hypertext Pre Processor) y SQL (Structure Query Language). Utiliza bases de datos relacionales, más específicamente MySQL y funciona obviamente en servidores de páginas web (HTTP Servers).



Valoración  
1-10

# 8

La interfaz administrativa de Joomla es tan sencilla y amigable que cualquier persona puede administrar sus propios contenidos web sin la necesidad de poseer conocimientos técnicos, sin saber lenguaje HTML, y sin recurrir a un webmaster cada vez que haya que actualizar tal o cual cosa en un sitio.

Todos los aspectos técnicos del sistema están ocultos al usuario común,

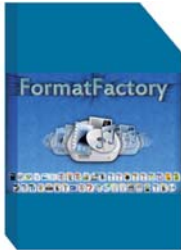
### Conclusiones

Cualquier persona que desee crear un sitio web puede utilizar el CMS Joomla. Sobre Joomla es preciso poseer conocimientos sobre diseño web y programación, pero para administrar sitios basados en Joomla solo se necesita una mínima capacitación sobre el manejo del programa.



## Format Factory

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium o compatible  
**Memoria:** 128 MB RAM  
**Instalación:** 21,5 MB  
**Disco Duro libre:** 88 MB  
**Sistema Operativo:** Microsoft Windows  
**Algo más:** -







#### Descargar de

<http://format-factory.programas-gratis.net/descargar>

#### Utilizar para

Convertir a otros formatos archivos de audio, imágenes y video.

#### Funciones del software

-  Convierte para diferentes dispositivos incluyendo celulares y MP4.
-  Gran variedad de formatos en todos los tipos de archivos.
-  Es un software libre
-  Falta de opciones a la hora de crear DVD de videos
-  Pobres opciones a la hora de quemar CD/DVD
-  No es multiplataforma

Seguramente alguna vez has buscado alguna herramienta para convertir tus archivos de audio y vídeo a otros formatos, e incluso alguna que permita transformar tus imágenes a otras extensiones.

Format Factory es la solución y el final de tu búsqueda, es una completa y práctica aplicación que te permitirá realizar todo esto, sin necesidad de instala-

lar varios programas.

Dentro de la amplia gam de formatos a convertir se encuentran:

Video: MP4, AVI, 3GP, RMVB, WMV, MKV, MPG, VOB, MOV, FLV, SWF Y GIF.

Audio: MP3, WMA, FLAC, AAC, MMF, AMR, M4A, M4R, OGG, MP2, WAV Y WAVPACK.

Imágenes: JPG, PNG, ICO, BMP, GIF, TIF, PCX, TGA.

Además, con Format Factory puedes

Raymond J. Sutil Delgado

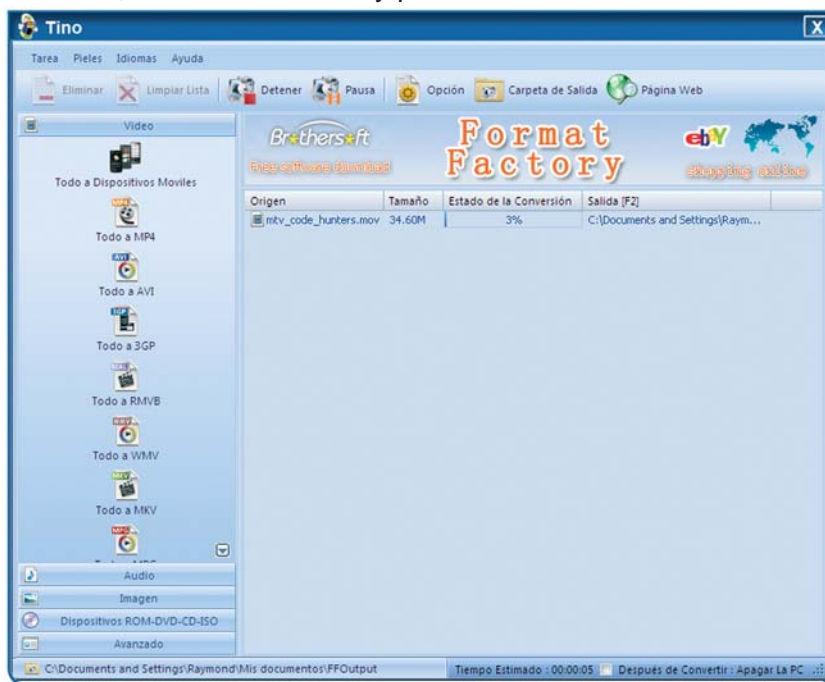
directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



pensado para acceder al tipo de conversión que necesitas en apenas dos clics. Seleccionas el tipo de archivo, el formato de destino y listo.

Desde las opciones de Format Factory puedes personalizar los detalles de la conversión. Elegir las carpetas de trabajo, la calidad y resolución del archivo, el nivel de compresión, entre otras posibilidades. Todo esto sin olvidar, que es una aplicación gratuita, y que está a la altura, de cualquier software de pago.



Valoración  
1-10

9

### Conclusiones

Se trata de una completa utilidad que no puede faltar en cualquier ordenador. De modo sencillo, tiene al alcance un convertidor para cualquier formato de archivo de video, audio e imágenes, en una sola aplicación. Contando además con opciones adicionales avanzadas. Y para completar gratis.

ripear películas que se encuentren en DVD, reparar archivos de vídeo y audio que se encuentren dañados, reducir el tamaño de los archivos multimedia y editar los parámetros que necesites. Con el fin se incluye el conversor para dispositivos como PSP, iPhone, iPod, teléfono móvil, etc. donde podrás escuchar y visualizar tus archivos.

El ambiente de Format Factory está





## Icofx Portable

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium II o superior

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 1,9 MB (Portable)

**Disco Duro libre:** 1.9 MB

**Sistema Operativo:** Windows

**Algo más:** -







#### Descargar de

<http://descargar.portalprogramas.com/IcoFX.html>

#### Utilizar para

Creación y/o edición de iconos.

#### Funciones del software

-  Agregar, cambiar o eliminar íconos embebidos en archivos ejecutables.
-  Trabajar con varias resoluciones y profundidad de colores.
-  Permite Suavizar bordes de imagen.
-  No permite ordenar espacialmente los objetos adicionados al diseño.
-  Sólo permite deshacer la última operación realizada.
-  Aún cuando se seleccione el lenguaje Español para la aplicación, la ayuda se presenta en Inglés.

Es posible personalizar la computadora utilizando para cada elemento un icono creado por el usuario o modificando el que trae por defecto, para esto se puede utilizar la versión portable de la aplicación IcoFX, el cual constituye un programa que, bajo una apariencia simple y sencilla, esconde todo un editor de iconos preparado para ofrecerte todas las herramientas que necesites en la creación y edición de iconos para tu PC.



Yolagny Díaz Bermúdez

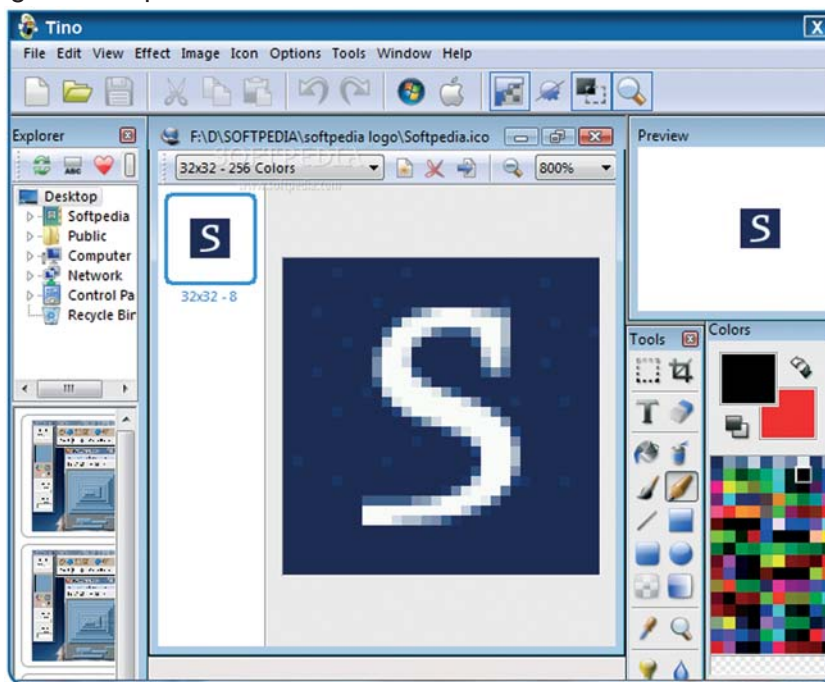
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

IcoFX se trata de una completa aplicación con la que el usuario podrá crear sus propios iconos de múltiples formas y con un formato totalmente exclusivo. La misma permite especificar tanto el color (desde 1 a 32 bits) como el tamaño (16x16, 24x24, 32x32, 48x48, 256x256). Dentro del editor de iconos, el programa permite importar tus propias imágenes o crear gráficos nuevos. También se podrá añadir efectos de transformación como transparencia, degradados, etc.

Permite abrir y extraer desde los siguientes tipos:

Al importar un icono hacia IcoFX es posible visualizar en un panel los distintos tamaños que contenga el archivo de icono u otro fichero que importe, por ejemplo EXE o DLL. En la parte derecha se mostrará una previsualización del mismo, junto con una barra de herramientas para editarlo: color de relleno, spray, texto, borrador, recorte, pincel, lápiz, rectángulo redondeado, establecer degradado, nivel de opacidad, zoom, aclarar y oscurecer, girar, desenfocar entre otras.



Valoración  
1-10

8

### Conclusiones

- Archivos de íconos formato ICO (Windows) e ICNS (para Macintosh).
- Archivos de imágenes: BMP, JPG, PNG, GIF.
- Cursores animados: ANI y CUR.
- Archivos binarios de Windows para extraer los íconos: librerías DLL, ICL, programas EXE, componentes OCX.
- Archivos binarios de plataformas Macintosh: BIN, RSC, RSRC.

IcoFX es un programa gratuito que, bajo una apariencia simple y sencilla, esconde todo un editor de iconos preparado para ofrecerte todas las herramientas que necesites en la creación y edición de iconos para configurar la computadora. Desde la aplicación puedes crear un icono desde cero o modificar otro adquirido de terceros.



## Yoandra Figueroa Ariste

**Coordinadora de los cursos de formación a distancia, en los Joven Club de Computación**

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

### ¿Cómo llegas al movimiento de los Joven Club?

Me incorporo al movimiento en Febrero del 2005 con la inauguración del Joven Club de Computación y Electrónica San Cristóbal III en la comunidad del Batey del Central José Martí a solicitud del Buró Municipal de la UJC en San Cristóbal, ocupando desde ese momento la plaza de Especialista Principal hasta abril del 2010 que paso a coordinar el programa de los Cursos a Distancia de los Joven Club, actividad que anteriormente simultaneaba con la dirección de esta instalación.

### Dentro de las transformaciones realizadas en el movimiento de los Joven Club. Una de esas transformaciones es la inclusión de los cursos a distancia dentro de las modalidades formativas ¿Qué ha significado para usted ser la iniciadora?

Ser la iniciadora de esta modalidad formativa en los Joven Club utilizando para ello un entorno virtual de aprendizaje ha sido muy significativo en mi formación y realización personal, primero porque es la puesta en práctica de la investigación de la maestría en Gestión del Conocimiento que concluyera en el 2006 en la Universidad Central Martha Abreu de las Villas y segundo porque me ha dado la oportunidad de poner en práctica lo que aprendí en esa ocasión, y continuar aprendiendo a partir de un proceso interactivo y colaborativo con estudiantes y profesores sobre cómo hacer mejor esta modalidad educativa, cómo llegar mejor a usuarios que tienen diferentes edades, niveles escolares, creencias, sexo, ideologías y estilos de aprendizaje y contribuir con su aprendizaje.

### ¿Cómo valoras el trabajo realizado hasta el momento?

Hasta el momento el trabajo ha sido bueno, basta decir que en la actualidad más de 10 000 usuarios han accedido a la plataforma y aproximadamente el 75% de ellos han recibido algún curso. Un proyecto que en sus inicios solamente era adiestrar a instructores de Joven Club para que pudieran crear su propio curso hoy cuenta con 35 cursos en activo, y otros 23 que están en fase de edición o editados totalmente listos para ser publicado

trabaja y hacer el curso Metodología para la edición de cursos a distancia sobre plataforma Moodle. Cuando el profesor se gradúa ya tiene al menos el 75 % del curso que debe impartir sobre la plataforma editado; no obstante mantenemos un proceso constante de colaboración y ayuda entre todos los profesores, creadores de cursos, administradores y estudiantes que nos permiten ir mejorando cada día nuestro trabajo y tratar de satisfacer las necesidades de un mayor número de usuarios.



cuando sea necesario.

Se han formado un total de 61 profesores con resultados satisfactorios, a los cuales continuamos formando y son los profesores que tenemos impartiendo o editando los cursos que posteriormente impartirán.

### ¿Cómo un instructor llega a ser profesor de un curso a distancia?

Un instructor para ser profesor de un curso a distancia debe, primeramente, ser master o doctor en ciencia, contar con el aval de la dirección provincial de Joven Club de la provincia en que

### ¿Cuáles son las perspectivas futuras para esta modalidad formativa?

Las perspectivas las vemos en dos vertientes fundamentales: La primera tiene que ver con hacer de Joven Club una Organización Inteligente, o sea, una organización en la que aprender sea un modo de hacer y por supuesto, aprende a través de sus trabajadores, de manera que debe ser la escuela, donde los trabajadores puedan aprender desde su puesto de trabajo. La segunda referida ya a la misión de los Joven Club, la informatización de la sociedad, mediante la oferta de cada vez una carpeta mayor de cursos.



defendemos  
nuestra

# Cuba libre



la razón  
vencerá





## Intermitente sencillo



Bernardo Herrera Pérez

bernardo@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas



El circuito que se propone puede tener aplicaciones diversas, donde se necesite una intermitencia de baja frecuencia como por ejemplo: arbolitos de Navidad, luces decorativas, indicadores lumínicos para autos y motos, etc. Es un intermitente sencillo o flasher, compuesto principalmente de un transistor PNP y de un relé. Su alimentación de corriente directa está determinada por la tensión de trabajo del relé que regularmente es de 6 ó 12 V.

Inicialmente el capacitor C se encuentra descargado por lo que al momento de conectar la alimentación, la tensión

en el punto A es aproximadamente igual a la tensión de la fuente de alimentación manteniendo el transistor en estado de corte. En la medida que el capacitor se va cargando a través del filamento del bombillo (B) y del resistor R2, la tensión en el punto A va disminuyendo provocando un aumento de la corriente de base en el transistor, limitada por R1, hasta que éste se pone en saturación, energizando el relé el cual conecta el bombillo directamente a la fuente de tensión lo que trae como consecuencia que el capacitor se descargue a través de R2 y la tensión en el punto A aumente nuevamente hasta

llevar el transistor al estado de corte, interrumpiendo la corriente que alimenta al relé y por tanto, apagando el bombillo. El ciclo se repite mientras no se corte la alimentación del circuito. La frecuencia de los destellos se puede variar cambiando los valores de R1, R2 y C. El bombillo se puede sustituir por una combinación serie de varios de ellos cuyas tensiones de alimentación sumen 12 V.

Debido a la sencillez del circuito no se realizará una descripción con una secuencia de pasos para efectuarlo, quedando esta parte a la iniciativa del lector, siempre y cuando se cumpla con el diseño presentado en la figura 1.

### Listado de componentes

C = 100  $\mu$ F

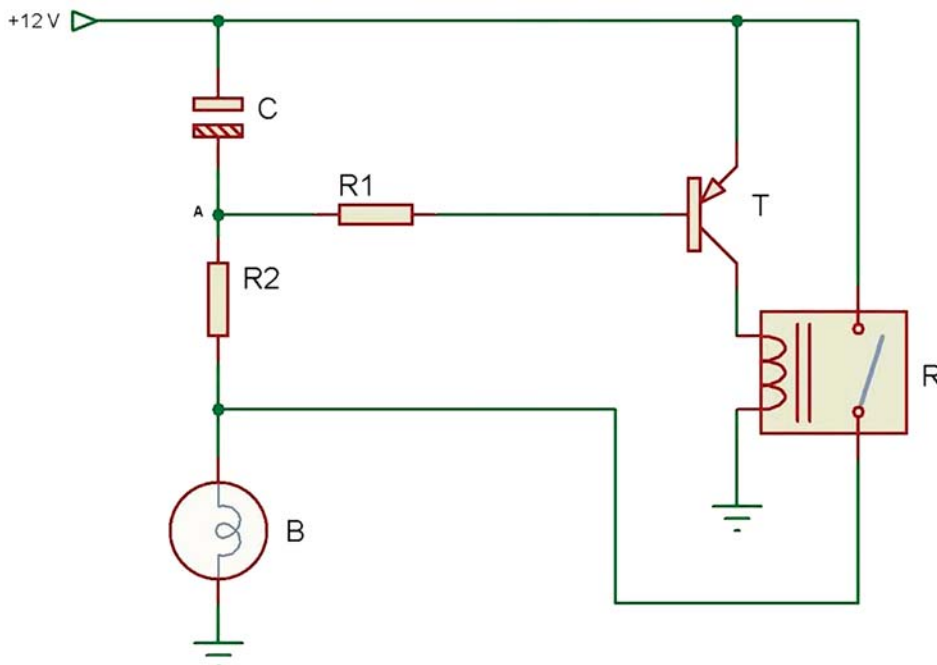
R1 = 4,7 k $\Omega$

R2 = 10 k $\Omega$

T = BC557

B = Bombillo de 12 V.

R = Relé de 12 V.







## 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: Conrado San German *País:* Cuba

Muchas gracias amigo por su rápida y oportuna respuesta.

Por favor permíname que lo vuelva a molestar usted mostro como hacer un cable RJ45 para conectar dos computadoras entre si, después que lo tengo hecho, que debo hacer para conectarlas aparte de conectar los cables?

reciba mis saludos

Un placer del colectivo de la revista poder ayudarle, sobre su pregunta, pues luego de conectar los cables, debe asignarle números de IP a cada PC, a través de la opción Panel de Control, Conexiones de Red, allí dentro doble clic en la opción: Conexión de área local, luego de colocar los IP (ej: 169.158.10.1 y en la otra PC 169.158.10.2), da clic en aceptar. Para ver los contenidos de ambas PC, de forma sencilla. Haga clic en el botón Inicio, luego en ejecutar y coloque: \\169.158.10.1\c\$ y oprima enter. Con esto verá las carpetas de la unidad C de la PC con el IP mostrado, y así si desea ver el de la otra PC, con el número IP asignado. Para visualizar el contenido de otra unidad, simplemente cambie la letra que contiene el signo \$.

✉ De: Israel García Milán *País:* España

Saludos al colectivo de la revista Tino, que es una revista diferente sobre informática, gracias a dios. Es una buena revista y ya descargué todos los números. Como son una revista de informática, tengo una duda y quisiera me respondieran: ¿Cómo ejecutar una aplicación al iniciar el sistema operativo Windows? Con una aplicación o algún tips.

Nos complace saber que nuestra publicación seriada, ha llegado hasta Europa, y que le haya parecido buena.

Sobre la pregunta que nos hace:

El sistema operativo Windows coloca en el registro en la clave RUN, las aplicaciones que cargan al iniciar una sesión de trabajo. Para conocer cuales son estas aplicaciones y modificarlas o eliminarlas, debe dirigirse a las siguientes ubicaciones:

HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run

Y también debe revisar

HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run

✉ De: DMT Menéndez Informática *País:* Cuba

Hola, amigo, que tal, cómo está?, le escribo para comunicarle, que llevo ratos buscando esta revista y al fin la encuentro, no tengo casi tiempo para navegar mi trabajo, me lo impide, por eso había tardado en hallarla, bueno al grano, me da alegría encontrarle, pues un amigo, me la recomendó. Saludos

Nos llena de regocijo saber que nuestra publicación es de su agrado, y que nos exhorta a continuar trabajando, ustedes los lectores son nuestro termómetro de calidad y la razón de ser. Agradecemos infinitamente su email, y esperamos su colaboración con nuestra revista, esperamos continúe fiel y por más de sus email.

✉ De: Keny Suárez Rodríguez *País:* Cuba

Hola a todo el colectivo de la revista Tino, en el editorial del número 19, explican que las personas que no trabajan en los Joven Club, también pueden colaborar escribiendo artículos para la revista, y quisiera saber si existe por su parte una posibilidad de enviar una certificado de publicación al autor. Esto es importante porque podría servirnos como crédito o publicación válida para la maestría de universidad. Muchas gracias y continúen así.

La pregunta que nos haces es muy interesante, y este sistema de certificados de publicación, ya se está llevando a cabo desde el número 6. Luego de consulta con algunos organismos, evaluamos la posibilidad de emitir certificados de publicación en nuestra revista, en la actualidad estos certificados son emitidos por las revistas científicas y periodísticas. Nosotros hemos tomado la decisión de emitir certificados de publicación al autor que lo solicite. Este documento avala que usted publicó un trabajo en nuestra revista, pero la evaluación científica y/o válida como crédito para algún curso, queda en manos del centro donde usted lo presente. El certificado contendrá los nombres y apellidos del autor, título del trabajo publicado, sección de la revista donde fue publicado, número de la revista donde aparece, año de publicación y los generales de la revista Tino, en el que se incluye el número ISSN. El certificado de publicación puede ser solicitado a nuestra dirección electrónica.



## Eliminar archivos que no se dejan borrar



**Ederlys Pérez Pérez**

ederlys08014@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Cristóbal 1

Este truco o consejo es muy útil para eliminar archivos que en ocasiones nos encontramos que al intentar borrar un archivo, XP nos contesta que no se puede eliminar porque el archivo está siendo usado por otro programa, para solucionar este problema debes de seguir los siguientes pasos.

- 1- Hacemos clic en el botón inicio y luego sobre Ejecutar.
- 2- A continuación escribimos cmd y pulsamos el botón Aceptar.
- 3- Cerramos todos los programas que tengamos abiertos menos la pantalla de MS-DOS que acabamos de abrir.
- 4- Volvemos a hacer clic en el botón Inicio y luego sobre Ejecutar.
- 5- Escribimos Taskmgr.exe y pulsamos el botón Aceptar
- 6- Volvemos a pulsar el botón Inicio y luego sobre Ejecutar.
- 7- Escribimos explorer.exe y pulsamos el botón Aceptar.
- 8- Volvemos a la ventana de comandos e iremos a la carpeta donde tengamos el archivo que queremos eliminar y escribiremos: Del dejamos un espacio y escribimos el nombre archivo.
- 9- Volvemos de nuevo al administrador de tareas, Archivo - Nueva tarea y escribimos "explorer.exe" (sin comillas) para reestablecer el escritorio. Ya podemos cerrar el administrador de tareas y la ventana de comandos.

## Cómo instalar el Compiz y activar los efectos 3D en Ubuntu



**Clara Julia Riveras Valerón**

clara0102ad1@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 2

- 1- `sudo aptitude install compizconfig-settings-manager emerald`
- Listo hasta aquí ya tienes instalado el compiz ahora sólo debes activar los efectos 3D para esto ve a:
- 2- Sistemas > Preferencias > Apariencia > Efectos Visuales.

En esta parte se recomienda también instalar fusion-icon para poder configurar todas estas funciones desde un icono en el panel y esto lo haces con el siguiente comando:

- 3- `sudo aptitude install fusion-icon`
- 4- Si el archivo Emerald no carga correctamente entonces ejecuta el siguiente comando:  
`/usr/bin/emerald -replace`

## Como crear un servidor de actualizaciones



**Daniel José Meneses Pérez**

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 7

Este servidor se realiza con el objetivo de ahorrar ancho de banda a la hora de actualizar el antivirus en la maquinas.

- 1- Lo primero es instalar un servidor apache en nuestro Servidor ya sea software privativo o libre
- 2- Luego creamos una carpeta llamada act dentro de la carpeta WWW y dentro de ella creamos subcarpetas con todos los antivirus que queramos alojar en nuestro servidor.
- 3- Después descargamos las actualizaciones las descompactamos y ponemos en la carpeta anteriormente creada, verificamos que tengan bien otorgados todos los permisos necesarios.
- 4- Ahora solo nos resta ir a cada PC y configurar el antivirus para que se actualice automático desde nuestro servidor.
- 5- Ejemplo en mi caso es nod 32 quedaría así. `http://nuestroservidor/act/nod32`
- 6- Ahora aparte de ahorrar ancho de banda solo tienen que preocuparse por actualizar el servidor de actualizaciones pues las maquinas lo hacen solas.

## Una manera fácil de escribir un caracter especial ASCII



**Madelin Blanco Mitjans**

madelin13013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

Algunas veces has tenido que escribir algún caracter especial y no te acuerdas de su código, en el caso de el símbolo de @ es por ejemplo ALT + 64, pero también





otros caracteres de los cuales no te acuerdas. si no tienes Internet a la mano y tampoco un papel donde estén los códigos ASCII puedes hacer lo siguiente:

1- Abres el Excel en la primera columna escribes el número 1 y arrastras con el Mouse hacia abajo hasta conseguir el 250 lo cual tendrá una columna con 250 números,

2- Después en la columna de al lado introduces la fórmula =carácter(A1) ó =car(A1) en office 2010 y arrastras la fórmula hacia abajo hasta cubrir los 250, de tal forma que si necesitas un carácter ASCII podrás buscarlo en la segunda columna y en la primera columna estará a su costado el número que podrás utilizar con la tecla ALT de tal forma que emplearas ALT + (número) y obtendrás el carácter de la segunda columna.

## Instala el plug-in de Flash a tu Firefox en Ubuntu



**Magdelis Pérez Martínez**

magde01022@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 2

Como sabrás, el plug-in de Flash no viene por defecto en el instalador de Firefox, y es muy necesario si tienes acceso a Internet ya que sin él no podrás ver los videos de tus portales favoritos ni acceder a muchos servicios web que solo están disponibles en Flash.

En Ubuntu es muy sencillo instalar el plug-in de Flash para Firefox, inclusive existen dos maneras de hacerlo y esta es la más sencilla:

### 1- Mediante SUDO

- Abre una ventana del terminal y en él escribe lo siguiente: "sudo aptitude install flashplayer-nonfree"

- Te será solicitada la contraseña de administrador para poder instalar este software.

Eso es todo. Tendrás el plug-in de Flash instalado en tu Firefox. Sencillo ¿verdad?

## Impedir propagar los cambios de perfiles móviles al servidor



**Ronel Portal González**

ronel01025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

En ocasiones cuando somos miembros de una red con dominio iniciamos sesión en un equipo de dicha red y realizamos cambios en el perfil que se propagan al servidor y en cualquier equipo que se inicie sesión se tendrán esos cambios, este comportamiento no siempre es de preferencia de los usuarios y muchas veces se quiere almacenar los perfiles locales y no emplear perfiles móviles. Para impedir que se propaguen los cambios de perfiles móviles al servidor se debe:

1- Clic Inicio/Ejecutar

2- Tecleamos gpedit.msc

3- Damos clic configuración del equipo

4- Clic plantillas administrativas

5- Clic Sistema

6- Clic Perfiles de usuario

7- Doble clic en: impedir que se propaguen al servidor los cambios de perfil móvil, se nos abre una ventana y marcamos la opción *Habilitada*, damos clic en el botón *valor siguiente* y marcamos la casilla *Habilitada*, para la opción: *permitir sólo perfiles de usuario locales*, damos clic en *aceptar* y listo.

## Atajos del teclado para Windows 7



**Sandra Rodríguez Miranda**

sandra04013@pri.jovenclub.cu

Joven Club Viñales 1

1- Win= Abre el menú de inicio.

2- Win + B = Muestra los iconos ocultos de la bandeja del sistema.

3- Win + D = Muestra el escritorio, al pulsarlo de nuevo vuelve al estado anterior.



- 4- Win + E = Abre el explorador de Windows.
- 5- Win + F = Abre la ventana de búsqueda.
- 6- Win + G = Muestra los gadgets de la barra lateral y nos permite moverlos por ellos.
- 7- Win + L = Bloquea el equipo.
- 8- Win + M = Minimiza todas las ventanas.
- 9- Win + Shift + M = Restaura las ventanas a su estado anterior.
- 10- Win + P = Extiende la pantalla.
- 11- Win + R = Abre Ejecutar.
- 12- Win + T = Te lleva a la barra de inicio, y va pasando por los items de la barra.
- 13- Win + (+/-) = Aumenta zoom / Disminuye zoom (Lupa).
- 14- Win + F1 = Ayuda y soporte técnico.
- 15- Win + Pausa = Información del sistema.
- 16- Win + Tab = Cambiar de ventanas en Flip 3D, donde nos moveremos entre las ventanas abiertas viendo una vista previa de cada una de ellas.
- 17- Win + número (1-9) = El número 1 indica que ejecutara el primer icono de nuestra barra de inicio, en caso de ya estar ejecutado nos cambia a ese programa.
- 18- Win + Shift + número (1-9) = El número 1 indica que ejecutara el primer icono de nuestra barra de inicio, en caso de ya estar ejecutado nos inicia una nueva instancia.
- 19- Win + Ctrl + número (1-9) = Cambia entre las ventanas abiertas, donde cada numero indica a que icono de nuestra barra de inicio pertenece.
- 20- Win + Espacio = Traspasenta todas las ventanas y deja ver el escritorio.
- 21- Win + Esc + flechas = Moverse por la barra.
- 22- Win + flecha izquierda = Mueve la ventana activa(izquierda, derecha y centro).
- 23- Win + flecha derecha = Mueve la ventana activa(izquierda, derecha y centro).
- 24- Win + flecha arriba = Maximiza la ventana.
- 25- Win + flecha abajo = Minimiza la ventana.
- 26- Win + Shif + flecha arriba = Ajusta la ventana verticalmente(maximiza).
- 27- Win + Shif + flecha abajo = Ajusta la ventana verticalmente(recupera el tamaño).

## Evitar virus autorun en Memorias USB



**Madelin Blanco Mitjans**

madelin13013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

En muchas ocasiones, al conectar nuestra memoria USB en algún equipo, esta queda infectada con alguno de los

famosos virus que se ejecutan cuando conectamos nuestra memoria (o autorun), y así, infectando también los ordenadores a los que la conectemos.

Así que la solución para que no se infecte nuestra memoria de ese tipo de virus es la siguiente:

1- Creamos un documento de texto en nuestra memoria USB llamado autorun.inf (anteriormente con extensión .txt, o cualquier extensión). También otros dos llamados recycler y restore (quitándole el formato que tuviese), que son las carpetas donde suelen guardarse ese tipo de virus.

2- Al crear estos archivos, un virus no podrá infiltrarse en nuestra memoria USB, ya que, crea esos mismos archivos para su ejecución, pero no los podrá guardar ya que existen otros con su mismo nombre.

3- Para evitar que el virus modifique o elimine nuestros archivos, vamos a inicio --> ejecutar --> escribimos cmd y le damos aceptar.

4- Dentro del programa escribimos:  
Attrib +h +s +r -a y la ruta del archivo, por ejemplo: Attrib +h +s +r -a H:autorun.inf, donde H es la letra de la unidad USB. Así con todos los demás.

Así nos podremos olvidar de estos archivos y nos ayudaran a que no se nos infecte nuestra USB de ese tipo de virus.

NOTA: Es muy importante que nuestros archivos no estén dentro de alguna carpeta, deben de estar en la parte inicial de esta.

## Windows 7. Guía de Bolsillo



**Mario Bacallao Ocampo**

megatron378@gmail.com

Colaborador Joven Club Las Tunas

Los trucos que aquí expongo han sido probados, espero les sean útiles. Para ver la compilación completa pueden descargar el archivo en formato pdf en: (<http://revista.jovenclub.cu/files/twin7.zip>), les recomiendo además leer el libro Windows 7. La Guía de Bolsillo, de Rich Robinson que aunque la traducción del inglés al español tiene algunas deficiencias, es un excelente material





sobre el tema, el mismo aparece con el nombre Win7.pdf en la web <http://mintywhite.com>

## *Renombrar varios ficheros a la vez*

*Vamos con un truco práctico y fácil de realizar, con el que renombraremos varios ficheros a la vez de un solo golpe. Ahorraremos tiempo y el tedioso trabajo de hacerlo uno a uno. Es un truco que también se puede hacer en Windows XP y Vista.*

*Primero haremos la selección de los archivos que queramos cambiar de nombre en el Explorador de Windows y una vez seleccionados pulsamos la tecla F2, tras ello podremos cambiar el nombre, el nombre que introduzcamos se aplicará a todos los archivos que han sido seleccionados. Los números se agregan automáticamente a los archivos.*

## *Crear una nueva carpeta mediante combinación de teclas*

*Este truco es útil cuando necesitamos crear carpetas para contener ficheros de manera rápida y con una sencilla combinación de teclas. Este mismo "atajo" de teclas no es válido para Windows XP o Vista, solo viene implementado en Windows 7. Hasta ahora para crear una carpeta usábamos el botón derecho del ratón y pulsábamos en "nuevo" y luego en "carpeta". Con Windows 7 esto es más fácil, solo tendremos que pulsar las teclas Control + Shift + N y obtendremos una carpeta nueva a la que solo tendremos que darle nombre.*

## *Agregar nuevas ubicaciones a la opción Enviar a: del menú contextual*

*Todos conocemos esta opción del menú contextual que nos permite enviar cualquier tipo de archivo o carpeta a una serie de ubicaciones predefinidas, pero quizás estas ubicaciones predefinidas por el Sistema Operativo no se adapten a nuestras necesidades, aquí veremos como agregar nuevas ubicaciones a la opción Enviar a.*

*La utilización del comando Enviar a es una de las opciones que provee Windows para mover y copiar archivos de una forma sencilla. La forma de acceder a este comando no puede ser más sencilla, simplemente hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre un archivo o carpeta y nos aparecerá esta opción en el menú contextual.*

*Si los sitios que aparecen en la opción Enviar a del menú contextual no son los que realmente necesitamos, podemos agregar más de una manera muy cómoda. Nos vamos a Inicio y tecleamos en la caja de búsqueda la expresión Shell:sendto*

*Se nos mostrara el resultado de la búsqueda con la carpeta Shell:sendto, hacemos clic para abrir la carpeta en*

*donde están ubicados los ítems que aparecen en el comando Enviar a, sólo tenemos que agregar accesos directos a las carpetas o unidades que nos interesen dentro de esta carpeta, para que nos aparezcan en la opción Enviar a.*

## *Ventanas transparentes*

*Este truco nos será de utilidad cuando necesitemos ver el escritorio sin tener que minimizar todas las ventanas. Para conseguirlo simplemente moveremos el puntero del ratón hacia la esquina inferior derecha dejándolo ahí unos instantes... sin hacer clic en ningún botón, tras lo cual, las ventanas se harán transparentes y veremos el escritorio con todos los iconos, gadgets etc. también se puede utilizando la combinación Win+ Space Esta función llamada Aero Peek (Vista previa temporal del escritorio) no trabaja si Aero está desactivado.*

## *Agitar una ventana para minimizar otras*

*Esta es otra de las interesantes funciones de Windows 7, llamada Aero Shake, minimiza rápidamente todas las ventanas abiertas salvo la que está moviendo. Esta característica le puede ahorrar tiempo si desea concentrarse en una sola ventana sin tener que minimizar las demás ventanas abiertas una a una. Posteriormente puede restaurar todas esas ventanas agitando nuevamente la ventana abierta. Para ello haga clic en la barra de menús de la ventana que desea que permanezca abierta luego Arrastre (o agite) la ventana de un lado a otro rápidamente.*

*Presionar Win+Home produce el mismo efecto, al volver a presionar esta combinación restaura todas las ventanas. Esta función no trabaja si Aero está desactivado.*

## *Uso de Aero Flip 3D*

*Con Aero Flip 3D, puede conseguir rápidamente una vista previa de todas las ventanas abiertas (por ejemplo, archivos, carpetas y documentos abiertos) sin tener que hacer clic en la barra de tareas. Flip 3D muestra las ventanas abiertas en una pila. En la parte superior de la pila, verá una ventana abierta.*

*Para ver otras ventanas, puede desplazarse por la pila. Para ello presione Ctrl+Win+Tab, presione Tab para desplazarse por las ventanas, además puede presionar Flecha derecha o Flecha abajo para avanzar una ventana o Flecha izquierda o Flecha arriba para retroceder una ventana.*

*También puede desplazarse por las ventanas abiertas si presiona Win+Tab y mantiene presionada Win, presionando Tab puede desplazar las ventanas. Aero Flip 3D no funciona si no está activado Aero.*



## Contador en PHP



**Madelin Blanco Mitjans**

madelin13013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

Si tienes un sitio Web y quieres mostrar a tus visitantes las páginas vistas totales, desde una determinada fecha, y las diarias, te ofrecemos un script en PHP que hace todo el trabajo. Con pequeños cambios, que te mostramos, podrás implementarlo fácilmente en tu sitio.

```
$countfile = "/la_ruta_de_tu_contador/count.dat";
$diafile = "/la_ruta_de_tu_contador/dia.dat";
$countdia = "/la_ruta_de_tu_contador/count_dia.dat";
$arr=getdate();
$since = $arr["mday"];
```

```
$exist_file=fopen($countfile, "r+");
$new_count = fgets($exist_file, 255);
$new_count++;
fseek($exist_file,SEEK_SET);
fputs($exist_file, $new_count);
fclose($exist_file);
```

```
$abrir_dia = fopen($diafile, "r+");
$nuevo_dia = fgets($abrir_dia, 255);
fclose($abrir_dia);
```

```
if ($nuevo_dia != $since)
{
$undia_mas = fopen($diafile, "w");
fputs($undia_mas, $since);
fclose($undia_mas);
}
```

```
$visit_dia = fopen($countdia, "r+");
$new_visit = fgets($visit_dia, 255);
$new_visit++;
if ($nuevo_dia != $since)
{
fclose($visit_dia);
$a_cero = fopen($countdia, "w");
fputs($a_cero, "1");
fclose($a_cero);
}
```

else

{

```
fseek($visit_dia,SEEK_SET);
fputs($visit_dia, $new_visit);
fclose($visit_dia);
}
print("Visitas desde 1/01/2003: $new_count | Visitas hoy:
```

```
$new_visit");
```

Los ficheros count.dat, dia.dat y count\_dia.dat deben tener atributos de lectura y escritura (CHMOD 666). Debes crearlos, como archivos de texto. Estos ficheros, lo mismo que contador.php (el archivo que alberga el código del script), pueden estar en un directorio que llamaremos contador. La ruta completa de ese directorio en el servidor debe incluirse en todos los lugares en que hemos puesto la\_ruta\_de\_tu\_contador.

¿Cómo funciona? Cada vez que un visitante entra en una página, el script lee sucesivamente el contador de vistas totales (count.dat) y lo incrementa en una unidad, el número guardado como día actual.

(comprueba si coincide con el real y si no coincide lo cambia) y el contador de vistas diarias (count\_dia.dat) que incrementa o pone a uno si el día actual coincide con el día guardado o no. Por último presenta los resultados en un mensaje de texto.

¿Cómo implementarlo? Sólo habrá que incluir en cada página del sitio, en el lugar que consideremos oportuno, el siguiente código:

```
include "la_ruta_del_contador/contador.php"
```

## Graba imágenes de disco en Windows 7



**Sandra Rodríguez Miranda**

sandra04013@pri.jovenclub.cu

Joven Club Viñales 1

Para hacerlo simplemente haremos

- 1- Clic sobre el archivo y
- 2- Elegiremos la opción *Burn to disc* que aparecerá entre los menús del explorador de Windows. También podemos simplemente
- 3- Hacer doble clic sobre el fichero .iso para que aparezca la ventana de diálogo para iniciar la grabación. Naturalmente necesitaremos un disco virgen en la unidad para iniciar el proceso.





# El Navegador

## Agencia Cubana de Noticias



**Midiala Almeida Labrador**

midiala10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

**De qué trata el sitio:** Es una agencia de noticias, nacionales, en temas muy variados como: Salud, Cultrura, Ecología, Ciencias, Deportes, etc.

**Utilizar el sitio:** para encontrar información actualizada de diferentes temas, además de curiosidades acerca de la vida y el mundo para desarrollar una vida sana.



www.ain.cu/

## SOCIET



**Mariela Martínez Rivera**

mariela07025@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2

**De qué trata el sitio:** Es el sitio web de la Sociedad Cubana de Ciencias de la información. Filial Holguín.

**Utilizar el sitio:** para conoer todo lo referido a esta sociedad en la provincia de Holguín, las asociaciones de base, reglamento, noticias, entre otros.



www.societ.holguin.cu/

## Aicros



**Yolagny Díaz Bermúdez**

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

**De qué trata el sitio:** Sitio Oficial de la Empresa de Informática y Automatización para la Construcción.

**Utilizar el sitio:** para conocer el quehacer de esta empresa, y enlaces para decargar archivos y documentos, de la misma forma, da orientación sobre la forma de matricular en los cursos que imparte esta empresa.



www.netcons.com.cu/



## Dirección Provincial de Cultura Iré a Santiago



**Yolagny Díaz Bermúdez**

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Es el sitio web del quehacer cultural de la provincia de Santiago de Cuba.

**Utilizar el sitio:** para conocer noticias del ámbito cultural, así como eventos, la cartelera cultural, convocatorias, efemérides, personalidades, las publicaciones provinciales (revistas), y memorias de diferentes festivales.



[www.cultstgo.cult.cu/index.php](http://www.cultstgo.cult.cu/index.php)

## Servicios de Datos e Internet



**Yury Ramón Castelló Dieguez**

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

**De qué trata el sitio:** Servicios de transmisión de datos e Internet de la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba S.A. ETECSA.

**Utilizar el sitio:** para conocer de primera mano, los nuevos servicios que presta este departamento, en materia de transmisión de datos e Internet.



[www.enet.cu/](http://www.enet.cu/)

## Cuba Gobierno



**Midiala Almeida Labrador**

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

**De qué trata el sitio:** Sitio web del gobierno de la República de Cuba.

**Utilizar el sitio:** para conocer sobre las relaciones exteriores y el desarrollo económico y social del país, información sobre los símbolos nacionales, una reseña histórica de las provincias y municipios, y otros enlaces.



[www.cubagob.cu/](http://www.cubagob.cu/)





## Oficina del Historiador de la Ciudad de Camagüey



**Issel Tandrón Echevarría**  
issel09051@vcl.jovenclub.cu  
Dirección Provincial Villa Clara

**De qué trata el sitio:** Sitio web de la Oficina del Historiador de la Ciudad de Camagüey, que trabaja por la preservación de la memoria material y espiritual de la provincia.  
**Utilizar el sitio:** para conocer sobre proyectos de reconstrucción, arquitectura, turismo, investigaciones históricas, sucesos de la provincia, entre otros enlaces.



[www.ohcamaguey.co.cu/](http://www.ohcamaguey.co.cu/)

## CEPEC



**Raymond J. Sutil Delgado**  
directortino@ltu.jovenclub.cu  
Dirección Nacional Joven Club

**De qué trata el sitio:** Sitio web del Centro de promoción del comercio exterior y la inversión extranjera en Cuba.  
**Utilizar el sitio:** para conocer sobre los servicios al exportador, promociones de ventas, el centro de información comercial, así como da la opción de registrarse en la web para consultas avanzadas.



[www.cepec.cu/](http://www.cepec.cu/)

## Centro Cubano de Información de Red, CUBANIC



**Raymond J. Sutil Delgado**  
directortino@ltu.jovenclub.cu  
Dirección Nacional Joven Club

**De qué trata el sitio:** Es el sitio del Centro Cubano de Información de Red, CUBANIC. Servicio de registro de nombres de dominio bajo .cu brindado por CITMATEL.  
**Utilizar el sitio:** para realizar búsquedas, en los servidores de la Red, de los datos de un dominio, y trámites de dominio .cu.



[www.nic.cu/](http://www.nic.cu/)



## Ecós de Matua



**Mariela Martínez Rivera**

mariela07025@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2

**De qué trata el sitio:** Publicación Informativa Cultural de la Asamblea Municipal del Poder Popular en Mantua. Pinar del Río.

**Utilizar el sitio:** para conocer sobre las esferas Económicas, Divulgación General, Culturales, Deportivas, Educativas y Salud Pública, entre otras secciones.



www.ecosdemantua.cu/

## Tele Pinar



**Issel Tandrón Echevarría**

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

**De qué trata el sitio:** Sitio web del telecentro de televisión de la provincia Pinar del Río.

**Utilizar el sitio:** para conocer la programación de la semana, y materiales de deportes, culturales, economía y noticias en general.



www.telepinar.icrt.cu/

## Terrorismo made in U.S.A. en las Américas



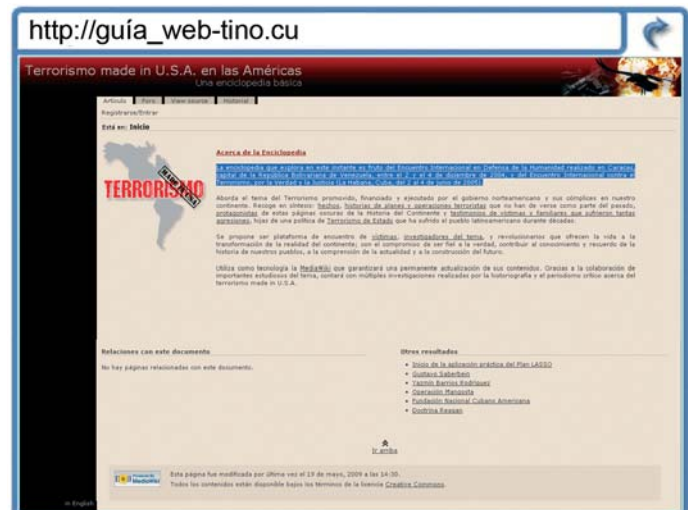
**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

**De qué trata el sitio:** Es la enciclopedia que explora en este instante es fruto del Encuentro Internacional en Defensa de la Humanidad y del Encuentro Internacional contra el Terrorismo, por la Verdad y la Justicia.

**Utilizar el sitio:** para conocer de primera mano, en formato enciclopédico lo referente a estos temas.



www.encyclopediaterror.cu/es/index.php/Inicio





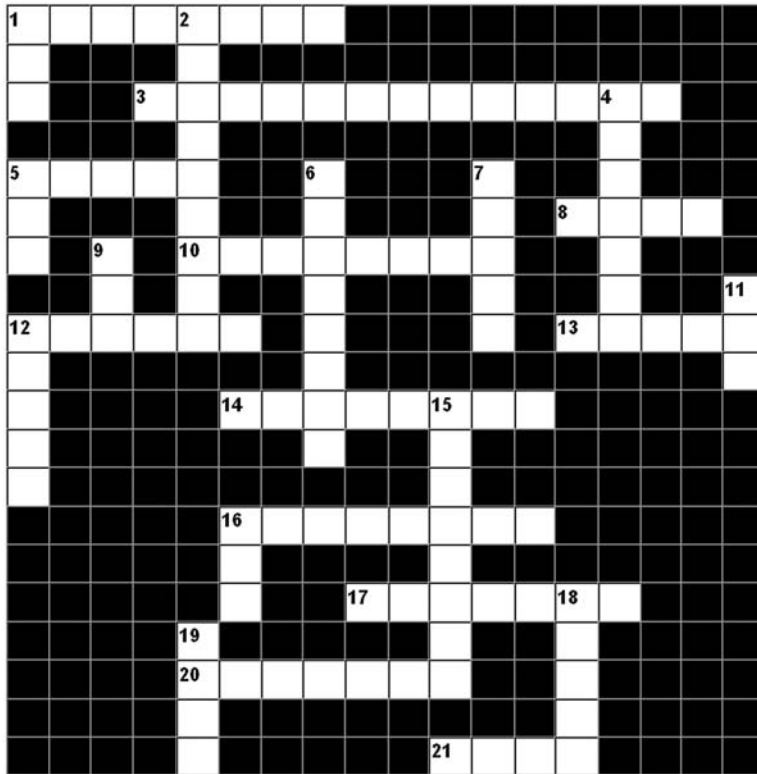
## Crucigrama



Alina

alina07045@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 3



### Horizontal

- 1- Configurar y preparar el hardware o el software para que funcione
- 3- En transmisiones asíncronas la habilidad para transmitir y recibir en el mismo canal simultáneamente.
- 5- Duplicar parte de un documento y reproducirlo en otro lugar.
- 8- Lista provisional de elementos que esperan por un servicio en particular.
- 10- Punto donde se efectúa una conexión entre dos dispositivos de hardware entre un usuario y un programa o el Sistema Operativo o entre dos programas de aplicación.
- 12- Programa destructor que se reproduce a si mismo.
- 13- Comando utilizado para configurar el disco duro.
- 14- Privilegios otorgados a un usuario o grupo de usuarios por el administrador de red.
- 16- En procesamiento de texto, característica del programa que permite localizar una palabra o palabras específicas.
- 17- Dispositivo óptico utilizado para digitalizar las imágenes.
- 20- En un sistema de administración de base de datos descripción de todos los aspectos relativos al almacenamiento.
- 21- Uno de los fabricante de computadoras, periféricos y componentes del mundo.

### Vertical

- 1- Conjunto completo de herramientas para el desarrollo de programas, todos ejecutados desde una sola interfaz de usuario común.
- 2- Método de crear una ilusión de movimiento exhibiendo, muy rápido una secuencia de imágenes ligeramente diferentes para engañar a la vista y hacer que la persona piense un movimiento continuo y uniforme.
- 4- Programa de diseño asistido por computadoras.
- 5- Lenguaje de programación que combina los elementos tradicionales del lenguaje C con recursos operacionales orientados a objetos.
- 6- Forma de distribución de software en la cual el autor retiene sus derechos de autor del software, pero permite que el programa esté disponible para otros sin ningún costo.
- 7- Utilidad para almacenar los mensajes enviados por el correo electrónico hasta que los usuarios puedan tener acceso a ellos.
- 9- Método utilizado para denominar las computadoras principales de Internet (host) y los servicios de directorio utilizados cuando se buscan esos nombres.
- 11- Norma internacional para gráficos de computadora (computer graphic).
- 12- Colección nombrada (name collection) de programas de aplicación.
- 15- En programación orientada a objeto habilidad de una clase de objetos para pasar propiedades a otra clase más baja.
- 16- Ruta electrónica por la cual se envían las señales desde una parte de la computadora a otra.
- 18- La manera como el sistema operativo informa acerca de los acontecimientos inesperados, poco usuales imposibles de ejecutar o ilegales.
- 19- Ayuda (en inglés)



## Curiosidades

### Los 10 Mandamientos de Facebook

1. No mandarás aplicaciones sin sentido. A nadie le gusta que le manden aplicaciones tontas. Si vas a enviar algo, que sea algo interesante o divertido
2. No etiquetarás a personas en situaciones comprometedoras. Respeta a las personas. A muy pocas personas le gusta el hecho de que todo el mundo sepa dónde estubo, qué hizo y con quién estaba.
3. No postearás publicidad en muros ajenos. Resulta molesto que invadas el lugar de alguien más para hacerle publicidad a ti o a cualquier otra persona o compañía.
4. No etiquetarás de forma indiscriminada para comunicar algo. Muy parecido al mandamiento anterior. Es perturbador etiquetar a todo el mundo en una foto o video sólo para promocionar algo. Tómame un poco de tiempo en pensar quiénes son las personas que podrían estar interesadas, y etiqueta a ese grupo.

## Poesía

### El Joven Club

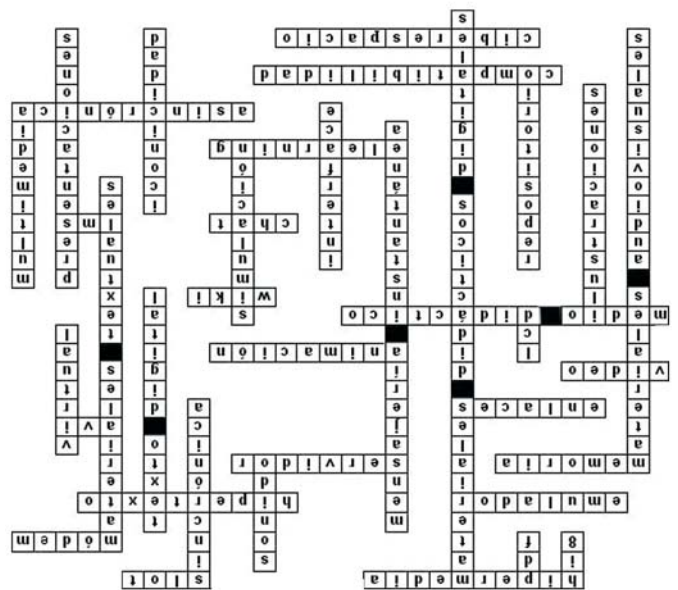
El informático tiene,  
 en sus manos una gran arma.  
 Que lucha contra la ignorancia,  
 de aquel que sueña y viene.

Aquel que lucha y que tiene,  
 interés de progresar,  
 se logra alfabetizar,  
 y con una mente sana,  
 se levanta en la mañana,  
 para el club visitar.

El joven Club lo creó  
 nuestro Comandante en jefe,  
 quien con ideas latentes,  
 mantiene la educación.

Siempre ha sido el eslabón  
 más firme en esta cadena,  
 que nos informa, nos enseña  
 y logra la actualización,  
 porque ellos en esencia son,  
 la niña de los ojos la Revolución.

5. Dejarás de quejarte todo el tiempo. Expresar que el mundo está en tu contra y que todo te sale mal no hará que tus contactos se preocupen por ti. De hecho, a nadie le gustará estar a tu lado. Es preferible compartir algo que sea importante para los demás.
6. Ignorarás las aplicaciones innecesarias. Nadie te prestará atención o te verá como alguien importante si tienes cualquier cantidad de aplicaciones inútiles en tu perfil.
7. No te apurarás en agregar a tus jefes y compañeros de trabajo. Mezclar la vida privada con la profesional no es bueno. Además, si recién ingresas al trabajo, no tienes confianza con tus compañeros o jefes, y los agregas, puedes quedar como un tonto.
8. Agregarás sólo a personas que conoces. Facebook no es una competencia para ver quién tiene más contactos. Preocúpate por agregar a tus familiares y amigos. No a cualquier persona que tenga un perfil llamativo.
9. No insultarás a nadie. Recuerda que todo el mundo ve lo que escribes, así que modera tu vocabulario o podrías quedar mal.
10. Nunca escribirás comentarios en mayúscula. Al escribir en mayúsculas, las personas entienden que estás levantando el tono de voz en una conversación, y a nadie le gusta eso.



### Colaboraron en esta sección

Eduardo Gallardo Arteaga, Bernardo Herrera Pérez,  
 Raymond J. Sutil Delgado



# la computadora de la familia cubana

*Foro Club*  
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





▶ JORNADA SOLIDARIA

# por los cinco

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

