



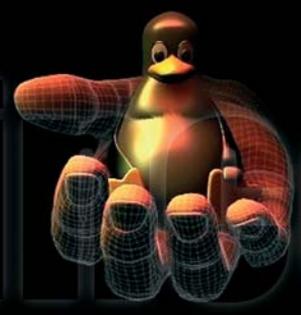
Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



# ¿Constituye internet un nuevo medio de difusión masiva?

FREWARE

COPYRIGHT



Licencias de software múltiples y variadas



# 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

En Cuba, a mi parecer, llegó el verano antes de lo previsto, pues las altas temperaturas, ya han comenzado desde hace meses atrás. Pero no existe comparación, para veranear, como los meses de julio y agosto, en los cuales está el número 18 de ésta revista.

Viva el verano, las actividades, las vacaciones y todo el movimiento que esta época del año arrastra consigo. Primero, tenemos el aniversario 57 del Asalto al Cuartel Moncada, y a Villa Clara como la provincia sede. Llegue desde aquí nuestras felicitaciones, y al pueblo cubano en general, que cada ciudadano se ha ganado la sede central, por defender en lo que creemos. Los Joven Club de Computación y Electrónica, han celebrado desde temprano, con la 10ma edición del Evento de Informática para Jóvenes: Infoclub 2010, que tuvo como escenario el Palacio Central de la Computación, de la Capital Cubana. En éstas páginas detalles de los premiados, y entrevista en exclusiva al ganador del Gran premio.

Estamos listos ya para "twittear" este verano, a partir del mes de agosto, nos pueden seguir, en: @revistatino, y enviarnos comentarios, preguntas, temas, en fin, interactuar ustedes los lectores con el colectivo de nuestra revista y estar actualizados, con todo lo que sucede en Joven Club.

El número 18, de nuestra publicación no se ha quedado ajena a tantas buenas noticias y propone artículos muy interesantes y prácticos, para desarrollar en estos meses. En el escritorio, recomendamos Licencias de software múltiples y variadas, un artículo que les interesará mucho a los que escriben para la sección El laboratorio. Y hablando de la mencionada sección, el análisis del software Wikidpad 1.6, les dejará con inmensas ganas de descargarlo. Culminamos con la visita al sitio web de la Embajada de Venezuela en Cuba, un portal muy interesante en su diseño y opciones.

Está todo escrito para que ustedes, queridos lectores, no se pasen por alto ningunas de nuestras 48 páginas. Y de seguro, hasta más de una vez, volverán a leerlas, en busca de aquel consejo, que tan útil les pareció. Hasta la próxima.

### El vocero

---

- 5 Nuevo tipo de curso en Joven Club Matanzas III  
Vinculación eficiente entre Joven Club y la enseñanza primaria
- 6 Inserción de la Historia Local en los círculos de interés  
Cursos extramuros en Sancti-Spíritus  
NEC TELE SCOUTER, el dispositivo óptico portátil
- 7 Premios del evento Infoclub 2010  
Troyano detectado en Linux
- 8 Comienza la beta de "World of Warcraft: Cataclysm"
- 9 Windows 8 incluirá reconocimiento facial  
Google prepara su propia red social

### El escritorio

---

- 10 Cursos de tratamiento de Imágenes digitales y su currículo nulo
- 12 ¿Constituye internet un nuevo medio de difusión masiva?
- 14 Los procesos de gestión del conocimiento organizacional
- 18 El cálculo del somatotipo mediante un sistema automatizado
- 21 Licencias de software múltiples y variadas
- 24 Apuntes para una mejor seguridad
- 26 La enseñanza del Software Libre en Cuba, retos y perspectivas

### El laboratorio

---

- 28 GParted LiveCD 0.5.2-1
- 29 AutoJava
- 30 Php My Visites
- 31 Wikidpad 1.6

### El entrevistado

---

- 32 Rosendo Martínez Benítez

### El taller

---

- 33 Mezclador de señales de audio

### El foro

---

- 35 Preguntas y respuestas

### El consejero

---

- 36 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

### El navegador

---

- 41 Infotur  
Editorial Universitaria República de Cuba  
Sendas
- 42 Radio Habana Cuba: Una voz de amistad que recorre el mundo  
Revista Mar y Pesca  
Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Cuba
- 43 Instituto de Aeronáutica Civil de Cuba (IACC)  
Aguada Radio  
Embajada de la República Bolivariana de Venezuela en Cuba
- 44 Portal de arte Digital Cubano  
Sitio provincial de los Joven Club Sancti Spíritus  
Escuela de Hotelería y Turismo Villa Clara

### 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**

[metodologo1@vcl.jovenclub.cu](mailto:metodologo1@vcl.jovenclub.cu)

**Yolagny Díaz Bermúdez**

[soft3\\_12015@mtz.jovenclub.cu](mailto:soft3_12015@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





## Nuevo tipo de curso en Joven Club Matanzas III



Dianileidys Morales Martínez

metodologo01034@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Matanzas 3



En nuestro sistema nacional de educación desde hace varios años se vienen aplicando transformaciones con el fin de acercar nuestra enseñanza a la de países con un alto desarrollo en la esfera educativa. Los

Joven Club de Computación y Electrónica no están ajenos a estos cambios ya que somos un tipo de centro, que utilizando las posibilidades que brindan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la enseñanza actual, hemos puesto a disposición de los usuarios diferentes tipos de cursos que facilitan el acceso a nuestras instalaciones a personas de todas las edades.

En esta ocasión se hace referencia a un nuevo tipo de curso que se ofrece a la comunidad que asiste al Joven Club de Computación y Electrónica Matanzas III, y es el curso de Ulead Photo Express para el Adulto Mayor. El mismo brinda herramientas para realizar cambios de todo tipo en la imagen, pudiendo aplicar distintos efectos, como filtro de marco, de textura, marcas de agua, entre otras opciones.

El curso está dirigido al Adulto Mayor que tenga entusiasmo por aprender, compartir y conocer nuevas experiencias que posibiliten su crecimiento individual y social. El objetivo fundamental del programa está orientado a promover acciones para la participación y acompañamiento en el proceso de envejecimiento activo y saludable, ofreciendo alternativas de capacitación y recreación que tiendan a mejorar su calidad de vida.

Además pretende fomentar la integración de los adultos mayores autovalentes, promoviendo su autocuidado, autoestima y autogestión.

## Vinculación eficiente entre Joven Club y la enseñanza primaria



Yosvel Prieto Fernández

c\_info@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Colón 1



En Cuba la utilización de las nuevas tecnologías ha contribuido al desarrollo de todas las esferas de la vida social, y la educación no ha quedado ajena a este fenómeno. Desde el Joven Club Colón I de la provin-

cia de Matanzas se ha realizado una investigación con vistas a mejorar la utilización del software como medio de enseñanza en las clases.

Durante el mes de mayo en la escuela Inti Peredo del municipio Colón, se realizaron varias preparaciones metodológicas con una secuencia de actividades con un orden lógico, que fueron de una menor a una mayor complejidad con dos momentos, abordando en una primera parte los fundamentos teóricos en el uso del software educativo y en un segundo momento actividades prácticas y confecciones de clases donde se implemente su utilización a través de diferentes métodos como la softarea.

Los maestros de la Educación Primaria que deben emplear diferentes software educativos con el propósito de apoyar el estudio de las distintas asignaturas, no pueden estar ajenos a que lo más importante no es solo transmitir a niños y adolescentes una cultura informática que les permita asimilar el desarrollo tecnológico, donde la computadora sea un vínculo importante entre el niño y la constante evolución de los medios de comunicación, sino que adquiera con la ayuda de estos productos informáticos una cultura general integral para su desarrollo presente y futuro; pero ello no puede ser posible sin una buena preparación del docente para el empleo de estos, quien lógicamente será el que oriente al escolar en este sentido.



## Inserción de la Historia Local en los círculos de interés



**Midalys S. Rosabal Betancourt**

director10@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 1

Un elemento de gran importancia en la enseñanza de la Historia de Cuba lo constituye la necesaria inserción de la historia local, lo cual permite, a través del acercamiento a los hechos y personalidades del territorio, un contacto más cercano con el acontecer nacional, así como, el desarrollo de sentimientos de identidad con el territorio natal.

Los Joven Club de Computación y Electrónica de Unión de Reyes trabaja con los niños que se encuentran en el círculo de interés de secundaria básica, interactuando dos veces al mes con la Multimedia Historia Colonial del municipio Unión de Reyes, confeccionado por los instructores de estos centros, con el objetivo de incentivarlos por el conocimiento de nuestras raíces; con aquellos hechos, acontecimientos y personalidades relevantes, que habitaron en nuestro municipio y que para ellos hasta ese momento eran desconocidos.

Con gran entusiasmo los niños visitan nuestra instalación con el propósito de consultar La Multimedia de Historia Local, demostrando gran interés y motivación por aquellos lugares que en el siglo pasado fueron escenarios de algún acontecimiento histórico y que en nuestros días son familiares para ellos.

## Cursos extramuros en Sancti-Spíritus



**Lisbet Vallés Bravo**

comunicacionad@ssp.jovenclub.cu

Dirección Provincial Sancti Spíritus

Los Joven Club de la provincia de Sancti-Spíritus ofrecen la modalidad de cursos extramuros desde el año 2006 para todas las empresas del territorio.

Entre los servicios que brindan los Joven Club de Computación y Electrónica encontramos los cursos extramuros, donde nuestros instructores se dirigen hacia las organizaciones para impartir los diferentes cursos relacio-

nados con la informática. Toda entidad que reciba este servicio debe contar con las suficientes máquinas como para habilitar un aula, adaptando un local a fin de capacitar a sus trabajadores. Los cursos se imparten en el mismo centro y resulta mucho más factible a sus directivos.

Actualmente, en la región, varios Joven Club hacen llegar a las organizaciones este servicio y muestra de ello son los municipios de Cabaiguán y Sancti-Spíritus, con los cursos de Operador de Microcomputadoras impartidos a la Prisión Provincial de Mujeres y a la empresa Confecciones Cumbre respectivamente, etc.

### Graduación del curso extramuros semi-presencial en Trinidad

Por: Yoadner Machado Rodríguez  
email: yoadner06055@ssp.jovenclub.cu

Una graduación del curso extramuros semi-presencial tuvo lugar el 11 de junio en el Escambray Trinitario, perteneciente al plan Turquino Manatí. La actividad tuvo por sede el IPAM Enrique Villegas Martínez, siendo los graduados profesores del mismo centro.

Se graduaron el 100% de los estudiantes del curso, obteniendo resultados satisfactorios en sus proyectos finales. Los temas principales fueron: "Vigencia del pensamiento revolucionario de Antonio Maceo y Ernesto Che Guevara", en conmemoración al natalicio de estos grandes héroes de la Patria y por su vigencia en las convicciones ideológicas de nuestro país.

## NEC TELE SCOUTER, el dispositivo óptico portátil



**Edelis Duarte Díaz**

eduarte1002ad@pri.jovenclub.cu

Joven Club Consolación del Sur 2

La compañía japonesa NEC Corporation ha desarrollado un dispositivo óptico portátil que interpreta las lenguas extranjeras y proyecta una traducción en tiempo real directamente a la retina lo que permite al usuario comunicarse con oradores de otro idioma sin un intérprete. El mismo fue presentado en una feria de Tokio (Japón).

El dispositivo, aún en fase de prototipo, se denomina "Tele Scouter" y consiste en una pantalla pequeña delante de la retina y un micrófono montado en uno de los marcos de las gafas. El micrófono capta la conversación y la trans-



mite a un pequeño ordenador que debe llevarse en la cintura, que convierte el habla en texto y lo traduce a la lengua nativa del usuario.

El único inconveniente es que hacer todo el procesamiento necesario, el Tele Scouter necesita de un ordenador que se posa en la cintura del usuario. Esto elimina cualquier idea de transportación o venta masiva, ya que sería muy caro para comprar o muy pesado para llevar. Lo que sí, al tener el texto en una pantalla ubicada frente al ojo, el usuario no pierde contacto visual con la persona que habla. Por otro lado, como el usuario no debe estar mirando la pantalla constantemente, puede ser usado por largos períodos de tiempo.

Tomado de: [tecnoartes.net/w/category/tecnologia/page/5/](http://tecnoartes.net/w/category/tecnologia/page/5/)

## Premios del evento Infoclub 2010



**Raymond J. Sutil Delgado**

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

Dirección Nacional Joven Club



**Mariela Martínez Ramírez**

[mariela07025@ltu.jovenclub.cu](mailto:mariela07025@ltu.jovenclub.cu)

Joven Club Colombia 2



ca para Jóvenes, Infoclub 2010.

Con la participación de ponentes de todas las provincias del país, se desarrolló los días 10 y 11 de junio en el Palacio Central de la Computación, de Ciudad de La Habana, la X edición del evento de Informática para Jóvenes, Infoclub 2010.

En la cita se presentaron un total de 75 trabajos, en 6 comisiones. Donde los jurados, luego de un análisis, otorgaron el Gran Premio a: Rosendo Martínez Benítez, por el trabajo "Génesis de un privilegio".

Otros premios fueron otorgados a la Multimedia Visita virtual al museo Camilo Cienfuegos en Yaguajay del autor Rafael Águila Rodríguez y el Software educativo Mágica lectura de Yenisbel Valdivia Sánchez.

Así también el El florenciano Yoandy Laurencio Cruz instructor del Joven Club Florencia II, fue el ponente más galardonado del país. El trabajo juego de mesa

"Beisbolito", el Sistema de control y organización de proyectos y la Revista digital "El Florenciano". Para sumar dos premios y una mención.

Entre los trabajos reconocidos se encuentran software relacionados con la historia como Martí, el más universal de todos los cubanos, de Adrián González Corría, Santiago de Cuba; El Che en nosotros, de la niña Dianelys Cabrera, de La Habana, y sitio web Joven Club Cienfuegos, de Brian Pretel.

Convocatoria abierta desde ahora, para la edición número 11, pues es aquí, donde los jóvenes cubanos interesados en la informática, dan a conocer su talento e innovaciones.

## Troyano detectado en Linux



ESET Laboratorio nos informa que el portal ZDNet, ha sido detectada un malware para Linux, se trata de un troyano con funcionalidades de backdoor.

El mismo ha sido detectado en los servidores del software Unreal IRC Server, ya que atacantes han modificado el binario de instalación en el servidor y todos aquellos que han instalado la aplicación en los últimos meses han instalado la versión troyanizada de la misma.

El enunciado oficial en la página de Unreal IRC comienza reconociendo que se trata de una situación embarazosa, y luego brindando algunos detalles del incidente:

Hemos encontrado que el archivo Unreal3.2.8.1.tar.gz en nuestros servidores ha sido reemplazado hace un tiempo con una versión con un backdoor (troyano) en ella. Este permite a una persona ejecutar cualquier comando con los privilegios del usuario corriendo el servicioircd.



Aparentemente el reemplazo del archivo.tar.gz ocurrió en noviembre de 2009 (al menos en algunos servidores). Parece que nadie lo notó hasta el momento.

Obviamente es un incidente muy serio, y estamos tomando las precauciones para que no vuelva a ocurrir jamás, y si llegara a pasar que sea detectado rápidamente.

Lo curioso del incidente no es su ocurrencia, ya que aquellos que convivimos en el mundo de la seguridad entendemos que este incidente es posible; sino que el instalador troyanizado estuvo casi ocho meses activo en el servidor.

Expertos en seguridad han analizado el archivo malicioso y han detectado que la modificación del archivo original se trata de tan sólo dos líneas de código, lo cual dificultaría su identificación.

Pero, de todas formas, este incidente despierta algunos interrogantes: ¿los mecanismos para detectar estos incidentes en plataformas libres son suficientes? ¿existirán otros incidentes similares que aún no han sido descubiertos?

Claramente es imposible saber la respuesta, pero sin dudas es una prueba más que la seguridad debe ser gestionada en todas las plataformas, y que no pueden descartarse por naturaleza estos incidentes sin contar con medidas de seguridad que lo avalen.

Para aquellos que han instalado Unreal IRCd Server en los últimos meses, algunos consejos para remediar el incidente:

Las versión afectada es la 3.2.8.1. Versiones 3.2.8, versiones para Windows o instaladores descargados antes del 10 de noviembre de 2009 son seguras, aunque en este último caso se recomienda validar que no haya malware.

Para validar si están ejecutando la versión troyanizada pueden ver el hash del instalador, siendo el legítimo (versión benigna) el "7b741e94e867c0a7370553fd01506c66?" y el correspondiente al archivo backdoor el "752e46f2d873c1679fa99de3f52a274d".

Si no tienen el instalador, pueden ejecutar el siguiente comando en el directorio de Unreal3.2: "grep DEBUG3\_DOLOG\_SYSTEM include/struct.h". Si no hay salida es porque el sistema es seguro, si salen dos líneas es porque es el troyno.

La solución si el usuario detecta que está infectado es descargar el nuevo instalador, recompilar y reiniciar el servicio en el servidor IRC.

Tomado de: <http://tecnologia21.com/troyano-detectado-linux>

## Comienza la beta de "World of Warcraft: Cataclysm"



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



Se ha anunciado el 1 de julio que ya está disponible la prueba beta cerrada de la última expansión del videojuego de rol multijugador masivo en línea: World of Warcraft.

Una serie de invitaciones para participar en el proceso de prueba han sido enviadas a un amplio número de jugadores de todo el mundo inscritos a la prueba beta a través de sus cuentas de Battle.net. Al mismo tiempo que disfrutaban de su primer contacto con el juego, quienes prueben este título podrán ayudar a los desarrolladores a encontrar errores, mejorar el equilibrio del juego y pulir el nuevo contenido de la saga.

"Para Cataclysm nos hemos basado en todo lo que hemos aprendido con las expansiones previas y así poder ofrecer a los jugadores el mejor y más apasionante contenido de World of Warcraft hasta la fecha", ha declarado Mike Morhaim, presidente y cofundador de Blizzard Entertainment, quien ha añadido que "toda la información que podamos reunir sobre la prueba beta nos ayudará enormemente a conseguir nuestro objetivo antes del lanzamiento de Cataclysm a finales de año".

'Cataclysm' es la tercera expansión de 'World of Warcraft', el juego multijugador de rol online con más seguidores del mundo. Las dos primeras expansiones, 'The Burning Crusade' y 'Wrath of the Lich King', batieron todos los récords de venta para juegos de PC en el momento de sus respectivos lanzamientos.



Con la próxima expansión, la faz de Azeroth quedará alterada para siempre como consecuencia del regreso del Dragón Aspecto corrupto Alamuerte. Así, los jugadores podrán descubrir ciertas áreas del mundo que antes conocían perfectamente y que ahora han cambiado por completo debido a la gran devastación.

Además, en un esfuerzo por sobrevivir al cataclismo que ha desolado el planeta, dos nuevas razas, los huargen y los goblins, se unirán a la batalla para combatir junto a la Alianza o la Horda. A medida que los jugadores avancen en su camino hacia el nivel 85, irán descubriendo nuevos entornos, adquirirán nuevos niveles de poder y se verán frente a frente con Alamuerte en una batalla final que determinará el destino del mundo.

Tomado de: <http://www.hoytecnologia.com/noticias/Comienzo-beta-World-Warcraft-Cataclysm/184075>

## Windows 8 incluirá reconocimiento facial



**Yury Ramón Castelló Dieguez**

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

Windows 7 ha gustado entre los usuarios y eso está confirmado en las buenas ventas conseguidas por Microsoft. Sin embargo, el sistema operativo se ha quedado restringido al uso en ordenadores y portátiles. No ha convencido para su uso en nuevos equipos emergentes como son los tablets. Esa será una de las cosas que intentará solucionar la nueva versión, junto con unas cuantas innovaciones.

Gracias a unas diapositivas de una presentación interna destinada a los empleados de Microsoft filtradas en Windowsette, han salido a la luz algunos detalles de los planes de Microsoft en cuanto a sistemas operativos y sobre la próxima versión de Windows. Una de las características más llamativas es que la compañía prevé que el sistema funcione en todo tipo de plataformas, como tablets, netbooks y ordenadores de sobremesa.

Asimismo, el nuevo sistema operativo de Microsoft estará enfocado completamente a un uso táctil. Esto continuará directamente el camino iniciado con Windows 7 pero su diseño estará mucho más enfocado a la interacción directa del usuario en la pantalla con sus manos.

Una de las principales innovaciones de Windows 8 será el reconocimiento facial, en lo que podría ser un uso de tecnología directamente importada desde Kinect, el sensor de reconocimiento diseñado para Xbox 360. De esta forma, los usuarios podrán iniciar sesión de forma cómoda con sólo sentarse delante del ordenador.

Otra característica será el uso ubicuo del sistema operativo. Guardando los datos "en la nube", un usuario podría tener exactamente la misma experiencia al sentarse en cualquier ordenador con Windows 8 e iniciar sesión. Todo lo encontraría exactamente igual que lo dejó en otro equipo ubicado en cualquier lugar.

Windows 8 también ofrecerá un botón de encendido y apagado rápido. No obstante, en esta ocasión incluirá la opción de guardar y retener automáticamente archivos, aplicaciones o configuraciones sin la necesidad de rehacer los pasos previos que podrían haberse perdido.

Tomado de: <http://www.20minutos.es/noticia/752036/0/windows-8/reconocimiento/facial/>

## Google prepara su propia red social



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Un 'tweet' del presidente de Digg, Kevin Rose, desató los rumores sobre la posibilidad de que Google trabaje en la creación de su propia red social.

D'Angelo, que trabajó en la red social de Mark Zuckerberg y es el creador del servicio de preguntas y respuestas de 'Quora', aseguró este viernes que 'Google Me' -- todo indica a que éste será el nombre de la supuesta red social en la que trabaja Google -- "es un proyecto real".

El experto hizo esta afirmación para responder a una pregunta en Quora. D'Angelo aseguró, citando "fuentes de confianza", que 'Google Me' "no es un rumor" sino "un proyecto real" en el que "hay un gran número de personas trabajando".

Según D'Angelo, "se dieron cuenta de que 'Buzz' no era suficiente y de que necesitan construir una red social completa". Además, aseguró que "se trata de un proyecto de alta prioridad" dentro de Google.



## Cursos de tratamiento de Imágenes digitales y su currículo nulo



Armando Walter Pérez Ferráz

armando13052@cha.jovenclub.cu

Joven Club Boyeros 5



Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en lo adelante TIC, se han asentado plenamente en una gran parte de los centros estudiantiles del planeta a lo largo de la última década. Sin duda, esto se muestra como un cambio significativo en la dinámica interna de las instituciones en la forma de planificar y desarrollar la docencia, convirtiéndose en uno de los pilares básicos de la sociedad, por lo que es necesario proporcionarle al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad.

Como consecuencia, se concibe, que una práctica educativa desarrollada en ambientes tecnológicos e informáticos generados por las TIC es el camino para todos los tipos de enseñanza en mayor o menor medida, a pesar que este avance no se producirá de manera homogénea en todo el planeta, es inmensa la brecha tecnológica que nos separa del primer mundo, que se ha desarrollado gracias a que es también inmensa las diferencias en el desarrollo económico.

Hoy mientras que muchos centros educativos de países subdesarrollados intentan dar los primeros pasos

dentro de lo que a TIC y su integración se refiere otros aún no disponen ni siquiera de centros educacionales a los cuales integrar la TIC. Mientras esto sucede dentro del primer mundo ya existen un gran número de centros que han integrado las tecnologías de la informática y las comunicaciones plenamente, aunque no de manera masiva y equitativa, allí, es el poder del dinero de una institución el que marca la diferencia dentro de esta integración y su nivel de desarrollo, materializando un reflejo del orden internacional vigente .

A pesar de lo antes expuesto este es el camino y por él se transitará tarde o temprano, por lo que en su momento se tendrá que poner en relación las potencialidades aportadas por las TIC y las posibilidades educativas que el sistema es capaz de aportar.

Los nuevos medios proporcionan grandes oportunidades para la revisión, el pensamiento en profundidad y para la integración, además, le permiten usar distintos soportes (libros, computadora, videos, televisión) en su formación y no de forma aislada, sino combinándolos para lograr un mejor resultado

además de permitir un nivel de interactividad no logrado hasta ahora por ninguno de sus predecesores. El profesor pasa de ser una fuente de información unidireccional a ser un coordinador de experiencias de aprendizaje, un generador de ambientes de aplicación. Pasa de jugar el papel de proveedor del conocimiento a un rol de guía, orientador, asesor, motivador y consultor del aprendizaje. El carácter mediador al del profesor se transforma, ya que debe encargarse de potenciar y proporcionar espacios y comunidades de intercambio y comunicación en los que los estudiantes puedan trabajar y reflexionar sobre situaciones y conocimientos diversos con el fin de construir su propio conocimiento. Todo esto basado principalmente al cambio que adquiere el proceso debido a la capacidad de las TIC, de dar un vuelco dramáticamente la cantidad de fuentes requeridas para el aprendizaje.

Es por lo antes expuesto que sacamos a relucir este tema, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los cursos de edición y tratamiento a imágenes digitales en los Joven Club de Computación y Electrónica, los alum-



nos perciben una vez pasadas las primeras unidades, la necesidad de conocer más sobre fotografía y teoría del color; aunque debemos señalar que desconocen también lo que enmarca este concepto y su nombre, por lo que podemos afirmar que estamos en presencia de lo que se denomina como currículo nulo.

Según Fátima Addine (1995) el currículo es un proyecto educativo integral con carácter de proceso, que expresa las relaciones de interdependencia en un contexto histórico - social, condición que le permite rediseñarse sistemáticamente en función del desarrollo social, progreso de la ciencia y necesidades de los estudiantes. Esto se traduce en la educación de la personalidad del ciudadano que se aspira a formar. El currículo Nulo, es aquel que por encontrarse ausente, ejerce aún así una influencia en la formación del estudiante. Es todo aquello que al no ser seleccionado como contenido o exposiciones válidas, o incluso al ser rechazado, se mantiene latente y ejerce, por su ausencia, una influencia en el proceso de aprendizaje.

Dentro de la formación de un estudiante de los cursos de tratamiento de imágenes digitales, nuestro diseño Meso-Curricular concibe planes de clases sin incluir temas relacionados con la

fotografía ¿Cómo vamos a enseñar a editar imágenes digitales sin conocer el ABC de la fotografía? En la inmensa mayoría de los cursos de tratamiento de imágenes fuera del país, la fotografía y el retoque o edición de las mismas forma parte de un mismo currículo, lo que conlleva evidentemente a la formación de un profesional más preparado en la materia. En el entorno nacional también existen centros, que a diferencia de los nuestro, emplean la misma metodología establecida a nivel mundial, enseñando primero fotografía digital y luego retoque y edición. No hacerlo de esta manera conlleva a violar los principios de asequibilidad y accesibilidad del contenido, llevando al estudiante una propuesta educativa incompleta.

En opinión de este autor se debe perfeccionar el Meso-currículo con propuestas desde las direcciones provinciales de los Joven Club de Computación y Electrónicas, teniendo en cuenta este particular, si realmente queremos convertirnos en centros generadores de conocimientos integrales. Los cursos de tratamiento de imágenes digitales léase, Fotoshop, Fotoexpress, Gimp u otros, deben incluir una unidad destinada al conocimiento de la teoría del color, las reglas básicas fotográficas, su composición y cualquier otro contenido que pueda contribuir al

desarrollo y la formación de habilidad que permitan un mejor uso del editor fotográfico en cuestión. Nuestro estado ha depositado en nosotros la misión de ser la punta de lanza dentro del proceso de informatización de la sociedad cubana y a mi juicio debemos ser consecuentes con esta visión mejorando todo aquello que debe ser perfeccionado. Este es mi sentir, un granito de arena que puede llevarnos a cumplir nuestra misión con más eficiencia.

## Referencias

- 1-"Cuba: hacia una sociedad de la información justa, equitativa y solidaria." (2007). Retrieved 12 Marzo, 2008, from [http://america.cubaminrex.cu/Sociedad\\_Informacion/Cuba\\_SI/Cuba\\_SI.htm](http://america.cubaminrex.cu/Sociedad_Informacion/Cuba_SI/Cuba_SI.htm).
- 2- Fotonostra. (2008). "Colorimetría." Retrieved 25 Diciembre, 2008, from <http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>.
- 3- Fotonostra. (2008). "Imagen y Desarrollo Web." Retrieved 25 Diciembre, 2008, from <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1527.php>.
- 4- Emagiester.com. (2008). "Teoría y Diseño curricular." Retrieved 11 Julio, 2008, from [http://www.wikilearning.com/monografia/la\\_teor%C3%ADa\\_curricular-diseno\\_curricular/10358-1](http://www.wikilearning.com/monografia/la_teor%C3%ADa_curricular-diseno_curricular/10358-1).
- 5- Kupper, A., Ed. (2005). Historia de la enseñanza de la fotografía, GTI Art





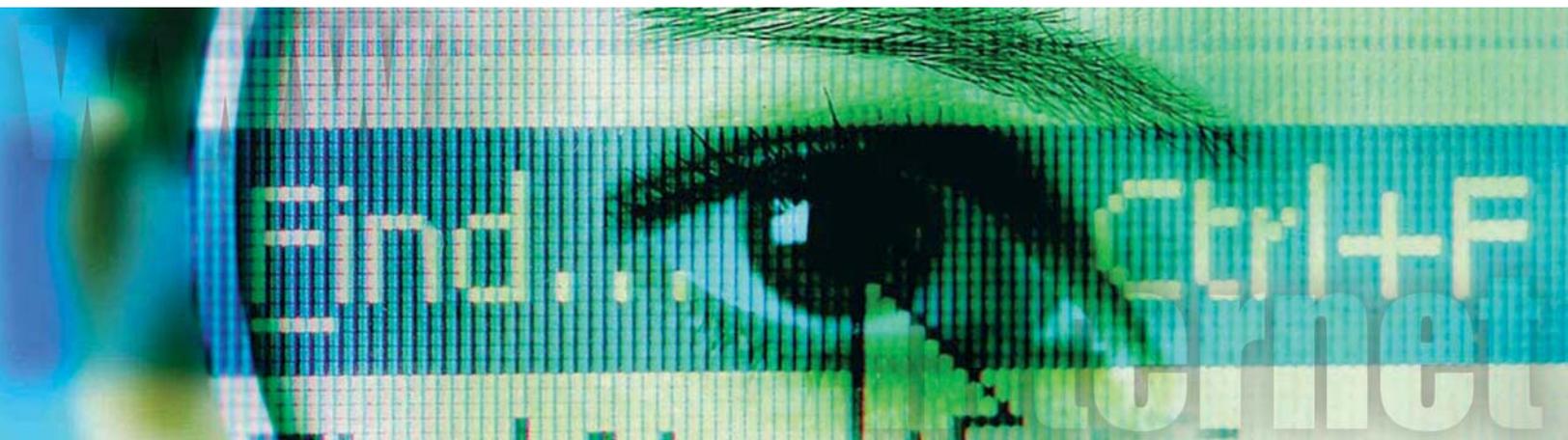
## ¿Constituye internet un nuevo medio de difusión masiva?



Rafael Labrada Díaz

rlabrada@enet.cu

Colaborador Joven Club Las Tunas



El fenómeno conocido como Internet es resultado del avance de los conocimientos que paulatinamente el hombre fue adquiriendo en el campo de la computación, pues en un momento dado, ello permitió pasar informaciones de una computadora a otra.

Inicialmente la transmisión de datos entre máquinas se hacía mediante el empleo de portadores magnetofónicos y tarjetas perforadas, pero luego este procedimiento fue sufriendo transformaciones que lo hacían más efectivos.

A principios de la década del 60, científicos estadounidenses comenzaron a explorar posibles vías que posibilitaran conectar directamente entre sí a computadoras remotas y a sus usuarios.

En la segunda mitad de esa década, el gobierno de Estados Unidos se interesa por el empleo de las computadoras en el campo militar y de la educación. Ello permite la creación de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos, la que funda la red conocida como ARPANET.

Con esa premisa se desarrolla un protocolo para el trabajo en la red, denominado "Transmisión Control Protocol / Internet Protocol, que constituye el "lenguaje" que utilizan las computadoras para conectarse a la red.

En la década del 70, este protocolo pasa a ser el protocolo de red normalizado para ARPANET, que experimenta su plena consolidación a principios de los 80, cuando todas las redes interconectadas emplean dicho protocolo. Surge así la génesis de Internet.

Internet ha significado una revolución en el campo de las comunicaciones en el orbe. La red de redes introduce nuevos modos en las relaciones humanas y esto lo sitúan en el centro de interés de las ciencias de la comunicación, mas existen divergencias entre los estudiosos de esa disciplina en el sentido de que si es o no un nuevo medio de difusión masiva.

"El vocablo medios se aplica a la vía por la cual se envían los mensajes hacia el público. Adoptan en el mundo actual diversas formas de expresión como son: prensa escrita, los periódicos, las revistas y publicaciones pe-

riódicas en general, la radio, la televisión y el cine. (Rodríguez 1981: 15).

En esta definición no se consigna Internet como uno de los medios de difusión masiva. En los últimos tiempos, el tema es motivo de debate entre los teóricos. Hay autores que no lo consideran como tal, mientras otros sostienen el criterio de que se trata de una nueva modalidad empleada en la transmisión de mensajes.

Para Pineda (2003) citada en (García y Alonso 2006:176), aún cuando Internet no consigue situarse todavía como un nuevo medio, está introduciendo formas híbridas de comunicación y nuevos modos de contactos humanos que estimulan las relaciones sociales entre grupos culturales diversos a escala planetaria.

Este mismo criterio lo sustenta Cartier (1992) citado en (García y Alonso 2006: 177 ), cuando expone que no puede considerarse otro medio aparte de los ya existentes, sino que el caso de Internet constituye un modo distinto de comunicación, que ofrece al receptor la posibilidad de emitir mensajes e integrar espacio y tiempo a



escala mundial.

De lo expresado por ambos autores se infiere que hay una aceptación de la idea de que Internet constituye un nuevo modo de comunicación, pero no lo consideran como un medio de difusión masiva. En este análisis es conveniente tener en cuenta que el periódico y las revistas se distinguen por el texto escrito y la fotografía; la radio, por la palabra hablada, la música, el silencio y el sonido; la televisión por la palabra hablada, la música, la imagen y el sonido, mientras que el cine también posee estos mismos recursos.

Internet hace suyos todos esos rasgos y, precisamente, en opinión de Trejo Delabre (2002), citado en (García y Alonso 2006:177), lo que distingue a Internet de otros medios es precisamente su carácter multimedia, o sea, la fusión de recursos de los medios tradicionales: audio, texto y video, en virtud de la digitalización de la información, la amalgama de esa variedad de formatos y recursos; y su carácter abierto, tanto en la variedad de contenidos, como en las alternativas que ofrece para que los usuarios interactúen.

La red de redes tiene la capacidad de condensar las propiedades y características de los medios de difusión masiva tradicionales, para hacer más efectivo el proceso de comunicación entre los hombres con la particularidad de que ese proceso tiene lugar en fracciones de segundos y es capaz de vencer grandes distancias.

Los cibernautas reciben de Internet lo que ningún medio de difusión masiva tradicional es capaz de brindar: a Internet es posible acceder en cualquier lugar que haya una computadora, un módem y una línea telefónica; y para los medios tradicionales esto solo es posible mediante el contacto en escenarios locales; la ubicuidad constante de sus sitios independientemente

del lugar de acceso; las dimensiones de la red de redes, permite la existencia de un elevado número de canales emisores e ilimitadas dimensiones de los contenidos; mezcla atributos de los medios convencionales, propone opciones para la apropiación de los mensajes y exige a los usuarios una atención y un compromiso.

Internet logra una ruptura de la estructura lineal de la comunicación, y da la posibilidad de saltar de un sitio a otro en un recorrido que trasciende la lógica del desplazamiento lineal y territorial de los medios convencionales. Irradia sus contenidos a diversos receptores, ya sean abundantes o limitados.

La radio, el periódico, el cine y la televisión emiten mensajes unidireccionales, proceso en el cual resulta imposible lograr una retroalimentación inmediata, desventaja que queda superada en el caso de Internet, el cual permite una interacción rápida entre el emisor y el receptor.

La red de redes posibilita una diversidad de modalidades de comunicación y esto constituye una de las peculiaridades de Internet que determinan su complejidad y los nuevos modelos comunicativos que tiende a conformar.

De acuerdo con Peña (2002), citado en (García y Alonso 2006:176) esa complejidad se expresa en diversas posibilidades de comunicación: de una persona a muchas, como en el caso de revistas electrónicas y teleconferencias; entre dos individuos, en los correos electrónicos; y entre varios hombres, en las conferencias electrónicas, lista de discusión y chats.

Internet difiere de los demás medios de difusión masiva en que mientras en las industrias culturales tradicionales la propiedad tiende a determinar el tipo de contenidos que se difunden, en la red de redes “prevalece la apertura, (Islas 2000:50), citado en (García y Alonso 2006:177), la horizontalidad

discursiva, la tolerancia, la diferencia, la diversidad, la disidencia y, hasta ahora, la más amplia universalidad temática”.

Sobre el tema García Villa (2003:175) dice que la red es un nuevo medio que se hace día a día y que aún falta mucho por recorrer y hacer, para que se abra entre los periodistas como una opción más al construir el periodismo del siglo veintiuno, que se enfrenta a una etapa cualitativamente nueva.

Esos criterios son aplicables no solo a la labor de la prensa, sino también al quehacer del resto de las personas que utilizan Internet para los más diversos menesteres, como un instrumento jamás antes sospechado en el campo de la comunicación social.

Pese a los criterios divergentes, resulta innegable que Internet asume en forma creadora el sonido, la imagen y el texto que son características de los demás medios, para convertirse en un nuevo medio de difusión masiva capaz de revolucionar a todo el saber humano y de mostrar hasta dónde la ciencia y la tecnología están en condiciones de aportar un caudal infinito de elementos nuevos para elevar la calidad de vida del hombre; todo ello gracias al surgimiento de la computación.

## Referencias

- 1- ENET (2003) Clic Internet. La Habana. Editorial Pablo de la Torriente
- 2- García V. y M. Alonso (2006) Internet: objeto de estudio de la comunicación. La Habana. Editorial Félix Varela
- 3- Instituto de Información Científica y Tecnología (1999) La alfombra mágica. La Habana. Taller Osvaldo Sánchez
- 4- Reyes, L. (2003) Manual de fuentes de información. La Habana. Editorial Pablo de la Torriente.
- 5- Rodríguez, M. (comp.) (2005) Tendencias del periodismo contemporáneo. La Habana. Editorial Pablo de la Torriente.



## Los procesos de gestión del conocimiento organizacional



Yoandra Figueroa Ariste

yoandra08031@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Cristóbal 3

Co-autor: Gilda Ariste Acosta



### Los procesos de gestión del conocimiento organizacionales como facilitadores del logro de pertinencia social en la actividad de los Joven Club de Computación y Electrónica.

El desarrollo acelerado en la industria de la electrónica, informática y las comunicaciones, ha generado la formación de sociedades, que cada vez, son más dependientes del empleo del conocimiento para la satisfacción de sus necesidades; donde el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en el establecimiento de mecanismos de captación, almacenamiento y difusión de la información y el conocimiento, y el desarrollo de procesos de superación continua, cobra una importancia significativa.

Los Joven Club de Computación y Electrónica surgen en el año 1987 ante el desarrollo acelerado que se observaba en el campo de la electrónica y la informática; y la necesidad del país de incorporar las nuevas tecnologías a los procesos socioeconómicos que se desarrollaban, como una alternativa para la elevación de la cultura informática

de la población, con especial interés en la enseñanza de la informática y la electrónica a niños y jóvenes.

En la actualidad son más de 600 las instalaciones que de este tipo existen en el territorio nacional y en todas ellas se desarrollan procesos de enseñanza aprendizaje de la informática y la electrónica; y prestan servicios que no siempre satisfacen las necesidades de la población donde se encuentran ubicados; siendo una causa de ello la insuficiente preparación del capital intelectual de la organización para llevar adelante estos procesos y la no realización de diagnósticos adecuados de las necesidades de conocimientos en la localidad; observándose una insuficiente preparación de la institución para asumir los retos futuros y la necesidad de insertarse a la sociedad con ventajas competitivas. Se considera importante el estudio y sistematización de procesos de gestión del conocimiento que puedan conducir a los Joven Club hacia una organización inteligente a partir del incremento del aprendizaje organizacional y la aplicación de lo aprendido en la mejora y creación de nuevos servicios, adecuados a las necesidades del pueblo en la que se

encuentran situadas las instalaciones.

La Gestión del Conocimiento entendida como el grupo de acciones que desarrolla un estado, organización, área organizativa o persona para capturar, validar, almacenar y distribuir la información y el conocimiento para ser utilizado en la generación de productos o servicios como "productos del conocimiento", es un proceso que tiene un enfoque social, pues atendiendo a la organización, sus características, políticas, ideología, ética y valores morales, será la metodología o estrategia a seguir para la implantación de un sistema o proceso.

El presente ensayo tiene como objetivo mostrar cómo el desarrollo de la Gestión del Conocimiento, como proceso social sobre el cual influye la política, ética, moral, ideología y el contexto en que se desarrolla la organización, tiene una marcada influencia en el logro de pertinencia de los servicios formativos que desarrollan los Joven Club de Computación y Electrónica. Puntualiza en la necesidad de una metodología ajustada a las condiciones de los Joven Club en el contexto social donde se desarrolla, en el que



la formación del capital intelectual de la organización adquiere gran relevancia para dar respuesta a la demanda social, que en plano de la informatización de la sociedad se presentan en el país.

## Enfoque Social de la Ciencia

La ciencia como concepto, tradicionalmente definida con oposición a la técnica a partir de las funciones que realizan, está estrechamente vinculada con los procesos de adquisición de nuevos conocimientos, la búsqueda de la verdad, proporcionando objetividad y rigor a los productos del conocimiento.

A la ciencia se le atribuye el “saber” y a la técnica el “hacer”, evolucionando constantemente, de paradigma en paradigma.

Actualmente con la aparición de la tecnología definida como “... un proceso social, una práctica que integra factores psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales; siempre influidos por valores e intereses.” Núñez Jover (2002), se pierden los límites entre ciencia y tecnología.

En dependencia de su enfoque, el conocimiento conceptualizado de diferentes formas responde a condicionamientos históricos, políticos, culturales y morales distintos.

Según N. Jover, el conocimiento tiene un carácter transitorio siendo un producto de la historia, la sociedad, la cultura, influido tanto por sus valores como por sus prioridades.

## Concepto de conocimiento

Para esta investigación nos adherimos a la definición de conocimiento que aparece en el Diccionario Filosófico de Rosental y Ludin (1973) que acorde al materialismo dialéctico considera al conocimiento como “... el proceso en virtud del cual la realidad se refleja y reproduce en el pensamiento humano; dicho proceso está condicionado por las leyes del devenir social y se halla

indisolublemente unido a la actividad práctica” lo cual se ha encontrado reiterado en las ideas expresadas por distintos investigadores y que muestra el vínculo estrecho que se establece entre conocimiento y sociedad. (Pérez Rodríguez, 2006; Canals, 2003; Núñez, 2005; Rivero, 2004; Nonaka, 1995).

El conocimiento tiene un carácter individual y social (personal, grupal y organizacional), ya que cada persona interpreta la información que percibe sobre la base de su experiencia pasada, influida por los grupos a los que perteneció y pertenece. También intervienen los patrones de aceptación que forman la cultura de su organización y los valores sociales en los que ha transcurrido su vida. Esto establece que el conocimiento existe, tanto en el plano del hombre como de los grupos y la organización y que estos se encuentran determinados por su historia y experiencia social concreta. (Núñez, 2004, 2005).

## La gestión del conocimiento

Un estudio realizado por los investigadores Paul Quintas, Paul Lefrere y Geoff Jones; presentado en el artículo "Knowledge Management: a Strategic Agenda" (Citado por Quintas, 1997), revela que al hacer una búsqueda en más de 100 sitios de Internet que mencionaban aspectos de la gerencia del conocimiento, se encontró una gama de intereses, perspectivas y asuntos relacionados, entre los que figuran:

- El conocimiento como capital económico u organizacional.
- Enfoques de ingeniería que pretenden mejorar el uso de la información en apoyo de los procesos de manufactura.
- Aspectos de computación y medios de conocimiento.
- Estudios organizacionales desde el punto de vista antropológico, de Biología Evolutiva, Sociología, etc.
- Epistemología, aprendizaje, Psicol-

gía del Conocimiento.

- Aspectos de definición y clasificación desde el punto de vista de Inteligencia Artificial, Ciencia de la Información, Lingüística, Filosofía.
- Sitios sobre recursos humanos que mencionan categorías de trabajo como Director de Capital Intelectual, Director de Capital de Conocimiento, así como otros trabajos tradicionales tales como Director de Información, Bibliotecario de Investigación y Desarrollo.

Se debe señalar que es considerado por muchos que al aplicar la gestión del conocimiento lo que se realiza es la gestión del entorno y las condiciones, o sea, todo lo que hace posible y fomenta que el conocimiento se cree y se transmita de generación en generación, ya que este radica en la mente de las personas y no se puede gestionar.

Entre las definiciones revisadas es de interés destacar la de Wigg (citado por Artiles Visval, 2005) quien plantea "La gestión de conocimiento hace énfasis en facilitar y gestionar actividades relacionadas con el conocimiento tales como la creación, captura, transformación y uso. Su función es planificar, implementar, operar y gestionar todas las actividades relacionadas con el conocimiento y los programas requeridos para la gestión efectiva del capital intelectual". Aquí se define que está dirigida a “facilitar y gestionar” y considera su función como “planificar, implementar, operar y gestionar” lo cual guarda semejanza con las actividades propias de la administración. También plantea como actividades relacionadas con el conocimiento la “creación, captura, transformación y uso”.

En el ámbito nacional resulta de interés la definición de Estrada y Febles (2002) quienes consideran que es un “proceso donde se añade valor a los conocimientos existentes y se generan nuevos conocimientos científicos, un nuevo mercado y nuevos servicios”;



destacando en este caso que la gestión del conocimiento es vista como un “proceso” vinculado con un cliente final, que por supuesto vive en un entorno social que determina sus necesidades de conocimiento, manifestado en necesidades de productos o servicios.

## La gestión del conocimiento necesario en la organización

Los procesos de gestión del conocimiento en las organizaciones tienen en su base tres elementos fundamentales: el capital humano con que cuenta la institución, las tecnologías de la información y las comunicaciones; y la información propiamente dicha.

Una organización en la actualidad tendrá ventajas competitivas en la medida que sea capaz de desarrollar el aprendizaje organizacional, que no es más que un desarrollo del proceso de gestión del conocimiento que permita la superación constante de su capital intelectual, estableciendo mecanismos de búsqueda, captura, almacenamiento y distribución de la información; y su conversión en conocimiento útil para desarrollar procesos que respondan a determinados problemas sociales.

Los dos problemas que posee la gestión del conocimiento en la etapa actual son: querer exportar los modelos y metodologías que han sido elaborados para contextos sociales diferentes a los que se deben aplicar y la existencia de organizaciones que no contemplan la actividad de gestión del conocimiento como una actividad básica para su desarrollo.

Los JCCE (Joven Club de Computación y Electrónica) a pesar de contar con un capital intelectual con un nivel de preparación entre medio y alto, manifestada fundamentalmente en la presencia de 840 graduados de 12 grado, 1079, técnicos medio, 1647 profesionales, de ellos 646 master en ciencias y un doctor en ciencias formando

parte del total de la plantilla de instructores, no tiene una proyección estratégica que permita la gestión eficiente del conocimiento en la institución.

Para Piloto Farrucha (2008) los resultados diarios en cualquier organización son frutos del conocimiento individual y del organizativo, gestione o no de manera formal y sistemática, pero mucho más eficaces serían si se gestionaran como parte de un sistema que los guiara.

La aplicación de la gestión del conocimiento requiere de la gestión de la información en la organización y del uso de las tecnologías de la información y el conocimiento, tanto como del mejor manejo del componente humano (Salazar, 2003; Zaldívar, 2006).

Lo anteriormente expuesto sugiere que todas las organizaciones en una u otra medida deben y pueden realizar procesos de Gestión del Conocimiento.

La estrategia más general de la gestión del conocimiento consiste en transformar los conocimientos personales y grupales en conocimiento organizacional. También se deben tener en cuenta los conocimientos altamente especializados de personas del entorno de la organización para tratar de incorporarlos al conocimiento organizacional lo cual debe estar incluido en las estrategias. Todo ello determina la tendencia actual a tratar de gestionar estratégicamente el conocimiento.

Se pueden apreciar dos tendencias para la implantación de sistemas de Gestión del conocimiento, la primera que pone las posibilidades tecnológicas sobre el factor humano y la otra que se centra en aspectos esencialmente humanos. Para mí resulta importante tratar de encontrar un punto medio entre aplicación de la tecnología y participación del capital intelectual de la institución en el desarrollo

de procesos de gestión del conocimiento con el objetivo de aumentar el aprendizaje organizacional.

Estrategia para la solución de la problemática planteada.

Después del análisis realizado me queda claro que la principal problemática que poseen los Joven Club de Computación y Electrónica en la actividad de gestión del conocimiento es no contar con una estrategia, sin embargo, aún cuando lo ideal debe ser implantar un Sistema de Gestión del Conocimiento que abarque todas las áreas de la organización, no considero que sea posible en las condiciones actuales.

Luego de realizado un diagnóstico sobre las condiciones internas y externas de la entidad, pienso, que en estos momentos, es factible implantar un proceso de gestión del conocimiento sobre el Entorno Virtual de Aprendizaje mediante la elaboración de una metodología que contemple los tres indicadores que conforman la gestión del conocimiento: la información, las tecnologías de la información y los recursos humanos.

Para identificar los nexos entre el Proceso de Gestión del Conocimiento en Espacios Virtuales de Aprendizaje en los Joven Club de Computación y Electrónica y la sociedad solo tenemos que remitirnos a aspectos relativos a la necesidad social que genera la necesidad de implantar el sistema y los resultados que se esperan obtener.

Necesidad social: La población cubana necesita ser formada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, misión y objeto social de los Joven Club de Computación y Electrónica, en consonancia con los avances que en esta área se observan a nivel internacional y la necesidad de introducir esos avances para lograr eficiencia en los procesos productivos y de servicios que se desarrollan en el país.



Sin embargo, los procesos formativos que efectúan los Joven Club de Computación y Electrónica no siempre son pertinentes, por factores que tienen que ver con la no realización de un correcto diagnóstico en cuanto a las necesidades de formación de las comunidades donde se encuentran enclavadas las instalaciones, pues más de la mitad de los profesores no tienen formación pedagógica, investigativa y por lo tanto carecen de competencias para su mejor desempeño en el puesto de trabajo y la no utilización adecuada de las tecnologías instaladas.

Con la aplicación de un proceso de gestión del conocimiento sobre entornos virtuales de aprendizaje en los Joven Club de Computación y Electrónica se espera crear un entorno formativo donde se impartan y compartan los conocimientos necesarios para la formación de competencias para el puesto de trabajo de los instructores de los Joven Club para la docencia y la investigación, con la correspondiente actualización constante de sus conocimientos y que provea a la organización de un entorno que permita encausar la investigación y la generalización de las mejores prácticas.

Los instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica tienen en común en su cultura incorporada la necesidad de aprender mediante el uso de Internet y la intranet y habilidades en la búsqueda de información y comunicación on line, lo que considero

debe favorecer el uso del entorno virtual de aprendizaje para el crecimiento del conocimiento organizacional.

Con el direccionamiento de los procesos investigativos se busca pertinencia en la investigación que se realice, y la comunicación y transmisión de los resultados a la comunidad intelectual para su posterior utilización.

**Impacto social:** La población cubana podrá contar con un servicio formativo ajustado a sus características y por lo tanto eficiente y eficaz que se pueda desarrollar según sus necesidades, en la medida que el capital intelectual de la organización tenga desarrollada las competencias necesarias para llevarlo adelante; que incluya el diagnóstico y lo ajuste a las características de las comunidades en que se encuentran las instalaciones.

Otro impacto no menos importante está en la posibilidad de que la población, que tiene las condiciones para ello (conectividad), por el puesto de trabajo que ocupan o condiciones de conectividad en su hogar, pueda acceder a una formación en cuanto al uso de las nuevas Tecnologías de la Información y el Conocimiento mediante el uso del propio entorno virtual de aprendizaje, con la oportunidad de intercambiar con especialistas en la materia sobre problemáticas que puedan presentarse en esta área.

La Gestión del Conocimiento tiene un

carácter eminentemente social y se circunscribe en el marco de una organización determinada, incluso pudiendo ser contextualizada en determinados procesos básicos de la organización.

Los Joven Club de Computación y Electrónica necesitan gestionar la información y el conocimiento existente en la entidad y en el exterior, lo que incluye la gestión de las necesidades formativas para cumplir con su misión.

La organización Joven Club de Computación y Electrónica para cumplir con su objeto social necesita de un personal altamente calificado, que posea las competencias necesarias para un desempeño eficaz y eficiente en su puesto de trabajo de manera individual, y colectivamente ser una organización que aprende y que es capaz de aplicar lo aprendido en el cumplimiento de su misión a mediano y largo plazo.

## Referencias

- 1- Núñez Jover, J. (2002) La ciencia y la tecnología como procesos sociales. Lo que la educación científica no debería olvidar. En soporte digital.
- 2- Rosental, M. Y Iudin, P. (1973). Diccionario Filosófico. Editora Política. La Habana. 1973
- 3- Estrada Sentí, V. Y Febles Rodríguez, J. P. (2002). Gestión del conocimiento en la Educación Superior. En: Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación Superior. [monografía en CD-ROM] Editorial Feijoo Villa Clara. 2002
- 4- Orozco, E. y Colectivo de autores (2008) Inteligencia Empresarial. Consultoría Biomundi. IDICT.

**Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón**

**PRISIONEROS INJUSTAMENTE  
EN LOS ESTADOS UNIDOS**



## El cálculo del somatotipo mediante un sistema automatizado



Francisco Ramírez Santiesteban

francisco19023@hab.jovenclub.cu

Joven Club Artemisa 2

Co-autor: Glaydeé Carrillo Castro

# DEPOHABANA

Datos

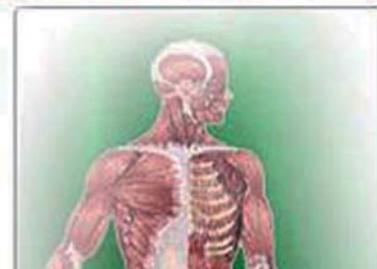
Reportes

Back up

Herramientas



Una ayuda general y detallada del software, manual para el aprendizaje de las mediciones y otros temas estarán a su disposición en esta sección.



Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) están transformando la sociedad en su conjunto, de tal manera que hoy se habla de una sociedad de la información y el conocimiento. Esta nueva sociedad se caracteriza por un predominio de la gestión de la información, un cambio en las relaciones laborales, económicas, culturales y sociales, pero sobre todo un cambio en la forma de pensar de los individuos.

Hablar de informática es hablar de los cambios de las nuevas posibilidades de desarrollo individual y de aprendizaje con la ayuda de la computadora. Diariamente se generaliza la utilización de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a nuestros profesionales al ritmo que marca la sociedad.

En la actualidad, con el gran auge de la revolución científica técnica, es casi imposible imaginar cualquier actividad sin la presencia de medios informáticos, no quedando exento de ello el deporte. En el mundo deportivo son varios los estudios realizados con relación al desarrollo físico del hombre y a la descripción de diferentes aspectos

biológicos, entre ellos la constitución física que deben o no tener los atletas de alto rendimiento. Sin embargo, no se ha presentado un modelo nítido y universal que defina las características biológicas óptimas, tanto cuantitativas como cualitativas para un evento deportivo determinado. El estudio del desarrollo físico, individual y colectivo, se realiza por medio del cálculo de diferentes índices antropométricos como son la estatura, el peso corporal, la circunferencia del tórax, el peso específico del cuerpo, su tejido adiposo, muscular y óseo.

Según Alexander, P (1,3) el perfil morfológico incluye las dimensiones corporales: composición corporal y somatotipo, el que se obtiene a partir de algunos métodos directos e indirectos, entre estos últimos se destacan la antropometría, que estudia los componentes en fracciones del peso corporal.

El conocimiento del perfil morfológico brinda la posibilidad de determinar el nivel de desarrollo físico del examinado. Al analizar a las personas que practican deportes, estas dimensiones sirven de criterio de medida para cono-

cer las condiciones físicas y poder actuar en consecuencia, a través de la combinación de diferentes métodos y procedimientos del entrenamiento deportivo.

No cabe duda, que muchas de las investigaciones realizadas en la rama de la Biomedicina Deportiva, Cineantropometría o simplemente desarrollo físico; aún con su indudable riqueza teórica, han necesitado de herramientas científicas para ganar en rigor y objetividad, a la par del desarrollo logrado por otras ramas del saber humano, donde la existencia de software propicia la manipulación coherente de mayor cantidad de información en el menor tiempo posible y con menos recursos humanos.

El estudio del desarrollo físico en el ámbito deportivo está muy vinculado a la cuestión de la aptitud y selección de atletas para determinados deportes. Una gran parte de las investigaciones cineantropométricas se dirigen a deportistas escolares, pero el constante aumento de las exigencias en el deporte de Alto Rendimiento y cada vez más anticipado alcance de los máximos resultados deportivos, obligan a



un temprano reconocimiento de la reserva deportiva y a establecer normas de selección. Lógicamente la selección ha de entenderse como un proceso en varias etapas sobre la base de la evaluación científica de la aptitud. Es generalizado organizar grupos de entrenamiento a partir de la edad cronológica, que oculta el desarrollo morfológico y funcional del individuo. Lo cual debe ser conocido por entrenadores y directivos como los encargados de organizar la selección de atletas, si consideramos que esta selección equivale a determinar cuáles atletas se incluirán en subsecuentes etapas por presentar más probabilidades de alcanzar los más altos rendimientos deportivos. Se han realizado numerosos estudios sobre la relación existente entre desarrollo físico, constitución corporal y la capacidad del rendimiento deportivo, que ha incluido estudio morfológico, componentes de la composición corporal, del somatotipo y estudios transversales y longitudinales del desarrollo físico en atletas. En el deporte, los tres métodos más utilizados para el control de la composición corporal son: el pesaje hidrostático, la bio-impedancia y la antropometría. El método antropométrico, al ser el más económico, es el más usado.

Existen antecedentes de caracterización morfológica de atletas cubanos en diferentes disciplinas, tal y como lo reflejan los trabajos de Rodríguez y Sánchez; Alexander, Siret y Pancorbo; Pedré; Núñez; etc. Para ello se han utilizados, por más de 30 años, sistemas automatizados como Clipper 87, Dbase III, Foxpro, Micromed. En ellos a partir de ecuaciones planteadas por diversos autores se determinan los componentes de la composición corporal y somatotipo; de acuerdo a edad, sexo, y grado de entrenabilidad. Recordemos a Parizkova y Buskova, Durnin y Rahaman, Lohman, Slaugther, Yuhasz y Deborah Kerr. A partir de las primeras formas de cal-

cular el Somatotipo (tablas y fórmulas) empleando la computación, el profesor Antonio Luis Alba Berdeal, del Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo", se dio a la tarea de elaborar un programa que calculara una serie de parámetros antropométricos y funcionales, entre los cuales se incluye el Somatotipo, que en la actualidad se conoce por Micromed.bas, el cual está diseñado en lenguaje Basic y es de gran utilidad en la docencia e investigación.

DEPOHABANA es un sistema automatizado para el cálculo del somatotipo de los atletas de la provincia La Habana, recoge los datos personales de cada atleta y las mediciones realizadas por los técnicos en el departamento de desarrollo físico del Centro Provincial de Medicina Deportiva de la provincia, después de recogida dicha información se le aplica diferentes cálculos como son el por ciento de grasa, Endomorfia, Mesomorfia, Ectomorfia, para ambos sexos. Estas pruebas antropométricas son exámenes muy importantes debido a su factibilidad, así como a la información que brinda sirviendo como base para determinar estudios sobre el desarrollo físico, como son la clasificación del tipo de cuerpo (somatotipo) y cantidades de tejidos corporales grasas, músculos y huesos (composición corporal).

### El sistema automatizado está dirigido:

Al personal técnico, médicos deportivos y entrenadores

Objetivo: Calcular de una manera rápida y confiable el somatotipo de los atletas de la Provincia La Habana.

Configuración mínima para la ejecución de la Aplicación

Para ejecutar el sistema automatizado satisfactoriamente en su PC deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Procesador Intel 486 o superior.
- Sistema Operativo Windows 95, 98,

Me o superior. Memoria 32 MB de Ram. Lector de CD.

- Un monitor VGA o de resolución superior soportado por Microsoft Windows.

Software:

- Adobe Reader 5.0 o superior.

### Instalación del Software

Este sistema automatizado DEPOHABANA se encuentra en un CD. El mismo se presenta automáticamente al insertar el CD en el lector de disco compacto porque presenta un Auto-Run. Y automáticamente muestra un asistente para instalar el programa, al llegar al final se ve un icono de acceso directo en el escritorio o en el botón de inicio (todos los programas), aparece un acceso directo, y el software esta listo para ser usado.

### La interfaz de trabajo:

Para la elaboración del sistema automatizado se tuvo en cuenta las especificaciones computacionales del departamento de desarrollo físico del Centro Provincial de Medicina Deportiva, por lo que fue creado mediante la aplicación Microsoft Visual Studio 2005.net C# (Sharp).

Para la realización de la interfaz gráfica se utilizó Adobe Photoshop 9.0, herramienta de diseño profesional en el tratamiento de ambientes gráficos que van desde diseño de sitios Web, multimedia, fotografías, etc. que nos ofrece una serie de opciones para realizar o retocar gráficos. Además de proporcionar un entorno de trabajo coherente con otras aplicaciones.

### Partes en que se divide el sistema automatizado:

El sistema automatizado en su ventana inicial cuenta con un ambiente agradable y un nivel de ayuda para el operario, técnico, médico deportivo y entrenadores.

En el menú principal aparecen los botones que posibilitan acceder a las



diferentes opciones:

**Menú Datos:** Este tienes tres opciones, el primero es la tabla de datos personales y permite la entrada de los datos personales de los atletas, llenando los cuadros de textos según el orden de preferencia, también se puede desplazar por la barra de navegación para la entrada de nuevos registros, modificarlos o eliminarlos.

La segunda opción es tabla de mediciones que permite la entrada de las medidas de los atletas de un equipo deportivo. Automáticamente se rellenan los cuadros de texto: nombre, apellidos, edad, categoría, deporte y disciplina. Ya entrados en su formulario inicial, el operario va a recoger las mediciones aplicadas al deportista por el técnico de antropometría de una forma organizada, solamente se podrán entrar datos numéricos y fechas, desplazándose por la barra de navegación para la entrada de los nuevos registros, cuando se termina de colocar el último resultado este queda almacenado en la base de datos.

La tercera opción es la tabla de colaterales esta ventana permite la entrada de los datos principales del sistema. Estos datos solamente lo pueden llenar el operador de la computadora orientado por el Biólogo responsable de la actividad y son datos fundamentales para el buen funcionamiento del programa tales como:

- La entrada de la categoría deportiva.
- Los deportes.
- Las disciplinas por cada deporte.
- Las referencias: Tablas que permite comparar si el deportista tiene un buen somatotipo para su deporte y si se aproxima a deportistas de alto rendimiento.
- Las etapas competitivas.

Cada ventana de estas opciones cuenta con barra de navegación para la entrada de los datos, modificarlos, o eliminarlos de la base de datos.

**Menú reporte:** Este menú tiene tres opciones, misceláneas del deporte (otros indicadores), reporte del somatotipo y reporte del por ciento de grasa.

En la ventana activa nos permite seleccionar por dónde vas a filtrar la información: si es por nombre, apellidos, edad, categoría, deporte, disciplina, sexo, para después mostrarnos todos los indicadores con los cálculos aplicados según lo seleccionado. El reporte muestra una barra de herramienta con diferentes botones que permite configurar la página, guardar el reporte, imprimir, nos brinda una vista preliminar y permite importar el reporte para Microsoft Excel o Adobe Reader.

**Menú Backup:** En él aparecen dos opciones para respaldar la base de datos de una forma automática y de una forma manual, si selecciona de forma automática, se almacenará en la base de datos del disco duro de la PC automáticamente toda la información recogida o modificada; la segunda opción le permite seleccionar el lugar donde usted quiere guardar el backup, o sea, en discos extraíbles o en una partición del disco duro. También nos brinda información de la última fecha de actualización o modificación de los datos.

**Menú herramientas:** Ventana que nos permite utilizar las diferentes herramientas como es un navegador Web para buscar información en Internet si la computadora esta conectada a la red y otras herramientas de animación para los menús y mensajes mostrados a los usuarios.

**Menú ayuda:** La ayuda del programa se encuentra en todas las ventanas para facilitar el trabajo de los usuarios en caso de que tengan alguna dificultad en realizar una aplicación. Además esta ventana cuenta con un manual de Cineantropometría en formato PDF para consultar cómo se realizan las

mediciones antropométricas en los atletas.

Debido a las potencialidades que tienen las TIC, consideramos que el sistema automatizado DEPOHABANA es una herramienta de trabajo capaz de contribuir decisivamente al cálculo del somatotipo de los atletas de la provincia La Habana porque el mismo:

- Reduce el tiempo de obtención de los resultados.
- Facilita el trabajo de biólogos, médicos deportivos y entrenadores.
- Aumenta la confiabilidad y precisión de los cálculos.
- Los resultados que se obtengan aportarán criterios para enriquecer las normativas de selección y especialización en diferentes áreas.
- Ahorrará al país más de 1200 CUC por deportista en su preparación, si es seleccionado adecuadamente.

## Referencias

- 1- Alexander, P. (1995). Aptitud Física, Características Morfológicas y Composición Corporal. Pruebas Estandarizadas en Venezuela. De 7,5 a 18,4 años. Ediciones DEPOACTION. Caracas, Venezuela.
- 2- Alexander, P.A. (1999). Manual del Evaluador. Ediciones DEPOACTION. Caracas, Venezuela.
- 3- César A. Labañino Rizzo y Mario Del Toro Rodríguez (2002). Multimedia para la Educación. Ed. Pueblo y Educación, Primera reimpresión, Ciudad de La Habana, p.19.
- 4- Espinosa, R. M. (1998) Estudio antropométrico de los voleibolistas masculinos cubanos de Alto Rendimiento.(TTR).La Habana. IMD..
- 5- Jordán, J. et al.(1977) Investigación Nacional sobre Crecimiento y Desarrollo. II Técnica de Mediciones y Controles de Calidad. Rev. Cub. de .Pediatria. Cuba 49:513.
- 6- Pedré, D. (2002). Correspondencia entre indicadores cineantropométricos y resultados competitivos en el atletismo pioneril. (TTR). La Habana. IMD.



## Licencias de software múltiples y variadas

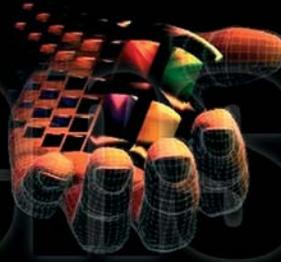
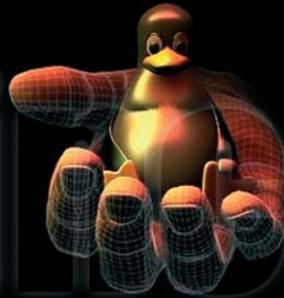


Yolagny Díaz Bermúdez

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

### FREWARE



### COPYRIGHT



El desarrollo tecnológico fundamentalmente en el área de la informática y las comunicaciones ha llegado para quedarse en nuestras vidas y con él una tormenta de términos propios de esta ciencia, que se debe llegar a dominar en la misma medida en que vayan haciendo falta. Son múltiples los ejemplos que se podrían citar, pero en este caso nos referiremos específicamente a las Licencias de software, teniendo como precedente, sin ir más lejos, que la sección El Laboratorio de esta revista (Tino) tiene como requisito que los software a analizar sean GNU, libre o freeware, lo que conlleva como primer punto de análisis el tipo de licencia que tiene el mismo y aquí es donde comienzan las inquietudes: ¿cuáles son los tipos de licencias que abarcan estas especificaciones? o ¿todo software que puedo descargar desde Internet cumple con estas especificaciones?

Antes de entrar en las respuestas de las interrogantes mencionadas se tratarán algunos conceptos claves:

### ¿En qué consiste la licencia del software?

La licencia de software es un contrato,

donde se especifican todas las normas y cláusulas que rigen el uso de un determinado programa, principalmente se estipulan los alcances de uso, instalación, reproducción y copia de estos productos. Estos contratos pueden establecer entre otras cosas: la cesión de determinados derechos del propietario al usuario final sobre una o varias copias del programa informático, los límites en la responsabilidad por fallos, el plazo de cesión de los derechos, el ámbito geográfico de validez del contrato e incluso pueden establecer determinados compromisos del usuario final hacia el propietario, tales como la no cesión del programa a terceros o la no reinstalación del programa en equipos distintos al que se instaló originalmente.

### Tipos de software según su licencia. Términos más comunes.

Si bien cada programa viene acompañado de una licencia de uso particular, existen diversos aspectos en común entre las licencias que hacen posible su clasificación. De acuerdo a ello, es común encontrar términos tales como software shareware, freeware, de dominio público, o de demostración, entre otros. A estos nombres hay que

agregar software libre y software propietario, términos muy utilizados en medios informáticos, incluso, es posible escuchar el vocablo de software semi-libre.

### Software propietario.

En términos generales, el software propietario es un software cerrado, donde el dueño del mismo controla su desarrollo y no divulga sus especificaciones. Es el producido principalmente por las grandes empresas, tales como Microsoft y muchas otras.

Antes de poder utilizar este tipo de software se debe pagar por él. Cuando se adquiere una licencia de uso de software propietario, normalmente se tiene derecho a utilizarlo en un solo computador y a realizar una copia de respaldo. En este caso la redistribución o copia para otros propósitos no es permitida.

### Software shareware o de evaluación.

Este es un tipo particular de software propietario, sin embargo por la diferencia en su forma de distribución y por los efectos que su uso ocasiona, puede considerarse como una clase aparte. El software shareware se caracteri-



za porque es de libre distribución o copia, de tal forma que se puede utilizar, contando con el permiso del autor, durante un tiempo limitado, después de esto se debe pagar para continuar su uso, aunque la obligación es únicamente de tipo moral ya que los autores entregan los programas confiando en la honestidad de los usuarios. Este tipo de software es distribuido por autores individuales y pequeñas empresas que quieren dar a conocer sus productos. Muchas veces por ignorancia los programas de esta clase se utilizan ilegalmente. A menudo el software shareware es denominado como software de evaluación.

### Software de demostración.

No se debe confundir el software shareware con el software de demostración, los cuales son programas que de entrada no son 100% funcionales o dejan de trabajar al cabo de cierto tiempo. El software de demostración o como se acostumbra a decir "software demo", es similar al software shareware por la forma en que se distribuye pero en esencia es sólo software propietario limitado que se distribuye con fines netamente comerciales.

### Software libre.

El software libre es aquel disponible para cualquiera que desee utilizarlo, copiarlo y distribuirlo, ya sea en su forma original o con modificaciones. La posibilidad de modificaciones implica que el código fuente está disponible. Si un programa es libre, puede ser potencialmente incluido en un sistema operativo también libre. Es importante no confundir software libre con software gratis, porque la libertad asociada al software libre es de copiar, modificar y redistribuir, no significa gratuidad.

### Software de dominio público.

El software de dominio público (public domain software), es software libre que tiene como particularidad la ausencia de Copyright, es decir, es software libre sin derechos de autor. En este caso

los autores renuncian a todos los derechos que les puedan corresponder.

### Software semi-libre.

El software semi-libre es software que posee las libertades del software libre pero solo se puede usar para fines sin ánimo de lucro.

### Software freeware.

El software freeware es aquel que se puede usar, copiar y distribuir libremente pero que no incluye archivos fuentes. Este se asemeja más al software libre que al software propietario, porque no se debe pagar para adquirirlo o utilizarlo.

La disponibilidad del código fuente no es exclusiva del software libre, por lo cual no se debe asociar el software que dispone de archivos fuentes con el software libre, tampoco se debe utilizar el término software freeware para hacer referencia al software libre.

Otros términos relacionados con el software libre:

- Copyleft.

Las licencias que acompañan al software libre hacen uso de la legislación de copyright para impedir la utilización no autorizada, pero estas licencias definen clara y explícitamente las condiciones bajo las cuales pueden realizarse copias, modificaciones y redistribuciones, con el fin de garantizar las libertades de modificar y redistribuir el software registrado. A esta versión de copyright, se le da el nombre de copyleft.

- GPL.

La Licencia Pública General (GNU) (General Public License GPL) es la licencia que acompaña los paquetes distribuidos por el Proyecto GNU, más una gran variedad de software que incluye el núcleo del sistema operativo Linux. La formulación de GPL es tal que en vez de limitar la distribución del software que protege, llega hasta impedir que este software sea integrado

en software propietario. La GPL se basa en la legislación internacional de copyright, lo que debe garantizar cobertura legal para el software licenciado con GPL.

- Debian.

La licencia Debian es parte del contrato realizado entre Debian y la comunidad de usuarios de software libre, y se denomina Debian Free Software Guidelines (DFSG). En esencia, esta licencia contiene criterios para la distribución que incluyen, además de la exigencia de publicación del código fuente: (a) la redistribución libre; (b) el código fuente debe ser incluido y debe poder ser redistribuido; (c) todo trabajo derivado debe poder ser redistribuido bajo la misma licencia del original; (d) puede haber restricciones en cuanto a la redistribución del código fuente, si el original fue modificado; (e) la licencia no puede discriminar a ninguna persona o grupo de personas, así como tampoco ninguna forma de utilización del software; (f) los derechos otorgados no dependen del sitio en el que el software se encuentra; y (g) la licencia no puede 'contaminar' a otro software.

- Open Source.

Imagen OpenSource.

Esta licencia deriva de Debian.

- BSD.

Imagen BSD.

La licencia BSD cubre las distribuciones de software de Berkeley Software Distribution, además de otros programas. Esta es una licencia considerada permisiva, ya que impone pocas restricciones sobre la forma de uso, alteraciones y redistribución del software. El software puede ser vendido y no hay obligaciones de incluir el código fuente. Esta licencia garantiza el crédito a los autores del software pero no intenta garantizar que las modificaciones futuras permanezcan siendo software libre.



- X.org.

El Consorcio X distribuye X Window System bajo una licencia que lo hace software libre, aunque sin adherirse al copyleft. Existen distribuciones bajo la licencia de la X.org que son software libre, y otras distribuciones que no lo son. Se hallan algunas versiones no libres del sistema de ventanas X11 para estaciones de trabajo y ciertos dispositivos de IBM-PC que son las únicas funciones disponibles, sin otros similares que sean distribuidos como software libre.

- Licencia de software de código abierto.

Se puede crear una obra derivada sin que ésta tenga obligación de protección alguna. Muchas licencias pertenecen a esta clase, entre otras:

- Academic Free License v.1.2.
- Apache Software License v.1.1.
- Artistic License v.2.0
- Attribution Assurance license.
- BSD License.
- MIT License.
- University of Illinois/NCSA Open Source License.
- W3C Software Notice and License.
- Zope Public License v.2.0
- Open LDAP License v.2.7
- Perl License.
- Academic Free License v.3.0
- Python License v.2.1
- PHP License v.3.0
- Q Public License v.1.0
- Common Public License v.1.0.
- Eclipse Public License.
- eCos License v.2.0

- Sleepycat Software Product License.
- Affero License v.1.0
- Affero License v.2.0
- OpenSSL License.
- Mozilla Public License
- Apple Source License v.2.0
- CDDL.
- EUPL.
- Java. (Imagen Java).

- Otras licencias de software permisivas compatibles con GPL.
- X11 / MIT.
- Expat / MIT.
- Copyright ML Estándar de New Jersey.
- General de Cryptix.
- ZLib.
- Biblioteca de Funciones Estándar de iMatix.
- Software del W3C.
- OpenLDAP.
- Pitón.
- Perl.
- Zope.
- Código Abierto de Intel.
- Javascript de Netscape.
- eCos.
- Forum Eiffel.
- Vim.

¿Qué tipo de programas, de acuerdo a su licencia de uso, se pueden descargar libremente de Internet?

El diagrama, tomado de <http://www.informatica.us.es/~ramon/articulos/LicenciasSoftware.pdf>, ilustra gráficamente la respuesta a esta pregunta.

Sobre el tema de las licencias de software se puede continuar hablando relacionando ventajas y desventajas de cada una de ellas, pero sería un trabajo demasiado extenso y quedaría buscarlo, como se mencionaba al inicio, para el momento en que se necesite o se sienta la curiosidad. De forma general podemos concluir que son muchas y variadas las formas de licencias de uso y que se deben tener siempre muy presentes a la hora de interactuar con un software o en la búsqueda del mismo para no incurrir en ilegalidades, o en el mejor de los casos, para no perder el tiempo descargando uno que al final no cumpla con las expectativas.

## Referencias

- 1- [http://es.wikipedia.org/wiki/Licencia\\_de\\_software](http://es.wikipedia.org/wiki/Licencia_de_software)
- 2- <http://www.monografias.com/trabajos55/licencias-de-software/licencias-de-software.shtml>
- 3- <http://www.informatica.us.es/~ramon/articulos/LicenciasSoftware.pdf>
- 4- <http://www.sabiosdelpc.net/off-topic/811-tipos-de-licencias-de-software-y-diferencias-entre-ellas.html>

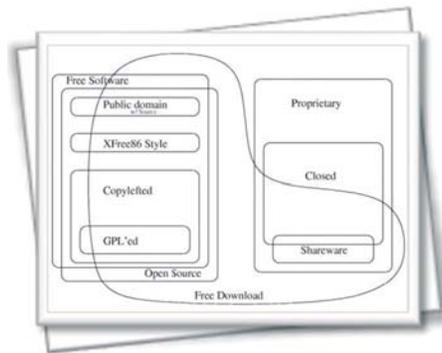


Diagrama de respuesta





## Apuntes para una mejor seguridad



Francisco Carralero Velázquez

franci02015@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 1



El primer virus que atacó a una máquina IBM Serie 360 fue llamado Creeper, creado en 1972 por Robert Thomas Morris. Emitía periódicamente en la pantalla el mensaje: "I'm a creeper... catch me if you can!" (soy una enredadera, agárrenme si pueden). Para eliminar este problema se creó el primer programa antivirus denominado Reaper (segadora).

Robert Tappan Morris creó el primer gusano que existió, el cual hizo estragos en cientos de computadoras de universidades, corporaciones, etc; conectadas a Internet. Este fue liberado el 2 de noviembre de 1988.

El creador del primer antivirus fue Carlos Jiménez, fundador de Anyware y merecedor del premio PC World por su creación.

Cada día es más creciente el número de ataques destinados a violar la seguridad de su PC y la diversidad de formas en las que se realizan. Por lo tanto, el principal responsable de "mantener a salvo" sus archivos es usted, el usuario que lo mismo se conecta a un foro, participa en una conversación en un IRC o revisa diariamente su co-

rreo electrónico y tal vez, si le mencionan Phishing, pensará que le hablan de cualquier otra cosa menos del significado real de esta técnica de estafa. Por lo tanto debe tener en cuenta las consideraciones que expongo a continuación y si puede aportar más en este asunto sería ideal: "dos cabezas piensan mejor que una".

- Uso de passwords o contraseñas.
- Tecnologías de detección y eliminación de programas malignos (Antivirus, Firewalls, Anti-Spywares).
- Consideraciones de software.
- Correos electrónicos.
- Actualizaciones o parches para la seguridad de Windows.

### Uso de passwords o contraseñas:

Sobre este tema desarrollaré un planteamiento muy personal, debido a experiencias que he tenido.

Cuando vaya a utilizar un password para el sistema, su conexión, e-mail o cualquier sitio Web (siempre que se permita), es importante introducir una clave con más de diez caracteres y mezclar en los mismos: números, letras, signos de todo tipo, etc.

Nunca utilice uno que sea fácilmente deducible o que represente un gusto personal por alguien o algo, o determinada frase que esté relacionada con una característica de su personalidad. Es mejor utilizar una contraseña que ni usted mismo la recuerde, que usar otra que puede ser hackeada hasta por el menos imaginado.

Relacionado con esto último, sería recomendable que usted creara o utilizara algún programa que encripte y almacene en una base de datos sus distintos passwords, de manera que sólo pueda acceder usted aplicando una contraseña maestra.

Es importante que no se repita la misma contraseña para distintos tipos de accesos, ya que bien le pueden "adivinar" una y así en cadena la usan para cualquiera de sus "malignos intereses".

### Tecnologías de detección y eliminación de programas malignos (Antivirus, Firewalls, Anti-Spywares):

Lo primero es identificarlos:  
Antivirus: Es un programa cuya función es detectar y eliminar virus informáticos



y otras aplicaciones maliciosas (a veces denominadas malware).

**Firewall:** El cortafuegos (como se le denomina en español), en el caso de su utilización por un usuario simple (se le denomina esta vez: Cortafuegos Personal), se instala como software en una computadora, filtrando las comunicaciones entre éste y el resto de la red y viceversa, con el objetivo de prevenir la invasión a su PC por parte de individuos inescrupulosos.

**Anti-Spyware:** Su nombre lo dice: Combate a los programas espías o spywares, que son aplicaciones que recopilan información sobre una persona u organización sin su conocimiento. La función más común que tienen estos programas es la de buscar datos sobre el usuario y distribuirlos a empresas publicitarias u otras compañías interesadas, pero también se han empleado en círculos legales contra sospechosos de delitos, como en el caso de la piratería de software.

Cada una de esas aplicaciones se pueden encontrar separadas, es decir, usted puede utilizar al mismo tiempo un programa que actúe como firewall, otro que lo haga como antivirus y otro que funcione explícitamente para eliminar spywares. Sin embargo, hay una tendencia en las principales compañías de software, de incorporar distintos módulos que permiten usar estos tipos de programas y otros en una sola aplicación, para ofrecer una completa "suite de seguridad", que en algunos casos, también ayudan a consumir menos recursos de la PC y por lo tanto: "correr" más rápido. Estos programas de "múltiple protección" suelen identificarse con el apodo de "Internet Security". Un ejemplo es el que yo mismo tengo y recomiendo: Kaspersky Internet Security 7.0, del que expondré sus principales características.

Luego de este breve análisis descriptivo sobre esos programas malignos que afectan la totalidad de nuestras PC es lógico alarmarse cuando descubrimos

que producto a un virus parte de la información de nuestro disco duro se ha dañado o nuestra PC no reconoce su sistema operativo. No importa que nuestra PC sea mucho más lenta con el programa antivirus, lo importante es que esté segura, ah otra cosas, de nada vale tener instalado un buen antivirus sí este no está actualizado o apto para el uso.

## Referencias

- 1- Tomado de la Revista Digital Megadictos, escrito por PsyGen.
- 2- Wikipedia » Seguridad informática. [http://es.wikipedia.org/wiki/Seguridad\\_informática](http://es.wikipedia.org/wiki/Seguridad_informática)
- 4- Wikipedia » Malware. <http://es.wikipedia.org/wiki/Malware>
- 5- Kaspersky Labs » Inicio. <http://www.kaspersky.com/>

# Informatización de la sociedad cubana





## La enseñanza del Software Libre en Cuba, retos y perspectivas



Eddy Luis Nápoles Cardoso

eddy06091@hlg.jovenclub.cu

Joven Club Holguín 9



El Software Libre nace como una alternativa a las restricciones que comenzaron a implementar los fabricantes de software a inicio de los años 70 del pasado siglo, impidiendo estos últimos realizar mejoras y modificaciones a dichos sistemas. El abanderado de esta corriente es el estadounidense Richard M. Stallman, quien en 1984 creó la Fundación del Software Libre y que ha ido agrupando a lo largo de estos años en todo el mundo a millones de usuarios, programadores, informáticos, hackers, lo cual ha fortalecido este movimiento popular.

Otro gran impulso lo brinda a inicios de los años 90 del pasado siglo, la aparición del Linux, sistema operativo basado en Unix, ideado por Linus Torvalds y que se ha propagado con gran rapidez, debido sobre todo a la posibilidad de adquirirlo sin el pago de licencias, ni la firma de contratos con los fabricantes. También es conocida su funcionalidad en tecnologías de bajo costo, lo cual resulta una opción para los usuarios más modestos.

En Cuba el Software Libre (Linux) hace su entrada de manera autodidacta y la misma ocurre cuando todavía este

daba sus primeros pasos, se cuentan como los pioneros de su utilización; a las universidades de Oriente y La Habana, respectivamente así como la red nacional de Infomed, siendo esta última la abanderada en el uso de esta plataforma en nuestro país hasta el día de hoy.

En 1999 se crea un proyecto denominado Linux-Cuba, encargado de la divulgación y creación de recursos para la comunidad de usuarios de este sistema, también aglutinó a los interesados con la finalidad de intercambiar criterios, experiencias sobre el novedoso programa; ahora la enseñanza como tal del Linux y con ella la del Software Libre tienen lugar con la llegada del nuevo milenio, etapa en la que también se plantea la necesidad de migración de la plataforma informática nacional hacia el Software Libre, por tanto el aprendizaje y dominio de estos sistemas operativos se hacen imprescindible cada día.

Hoy marchan al frente del proceso de instrucción en esta materia la Universidad de las Ciencias Informáticas, escuela que ha dedicado toda una facultad al aprendizaje de la misma, así

como los Joven Club de Computación, que diseminados a todo lo largo y ancho del país, constituyen la mayor fortaleza, también se ha incorporado como motivo de estudio dentro del programa curricular de la carrera de informática en algunos centros universitarios y tecnológicos, pero esto es solo un apéndice ante la necesidad de conocimientos que urge en materia de Software Libre a toda la sociedad cubana.

La soberanía tecnológica que propugnamos implica la apropiación y dominio de las Nuevas Tecnologías de la informática y las Comunicaciones y dentro de ellas, está el Software Libre, por tanto el reto al que estamos convocados es grandioso.

- El principal desafío radica en la creación de una conciencia sobre la necesidad del cambio, romper esa inercia que siempre se produce ante la aplicación de lo nuevo es vital.

- Hacer extensiva la enseñanza de esta plataforma informática a todos los niveles de la población necesitada del conocimiento y dominio de la misma.

- Capacitación del personal docente necesario para enfrentar el proceso de



enseñanza en cada organismo o sistema educacional.

- Confección de programas de enseñanza acorde con los diferentes sistemas educativos, atendiendo a las características étareas y nivel educacional del estudiantado.

- Ante el proceso de migración que ya avanza en muchos Ministerios, organismos y empresas, se hace necesaria la estandarización de las distribuciones a utilizar, pues aunque se trata de Software Libre, todo no debe ser libre, además esto facilitará el proceso de enseñanza y su posterior aplicación por los egresados.

- Debemos promocionar las ventajas del uso de programas en plataforma libre, propiciando también la distribución de estos a los diferentes usuarios.

- Realización de conferencias, charlas sobre esta temática en escuelas, centros de trabajos, Joven Club, a fin de familiarizar a la población en cuanto al uso del Software Libre.

La enseñanza de esta plataforma, abre grandes perspectivas para nuestro país desde todos los puntos de vistas; primeramente debemos de partir, que el uso de los Sistema Operativos Libres nos posibilita independencia tecnológica, una alternativa que facilitará el desarrollo e invención de nuestros propios productos informáticos, ya que al tener total libertad para usarlo, estudiarlo, mejorarlo y distribuirlos, podemos adaptarlo a las necesidades propias de

cada entidad, entonces de hecho ya estamos ante un objeto – por llamarlo de alguna manera – que no es patrimonio de nadie y está al alcance de todos, pero al mismo tiempo estamos llamados a desarrollar una estrategia de informatización de la sociedad cubana, la cual debe destacar la importancia de las vías para la utilización del Software Libre en el sector empresarial, la administración pública y en el resto de la comunidad.

Hoy nuestro país cuenta con la ya mencionada Universidad de las Ciencias Informáticas, ubicada en Ciudad de La Habana, pero existen también los Institutos Tecnológicos de Informática en la mayoría de las provincias cubanas, dedicados a la enseñanza del Software Libre y que juntos deben contribuir a la formación del personal técnico y docente capacitado para enfrentar tan importante tarea.

Hay que señalar a la red nacional de los Joven Club, la bien llamada “Computadora de la familia cubana”, que desempeña un papel vital en la introducción de cualquier programa informático en la sociedad criolla, ya que es allí donde la gran mayoría de nuestra población tiene el primer contacto con una computadora, ahí coinciden el adolescente, el universitario, el adulto y el adulto mayor, por lo tanto ahora con la inserción del Software Libre en nuestro país, estos centros es-

tán llamados a desarrollar programas de enseñanza acorde a las potencialidades de los usuarios y encaminados a satisfacer las necesidades de toda la comunidad circundante.

Termino este artículo con las palabras de Richard Stallman durante la visita que este realizará a nuestro país en el 2007 y donde el colega Amaury E. del Valle le abordará sobre las posibilidades de una migración cubana al Software Libre, “...Para eso el mayor obstáculo es la inercia social, pero Cuba tiene experiencia en luchar contra fuertes obstáculos. Entonces puede hacerlo...”

## Referencias

1- Del Valle Amaury E; Rodríguez Gavilán, Agnerys. Llamam a migrar al software libre, Juventud Rebelde, La Habana, Cuba, febrero 2007 (consulta...2009).

2- Peña Escobio, Roger; Rodríguez Mederos, Mabel. Desarrollo de las comunidades Open Source y Free Software en Cuba y el mundo. (consulta...2009). <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/eventos/index/assoc/HASH012b.dir/doc.pdf> (consulta...2009).

3- Entrevista a Medardo Rodríguez: Software libre y educación en Cuba, Master magazine, febrero 2008. <http://estasesmana.cip.cu/noticias/entrevista-a-medardo-rodriguez-software-libre-y-educacion-en-cuba> (consulta...2009).

# la computadora de la familia cubana





## GPated LiveCD 0.5.2-1

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium 500 Mhz o compatible

**Memoria:** 64 MB RAM

**Instalación:** 111,5 MB

**Disco Duro libre:** 120 MB

**Sistema Operativo:** Independiente del Sistema Operativo

**Algo más:** -

#### Descargar de

<http://gpated-livecd.softonic.com/linux/descargar>

#### Utilizar para

Crear, eliminar, redimensionar, inspeccionar, formatear y copiar particiones, así como sistemas de archivos sin pérdidas de datos.

#### Funciones del software

Permite realizar todo tipo de operaciones relacionadas con las particiones de un disco duro incluso a usuarios inexpertos.

Maneja gran cantidad de sistemas de archivos tales como: ext2/ext3/ext4, FAT16/FAT32, hfs/hfs+, linux-swap, NTFS, reiserfs/4, ufs, xfs.

Puede ejecutarse sin ningún Sistema Operativo en el disco duro, porque GPated LiveCD 0.5.2-1 corre directamente desde CD y también desde USB.

Para usar GPated LiveCD hace falta grabar primero la imagen en un disco.

Necesita de una unidad de CD ó DVD para ejecutarse.

La descarga gratuita del programa se realiza desde la web del autor, y no se garantiza disponibilidad, rapidez ni ausencia de virus.

Uno de los problemas más comunes a la hora de instalar un sistema operativo es no haber creado una partición



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

Co-autor: Julio Roniel Pineda Silva

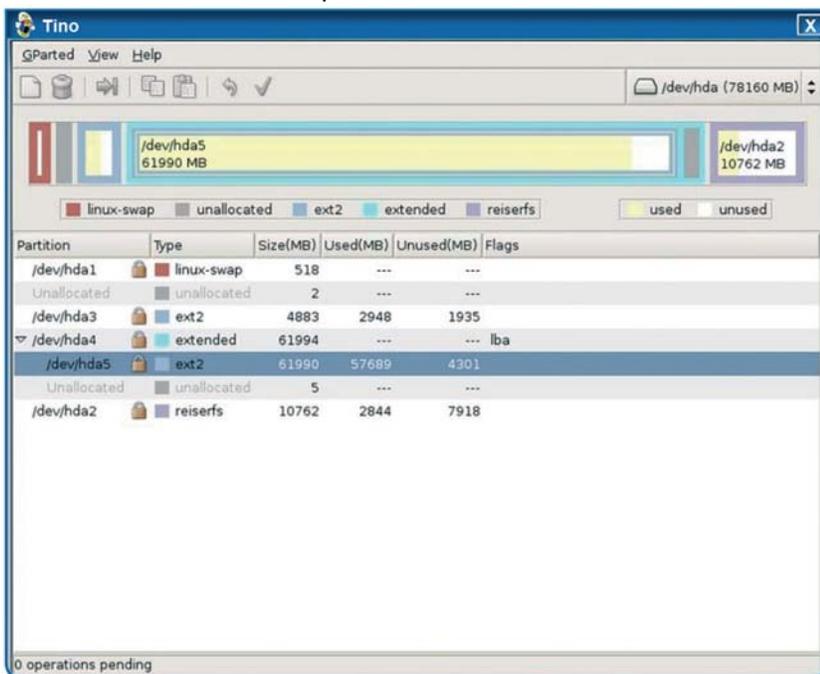
preparada específicamente para ello. Una partición de disco, en informática, es el nombre genérico que recibe cada división presente en una sola unidad física de almacenamiento de datos que tiene su propio sistema de archivos (formato). GPated LiveCD 0.5.2-1 es un software que puede ser utilizado para estos fines.

GPated es liberado como Software Libre bajo la licencia GPL y puede ejecutarse sin ningún Sistema Operativo en el disco duro, porque corre directamente desde el CD. GPated se en-

contra encuentra disponible en una versión de GPated en LiveUSB.

Aunque GPated LiveCD 0.5.2-1 se considera una aplicación segura en su funcionamiento, siempre es recomendable hacer copias de seguridad de los datos más importantes antes de comenzar con la manipulación de las particiones.

Con esta aplicación se puede crear, eliminar, redimensionar, inspeccionar, formatear y copiar particiones, así como sistemas de archivos.



Valoración  
1-10

9

cuenta disponible en un LiveCD, basado en Slackware y construido sobre la última rama estable núcleo Linux (2.6). El LiveCD es actualizado con cada lanzamiento de GPated. Tiene una interfaz gráfica clara y sencilla, que facilita la comprensión del mismo por usuarios con poco dominio del tema.

El LiveCD de Ubuntu incluye esta aplicación entre sus utilidades. También se

### Conclusiones

GPated LiveCD es fácil y práctico de usar, es útil para crear espacios para nuevos sistemas operativos, para reorganizar el uso del disco y para crear imágenes de un disco en una partición. La ventaja de ser totalmente libre y ejecutarse independiente del sistema operativo desde CD ó USB. GPated es una buena opción.



## AutoJava

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium o compatible

**Memoria:** 256 MB RAM

**Instalación:** 1.7 MB

**Disco Duro libre:** 300 MB

**Sistema Operativo:** Windows

**Algo más:** Aplicación JRE 1.4

#### Descargar de

<http://descargas.abcdatos.com/programa/descargarL3721.html>

#### Utilizar para

Crear, sin necesidad de avanzadas nociones de programación, aplicaciones Java que puedan funcionar en cualquier sistema operativo.

#### Funciones del software

-  El proceso de creación se realiza, en buena parte, de una forma más visual.
-  Agiliza aquellas tareas que, por tediosas, pueden parecer irrealizables.
-  Sirve para construir programas que puedan funcionar en cualquier plataforma y en documentos html
-  Hasta el momento no posee manual instructivo.
-  Demora mucho en cargar.
-  Es muy difícil y complicado para aquellos que no hayan trabajado nunca con el software.

El AutoJava es creado para cumplir con el sueño de muchos de nosotros. Con AutoJava podrás armar cualquier programa, para cualquier plataforma, de una forma sencillísima, sin escribir una sola línea de código, simplemente con el ratón.

Con esta aplicación todo se construye



Héctor Contreras Fuentes

hector05022@pri.jovenclub.cu

Joven Club La Palma 2

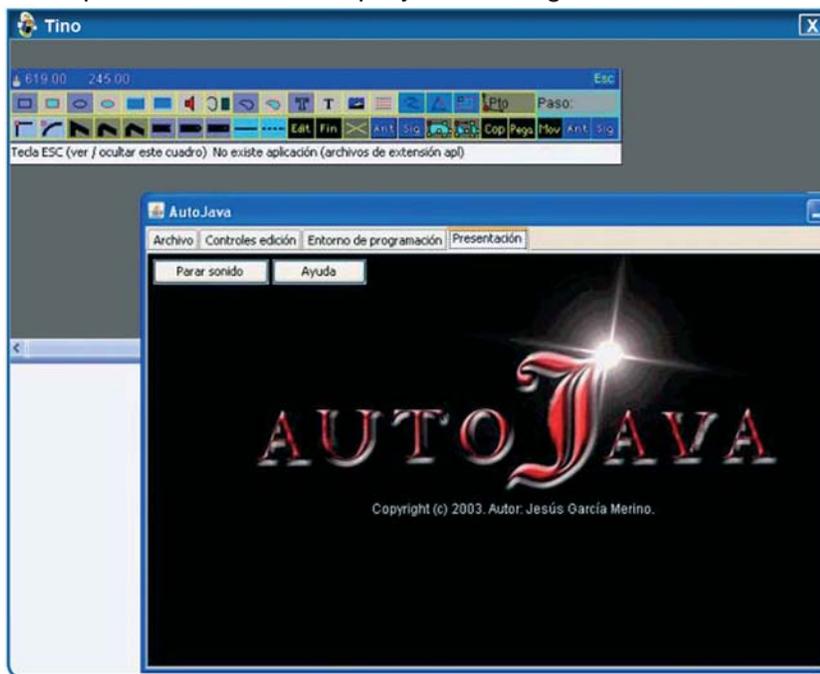
dibujando, seleccionando informaciones, e insertándolas en el programa con el ratón. Esto no significa una reducción de la flexibilidad en el diseño, puesto que se mantienen recursos típicos de programación como los bucles, cálculos, decisiones, subrutinas, etc., integrados en un sistema teóricamente más amigable, aunque más limitado en posibilidades que el completísimo lenguaje Java.

Desde su ventana principal, dividida en "Aplicación", "Componentes" y "Variables", podrás crear nuevos proyectos.

tarea, como para la visualización previa de nuestro trabajo.

AutoJava está diseñado para crear, sin necesidad de avanzadas nociones de programación, aplicaciones Java que puedan funcionar indistintamente en cualquier sistema operativo.

Las nuevas creaciones podrán imprimirse, tanto el contenido de la simulación como el programa. Posee también una opción programable si se pretende que el usuario final pueda imprimir algún contenido.



Valoración  
1-10

5

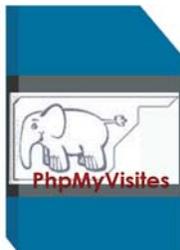
Al iniciar el programa veremos que se abren dos ventanas independientes: En una de ellas, la principal, tendremos acceso a 4 pestañas básicas con las que llevar a cabo las opciones comunes de cualquier elemento que deseemos crear. La segunda ventana está destinada a la simulación del elemento que estemos construyendo, y sirve de igual forma para la edición de los contenidos que compongan la

### Conclusiones

AutoJava pone al alcance de los usuarios no expertos la creación y diseño de proyectos de aplicación interactivas. Con AutoJava podrás armar cualquier programa, para cualquier plataforma, de una forma sencillísima, sin escribir una sola línea de código, simplemente con la utilización del ratón.



## Php My Visites Análisis



### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 2 MB

**Disco Duro libre:** 2.8 MB

**Sistema Operativo:** Cualquiera

**Algo más:** Base de datos (mysql, versión 3.0.0 ó superior). PHP 4.3 ó superior y MySQL

### Descargar de

<http://phpmyvisites.softonic.com/linux/descargar>

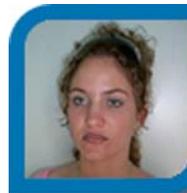
### Utilizar para

Controlar múltiples sitios web. Este programa ofrece los servicios de un sistema de estadísticas convencional.

### Funciones del software

-  Posibilidad de añadir varios sitios web, con el estudio detallado y por separado para cada sitio.
-  Una aplicación rápida e inmediata.
-  Con phpMyVisites puedes controlar múltiples sitios Web.
-  La aplicación hasta el momento no posee manual instructivo.
-  Aún tiene muchos elementos en idioma inglés.
-  Es muy difícil y complicado para aquellos que no hayan trabajado nunca con el software.

Cuando se tienen sitios publicados en Internet siempre es muy fructífero controlar la estadística de visita del mismo. Este es uno de los software que ayudarían a alcanzar ese fin. La gestión de estadísticas y medición de audiencia de sitios en Internet y la interfaz de tipo GUI es bastante práctica.



Marisleiby González Contreras

marisleiby05021@pri.jovenclub.cu

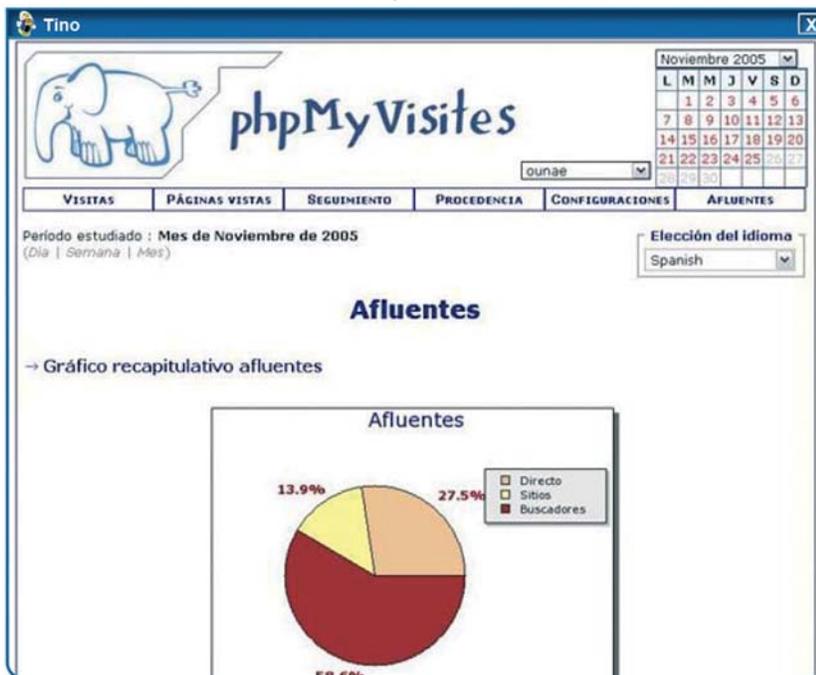
Joven Club La Palma 2

Es una utilidad de origen Gala, pero viene traducida a una amplia variedad de idiomas, dentro de los que encontramos al español. Al estar basado en Javascript nos proporciona estadísticas más precisas. No sólo el número de visitas, usuarios únicos y páginas vistas, sino también la duración de visita por usuario, visitas por hora del servidor y del visitante, lugares y países de conexión, etc.

Usando este analizador de tráfico, conocerás la procedencia de cada usuario, incluso podrás hacer un seguimien-

es muy ágil y adaptable a la vez, por si necesitas eliminar una IP o rango de IP de las estadísticas por ejemplo, o bien para personalizar la visualización.

Es una herramienta que funciona bien para todos los sitios sin importar actividad del tráfico del mismo. Para instalarlo necesitas contar con PHP 4.3 o superior y MySQL para la base de datos, en caso requieras o te sea cómodo disponer de los gráficos de barra, es necesario contar con dos bibliotecas: GD Biblioteca y TTF apoyo (Freetype).



Valoración  
1-10

# 7

### Conclusiones

PhpMyVisites, es un potente programa libre de código abierto. La información que te brinda PhpMyVisites incluye todos los datos que requieres para realizar un correcto análisis estadístico de tus sitios web, dispones además de un cómodo panel, sencillo y visual que se complementa con cuadros y gráficos estadísticos.

to detallado del visitante (página de entrada, salida y navegación entre las páginas de tu sitio web). La información de procedencia de los visitantes también se recoge en gráficos de referencia, con detalles acerca de los buscadores, sitios web y palabras claves que más tráfico generan.

Esta aplicación es de uso libre y de fácil instalación, el sistema de configuración



## Wikidpad 1.6

### Análisis



### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 4 MB

**Disco Duro libre:** 1.9 MB

**Sistema Operativo:** Windows (XP, Vista y 7) y Linux

**Algo más:** -

### Descargar de

<http://wikidpad.programas-gratis.net/descargar>

### Utilizar para

Crear documentos con la estructura de un wiki, es decir, en forma de varias páginas relacionadas por enlaces de hipertexto.

### Funciones del software



Posibilita enlazar entre sí tus notas.



Permite autocompletar términos.



Permite visualizaciones dinámicas con Wikidpad



La aplicación hasta el momento no posee manual instructivo



Se encuentra en idioma inglés



Solo Maneja textos e hiperenlaces

Si lo que tienes es una mala memoria para recordar todo lo que piensas, y quieres documentar todo lo que pasa por tu cabeza, Wikidpad es el software que usted necesita, pues este es un sencillo bloc digital para almacenar todas tus anotaciones, ideas, pensamientos, listas de tareas, etc. Wikidpad es una aplicación libre, que mejora la experiencia del usuario.

Básicamente, Wikidpad es un editor de texto con funciones avanzadas, y no



**Maria Rosa González Martínez**

maria05023@pri.jovenclub.cu

Joven Club La Palma 2

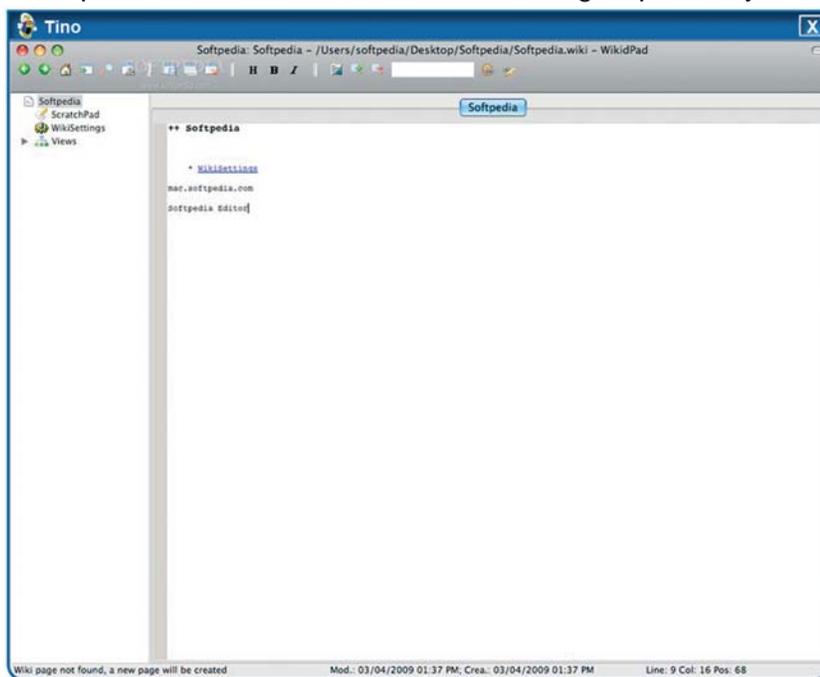
muy habituales en este tipo de aplicaciones. Wikidpad incluye un sistema de vínculos y enlaces, que permite enlazar la información que se escribe con otras palabras o contenidos mediante las "palabras wiki". Lo importante de esto es que se puede crear un libro completo enlazado entre sí con todas las notas y con una estructuración bastante limpia. Esta técnica se puede observar por ejemplo en la conocida Wikipedia.

Entre las funciones y características de Wikidpad se encuentran:

- Búsqueda avanzada en las notas.
- Posibilidad de reemplazar términos.
- Auto-guardado con simples atajos del teclado.
- Exportar tus notas a HTML.

Es en definitiva, una buena alternativa al bloc de notas del Windows, aunque está en inglés, no es muy difícil de comprender pues su interfaz gráfica es muy sencilla, práctica, intuitiva y todas las funciones están a la mano.

No obstante saber y dominar un poco el inglés puede ayudarlo.



Valoración  
1-10

# 6

- Permite auto-completar términos.
- Ofrece una fácil navegación en tu WikiWord.
- Puedes agregar formato y estilo a tus notas.
- Mantiene un historial de eventos y notas en Wikidpad.
- Puedes aplicar atributos a tus notas.
- Visualizaciones dinámicas con Wikidpad.
- Más de 100 emociones gestuales.

### Conclusiones

WikidPad es un práctico bloc de notas que sin dudas le ayudará a organizar la información mediante hiperenlaces al estilo de una Wiki. A través de un esquema en forma de árbol se tiene acceso a todas las páginas creadas, así como a los elementos técnicos que lo conforman. Dando al usuario posibilidades únicas.



## Rosendo Martínez Benítez

### Ganador del Gran Premio en el evento Nacional Infoclub 2010

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

#### ¿Qué tiempo llevas trabajando en el movimiento de los Joven Club?

Hace ya 15 años y algo que laboro en el movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica, resido en el municipio Palma Soriano, Provincia Santiago de Cuba, y cuando comencé fue como sereno. En el Joven Club tuve la oportunidad de aprender y superarme y así llegar hasta la categoría de Master en ciencias. Desde hace dos años me desempeño como Líder de Proyecto del Grupo de Desarrollo de Software en la provincia Santiago de Cuba y nos dedicamos en conjunto a la elaboración de visitas virtuales.

#### ¿En qué Joven Club radicas actualmente?

Radico actualmente en el Joven Club Palma III, el cual se encuentra ubicado en la Ciudad del Cauto, pero me desplazo a otros Joven Club debido al trabajo que realizo en estos momentos de Jefe de Grupo de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas en Santiago de Cuba.

#### ¿Qué te motivó a realizar el software “Génesis de un privilegio”, con el cual has obtenido por segunda vez el Gran Premio del evento Infoclub?

“Génesis de un privilegio” es el surgimiento de una hermosa tarea que nos incluye a todos y es la dedicación a personas con necesidades educativas especiales. El poder trabajar con ellos y para ellos es nuestro mayor privilegio. El deseo de ayudar al desarrollo de estas personas nos motivó a realizar disímiles tareas en el orden de lograr lo mejor como producto informático para depositarlo en sus manos y de este modo ellos irían adquiriendo diversas habilidades que le servirán en

un futuro de su vida tanto personal como profesional.

#### ¿Dónde se está aplicando este software?

Este producto ha comenzado con su aplicación desde hace 7 meses en diferentes escuelas especiales de nuestra provincia, en dependencia del tipo de alumnos que estudian en ellas, debido a que el software cuenta con opciones diversas para atender a las personas con necesidades educativas especiales; y en nuestro Joven Club lo

manos una poderosa herramienta que le facilita el trabajo con los usuarios de una manera mucho más fácil y sencilla.

#### ¿Esperabas obtener el Gran Premio del evento Infoclub?

Nunca pasó por nuestra mente la idea de poder obtener este Gran Premio ya que había obtenido esta categoría en el año 2007 y esto nos llevó a pensar que era imposible superar esta meta nuevamente. Pensamos que otro producto iba por encima del nuestro,



comenzaremos a aplicar pronto para impartir clases de Lengua de Señas a nuestros instructores.

#### ¿Esta propuesta suya en qué beneficia al usuario?

Tanto los usuarios como los docentes se benefician en gran medida con el uso de este producto, porque le permite incluirse en un ambiente de desarrollo totalmente armónico, adquieren habilidades y destrezas que solamente un producto informático puede lograr, se superan y se apoderan de una cultura general integral grandiosa. Todo ello logra que el docente tenga en sus

pero al final fue una gran sorpresa cuando unos pinos nuevos (pequeñines) que condujeron toda la clausura y premiación del evento mencionaron el nombre de “Santiago de Cuba” como provincia ganadora y seguidamente el nombre del autor “Rosendo Martínez Benítez” y del trabajo “Génesis de un privilegio”. Si he sentido alguna vez emoción tan grande como esta en el día de hoy 11 de junio del año 2010, sinceramente no la recuerdo. A todos muchas gracias.



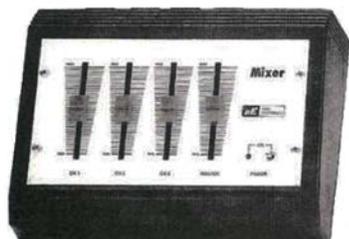
## Mezclador de señales de audio



José González Saavedra

pepe01032@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3



Con el término Mezclador de señales de audio se designa a un circuito electrónico capaz de mezclar las señales acústicas procedentes de fuentes diversas, es decir, de diferentes canales de entrada, para obtener una señal unitaria en la salida.

Entre los elementos que caracterizan a un buen mezclador de audio, se encuentran: el grado de independencia de los canales de entrada, o sea, que se pueda modificar el nivel de señal de forma independiente en cada canal, (esto se logra por los potenciómetros

R9, R21, R25), la regulación del nivel de salida de las diferentes fuentes sonoras conectadas a su entrada, de manera que todas alcancen un mismo nivel, por ejemplo la salida de un micrófono es siempre menor que la de un auxiliar de audio o un DEC y por último la no interacción entre los canales, o sea, la ausencia de interferencias entre los canales de entrada.

Se debe añadir que el mezclador de audio no puede introducir distorsiones de señal o imitaciones de la banda pasante (no es más que la gama de frecuencias que pasan por el mezclador, aquí recordar que el rango audible para el ser humano está entre 20 Hz y 20 kHz), ni empeorar la relación señal/ruido de la cadena de reproducción sonora.

A tales efectos se describen los módulos funcionales que componen el mezclador de audio:

- Circuito de acondicionamiento de entradas: tiene como función ecualizar las características de la señal de entrada y adaptar la impedancia de la fuente de sonido a la del preamplificador.

- Circuito de procesamiento de mezcla: se realiza el procesamiento de la mezcla y constituye básicamente un amplificador operando en configuración sumadora.

- Circuito de salida: es opcional, realiza la función de una red de tonos y garantiza el nivel de señal para excitar al amplificador de salida.

En la figura 1 se presenta una variante de circuito mezclador de audio a transistores donde se obvia el circuito de salida que como se dijo anteriormente es opcional.

Este modelo presenta tres entradas posibles a ser mezcladas, dos de ellas corresponden a entradas de micrófonos de 50 kΩ y 600 Ω de impedancia. Note que las impedancias de entrada de los circuitos R2 y R10 respectivamente, son cercanas a las impedancias de los micrófonos. Tienen además un acople a capacitor (C1 y C4) con el objetivo de eliminar cualquier compo-

nente de corriente directa proveniente de la fuente de sonido, así como aislar las condiciones de polarización de corriente directa del transistor de la etapa de entrada del mezclador. La otra entrada es un auxiliar por donde se puede acoplar cualquier reproductor de audio.

### Listado de componentes

- R1: 2,2 kΩ
- R2: 47 kΩ
- R3: 2,2 MΩ
- R4: 180 kΩ
- R5: 270 Ω
- R6: 15 kΩ
- R7: 470 kΩ
- R8: 2,2 kΩ
- R9: 100 kΩ
- R10: 680 Ω
- R11: 180 kΩ
- R12: 120 Ω
- R13: 2,2 kΩ
- R14: 47 kΩ
- R15: 2,2 kΩ
- R16: 180 kΩ
- R17: 270 Ω
- R18: 15 kΩ
- R19: 470 kΩ
- R20: 2,2 kΩ
- R21: 100 kΩ
- R22: 2,2 kΩ
- R23: 2,2 kΩ
- R24: 6,8 kΩ
- R25: 220 kΩ



R26: 15 k $\Omega$

R27: 12 k $\Omega$

R28: 47 k $\Omega$

R29: 560  $\Omega$

P1: 100 k $\Omega$

P2: 100 k $\Omega$

P3: 220 k $\Omega$

Q1: 2SC 694F

Q2: 2SC 536F

Q3: 2SC 694F

Q4: 2SC 694F

Q5: 2SC 536F

Q6: 2SC 694F

Q7: 2SC 536F

C1: 22  $\mu$ F/10 V

C2: 0,2  $\mu$ F

C3: 10  $\mu$ F

C4: 1  $\mu$ F

C5: 1  $\mu$ F

C6: 100  $\mu$ F/16 V

C7: 0,2  $\mu$ F

C8: 10  $\mu$ F

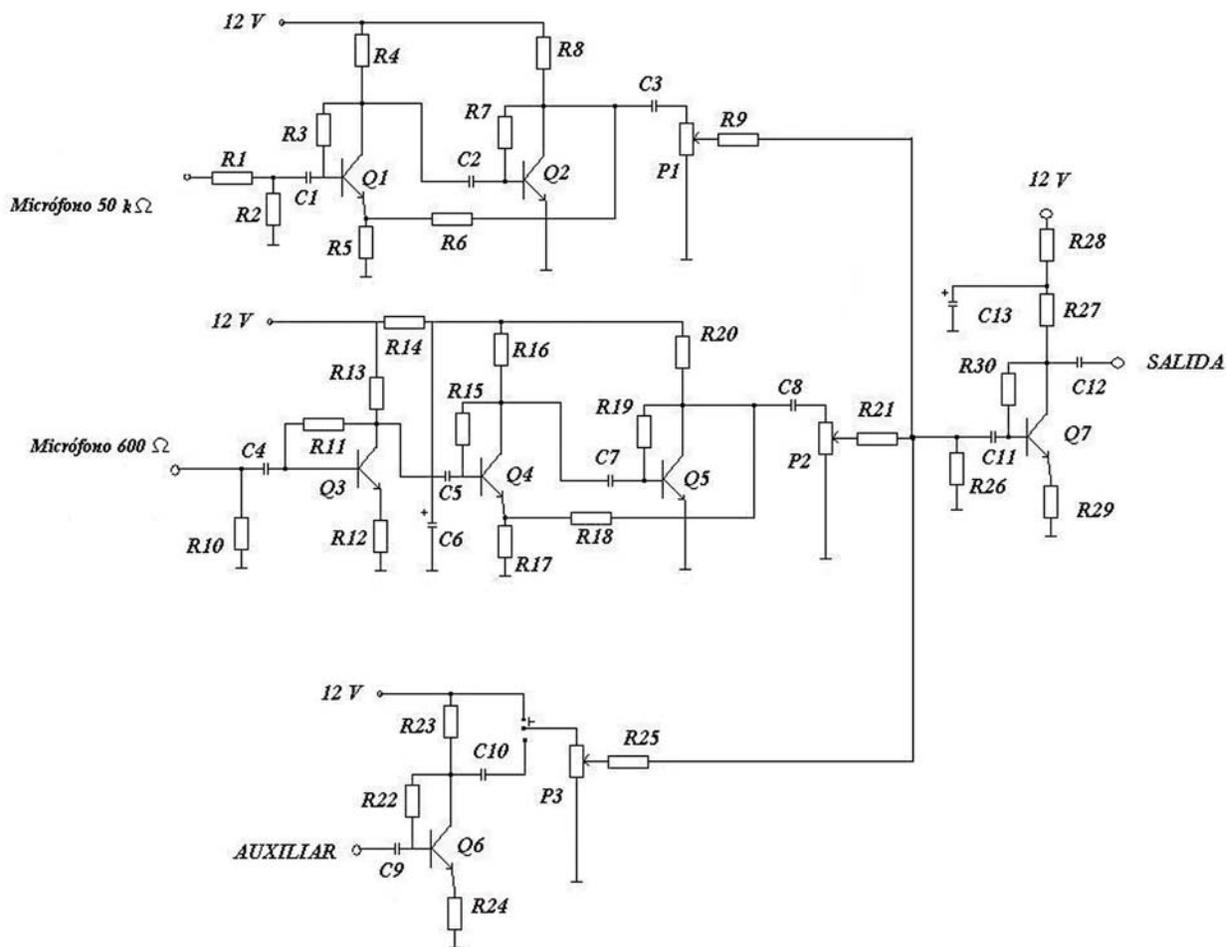
C9: 0,1  $\mu$ F

C10: 0,1  $\mu$ F

C11: 0,1  $\mu$ F

C12: 10  $\mu$ F

C13: 470  $\mu$ F/16 V



**Circuito Mezclador de audio a transistores**



## 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: José Carlos Ramos Carmenates *País:* Cuba

Me ha dejado bastante impresionado la calidad de la revista Tino. Es muy variada y completa.

Estoy interesado en publicar artículos para su revista.

Pudiese enviarme algún procedimiento de lo que hace falta para realizar dicha publicación. Mis experiencias están centradas básicamente en la programación y la administración de redes.

Gracias de antemano.

Es un placer recibir un email suyo, y sobre todo que desee publicar en nuestra revista... le explico:

En el sitio Web de la revista <http://revista.jovenclub.cu/> en la parte izquierda, encontrará el enlace: "Métodos de trabajo" al hacer clic encima, le descarga un archivo de 3 Kbyte, donde explica detalladamente como escribir para la revista, en sus diferentes secciones. Espero le pueda ayudar a aclarar sus dudas... cualquier consulta al respecto, nos escribe, será un placer para el colectivo de la revista atenderlo.

✉ De: Luis Lorenzo Rizo *País:* Cuba

Hola

Soy profesor de computación de una secundaria básica, y un día me encontré con su revista y me ha interesado mucho, sobre todo por los temas que tratan y la forma en que lo hacen, además del lenguaje que utilizan, para que pueda llegar a todos, lo que es uno de los objetivos de los Joven Club, llevar la informática a toda la sociedad.

Les felicito en mi nombre y en el de mis alumnos, que también leen la revista. Y quisiera saber si ustedes pudieran facilitarme la forma de adquirir digitalmente un manual detallado de Office 2007, pues como sabe, no es igual la interfaz a sus anteriores versiones. Muchas gracias desde ya, y sigan así, que siempre esperamos una nueva edición con mucho entusiasmo.

Muchas gracias por su email, nos ha gustado mucho, aquí le dejamos la dirección de donde usted puede descargar el manual que nos solicita: <http://revista.jovenclub.cu/tempo/MicrosoftOffice2007.zip>

✉ De: Marcela Silva Rodríguez *País:* España

Hola... me mola mucho vuestra revista y sobre todo la sección El Foro, y para la misma les dejo esta pregunta: ¿Existe algún mecanismo para verificar cuál es la verdadera dirección de la página Web que estoy visitando en cada momento?

Es que actualmente ya no se sabe cuando visitas una Web, si es en realidad esa la que realmente quieres ver y no un redireccionamiento a otra. Un saludo desde España

Una alegría que desde el continente Europeo, nos escriban... esperamos que se unan más lectores, como usted. Sobre su pregunta:

Existe un método muy sencillo para determinar la dirección de la página Web que estás visitando. Tan solo has de visitar la página Web en cuestión y posteriormente escribir en la barra de direcciones este comando:

```
javascript:alert("Dirección URL real: " + location.protocol + "/" + location.hostname + "/");
```

y listo.

✉ De: Felipe Almanza Gil *País:* Cuba

Me place mucho poder escribirles, soy fiel lector de su revista. Les pido que por favor, ¿podrían crear o informarme de una vía posible para subscribirme a su revista? o sea, que me la envíen cada vez que se publique. Es que no tengo acceso a la red cada vez que quisiera y esto me dificulta poder adquirirla el día o la semana en que se publica.

Desde la edición número 13, la revista está siendo enviada por email, a los lectores que se suscriben a sus secciones. Si está interesado en recibir toda la revista, envíe un email a la dirección: [revistatino@jovenclub.cu](mailto:revistatino@jovenclub.cu), con el asunto: sus-SECCIÓN, donde la palabra sección la cambia, por el título de la sección a la que desea subscribirse, y si bien desea todas las secciones, pues coloca la palabra TODAS.

Actualmente, la revista puede adquirirse de esta manera, y también con la opción de descargar el archivo PDF desde la red, o leer en línea a través de su sitio Web: <http://revista.jovenclub.cu>

Trabajamos en nuevas formas de distribución física, siempre en soporte digital, con algunos extras.



## Modo dios en Windows 7 (Paneles de controles Ocultos)



Liesvan Michael García Marcelo

liebre05024@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cruces 2

«Modo Dios» en Windows 7 no es otra cosa que un panel de control gigantesco. Algunas de las opciones son más que conocidas para los usuarios, mientras que otras serán toda una novedad. La gran mayoría de estas opciones ajustan configuraciones de bajo nivel en el sistema operativo, por lo que deben ser tomadas con pinzas. Con esto no queremos decir que el «Modo Dios» afecte de forma negativa al ordenador, pero un par de dedos demasiado entusiasmados dentro de este menú especial pueden llegar a hacer mucho daño si no se sabe lo que se cambia. Honestamente, el «Modo Dios» de Windows 7 no es nada para emocionarse, pero al menos ahora sabemos que está allí, y que podría tener alguna utilidad en situaciones de emergencia.

- 1- Cree una carpeta en el escritorio
- 2- Copie esta cadena en el nombre de la carpeta, mantenga las llaves {}
- 3- Delante de la cadena escriba el nombre que desea que muestre la carpeta elegida con un punto al final. Ejemplo: Panel de control Extendido. {ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}
- 4- Aceptar todo

Utilizando este mismo procedimiento podemos crear distintas entradas a varias opciones específicas y colocarles los nombres que nos sean más convenientes.

{ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}  
GodMode - Panel de Control

{00C6D95F-329C-409A-81D7-C46C66EA7F33}  
Modo1 - Localización de sensores

{0142e4d0-fb7a-11dc-ba4a-000ffe7ab428}  
Modo2 - Dispositivos Biométricos

{025A5937-A6BE-4686-A844-36FE4BEC8B6D}  
Modo3 - Opciones de energía

{05d7b0f4-2121-4eff-bf6b-ed3f69b894d9}  
Modo4 - Iconos de la barra de tarea

{1206F5F1-0569-412c-8FEC-3204630DFB70}  
Modo5 - Credenciales

{15eae92e-f17a-4431-9f28-805e482dafd4}  
Modo6 - Instalar desde la red

{17cd9488-1228-4b2f-88ce-4298e93e0966}  
Modo7 - Programas predeterminados

{1D2680C9-0E2A-469d-B787-065558BC7D43}  
Modo8 - Llaves públicas

{1FA9085F-25A2-489B-85D4-86326EEDCD87}  
Modo9 - Redes WiFi

{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}  
Modo10 - Mi equipo (Windows)

{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}  
Modo11 - Impresoras

{241D7C96-F8BF-4F85-B01F-E2B043341A4B}  
Modo12 - Conexiones del lugar de trabajo

## En Internet: Acelerar la navegación en Mozilla Firefox



Madelin Blanco Mitjans

madelin13013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

Un truco ideal para los usuarios de Firefox, destinado a acelerar notablemente nuestra navegación, lo que posibilita que funcione mucho más rápido donde los tiempos de carga y mostrado de información en pantalla se acelerarán notablemente.

- 1- Escribe `about:config` en la barra de direcciones de Firefox y aprieta retorno. Esta es la página de configuración avanzada de Firefox. Busca los siguientes valores:

`network.http.pipeliningnetwork.http.proxy.pipeliningnetwork.http.pipelining.maxrequests`

- 2- Modifica esas entradas de la siguiente manera (haz clic sobre ellas y verás que cambian sus valores de falso a verdadero).

Cambia `network.http.pipelining` a `true`  
Cambia `network.http.proxy.pipelining` a `true`



Cambia network.http.pipelining.maxrequests a un número por el rango de 30. Esto hará que el navegador realice 30 peticiones de forma simultánea.

Normalmente Firefox realiza una petición a una página vez a la vez. Cuando activas el pipelining harás que haga varias a la vez, lo que acelera notablemente la carga de la página.

3- Haz clic con el botón derecho en cualquier lugar de la página y selecciona Nuevo -> Enter. Nombra el nuevo campo como nglayout.initialpaint.delay y ponle un valor de 0.

Con esto le estás diciendo al navegador que no espere para mostrar en pantalla la información en pantalla que recibe.

## Conexión desde Delphi con una base de datos realizada en Access



**Daniel Reyes Vásquez**

daniel01011@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 1

La siguiente Metodología de trabajo nos permite realizar la conexión de los componentes del Delphi con una tabla específica de una base de datos determinada.

Conexión estática y dinámica:

El Delphi permite conectarse a bases de datos de diferentes formatos, por ejemplo: realizadas por Access, realizadas por Oracle, MySQL, etc., esta conexión se puede hacer de forma estática o dinámica.

Si uno se conecta a una base de datos específica de forma tal que en el momento de ejecución si la base no se encuentra no exista de posibilidad de realizar un browse (exploración para buscar) se dice que la conexión es estática; en cambio cuando existe la posibilidad de explorar para buscar la base de datos en tiempo de ejecución se dice que la conexión es dinámica.

Componentes del Delphi necesarios en la forma para realizar la conexión.

En Delphi existen un grupo de controles, con propiedades para conexión y algoritmos de trabajo. Recuerde que el objetivo es poder ver en una forma los valores de los

campos de los diferentes registros de una base de datos realizada en Access. La siguiente tabla nos muestra algunos de ellos, en que paleta de componentes están y el objetivo central de ellos.

Componente	Paleta
Ado Connection	ADO
Objetivo:	Conectarse con la BD

Componente	Paleta
Ado Table	ADO
Objetivo:	Conectarse con una tabla de la base de datos

Componente	Paleta
DBNavigator	DATA CONTROLS
Objetivo:	Navegar dentro de la base de datos.

Componente	Paleta
DB control (DbEdit, DbMemo,etc.)	DATA CONTROLS

Objetivo Enlazarse con cada campo de la tabla.

Componente	Paleta
data source	DATA ACCESS
Objetivo:	Es la fuente de datos de los DbControls y el DBNavigator, es un intermediario entre los ADO y los Data Control.

1- Incluir en la forma los siguientes controles:

- a) de la paleta ADO
  - a.1) Ado Connection
  - a.2) Ado Table
- b) de la paleta Data controls
  - b.1) DB Navigator
  - b.2) DB control (DBEdit, DBCheckBox, etc)
- c) de la paleta data access
  - c.1) data source

2- Conectar los controles ADO (ado table, adoconnection, etc)

- 2.1- Propiedad connection string (abrir diálogo ...)
- 2.2- En el botón de opción Use Connection String presionar BUILD.
- 2.3- Seleccionar Microsoft JET 4.0 Ole DB como motor.
- 2.4- En la ficha Conexión. (... abrir diálogo para buscar base de datos).
- 2.5- En la ficha Avanzada (seleccionar ReadWrite)

3- Establecer el trabajo del ADO Table

- 3.1- Propiedad Table Name ...
- 3.2- Propiedad Active --- True
- 3.3- Doble clic en el control ADO Table aparecerá una caja de diálogo.



3.4- Clic derecho en la caja de diálogo aparecida y Add Files.

3.5- Seleccionar los campos que se desean conectar y clic en OK.

4- Conectar el control Data Source

Propiedad Data Set --- Seleccionar el ADO Table deseado.

5- Conectar el DB Navigator.

Propiedad Data Source seleccionar el deseado.

6- Conectar cada DbControl .

Data Source: Escoger el deseado

Data Field : Escoger el campo deseado de la Base de datos.

## Optimizar la actualización de pestañas en Firefox



**Carlos Luis Rodríguez Cruz**

carlos03018@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Taguasco 1

Firefox incorpora la navegación por pestañas, eso ya todos lo sabemos, lo que trae consigo que el programa en cuestión tenga que memorizar constantemente qué pestaña tenemos abierta; además de estar guardando esa información continuamente en su base de datos para por si acaso se nos va el fluido eléctrico.

Esta actualización se realiza cada 10 segundos, si en ese momento tenemos abierta alrededor de 10 pestañas sentiremos como el programa se ralentiza, por lo que sencillamente le vamos a incrementar el tiempo de actualización automática para así reducir los tiempos de espera y ralentización.

1- Abrir Firefox.

2- Poner en la barra de direcciones lo siguiente: about:config. (presionar Enter)

3- Buscar la clave browser.sessionstore.interval. (doble clic en ella)

4- Le cambiamos el valor predeterminado de 10000 milisegundos hacia 120000 para que se convierta en 2 minutos y así no sobrecargar el explorador.

## Dolor computacional



**Alina Arce Coto**

alina07045@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

Si usted es de esas personas que está padeciendo de los llamados "dolores computacionales" le propongo una serie de ejercicios para contrarrestar los mismos. En un número anterior de la revista propuse ejercicios para aliviar estos malestares. Los que hoy te propongo están dirigidos a aliviar los dolores en las manos provocados por el teclado y el mouse.

1- Sentado, descanse los brazos en su regazo con las palmas de las manos hacia abajo, lentamente cierre y abra las manos. Repetir 10 veces. Este ejercicio tiene como objetivo activar el flujo de sangre en las manos y relajar la tensión en las muñecas.

2- Sentado con el brazo izquierdo extendido y la palma de la mano al frente. Con la otra mano halar los dedos hacia atrás. Mantener la presión 10 segundos y repetir 5 veces. Cambiar la posición de las manos y repetir. Este ejercicio tiene como objetivo estirar los músculos flexores de los dedos de las muñecas y aumentar el flujo sanguíneo en esa parte del cuerpo.

3- Sentado, con los brazos descansando sobre el regazo y las palmas de las manos hacia arriba, presione suavemente, como si deseara levantar su mesa de trabajo. Recuerde que el objetivo es estirar los músculos y no mover la mesa. Mantenga la presión durante 5 segundos y repita el ejercicio 5 veces. Este ejercicio tiene como objetivo estirar los músculos flexores de la muñeca.

## Windows XP trae un FTP incorporado



**Madelin Blanco Mitjans**

madelin13013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

¿A que no sabías que el Windows XP trae un FTP incorporado? Como no viene habilitado por defecto vamos a tener que instalarlo desde el CD Instalación.



1- Inicio -> Panel de control y ahí elegiremos Agregar/ Quitar programas, ahora señalaremos donde pone Agregar o quitar componentes de Windows. En la nueva ventana emergente elegiremos donde pone... Servicios de Internet Information server IIS y haremos doble clic sobre él y seleccionaremos 3 cosas: Archivos comunes, Complemento de servicios y Servicio de protocolo (ftp).

2- Luego aceptaremos e instalaremos esos servicios para lo cual nos pedirá que ingresemos el CD de instalación.

3- Posteriormente iremos a Inicio -> Panel de control -> Rendimiento y mantenimiento y elige Herramientas administrativas. En esa carpeta te saldrá el acceso directo al programa que buscamos, el Servicio de Internet Information Server (FTP). Lo configuraremos así:

4- Donde pone sitio ftp predeterminado dale a botón derecho -> propiedades e ingresamos nuestra IP, aceptamos.

5- Donde señala sitio ftp predeterminado pulsas con el botón derecho y eliges todas las tareas-> asistentes para permisos, y eliges esto: 2º opción->siguiente->ftp public->siguiente->3º opción->siguiente->siguiente->fin

## Múltiples monitores



**Adrián González del Valle**

adrian01025@pri.jovenclub.cu

Joven Club Sandino 2

Windows XP permite incrementar la productividad en el trabajo expandiendo el tamaño de su escritorio. Conectando hasta diez monitores, usted logra crear un escritorio lo suficientemente grande que permite contener numerosos programas o ventanas.

Puede trabajar en más de una tarea a la vez moviendo los ítems de una ventana a otra. Edite sus imágenes en un monitor mientras que ve la Web en otro. También permite ver un solo documento en múltiples monitores.

1- Una vez que se tiene el segundo monitor conectado a una segunda tarjeta de video

2- Encienda su computadora. Windows detecta automáticamente el nuevo Hardware e instala los drivers

apropiados.

3- Botón derecho en el escritorio y clic en Propiedades.

4- En la pestaña Configuración hacer clic en el icono del monitor, que representa el monitor que usted quiere usar adicionalmente a su monitor primario.

5- Seleccionar la caja de check Extend my Windows desktop onto this monitor, y clic en OK.

## Recupera tu Memoria Flash



**Mileidys Armas Solís**

mileidys07048@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

La utilidad de esta reparación es recuperar las memorias flash o pendrive que aún funcionan óptimamente, a las cuales solo se les ha roto la carcasa plástica utilizando materiales de fácil adquisición.

Con frecuencia, la tan necesaria memoria flash, se expone a daños que pueden culminar con su total utilización. En el mejor de los casos el dispositivo queda desprovisto de su carcasa protectora. Para dar solución a esta situación, prolongando el tiempo de vida útil del periférico, se proponen un grupo de pasos que toman en cuenta la integración de lo funcional con lo estético y que se detallan a continuación:

1- Se extrae el componente interior de la memoria, llamado circuito, de la carcasa de plástico supuestamente ya rota.

2- Con cartón se diseña una carcasa nueva, tomando las medidas de la longitud del circuito, se recorta un rectángulo, que cubrirá todo el circuito.

3- Se dobla el cartón y se pega con cinta adhesiva al circuito, dejando libre el conector que sobresale, que permite insertarla en el puerto USB.

4- Se le puede hacer también una tapa de cartón, utilizando las medidas del rectángulo que se había diseñado antes para la carcasa. Siguiendo el mismo procedimiento.

5- A esto usted puede impregnarle su sello personal, pegándole calcomanías o papeles de colores. Si le adiciona una cinta o cordón, evita la pérdida y le impregna cierta originalidad.

6- Y ya está lista su memoria para ser utilizada nuevamente.



## Escribir direcciones con rapidez en internet



**Madelin Blanco Mitjans**

madelin13013pri.jovenclub.cu

Joven Club San Juan 1

Puedes Emplear el siguiente truco si estás cansado de teclear siempre www al principio y el .com del final

Con el Internet Explorer: En este caso debes escribir en la barra de direcciones de Internet, solamente la palabra que va entre el www del principio y el .com del final, luego pulsar Ctrl + Enter para que el explorer haga el resto.

## ¿Cómo saber cuál fue la última página web que visitaste?



**Tomás Jesús Álvarez Abreu**

tomas05022@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

En muchas de las ocasiones desearías conocer cuál fue la última página que se visitó en tu navegador, para eso puedes utilizar este truco.

Basta con escribir en la línea de direcciones del navegador lo siguiente:

javascript:alert (document.lastModified) y presionar "Enter" a continuación (El navegador debe ser capaz de interpretar código Javascript para que esto funcione). Aparecerá un pequeño cuadro de diálogo informando nuestra petición, con la fecha y hora.

## Seguir la pista a las rutas en Internet



**Tomás Jesús Álvarez Abreu**

tomas05022@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Para conocer las trazas del navegador de Internet. Incluido con cualquier Windows a partir de Windows 95 hay una aplicación DOS llamada "tracert.exe".

Para ejecutarla hay que abrir una sesión DOS y teclear "tracert" (sin comillas) seguido del nombre de la localización, que puede ser cualquier dirección o código IP. El programa seguirá la ruta desde el proveedor de Internet al que está conectado el usuario hasta esa dirección y mostrará todo el camino seguido hasta alcanzar el destino: cada uno de los servidores por los que se pasa, con su correspondiente IP.

## Activar y desactivar la tecla Windows



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Windows XP ofrece la posibilidad de desactivar la tecla Windows que se encuentra entre las teclas "Ctrl" y "Alt" la Winkey, es fácilmente identificable por la banderita de Windows.

En algunas ocasiones puede ser interesante desactivarla, sobre todo si juegas con tu PC y sin querer pulsas esta tecla ya sabes lo que ocurre, salimos de forma abrupta y dejamos colgado el juego, que en lo que vuelve a restaurar la ventana, nos hemos perdido mucho, o en el peor de los casos, debemos volver a comenzar.

Para activarla o desactivarla siga estos pasos:

- 1- *Pulsa sobre el botón Inicio*
- 2- *Luego clic en Ejecutar, y escriba: regedit*
- 3- *Clic en el botón Aceptar.*
- 4- *Ahora abra la siguiente clave:  
HKEY\_CURRENT\_USERS/software/Microsoft/ Windows/  
CurrentVersion/Policias/Explorer.*
- 5- *Allí crearemos o modificamos el valor DWORD NoWinKeys con el valor "1" para desactivar el uso de la tecla y "0" para activarla de nuevo.*
- 6- *Y ya está. Aunque recomendamos reiniciar Windows*



## Infotur



**Yoana M. Gómez Lapido**

comunicaciona@cfg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Cienfuegos

**De qué trata el sitio:** Sitio sobre información turística del destino Cuba.

**Utilizar el sitio:** para conocer información general sobre el producto turístico cubano, oferta de mapas, guías, reservaciones y otros servicios.



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

## Editorial Universitaria República de Cuba



**Engracia Rodríguez Reyes**

director06021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Perico 2

**De qué trata el sitio:** Sitio de la Editorial Universitaria de Cuba para la divulgación en la Web de libros, tesis y artículos de revistas científicas.

**Utilizar el sitio:** para consultar y descargar libros archivados por ISBN, artículos publicados en las revistas científicas de las Universidades adscritas al MES, etc.



<http://revistas.mes.edu.cu/eduniv>

## Sendas



**Ixo Jesús Díaz Vega**

ixo07025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 2

**De qué trata el sitio:** Es la Revista cubana del Transporte, expone el acontecer en materia de transporte, mediante las diferentes ediciones.

**Utilizar el sitio:** para conocer detalladamente todo el ámbito del transporte en Cuba, así como Ferias, competencias y todas las modalidades, etc.



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



## Radio Habana Cuba: Una voz de amistad que recorre el mundo



**Yolagny Díaz Bermúdez**

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Es el sitio Web de la emisora radial de Cuba y para el mundo, Radio Habana Cuba.

**Utilizar el sitio:** para estar actualizados en el acontecer diario nacional e internacional, que incluye además las efemérides del día. Contiene enlaces a otras Web: filatelia, fotografía, transmisiones vía satélite, etc.



www.radiohc.cu/

## Revista Mary Pesca



**Issel Tandrón Echevarría**

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

**De qué trata el sitio:** Es el sitio Web de la revista de la pesca en Cuba. Suministra información actualizada sobre este sector.

**Utilizar el sitio:** para estar actualizados sobre el sector, la explotación acuícola, así como la política que se lleva a cabo para la conservación de nuestra fauna marina.



www.marypesca.cu/

## Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Cuba



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

**De qué trata el sitio:** Es el sitio Web del PNUD. Cuba, que promueve el cambio y conecta a los países con los conocimientos, la experiencia y los recursos necesarios para ayudar a los pueblos a forjar una vida mejor.

**Utilizar el sitio:** para conocer sobre este programa en Cuba a través de las áreas temáticas y otros enlaces.



www.undp.org.cu/



# El Navegador

## Instituto de Aeronáutica Civil de Cuba (IACC)



**Yury Ramón Castelló Dieguez**

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

**De qué trata el sitio:** Sobre el organismo encargado de dirigir, ejecutar y controlar la Política del Estado y el Gobierno en cuanto al transporte aéreo, la navegación aérea civil y sus servicios auxiliares y conexos.

**Utilizar el sitio:** para consultar, trámites, legislaciones y noticias de actualidad sobre la aviación en Cuba.



[www.iacc.gov.cu/](http://www.iacc.gov.cu/)

## Aguada Radio



**Yoana M. Gómez Lapido**

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Cienfuegos

**De qué trata el sitio:** Sitio dedicado a la divulgación informativa del acontecer nacional e internacional, con énfasis en el municipio de Aguada.

**Utilizar el sitio:** para estar actualizados sobre el municipio, el país y el mundo. Cuenta además con programas de audio.



[www.aguadaradio.icrt.cu/](http://www.aguadaradio.icrt.cu/)

## Embajada de la República Bolivariana de Venezuela en Cuba



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

**De qué trata el sitio:** Es el sitio del Ministerio del Poder Popular para las Relaciones Exteriores, en Cuba.

**Utilizar el sitio:** para conocer las actividades que desarrolla la embajada de Venezuela en nuestro país. Así como para hacer consultas y conocer sobre las misiones, acuerdos bilaterales, etc.



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



## Portal de Arte Digital Cubano



**Yolagny Díaz Bermúdez**

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Es el Portal del Arte Digital Cubano, donde se reúne información (textos, imágenes) de los diez salones realizados desde el año 1999.

**Utilizar el sitio:** para acceder a cada uno de esos salones y ver las obras premiadas cada año. También podrás encontrar información sobre los Coloquios de Arte Digital.



www.artedigitalcuba.cult.cu/

## Sitio provincial de los Joven Club Sancti Spíritus



**Ixo Jesús Díaz Vega**

ixo07025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spíritus 2

**De qué trata el sitio:** Sitio Web oficial de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia espirituaana.

**Utilizar el sitio:** para conocer detalladamente todo el ámbito informático de la provincia, así como actividades, servicios que ofrecen las instalaciones, las noticias más recientes, y varios enlaces útiles, etc.



www.ssp.jovenclub.cu/

## Escuela de Hotelería y Turismo Villa Clara



**Midiala Almeida Labrador**

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

**De qué trata el sitio:** El sitio proporciona información a los usuarios interesados en estudiar algunos oficios relacionados con el turismo.

**Utilizar el sitio:** para obtener información de temas relacionados con el sector turístico y con el acontecer histórico y cultural de la ciudad de Santa Clara.



www.ehtvc.co.cu/



## Sopa de letras



Gadelay Isabel González Serra

gadelay07044@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

W	E	Q	D	Z	X	C	G	Q	W	E	J	Y	A	S	W	O	D	V	T	Y	U	Q
D	D	F	U	I	R	O	R	O	B	C	B	I	X	Z	E	E	X	G	H	J	I	W
U	W	A	S	R	E	Y	A	D	F	C	E	R	J	U	W	T	Y	R	G	E	W	E
O	A	A	G	W	W	T	F	E	F	H	Y	U	N	M	J	O	U	T	L	O	O	K
L	H	J	M	H	E	O	I	S	T	B	V	G	U	Y	T	E	R	A	S	D	T	R
M	R	H	T	U	K	S	C	A	N	N	E	R	R	T	U	I	O	D	Z	X	G	T
N	J	N	F	B	L	U	O	G	I	H	M	E	I	L	E	C	X	E	V	B	Q	Y
R	W	C	I	R	A	M	I	O	A	W	E	C	B	Y	I	I	P	S	N	U	R	G
Q	R	X	E	R	U	C	O	M	P	U	T	A	D	O	R	A	L	F	L	A	S	H
Z	A	D	F	O	I	K	K	W	T	B	E	T	W	Z	A	I	S	R	A	E	D	U
U	I	C	V	M	U	J	W	S	Y	U	C	P	U	U	I	D	D	A	Q	S	E	J
N	X	C	A	B	N	M	A	O	P	I	R	I	X	N	X	E	F	G	H	J	W	H
I	S	G	H	P	A	B	S	F	W	A	A	R	J	I	S	M	T	M	E	J	C	M
W	R	D	J	O	E	R	E	T	S	O	C	U	N	W	R	I	I	E	S	A	V	N
I	Q	K	G	H	R	W	C	W	U	G	K	E	U	I	Q	T	U	N	V	B	W	B
S	D	O	R	S	Q	R	X	A	A	E	E	Q	W	R	T	L	H	T	F	U	G	V
I	E	L	T	O	Z	A	D	R	G	N	R	O	M	I	O	U	B	A	A	S	H	C
O	X	U	I	T	U	I	C	E	M	J	D	X	A	A	E	M	W	D	A	G	N	D
W	S	C	U	O	S	D	A	U	I	C	O	N	O	U	G	V	A	O	J	M	J	E
D	R	N	Z	H	Z	X	E	J	N	K	M	O	D	S	H	C	S	R	R	W	I	E
C	E	I	A	P	U	B	L	I	S	H	E	R	F	G	N	D	D	R	I	I	U	S
A	X	V	C	W	R	T	I	T	E	I	P	A	H	T	Y	U	F	G	Q	W	J	A
B	D	R	V	G	H	J	N	Y	R	L	W	M	O	U	S	E	T	Y	S	U	A	O
Z	I	E	Q	N	E	J	U	U	T	A	C	I	C	A	W	X	V	B	B	B	S	H
C	V	P	A	Q	S	A	X	O	P	E	S	X	C	F	I	P	J	M	J	E	W	Y
U	B	I	X	C	V	B	I	O	P	Y	T	S	G	C	O	L	R	W	I	E	O	G
I	O	H	A	R	D	W	A	R	E	G	A	R	D	A	W	O	S	H	C	J	D	I
B	U	E	T	W	H	O	E	R	T	G	U	Q	I	E	Y	R	G	N	D	I	N	T
G	H	D	E	T	Y	R	A	Q	W	V	B	N	M	T	U	E	A	E	T	O	I	G
A	G	E	R	O	F	D	Z	X	R	T	N	N	I	G	T	R	A	D	R	O	W	F
A	S	D	D	O	R	P	A	E	V	R	T	H	J	B	O	P	R	T	G	I	O	D
S	E	G	U	R	M	A	T	I	C	A	Y	W	S	I	A	W	D	E	H	H	K	E
U	J	K	L	Y	R	D	Q	W	E	R	H	C	V	B	H	N	J	I	O	A	M	D

### Palabras

- |                |              |            |             |          |
|----------------|--------------|------------|-------------|----------|
| BACKSPACE      | EXCEL        | ICONO      | PAINT       | SOFTWARE |
| COMPUTADORA    | EXPLORER     | INSERT     | PHOTOSHOP   | WEB      |
| CPU            | FLASH        | LINUX      | PUBLISHER   | WINDOWS  |
| CRACKER        | GRAFICO      | MOUSE      | RAM         | WORD     |
| DEFRAGMENTADOR | HARDWARE     | MULTIMEDIA | ROM         | WORDART  |
| SCANNER        | HIPERVINCULO | OUTLOOK    | SEGURMATICA | WORDPAD  |



## Poesía

**Ecos Infoclub 2010**

### La candela de Las Tunas. Candelario

(Luego de ser el primero en tomarse una foto con el Director Nacional)

De Puerto Padre yo soy  
No se estén equivocando  
Porque me estuve retratando  
Con el amigo Vantroi

A la vida así le voy  
Eso no ha sido casual

Esta foto tan especial  
siempre la conservaré  
Porque un día me la tiré  
En el Palacio Central.

### La noticia que no se dio

Mandaron a un pinareño  
A Felo a darle un "Reca'ó"  
Con dos se me ha "equivoca'ó"  
Nunca cumpliendo su empeño

Para él era un sueño  
Ver al gran espirituario

Pero aquí sabe el cubano  
De la pata que cojea  
Reflejando la marea  
El occidente cubano

## Curiosidades

### ¿Cómo surgió el USB?

Corría el año 1996 cuando las empresas Digital Equipment Corporation, NEC, Compaq, Intel, Northern Telecom, Microsoft e IBM decidieron unir sus esfuerzos para crear el Universal Serial Bus o USB.

Los puertos USB (Bus Universal en Serie) nacieron para facilitar la comunicación entre la PC y dispositivos de todo tipo: antes de su existencia era muy caro o molesto poseer memorias de almacenamiento masivo externas, como por ejemplo discos rígidos, y por otro lado si la computadora se había quedado sin slots de expansión (ISA o PCI) libres uno no podía conectar más periféricos.

Los puertos USB transmiten alimentación eléctrica hacia los dispositivos, por lo cual estos además suelen poseer características de recarga de baterías, como en el caso de celulares y algunos reproductores MP3.

Un gran avance que han brindado los dispositivos USB tuvo que ver con las capacidades "plug and play", es decir, "conectar y usar": actualmente si una persona conecta un dispositivo USB a la PC, el sistema operativo detectará automáticamente su existencia y procederá a darle al usuario una interfaz gráfica para administrarlo si fuera necesario.

Actualmente existen varios aparatos que funcionan mediante este estándar: dispositivos de redes, tarjetas de sonido, impresoras, cámaras digitales, discos rígidos, escáners, teclados o mouses, entre otros.

### Tamaño Capacidad de almacenamiento aproximada

1 B = Una letra; 10 B = Una o dos palabras; 100 B = Una o dos frases; 1 KB = Una historia muy corta; 10 KB = Una página de enciclopedia (tal vez con un dibujo simple); 100 KB Una fotografía de resolución mediana; 1 MB Una novela; 10 MB Dos copias de la obra completa de Shakespeare; 100 MB 1 metro de libros en estantería; 1 GB Una furgoneta llena de páginas con texto; 1 TB 50.000 árboles de papel; 10 TB Ej.: La colección impresa de la biblioteca del congreso de los Estados Unidos.

## Humor



### Colaboraron en esta sección

Polo (el de Jiguaní), Danilo Pérez García, Olga Lidia Muñoz Rodríguez y Jacniel Marrero González

“... la soberanía tecnológica que propugnamos implica la apropiación y dominio de las tecnologías y conocimientos de una forma integral...”

Comandante de la Revolución Ramiro Valdés Menéndez. Ministro de la Informática y las Comunicaciones

semanatecnologica@fordes.co.cu

# DÉCIMA SEMANA TECNOLÓGICA

Abierta la convocatoria en: <http://semanatecnologica.fordes.co.cu/>



**LAS TIC: PRESENTE Y FUTURO**

15 al 19 de Noviembre de 2010

Ministerio de la Informática y las Comunicaciones

**FORDES**

La  
REVOLUCIÓN  
soy yo

DEL:  
DINOS QUE  
OTRA COSA  
ENEMOS  
E HACER.

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