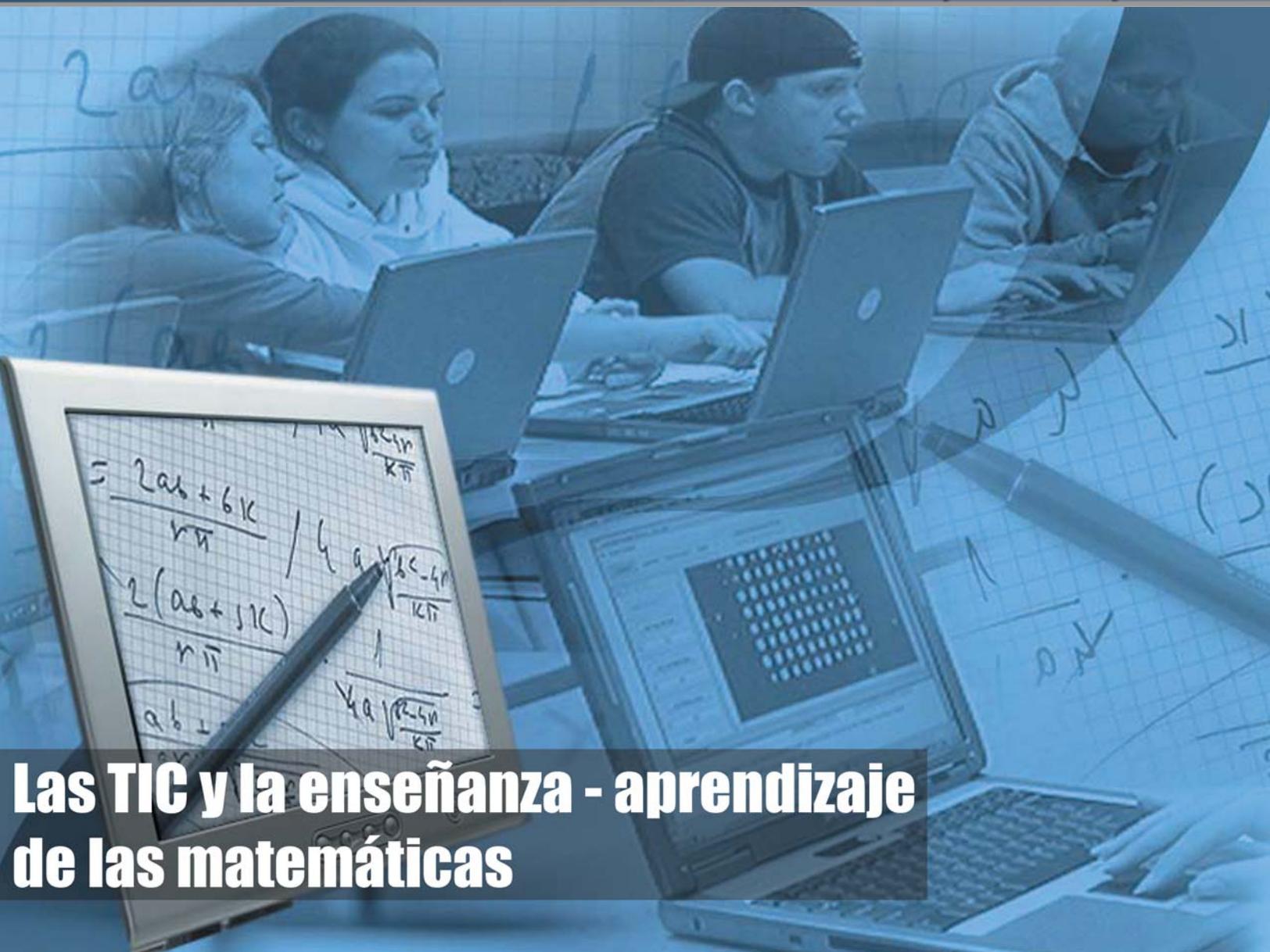




Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



Las TIC y la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas

Loading...

Game PC



Algunas reflexiones sobre los Videojuegos en los Joven Club

la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Estamos en congreso los Jóvenes Cubanos, este 4 de abril, se abrirán las puertas del noveno congreso de la Unión de Jóvenes Comunistas de Cuba, donde se debatirá sobre el quehacer de los jóvenes en nuestro país.

Por ello, nuestra revista número 16 correspondiente a los meses marzo-abril, quiere aprovechar para saludar a todos los delegados. Y el 48 aniversario de la creación de la organización de Vanguardia de la Revolución.

Encontrarán en este número, algunos cambios, como la eliminación de buena parte de las promociones, con ello hemos logrado reducir el tamaño del archivo de la revista, en su formato PDF y envío por email. Siempre respetando las páginas dedicadas al contenido.

Algo que esperaban desde hace mucho, ya está aquí, el segundo concurso de la revista Tino. Esta vez, con una proyección a todos nuestros lectores, desde los más jóvenes hasta los que llevan la cabellera blanca, pues se trata de responder 10 preguntas, que hacen referencia a los 16 números publicados de nuestra revista. Encuentren todos los detalles en la sección El vocero, y participe de inmediato, puede que usted sea el ganador.

Recientemente ha culminado el calendario de los Infoclub provincial, al respecto trata la entrevista de esta edición, donde se dan detalles de lo que pasará en el mes de junio, fecha en que se celebrará el Infoclub Nacional.

Y continuando con los cambios y primicias, para la próxima edición, ya tendremos la tan esperada y sugerida sección de videojuegos. Agradecemos al departamento encargado de esta actividad, perteneciente a la Dirección Nacional de los Joven Club, quien colaborarán para que la sección sea el nuevo pretexto para leer la revista cada vez que sea publicada, ya que en nuestro foro, es uno de las preguntas que más no han hecho. La sección aún no tiene título, por lo que pedimos a los lectores que se animen y nos envíen propuestas a nuestra dirección electrónica, con el asunto: "Nombre para la sección de Videojuegos"

Nos despedimos entonces hasta el mes de mayo, en el que esperamos la edición 17, sea toda una grata sorpresa. Hasta entonces.

El vocero

- 5 Delegado del MIC en Matanzas realiza visita a varios Joven Club
- Celebran edición provincial de Infoclub 2010 en Guantánamo
- Celebran edición provincial de Infoclub 2010 en Sancti Spíritus
- 6 Reunión del Grupo de Desarrollo de Sancti Spíritus
- 7 Infoclub 2010 desde Cienfuegos
- De fiesta los Geroclub de Villa Clara
- Autoauditoria de Seguridad Informática
- 8 Concurso de la Revista Tino
- 9 Celebrado el evento provincial INFOCLUB 2010 en Matanzas
- El brazo, la nueva pantalla táctil

El escritorio

- 10 Las TIC en el desempeño del profesor y el estudiante de Joven Club
- 12 Algunas reflexiones sobre los Videojuegos en los Joven Club
- 14 Multimedia Alimentar la mente para combatir el hambre
- 16 El mal uso de las TIC en la sociedad neoliberal contemporánea
- 18 Retos en la enseñanza a estudiantes con discapacidad auditiva
- 22 Los niños preguntan Multimedia para la educación
- 24 Las TIC y la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas

El laboratorio

- 28 Back in Time 0.9.26
- 29 LzArc2Go 4.1
- 30 Ejercita la Ortografía
- 31 Enciclopedia Informática

El entrevistado

- 32 Ernesto Vallín Martínez

El taller

- 33 Desoldador de Circuito Integrado

El foro

- 35 Preguntas y respuestas

El consejero

- 36 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 41 Actuar
- Radio 26: Desde Matanzas la Atenas de Cuba
- Centrovisión Yayabo
- 42 Sitio web Oficial de la Ciudad de Trinidad
- Circuba
- Periódico Guerrillero
- 43 Música Habana
- Periódico Ahora
- Casa Editora Abril, la casa de todos
- 44 TV Yumurí
- Sitio del Instituto Cubano de Amistad con los Pueblos (ICAP)
- Sitio Oficial de San Nicolás

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

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: 53-31-692128

Dirección Postal

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

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419

Colectivo de la Revista

Director

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Producción

Damiana Martínez Reyes

jccap@en.jovenclub.cu

Redactores

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Carlos López López

metodologo1@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Corrector

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Coordinadores

Aideliz Sánchez Borrego

Amarilis Romero González

Mileidys Armas Solís

Yolagny Díaz Bermúdez

Issel Mayra Tandrón Echevarría

Juan Carlos Jiménez Fernández

Nancy Stuart Moré

Heidy Ruíz García

Janiet Batista Medina

Yury Ramón Castelló Dieguez

Yunior Aguilera San Miguel

Elisandri Guerra Martínez

César del Toro Coca

Grether Nadiesdha Acosta Savón

Lisset López Morejón

Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez





Delegado del MIC en Matanzas realiza visita a varios Joven Club



Henry Cruz Mederos

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección Provincial Matanzas

El pasado 27 de enero, culminaron los recorridos correspondientes al mes de enero realizados por el compañero Luis Mora, Delegado del MIC en Matanzas, Midiala Hernández Rodríguez, Directora Provincial de los Joven Club de Computación en el territorio y otros invitados a algunas de nuestras instalaciones, con el objetivo de intercambiar con los trabajadores y conocer las inquietudes de los mismos, las experiencias en su labor diaria y proyecciones futuras.

Estos recorridos abarcaron los centros existentes en los municipios de Cárdenas, Varadero, Perico y Colón, 12 centros en total de los 38 existentes en la provincia. En las conclusiones de las visitas realizadas el delegado expresó su satisfacción al ver el sentido de pertenencia encontrado en cada uno de nuestros trabajadores, la familiaridad con que fue acogido y la unidad existente en cada uno de los colectivos visitados. Y para dar muestra de sus impresiones plasmó en un libro de visitantes: "He conocido personas que defienden a su institución, están dispuestos a enfrentar los nuevos retos... por eso el resultado no puede ser otro que el éxito".

En el próximo mes de febrero continuaran los recorridos hasta culminar en el mes de marzo con la totalidad de nuestras instalaciones existentes en los 14 municipios con que cuenta nuestra provincia.

Celebran edición provincial de Infoclub 2010 en Guantánamo



Grether N. Acosta Savón

webmaster@gtm.jovenclub.cu

Dirección Provincial Guantánamo

Los Joven Club de Computación y Electrónica en Guantánamo celebraron el evento Infoclub 2010 con la presencia del Director Nacional Raúl Van Troi Navarro y la participación de más de cuarenta instructores y personas de la comunidad.

En cuatro comisiones de trabajo se presentaron las investigaciones más relevantes de todos los municipios donde se evidenció el carácter integrador de los temas investigados. Seis menciones, tres premios y un gran premio fueron otorgados por el jurado que planteó el avance obtenido en cuanto a los elementos metodológicos en los trabajos.

Una conferencia sobre Las Nuevas Tendencias en el Software Educativo fue motivo de debate en un colectivo donde las nuevas tecnologías informáticas conforman su estudio constante.

La edición provincial Infoclub 2010 en Guantánamo demostró que la investigación avanza para resolver los problemas comunitarios haciendo ciencia.

Celebran edición provincial de Infoclub 2010 en Sancti Spíritus



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2



Como una reafirmación del potencial científico e investigativo de los Joven Club se celebró el martes 9 de febrero en la capital de la provincia espirituana la X edición del evento provincial INFOCLUB

2010, el cual desde sus inicios se ha reafirmado como un espacio para el intercambio de experiencias; orientado a la discusión de los más diversos temas, vinculados con el quehacer comunitario en el área del conocimiento sobre Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

El evento se inició con las palabras del Director Provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti-Spíritus, Osvaldo Martínez García, al cual le siguió la conferencia titulada "Panorámica actual de software libre" impartida por el MSc Alexander Salgado Fernández; y posteriormente se realizó el trabajo en comisiones.

En el INFOCLUB 2010 se contó con la presencia de los



miembros de la Dirección Provincial; de los instructores y niños comunitarios asociados a la informática cuyos trabajos fueron seleccionados para participar, y con especialistas del centro de Software y del Dpto de Informática de la Universidad de ciencias pedagógicas y del centro universitario José Martí.

En la X edición provincial se presentaron un total de 38 trabajos y de ellos 10 fueron en forma virtual, destacándose, en cuanto a número de trabajos, el municipio de Cabaiguán y Jatibonico; con los siguientes resultados:

Gran premio

- La Multimedia de Rafael Águila Rodríguez, "Visita virtual al museo de Yaguajay, monumento nacional".

Premios

- Yadisney González Velásquez con "Mejorando mi ortografía".
- Rafael J. Nápoles Pino con "Educa Web, Intranet para la Educación Ambiental".
- Rafael Águila Rodríguez con "Visita virtual al museo de Yaguajay, monumento nacional".
- Juan R. Hernández Martínez con "Las montañas".
- Tomás J. Álvarez Abreu con "Control de pacientes para la Operación Milagro".
- Anyelí Rodríguez Peña con "Piensa y Juega".
- Juan E. Rodríguez Pérez con "Centro de información local".
- Roberto Felipe Castro con "Comprobador de Redes".

Menciones

- Yenisbel Valdivia Sánchez con "Mágica lectura".
- María N. Rodríguez Serrano con "Camilo, Ché, amigos".
- Nancy Montesino Colina con "Sitio Web dirigido a elevar el nivel de independencia cognoscitiva en los profesores en formación de Secundaria Básica".
- Maikel Rodríguez Águila con "Sitio Web de ejercicios para el curso de Microsoft Excel que se imparte en los JCCE".
- Leiter Hidalgo Lorenzo con "EPILSOFT".
- Lourdes Barrera Chávez con "Fayad Jamás, artista plástico".
- Miguel A. Jiménez Perdigón con "Videojuego Laberinto de la naturaleza".
- Uberlán González Gutierrez con "Semblanza martiana".
- Nelson F. Ventura Ruiz con "Diseño de curso a distancia: Nuevas tendencias Administrativas. El nuevo modelo de Jefe".

Trabajos de sobrada calidad que aspiran a participar en el evento nacional, el cual se efectuará entre el 3 y 4 de junio en Ciudad de la Habana.

Reunión del Grupo de Desarrollo de Sancti Spíritus



Lisbet Vallés Bravo

comunicacionad@ssp.jovenclub.cu

Dirección Provincial Sancti Spíritus



Se reunió el Grupo de Desarrollo de la provincia de Sancti-Spíritus, el viernes 19 de febrero con miembros de la Comisión Nacional Asesora de Desarrollo y Aplicación.

Entre las tareas de la Comisión Nacional Asesora de Desarrollo y Aplicación encontramos el asesoramiento y validez de los diferentes proyectos creados por los Joven Club de Computación y Electrónica; así como el chequeo del trabajo realizado por los Grupos de Desarrollo en todo el país.

Por tal motivo Ernesto Vallín y Jorge Luís Rosell, miembros de la Comisión, están realizando un recorrido por todas las provincias que realizan proyectos con impacto nacional.

En el encuentro se elogió el trabajo efectuado por el Grupo de Desarrollo de la provincia de Sancti-Spíritus con la multimedia del Segundo Frente, que nos logró colocar en un lugar meritorio por su profesionalidad y dedicación. Además se analizó el proyecto Yaguajay y la nueva propuesta de crear una plataforma de juegos instructivos cubanos en la red de los Joven Club.

Se asesoró metodológicamente al grupo en cuanto a la entrega de los proyectos y al final de la jornada, se establecieron los nuevos períodos de desarrollo y entrega de los trabajos con su documentación pertinente y se reflexionó sobre la importancia del trabajo en equipo en todo el país a fin de elevar la calidad de la labor de nuestra institución.

Según Jorge Luís Rosell la tarea del Grupo de Desarrollo espirituano es muy satisfactoria, profesional y con buenos resultados palpables; considerando a la provincia como abanderada en cuanto al desarrollo de visitas virtuales.



Infoclub 2010 desde Cienfuegos



Yoana M. Gómez Lapido

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Cienfuegos

Desde 1992, con una frecuencia bianual, los Joven Club de Computación y Electrónica realizan su evento más importante sobre la Informática: "INFOCLUB". Caracterizado por ser un espacio reflexivo

y profundo, este se orienta hacia la discusión de proyectos de los más diversos temas, vinculados con el quehacer comunitario en el área del conocimiento sobre Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; la identificación de las nuevas tendencias y perspectivas del desarrollo de la informática y la electrónica en la sociedad nacional e internacional.

Este sábado 6 de febrero en la ciudad de Cienfuegos se celebró la XII Edición Provincial de este evento, con una activa participación de trabajadores del movimiento y personalidades de distintos organismos del municipio; contando con la presencia de Daniel Ceija, delegado del MIC en la provincia; Raúl Van Troi Navarro, Director Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica y René Martínez, Jefe del Dpto. de Electrónica y Seguridad Informática de la dirección nacional.

Se presentaron un total de 29 ponencias, en cinco comisiones conformadas por:

Multimedia; Sitio Web; Electrónica Aplicada; Informática Aplicada y redes seguridad informática; Informática en edades temprana, Software Educativos y Computación en la enseñanza Especial.

Entre todos los premios otorgados se alzó con el Gran Premio Infoclub 2010 la ponencia "Control de usuarios" de Alexey Pérez Romero; y el Premio Joven Club fue para Rodas 1, por los resultados obtenidos con un total de 4 trabajos premiados.

De fiesta los Geroclub de Villa Clara



Idania Valle Vázquez

c_info@vcl.jovenclub.cu

Centro de Información Santa Clara

Poco importó la lluvia para que el grupo perteneciente al Geroclub del Centro de Información Científico Técnico de los Joven Club de Computación (CICT) de Villa Clara se reuniera en la mañana del 16 de febrero.

En esta ocasión, varios fueron los motivos que los hicieron llegar al teatro del Joven Club Santa Clara 1; en primer lugar se hizo entrega de los diplomas de graduados del curso Correo Electrónico para el Adulto Mayor que concluyó en el mes de Enero. Esto precedió una actividad cultural donde se celebró el cumpleaños colectivo de tres de sus miembros: Eneleida Garit Rodríguez, Elia Belén Lima y Lourdes Becerra Barrios.

También se festejó con gran entusiasmo el día del amor y para amenizar el encuentro, Maria Luisa, una entusiasta abuelita nos interpretó dos canciones de su propia inspiración, seguida por Aidé Pérez de Corcho que compuso un bello poema para la ocasión. Múltiples fueron las iniciativas que cautivaron a los participantes, reinó el entusiasmo y el espíritu de estos Adultos Mayores que bailaron y rieron al compás del ritmo cubano.

Todo finalizó con una mesa cubana llena de deliciosos platos elaborados por ellos mismos. Actividades como estas llenan de júbilo y satisfacción a los que trabajamos por mejorar la calidad de vida de los adultos mayores.

Autoauditoria de Seguridad Informática



Diubany Palazón Nuñez

diubany05022@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cruces 2

En el mes de junio del 2009 se realizó en el Joven Club II del municipio de Cruces, en la provincia de Cienfuegos, un Trabajo Investigativo dirigido a todos los Organismos, Empresas y Unidades Presupuestadas y sus respectivas dependencias, que cuenten con Estaciones de Trabajo



en las cuales dispongan de Medios Informáticos.

La presente experiencia se convirtió en un trabajo investigativo titulado "Autoauditoria de Seguridad Informática" que puede ser aplicado indistintamente tanto en las Entidades que cuenten con conectividad, así como en las Estaciones de Trabajo Independientes que no cuenten con esta tecnología instalada, con los objetivos de que cada estación de Trabajo donde existan Medios Informáticos cuente con un documento que le permita revisar sus propios equipos y documentación debidamente protegidos, cumpliendo con lo que está establecido en la legislación vigente en cuanto a Seguridad Informática, así como conocer las posibles violaciones y proceder a su erradicación.

Dicho trabajo fue presentado en el evento municipal evento INFOCLUB donde obtuvo el tercer lugar, y en la ANIR donde fue laureado como Mención. Con el mismo se propone crear un sistema de auto-auditoría y comprobación que garantice el adecuado cumplimiento de las normas y procedimientos establecidos por los documentos rectores vigentes en materia de Seguridad Informática, con el propósito de que el mismo sea aplicado en todas las entidades de la provincia de Cienfuegos, siendo susceptible de ampliarse y perfeccionarse de acuerdo a las características de cada una y en consecuencia, extenderse al resto del país.

Concurso de la Revista Tino



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@itu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

La revista Tino, está convocando a todos sus lectores a participar en el segundo concurso que organiza esta publicación. Una vez más nos proponemos dar participación activa a los lectores, esta vez, con preguntas y respuestas acerca de las ediciones publicadas en estos casi tres años.

Las bases son las siguientes:

1- Podrán participar todas las personas interesadas, aclarando que los premios materiales solo serán entregados si usted reside en Cuba.

2- Las preguntas a responder se encuentran todas en las 16 ediciones publicadas hasta el momento.

3- Las preguntas son:

- ¿Cuándo fue publicada la primera edición de la Revista Tino? (Día mes y año)

- ¿Cuáles son las secciones de la Revista Tino y cual sección fue cambiada y en qué número?

- ¿Título y nombre del autor del artículo ganador del primer concurso?

- ¿Cuántos sitios web se han publicado hasta la edición 16, en la sección El navegador?

- ¿Cuántos artículos referente al software libre como objetivo principal, se han publicado en la sección El escritorio, en estos 16 números?

- ¿Cuántos artículos se han escrito para la sección El escritorio, que se han publicado en dos partes?

- ¿Diga el título del artículo publicado y la sección, del cual se hace referencia en la edición número 6, en la sección El foro?

- ¿Diga el número de la revista en que se informó por primera vez en la sección el vocero, sobre videojuegos cubanos?

- ¿Diga el nombre y apellidos y el por qué se le realizó la primera entrevista publicada en la sección El entrevistado?

- ¿Diga el nombre y dos apellidos, del autor que más artículos a publicado en la sección El taller?

4- Las respuestas deben enviarlas a través del correo electrónico, a la dirección revistatino@jovenclub.cu con el asunto: "2do Concurso Tino", y en el cuerpo del mensaje, las preguntas y debajo, las respuestas.

5- De no cumplirse exactamente con este método, quedará descalificado su email.

6- Los premios serán artículos de uso para la informática.

7- El plazo de admisión cierra el 18 de abril.

8- Solo se permitirá un concursante por cuenta de correo electrónico.

9- El ganador será dado a conocer en la revista número 17 del mes de Mayo-Junio.



Celebrado el evento provincial INFOCLUB 2010 en Matanzas



Henry Cruz Mederos

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección Provincial Matanzas

Con un total de 70 trabajos presentados organizados en 8 comisiones, se desarrolló el pasado 11 de febrero en el Instituto Politécnico de Informática "Carlos Marx" de Matanzas la décima edición del evento pro-

vincial INFOCLUB 2010.

Entre los invitados se encontraban, Jorge Morales Rodríguez, Jefe del Departamento de Aplicaciones Informáticas y Desarrollo de la Dirección Nacional de los Joven Club de Computación, Luis Mora, Delegado del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones (MIC) en nuestra provincia, directores de los Joven Club de Computación de los 14 municipios, profesores de las 2 universidades matanceras, entre otras personas interesadas en conocer los proyectos investigativos que se están realizando en nuestras instalaciones.

Luego de las palabras de apertura y los números culturales coordinados para la cita, la compañera Midiala Hernández Rodríguez, Directora Provincial de los Joven Club de Computación en Matanzas, agradeció a los allí presentes por participar en el evento y dejó inaugurada la actividad. En el transcurso de la actividad, se impartieron 2 conferencias entre la que se destacó la presentada por el compañero Raúl González Rodríguez titulada "Tecnologías de Software".

Al finalizar el evento, se premiaron los mejores trabajos por comisión y se seleccionó un Gran Premio que en esta ocasión le correspondió al Consúmetro, combinación magistral de hardware y software presentada por los compañeros Bernardo Herrera Pérez y Alain Herrera Brito. Las palabras de clausura estuvieron a cargo del delegado del MIC, Luis Mora, quien comentó sobre lo maravilloso de compartir con los trabajadores de Joven Club en un evento de tan importancia para el movimiento.

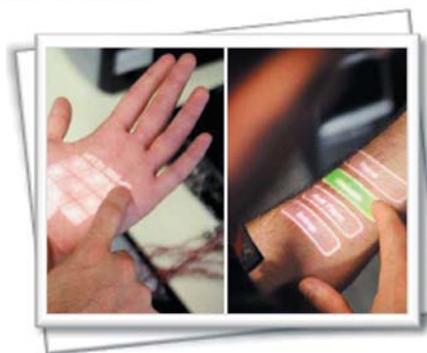
El brazo, la nueva pantalla táctil



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



¿Te olvidaste el celular? No importa, arremangate y márcalo. ¿Quieres jugar al Tetris sin que se den cuenta en el trabajo? Abrir la mano y hacer como si estuvieras recitando algo de memoria, así juegas tranquilo.

Un desarrollo conjunto entre la Universidad de Carnegie Mellon y Microsoft dio como resultado a Skinput, que transforma al brazo en una pantalla táctil. Si, se trata de mostrar en el brazo lo que se ve en la pantalla de un smartphone, pero también de introducir información presionando sobre él.

En rigor, el sistema analiza las vibraciones que produce el cuerpo al ser tocado con la punta de los dedos. Claro que también tiene en cuenta los músculos, tendones y huesos que entran en juego en cada milímetro de piel que se vaya a utilizar. Para interpretar esas señales, diseñaron un bio-sensor acústico que detecta los patrones de sonido cuando se presiona la palma de la mano, la muñeca o el propio brazo. Y es que cada área tiene una firma acústica específica que puede estar asociada con distintas funciones. Además, es capaz de distinguir si se trata de sólo un toque suave, una presión o un pinchazo.

Para interpretar estos gestos el sistema utiliza un brazalete, que se adjunta a la zona del bíceps. Allí recoge las ondas que se propagan a través de los tejidos del brazo después de dar los golpecitos con la punta de los dedos o en otro lugar en el brazo, hasta la zona por encima del codo. Las imágenes se ven en el brazo gracias a que trae un proyector en el brazalete.

No importa si el cuerpo está quieto o en pleno movimiento, el sistema funciona a la perfección de cualquier forma. Según las primeras experiencias con el dispositivo, Skinput tiene una precisión de un 95 por ciento.



Las TIC en el desempeño del profesor y el estudiante de Joven Club



Midiala Almeida Labrador

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2



En Cuba la utilización de las tecnologías han contribuido al desarrollo social, hoy el sistema educacional cubano se propone como uno de los objetivos fundamentales proporcionarle a las nuevas generaciones una cultura informática, para ello se ha incluido la utilización de la computadora en todas las ramas del sistema educacional como medios para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El uso de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollan en las universidades no puede interpretarse como un medio tecnológico más, sino, como un agente de profundos cambios en todo el sistema, la introducción de las mismas requiere de una buena proyección, planificación y voluntad política, involucrando a todos los actores. Un papel protagónico lo representa el profesor que pasará de transmisor de la información a evaluador y diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, los docentes deberán poseer habilidades de coordinador de proyectos de equipo, siendo capaces de organizar el currículo según las necesidades e intereses de los alumnos, creando un entorno colaborativo para el aprendizaje.

Con la introducción de las TIC en la educación se hace necesario conocer las ventajas que nos reportan estas tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje, cuáles son los problemas más comunes que se presentan y los roles que desempeñan los profesores y los estudiantes. Los Joven Club constituyen el espacio ideal para que estudiantes y profesores, de forma individual mediante su utilización, creen entornos colaborativos de aprendizaje de acuerdo a sus capacidades y posibilidades en post de extender a toda la población la práctica del estudio individual mediada por las tecnologías.

La utilización de las TIC en la enseñanza universitaria, va a repercutir en la organización y estructura del sistema educativo, cada vez contamos con más medios y se hace necesario preguntarnos cómo influyen en la organización de los centros y el sistema educativo al cambiar los límites geográficos y vulnerar las leyes de la propiedad intelectual, donde el conocimiento parece ser que ya no está apegado ni a personas, no a instituciones, sino que circula libremente por el ciberespacio. El uso de las tecnologías

de la información y comunicación no sólo es cuestión de un problema de acceso, es más un problema cultural que mueve una actitud donde el estudiante debe de pasar de una actitud pasiva a activa, el profesor pierde su estatus de transmisor de la información, y una transformación de la metodología de trabajo donde la colaborativa se convierte en estructura básica, rompiendo la exigencia de que el profesor esté presente en el aula y tenga bajo su responsabilidad un único grupo de alumnos.

El desarrollo de las Tecnologías de la información y las comunicaciones aporta un nuevo reto al sistema educacional cubano, al pasar de un modelo unidireccional de formación donde por lo general los conocimientos recaen en la palabra del profesor ó un sustituto ó en un libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles donde la información disponible tiende a ser compartida entre diversos estudiantes.

Las TIC propician el protagonismo de los estudiantes permitiendo seleccionar cuidadosamente el contenido a estudiar, estableciendo una metodología de estudio de aprendizaje y eva-



luación, si desea aprender más puede hacerlo, si desea detenerse más en un contenido que en otro, también puede hacerlo, si desea retroceder para analizar un contenido, también puede realizarlo, es decir, es el aprendiz el que controla el ritmo de su aprendizaje, convirtiéndolos de receptores pasivos de la información en participantes activos, todo ello guiado y orientado por el profesor, el cual deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los estudiantes, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesita para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas, pasa a actuar como gestor de los recursos de aprendizaje acentuando su papel de estimulador, orientador y mediador del aprendizaje que explora el conocimiento previo de los estudiantes, proporciona un ambiente adecuado para que éste construya su propio conocimiento e interactúe con el objeto de aprendizaje. Este nuevo rol, exige una actividad mayor del profesor, pues es necesaria una constante planificación por parte de éste.

Con la introducción de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje las actividades presenciales pasan a un segundo plano, el escenario cambia radicalmente, la desaparición de un espacio común, el salón de clases o aula universitaria, donde concluyen regularmente la actividad de profesores y estudiantes, la desaparición cara a cara de los distintos actores del proceso formativo obliga a introducir cambios mucho más importantes en las organizaciones docentes, en primer lugar es necesario asegurarse de que el espacio físico en que el estudiante aprende, relacionándose con sus profesores y sus compañeros es sustituido por otro al que se denomina Espacio Virtual de aprendizaje, el cuál debería ser una pequeña réplica mimética de lo que sucedería en un salón de clase presencial, aunque debería garantizar, en cualquier caso, una interacción comunicativa ágil y fluida entre profes-

sores y estudiantes y los estudiantes entre sí, el acceso integrado a los contenidos a través de materiales multimedia, guías de estudio y herramientas para la planificación y el desarrollo de actividades de aprendizaje, y de evaluación, así como a una biblioteca digital, a bases de datos y a otros recursos complementarios.

El espacio virtual de aprendizaje debería estar sustentado en una plataforma tecnológica accesible, diseñada teniendo en cuenta criterios de usabilidad y de flexibilidad. En función de la frecuencia e intensidad de las actividades presenciales y la situación y necesidades de los estudiantes, el entorno virtual tendría que facilitar, además, el acceso a los servicios complementarios de tipo académico, administrativos y social que permitieran al estudiante el desarrollo de las distintas facetas de la actividad universitaria sin necesidad de su presencia física.

En cuanto al rol del profesor, la formación virtual exige habitualmente la introducción de cambios drásticos en el enfoque de la actividad docente. Cuando el entorno no permite el uso de recursos sincrónicos de carácter audiovisual, desaparecen las posibilidades de dictar clases de forma magistral y, aunque esto tecnológicamente sea posible, no resulta en ningún caso recomendable. Estos entornos de aprendizaje permiten poner a disposición de los estudiantes desde el principio los contenidos con los que se va a trabajar a lo largo del curso. La tarea del profesor como experto que ayuda a los estudiantes a construir su propio conocimiento se puede descomponer en varios roles distintos que, en determinadas circunstancias, pueden ser llevados a cabo por profesores distintos o por equipos compuestos y otros profesionales especializados.

Sobre la base de estas modificaciones que están ocurriendo en el proceso de

enseñanza aprendizaje los Joven Club han implementado y puesto en manos de la sociedad cubana nuevas variedades de cursos a distancia en las modalidades de presenciales y semipresenciales, facilitando el aprendizaje para aquellos estudiantes y profesionales que no pueden asistir a los encuentros periódicamente, de esta forma hacemos posible la formación de estudiantes y profesores en estas nuevas condiciones, donde se rompe la arquitectura de ambos en un mismo espacio físico, favoreciendo la actividad productiva de los estudiantes en la elaboración de sus propios conocimientos sin la presencia del profesor.

Las TIC constituyen un elemento muy importante de complementación y alternativo, pero no sustitutivo ni ajeno a la labor del profesor, lejos de perder protagonismo el profesor está y estará cada vez más comprometido con la formación integral de sus estudiantes, con la incorporación de las TIC en el terreno educativo se llevan a cabo modificaciones en los roles tradicionales de profesor y estudiantes, para el primero tiende a desvanecerse el transmisor de información y se potencializa otros como el de evaluador y diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, al mismo tiempo deberá poseer habilidades para trabajar y organizar proyectos en equipos, para los segundos deberán acercarse al aprendizaje desde una perspectiva de investigación diferente, desarrollando nuevas habilidades y capacidades de acuerdo a su propio ritmo.

Los Joven Club con sus nuevas modalidades de enseñanza a distancia contribuyen a desarrollar de manera eficiente los procesos de enseñanza aprendizaje. Con esta experiencia se han dado a la tarea de seguir avanzando en las Tecnologías Educativas y extender la práctica de impartir cursos Semipresenciales y A Distancia a otras instituciones del país.



Algunas reflexionemos sobre los Videojuegos en los Joven Club



Ivis Gainza Moya

metodologo1@gtm.jovenclub.cu

Dirección Provincial Guantánamo



Los videojuegos forman parte de la vida lúdica de una gran mayoría, considerándose hoy un elemento de fuerza dentro de la tecnología por lo que consideramos oportuno analizar las potencialidades que ofrecen dentro del proceso educativo y formativo de los niños, adolescentes y jóvenes, de tal manera que su utilización contribuya a mejorar y elevar la calidad de dicho proceso.

Frente a los esfuerzos realizados en los últimos años en aclarar la utilización de los videojuegos, es necesario analizar las características significativas que poseen para su aplicación en la educación.

Si alguna vez existieron fronteras entre los conceptos de multimedia y videojuegos, éstas han comenzado a derrumbarse aceleradamente. Grandes corporaciones dedicadas a otras actividades relacionadas con el mundo de las nuevas tecnologías, pero sin ninguna experiencia en el mundo del entretenimiento informático, se muestran cada vez más interesadas en tener un papel activo en el mercado de los videojuegos.

Con el propósito de abstraer los aspectos positivos de los videojuegos, se pueden definir como un sistema híbrido, multimedia interactivo y videojuegos; según, consistente en actividades lúdicas cuya característica común es el medio utilizado y no el contenido del juego. Por tanto, a pesar de su constante cambio, podemos afirmar que los videojuegos son instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir de una plataforma de juego electrónica (consola doméstica, PC, máquinas recreativas, etc.)

Se pueden categorizar o clasificar los videojuegos de la siguiente manera:

- Arcade: Laberintos, Deportivos, Dispara y Olvida
- Simuladores: Instrumentales, Situaciones, Deportivos
- Estrategia: Aventuras Gráficas, Juegos de Rol, Juegos de Guerra
- Otros Juegos: Juegos de Mesa, Cartas y Ajedrez

Muchas investigaciones han evidencia-

do las bondades al manipular los videojuegos e incluso considerar su introducción a los recursos didácticos y pedagógicos de orden tecnológico, que pueden servir como medio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los videojuegos son considerados como el tipo de juego más conocido cuya característica común es el medio que se emplea, se utiliza una plataforma o soporte de juego electrónica.

Cuando los videojuegos se desarrollan integralmente a nivel biopsicológico, físico y social proporcionan beneficios a los niños. Se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social que inciden en el proceso enseñanza-aprendizaje, de las cuales se mencionan:

- Su capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos, puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.
- El jugador, utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que pue-



de controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego.

- El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona maneja las riendas de la situación y establece los límites de su autonomía.

- La motivación y estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología.

Teniendo en cuenta que los videojuegos pueden servir como medio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, su utilización pues, permite desarrollar en el niño, habilidades valoradas por la sociedad de hoy, por lo que su personalidad se verá reforzada positivamente.

En función de lograr una personalidad acorde con los principios que caracteriza a nuestra sociedad:

¡Los Joven Club de Computación y Electrónica tenemos que insertarnos a la producción de videojuegos y así contribuir al desarrollo positivo de la personalidad de los niños, adolescentes y jóvenes!

La investigación es una de las prioridades de nuestro Programa, los Instructores con su preparación han desarrollando software de alta calidad

aplicables a diferentes esferas de la sociedad como en la educación, salud entre otras; evidenciando la abnegación y dedicación de nuestro capital humano dispuesto a dar solución a las problemáticas que se nos presentan y dispuestos a seguir enfrentando nuevo retos como son "los videojuegos".

En conjunto y con la participación de otras instituciones nos insertarnos a la producción de videojuegos, para ello tenemos que prepararnos y conocer aspectos fundamentales para lograr la motivación e influencia en el aprendizaje, en aspectos tales como:

1- Que la tarea tenga en sí misma el suficiente atractivo o motivación para promover el aprendizaje.

2- Cumplir con los siguientes requisitos:

- Que tengan carácter positivo, recompensador, en lugar de castigo.
- Que sea un programa definido, no arbitrario, de refuerzo.
- Que suponga una dificultad progresiva.
- Que el refuerzo o la recompensa sea inmediata.
- Que esté adaptado a las características y ritmo del individuo (niveles).
- Que se conozcan los resultados rápidamente.
- Que tengan un reconocimiento social.

Desde nuestras posiciones tenemos que apoyar al proceso educativo de nuestra sociedad, utilizando la poderosa herramienta de la informática,

desde nuestras instalaciones u otros centros que posean esta tecnología. Teniendo en cuenta que el uso de los videojuegos en la ayuda para determinados aprendizajes y entrenamientos es muy positivo, todos los Instructores de nuestro Programa tenemos que motivarnos e insertarnos a la producción de productos informáticos de este tipo, con calidad y que puedan competir en el mercado, que tengan una buena aceptación por parte de los usuarios y que sean los preferidos por los niños, adolescentes y jóvenes que visitan nuestra instalaciones.

Somos partidarios de que los videojuegos resultan un material altamente motivador, aportan múltiples posibilidades educativas, ayudan a construir los conocimientos, ejercitan de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, aumentan la capacidad de diálogo y argumentación, favorecen la estructuración de los procesos cognitivos debido a la necesidad de memorización de procesos, acciones y reglas y además son programas muy flexibles que se pueden utilizar en una disciplina, un taller, etc.

En general los videojuegos son fácilmente asequibles, constituyendo por tanto un material informático de gran valor pedagógico, ya que, permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas.

Referencias

- 1- <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/19.html>





Multimedia Alimentar la mente para combatir el hambre



Yoslay Leblanc Sánchez

yoslay07071@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Móvil Cienfuegos

Co-autor: Darwin Pérez Figueredo

Alimentar la mente para combatir el hambre



Galerías



Temas

El proyecto Alimentar la mente para combatir el hambre fue iniciado por un grupo de organizaciones internacionales y no gubernamentales encabezada por la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) que decidieron aunar esfuerzos para erradicar el hambre y la malnutrición a través de la educación.

El presente proyecto “Alimentar la mente para combatir el hambre”, es un producto multimedia que pretende de forma amena lograr que los niños y los jóvenes puedan colaborar activamente en la creación de un mundo libre del hambre y la malnutrición en las escuelas. En este producto podemos encontrar los beneficios de los alimentos, cómo realizar una buena conservación y preparación de los mismos, cómo montar una mesa formal, recetas de varios platos tradicionales cienfuegueros, y además como crear en las escuelas los huertos escolares, teniendo en cuenta las orientaciones dadas por la agricultura urbana actualmente y la necesidad de llevar a la práctica lo expresado por Raúl el 26 de Julio del 2009 “Volvemos hacia la tierra, hacerla producir más”. Con la

elaboración y utilización de este software logramos tener recopilada bibliografías e imágenes que permitieron diseñar la multimedia y evaluar la calidad y pertinencia del producto para su posterior empleo por nuestros niños en las escuelas del territorio. El producto multimedia está implementado en la ENU Fernando Pérez Guardarrama, escuela asociada a la UNESCO. Puede ser utilizado en las asignaturas Educación Cívica, Educación Laboral y El Mundo en que vivimos del nivel primario y en las secundarias básicas.

La idea de realizar esta investigación surge por la necesidad de dar cumplimiento a lo antes expresado por Raúl. También por la dificultad existente en la escuela para dar salida al programa de seguridad alimentaria y específicamente los temas relacionados con los trabajos sencillos de cocinas en la asignatura de Educación Laboral en la enseñanza primaria.

En un análisis más profundo a la Colección Multisaber y al software Todo de Cuba, pudimos identificar que los trabajos sencillos de cocina y especialmente todo lo relacionado con este contenido no aparecen, siendo este un

tema de incalculable valor en la formación integral del individuo.

Para corroborar la existencia de estas deficiencias en la práctica educativa se realizaron entrevistas y encuestas, una de ellas dirigida a los metodólogos de la Educación Primaria y a los profesores de la escuela ENU Fernando Pérez Guardarrama, mediante las cuales se pudo conocer que no existe ningún software educativo relacionado con el tema trabajos sencillos de cocina que satisfaga las necesidades de la asignatura Educación Laboral Unidad 3 (Trabajos sencillos de cocina) en el sexto grado.

El producto multimedia esta diseñado con una interfaz gráfica que simule un libro de texto con la utilización de los colores rojos, verde, amarillo, negro y blanco, por ser los colores mas identificativos de los alimentos en forma general, siendo revisado por un especialista en diseño del ISDI (Instituto Superior de Diseño Industrial). Se consideró en la elaboración de los contenidos relacionado con la seguridad alimentaria, se trabajaron los temas pero con un enfoque actual y un vocabulario adecuado al tema.



Para crear esta obra multimedia se realizó una investigación exhaustiva en libros e información digital. Los temas mantienen un orden lógico de aparición.

En la elaboración del producto se utilizaron varios métodos, técnicas y procedimientos. Los recursos utilizados serán catalizadores del proceso de aprendizaje. Permitiendo incrementar los canales de comunicación, favoreciendo la redundancia del mensaje y la visualización del usuario. Esto lo definiremos a través de imágenes que ilustran los procesos y permiten crear escenarios de la actividad que se trata, grabación visual reforzando la información visual, videos asociados a los procesos fundamentales del objeto de estudio.

Las aplicaciones utilizadas para el diseño y elaboración del producto fueron: Mediator 9.0 (para la programación), Adobe Photoshop 8 y CorelDraw 12 (para el diseño y procesamiento de imágenes), Audioedition y CoolEdit (edición de audio).

La Multimedia para su ejecución correcta necesita como mínimo los siguientes requerimientos técnicos: 300 Mb de espacio libre en el disco duro, 128Mb de memoria RAM, Windows (versiones superiores a Windows 98 y compatibles), microprocesador Pentium III o superior y compatibles, además de un lector de CD.

Descripción general del producto

Posee 4 módulos:

- 1- Módulo presentación: presentación del software multimedia Alimentar la mente para combatir el hambre.
- 2- Módulo principal: acceder a los componentes de la aplicación y salir de ésta pasando de manera obligatoria por los créditos. Desde este módulo podemos acceder a las pantallas Biblioteca, Temas, Comidas y Galería.
- 3- Módulo Contenido: muestra el contenido con todas sus temáticas, así como posibles usos que pueden tener éstos, se encuentran distribuidos de la siguiente forma:

BIBLIOTECA

- Libros – Videos - Otros temas – Glosario

TEMAS

- La congelación - La refrigeración -La conservación por adicción de sal -La conservación por adicción de ácidos - Montaje de la mesa formal - Alimentos en conserva

COMIDAS

- Canarias -Criollas –Marineras - De arroz

4- Módulo Galería: aparecen videos y canciones infantiles relacionadas con el tema para poder apropiarse de los conocimientos.

Este software ofrece al usuario una amplia información sobre todos los as-

pectos relacionados con la correcta utilización de los alimentos y los beneficios que nos traen para el organismo, su objetivo fundamental es contribuir a la formación de una correcta educación alimentaria y poder, además de aplicarlo en su vida social, contribuir a que la familia y la comunidad se vinculen con este tema.

La multimedia permite un acercamiento más ameno y dinámico al conocimiento de los beneficios de los alimentos, la misma puede contribuir no solo a mejorar la calidad del aprendizaje de los contenidos de esta asignatura, sino también al desarrollo de la cultura informática.

La multimedia elaborada, según los criterios emitidos por los especialistas que se encargaron de evaluarla, cumple con las exigencias establecidas para un producto informático de este tipo y la misma tiene potencialidades para contribuir de manera eficaz a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de los trabajos sencillos de cocina y la elaboración y conservación de los alimentos en la escuela primaria, con lo cual queda confirmada la idea a defender en esta investigación.

Referencias

- 1- Programa del Partido Comunista de Cuba.____ La Habana : Ed. Combinado Poligráfico, 1986.____ p.149
- 2 - CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. Programa director de computación.(1985) La Habana: Editora MES. – p.1

Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón
PRISIONEROS INJUSTAMENTE
EN LOS ESTADOS UNIDOS



El mal uso de las TIC en la sociedad neoliberal contemporánea



Yenisbel Valdivia Sánchez
metodologo1@ssp.jovenclub.cu
Dirección Provincial Sancti Spíritus

Co-autor: Yuliet Martínez Morales

HACKER DETECTED!!



La ciencia constituye en estos momentos un importante objeto de investigación en virtud del papel fundamental que le corresponde en la sociedad contemporánea, es una actividad social dirigida a la producción y aplicación de conocimientos. La relación entre la ciencia y la tecnología cada día es más estrecha. La tecnología es producto del quehacer científico.

El desarrollo tecnológico en la Informática unido al de las telecomunicaciones, con vistas a combatir las consecuencias negativas que trae consigo el mismo, ha obligado a permanentes y dinámicos ajustes estratégicos. En este artículo reflexionamos sobre el uso de las TIC con fines malévolos, ambiciosos, ilimitados; en general sobre el uso de las TIC en función de hacer el mal.

La época contemporánea está marcada por el paradigma moderno. Bajo su égida tiene lugar un desarrollo de las fuerzas productivas sociales jamás soñado en la historia anterior. Con semejante intensidad, la moderna civilización industrial vino a desencadenar la pujante revolución científico – técnica, hasta el punto en que la propia ciencia llega a convertirse en fuerza pro-

ductiva directa: las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la robótica, la ingeniería genética, la automatización de los procesos productivos son sus espléndidos frutos.

Núñez Jover ofrece una definición similar a la brindada por Krober: "entendemos la ciencia no sólo como un sistema de conceptos, proposiciones, teorías, hipótesis, etc., sino también, simultáneamente, como una forma específica de la actividad social dirigida a la producción, distribución y aplicación de los conocimientos acerca de las leyes objetivas de la naturaleza y la sociedad. Aún más, la ciencia se nos presenta como una institución social, como un sistema de organizaciones científicas, cuya estructura y desarrollo se encuentran estrechamente vinculados con la economía, la política, los fenómenos culturales, con las necesidades y las posibilidades de la sociedad dada".

Los significados de los términos ciencia y tecnología han variado significativamente de una generación a otra. Sin embargo, se encuentran más similitudes que diferencias entre ambos términos.

Tanto la ciencia como la tecnología implican un proceso intelectual, ambas se refieren a relaciones causales dentro del mundo material.

Las NTIC permiten la intercomunicación, actualización, intercambio de experiencias, retroalimentación, desarrollo del campo investigativo, viabilización de la información, entre otras ventajas posibles a través del correo electrónico e Internet.

El Internet, algunas veces llamado simplemente "La Red", es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, en caso de contar con los permisos apropiados, acceder información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

¿Cómo han repercutido en la sociedad el desarrollo de las TIC?

El desarrollo acelerado de las tecnologías de la información y las comunicaciones debido, en gran magnitud, a



descubrimientos importantes de la electrónica ha provocado los siguientes problemas globales:

- Explosión informática.
- Gran cúmulo de información.
- Necesidad de personal calificado.
- La convergencia tecnológica: La electrónica, informática y las telecomunicaciones.

La convergencia de estas tecnologías ha permitido el aumento de velocidad de transmisión de la información, de su capacidad de almacenamiento y del procesamiento y tratamiento de esta, convirtiéndose en un nuevo factor de producción, participando en la creación de riquezas, en el crecimiento directo de otros sectores y en la mejora de la productividad, pero también ha propiciado el camino para quien malintenciona el uso de la ciencia y manipula la explosión informática, este agente de la sociedad se denomina spammer ó hackers según el objetivo que se propone, aunque ambos son perseguidos y condenados por delitos informáticos.

¿Quiénes son estas personas y cuál es su función en la sociedad?

Hackers: son personas o grupo de personas dedicadas a burlar contraseñas, husmear en cuentas de usuarios, robar información, crear programas malignos o benignos, pues en ocasiones no siempre su trabajo está dirigido a hacer el mal, tal vez tribute a una colaboración con una determinada empresa o entidad, dentro de ellos podemos encontrar los crackers y otras clasificaciones según el objetivo que persiguen.

Spammer: el Spam es un correo no solicitado, anónimo y masivo. El accionar de los spams irrumpe en el tiempo de los usuarios al hacerles perder tiempo de conexión y al eliminarlos de sus clientes de correo; pero existe un agente trasmisor en la red mundial que pue-

de provocar daños mayores: EL VIRUS INFORMÁTICO.

En nuestro quehacer diario nos enfrentamos más a los virus que a la mano de los hackers y los spammers (programadores de Spam), y nos convertimos en víctimas de las infecciones tecnológicas, dejamos entrar virus al introducir una memoria usb, o cualquier dispositivo de almacenamiento en nuestra computadora, al bajar información de internet, al abrir un correo; fundamentalmente motivado por no cumplir con las medidas de seguridad informática establecidas.

Los troyanos bancarios y los falsos antivirus han sido el tipo de código malicioso más presente durante el 2009. Los primeros son un tipo de código malicioso diseñado para robar claves de acceso a bancas online, números de cuentas bancarias, etc. Los segundos son un tipo de adware que se hace pasar por un antivirus para hacer creer al usuario que está infectado con decenas de ejemplares de malware.

Estas son algunas perspectivas tecnológicas a considerar, para un año, que continuará desafiando el camino de las Nuevas tecnologías de la Informática y las Comunicaciones.

Si bien la ciencia ha servido para conseguir grandes avances y mejoras en muchos aspectos de la calidad de vida de los humanos, también ha dado como resultado tecnologías que al aplicarse redundan en daños importantes a la salud, el ambiente, la economía, y la sociedad en general. El mal uso de la tecnología nos absorbe y la mano del hombre es ineludible al repasar las consecuencias.

Lo anteriormente argumentado demuestra que no se puede tener una imagen idílica del efecto de las tecnologías como fuente de solución de los problemas, pues pueden ser utilizadas con fines tan cuestionables como la

propaganda neofascista y terrorista, los robos de información, los daños puntuales a entidades estatales y políticas, la prostitución, las drogas, los daños personales sobre información clasificada, constituyendo este camino, el lado oscuro de los resultados de la ciencia en la rama tecnológica. Entre todos debemos luchar por que se utilicen adecuadamente estos productos y fundamentalmente cumplir con las normas de seguridad informática para, sino eliminar la acción maliciosa, disminuir la misma.

Referencias

- 1- Mendoza Rodríguez, José(200). Uso de las TIC en la formación inicial y permanente del profesorado (Tecnologías de la Información y de la Comunicación). Instituto de Ciencias da Educación, Universidad de Santiago de Compostela 15706 Santiago de Compostela, A Coruña.
- 2- Núñez Jover (1980) La ciencia y la tecnología como procesos sociales, lo que la educación científica no debería olvidar.
- 3- Rodríguez Lamas, Raul (2000). Introducción a la Informática Educativa.
- 4- http://es.wikipedia.org/wiki/sitio_web
- 5- <http://www.viruslist.com/sp/news>
- 6- <http://seginformatica.ssp.rimed.cu>
- 7- <http://www.zonavirus.com/noticias/2009>





Retos en la enseñanza a estudiantes con discapacidad auditiva



Yoleisi Méndez O'Reilly

subdirectoreco@cmg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Camagüey



La oleada de adelantos tecnológicos alcanza todas las esferas del desarrollo humano, incluida su educación y formación, como una necesidad de la evolución social, provocada a su vez, por esos adelantos; produciéndose una revolución en la enseñanza. La pedagogía acompañada del nuevo paradigma tecnológico, supone una visión nueva en la formación del individuo, en su aprendizaje, en la relación entre los actores del proceso educativo y en su formación a lo largo de toda la vida.

Pero los avances logrados a través de esta ciencia, no implican necesariamente una mejora en la calidad de vida de la sociedad en su conjunto, muchos de sus logros hacen que ciertos grupos de la sociedad queden excluidos cada vez más, ya sea por su condición socio-económica, por discapacidades que posean, u otras limitaciones propias del ser humano.

Si las personas con algún inconveniente tienen dificultades para acceder a recursos que satisfagan sus necesidades básicas, con el advenimiento y expansión de la tecnología, se abre una laguna inconmensurable entre ellas y el mundo que les rodea.

En consecuencia con lo anterior cabe destacar que la Enseñanza Especial es uno de los logros más significativos de la Revolución Cubana, por ser la vía para insertar en la sociedad, de manera totalmente gratuita a niños con diferentes tipos de discapacidades, labor con un alto sentido de sensibilidad humana.

Hoy puede hablarse en Cuba de cifras superiores a 430 escuelas especiales, círculos infantiles, salones especiales, aulas hospitalarias y grandes cifras de niños (sobrepasan los mil) reciben clases en sus casas, impartidas por maestros ambulantes, lo cual reafirma que aquí esa Enseñanza es un sistema que garantiza la atención integral pedagógica, psicológica, física y médica a todos los infantes con necesidades educativas especiales.

Como complemento de lo planteado está la labor de los Joven Club de Computación y Electrónica, los cuales atesoran una rica experiencia en el tema de formación, permitiendo el acceso gratuito a las tecnologías de la información y las comunicaciones a personas de todas las edades, convirtiéndose de esta manera en núcleos

iniciales de la informatización comunitaria y donde uno de sus logros más apreciables ha sido la atención a grupos sociales en desventaja, a partir de potenciar el trabajo con discapacitados como una de sus prioridades fundamentales.

Durante el período de instrucción octubre 2005 – enero del 2006, esta autora desarrolló su primera experiencia pedagógica para el desarrollo y sistematización de los conocimientos y habilidades informáticas rectoras del Curso Básico Operador de Microcomputadoras en los estudiantes con discapacidad auditiva pertenecientes a la Asociación Nacional de Sordos de Cuba (ANSOC) del territorio de Florida.

La deficiencia auditiva dentro de la diversidad de casos puede presentar un lento desarrollo de habilidades cognitivas: atención, memoria, estructuración espaciotemporal y dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura. En la intervención y tratamiento de este déficit, el uso de la informática abre nuevas posibilidades de intervención incidiendo en el desarrollo de la semántica, memoria, aten-



ción, entre otros, lo que mejora sus capacidades para la incorporación a la vida social de estas personas.

Para la formación y desarrollo de las habilidades informáticas en personas con discapacidad auditiva se hace necesario tener en cuenta no solo el enfoque didáctico, sino además las potencialidades de la Psicología para la solución de los mismos problemas, incluso aquellos relacionados con el fortalecimiento de las motivaciones y actitudes de los estudiantes sordos ante los cursos de computación.

Hemos tenido en cuenta que las personas deficientes auditivas presentan una inteligencia semejante a la de las personas oyentes; puesto que las diferencias encontradas en este aspecto se deben a deficiencias en el conjunto de las experiencias vividas por las primeras, que normalmente reciben una estimulación menor y poco efectiva. Es adecuado plantear que, mientras mayor riqueza de experiencias en la enseñanza - aprendizaje podamos ofrecer al alumno sordo y cuanto más normalizado sea su desarrollo, menos limitada se verá su capacidad intelectual.

El proceso docente - educativo en la enseñanza especial

El proceso docente - educativo está integrado por cinco componentes esenciales: objetivos, contenidos, métodos, medios y evaluación. Todos estos componentes forman una unidad indisoluble, los objetivos que se proponen alcanzar determinan los contenidos que exigen la definición y selección de los métodos que han de emplearse y también los medios. La evaluación, por su parte, permite la retroalimentación en la apropiación de las materias, por lo tanto, en qué medida se van logrando los objetivos y si debe haber un cambio en los métodos utilizados.

En la pedagogía especial se le asigna

un papel fundamental al proceso de evaluación el cual puede convertirse en un procedimiento para la labor instructiva en casi todas las tareas que se realizan en la vida escolar. Su empleo puede ir desde el análisis de un proyecto, precisar los errores que se han cometido en una tarea de la enseñanza, hasta el examen de conducta personal. Sus posibilidades son ilimitadas.

Otro aspecto esencial en la enseñanza especial, en aras de que la efectividad del aprendizaje y del desarrollo intelectual y afectivo de los alumnos, no se convierta en un fracaso lo tiene además de la evaluación, el diagnóstico temprano. Por lo que cualquier estrategia que se asuma en tal sentido debe contener estos dos aspectos.

En el diagnóstico, según plantea la psicología especial, lo primero a considerar es que es un proceso de análisis y síntesis de la información que se posee; en segundo lugar que se realiza para una intervención determinada, para colaborar con el sujeto en la solución de sus problemas y elevar la calidad de su vida; y en tercer lugar insiste en la preparación y experiencia profesional que exige este tipo de tarea, dada la responsabilidad que se asume, ello implica un conocimiento de lo que se estudia, dominio de los métodos y procedimientos para la búsqueda de información. Sobre todo hay que conocer que ningún diagnóstico basado en los datos que se obtengan, aún teniendo todas las características mencionadas, tiene una veracidad absoluta y su resultado es fijo o inmutable.

Psicología de los discapacitados auditivos

Esta rama de la psicología especial denominada también sordopsicología, se ocupa del estudio del desarrollo psíquico de las personas que presentan dificultades auditivas en diferentes grados.

El estudio psicológico del discapacitado auditivo, como una de las dificultades fundamentales que se derivan de la falta de audición, parte de la imposibilidad o dificultad para establecer una comunicación adecuada, puede ser un auxiliar formidable el estudiar el lenguaje como proceso psicológico y la posibilidad del individuo sordo de establecer esa comunicación a partir de un lenguaje que no necesariamente es en un inicio el oral.

Por tanto los problemas de esta ciencia se centran en las particularidades de su desarrollo compensatorio que puede llevarse a cabo a través de la interacción de sus analizadores conservados (vista, tacto, olfato) al ayudar a elaborar la estrategia adecuada para la formación del modelo comunicativo más adecuado en cada caso y el desarrollo de la personalidad.

La informática en este sentido es un aliado indiscutible para el tratamiento de la compensación en los discapacitados auditivos, no obstante, si bien es cierto que en los últimos años los avances técnico-científicos han sido de gran apoyo en el proceso de integración de alumnos con deficiencias sensoriales, estos dejarían de tener la operatividad que tienen si en la medida de lo posible no se garantiza las correspondientes adaptaciones en nuestro "estilo docente" y en la forma y el contenido desde el cual nos acercamos a los alumnos, tengan o no deficiencias auditivas.

Orientaciones metodológicas para el trabajo con discapacitados auditivos en los Joven Club de Computación y Electrónica.

Pautas generales:

Para el trabajo con discapacitados auditivos en los Joven Club de Computación y Electrónica se considera fundamental partir de una fase organizativa que se efectúa en los meses de febrero y septiembre, antes



de comenzar los períodos de instrucción, aprovechando estos períodos para realizar acciones de superación y capacitación al personal docente, encaminadas a enfrentar el proceso. Dentro de estas acciones se encuentran:

1- Impartir seminarios sobre psicología de la personalidad del estudiante sordo, en coordinación con la Sedes Universitarias,

2- Matricular a los instructores en los cursos de lenguaje de señas que imparte la ANSOC.

3- Auto preparación en otros temas como:

- La evaluación educativa y diagnóstico psicológico de las personas con necesidades educativas especiales.

- Papel de la enseñanza en el desarrollo de las personas con necesidades educativas especiales.

- La familia y la persona con discapacidad.

4- Antes de comenzar el trabajo con los alumnos es necesario tener un diagnóstico de los mismos que permita al instructor contar con un perfil psicológico de los mismos.

5- Debe existir una estrecha coordinación entre el instructor y el intérprete de La Asociación desde el momento previo a la clase hasta la ejecución de la misma, de manera que propicie apoyo al instructor para ampliar la explicación y hacer uso de un lenguaje asequible para el grupo.

6- El aprendizaje de estas personas es totalmente visual y práctico, si un oyente demora 30 minutos para la teoría y práctica en un tema sobre computación, a ellos les toma 60 minutos de clases. Por tanto se propone que en la primera hora de la clase se imparta sólo la teoría para la apropiación del nuevo vocabulario y en la hora restante se mezcla la teoría y práctica. El Curso Básico, Operador de Microcomputadoras para Windows, proponemos que se inicie con una formación teórica de 20 horas clase, los contenidos debe impartirse utilizando

alguna herramienta informática (diapositiva, multimedia, etc.).

La Formación práctica se considera más extensa con un total de 74 horas divididas en 44 horas para su desarrollo dentro de las 64 horas estipuladas por la Dirección Nacional y 30 horas de trabajo independiente en los tiempos de máquinas, los cuales se programan a razón de una hora dos veces a la semana, teniendo como finalidad la contribución al desarrollo de las habilidades informáticas presentes en cada unidad del curso.

7- Proporcionar a los alumnos ejercicios con imágenes; para asociar a ellas una serie de iconos que representen un conjunto de términos relacionados con las mismas, así como ejercicios de selección simple, selección múltiple (emparejamiento), verdadero o falso, numérico, respuesta corta o rellena los Blancos.

Aspectos relacionados con el profesorado: A la hora de planificar la enseñanza, se deberán tener en cuenta aquellas situaciones de aprendizaje más favorables y menos conflictivas para estos alumnos, como son el trabajo en grupos pequeños, potenciar otras vías de acceso a los objetivos y contenidos del curso donde se haga uso de las siguientes pautas:

En las explicaciones:

- Situarse frente a ellos, a una distancia prudencial para que los alumnos puedan observar bien el movimiento de los labios.

- ¡A ver!, ¡aquí!, ¡fíjense, fíjense en mí!, son expresiones muy usadas por los maestros de sordos profundos, para llamar su atención.

- Evitar hablar mientras se está escribiendo en la pizarra, de espaldas a los alumnos - Proporcionarles la información de forma sucesiva: primero de forma oral y luego visual, ya que si el instructor habla al mismo tiempo que señala la pizarra, el alumno sordo tiene que elegir a cuál de los dos estímulos

patender.

- Hablarle a un ritmo normal, articulando correctamente los sonidos y sin exagerar los movimientos.

- Comprobar que van siguiendo la exposición de la información, dándole la oportunidad de preguntar sus dudas.

- En situaciones de incompreensión en la comunicación, se debe promover la confianza para pedir que se repita el mensaje, volver a explicar la misma idea más despacio y con distintas palabras o, en caso de no comprender el mensaje, se le comunica por escrito.

- El instructor debe tener un conocimiento preliminar de las habilidades que permitirán desarrollar aptitudes con respecto a la computación, objetivo fundamental a lograr en este tipo de institución, además de dominar los procesos y técnicas del aprendizaje, de forma tal que le permita darse cuenta que en sus alumnos los procesos relacionados con el desarrollo de la inteligencia se encuentran modificados, fundamentalmente en tiempo, por lo que sus habilidades de pensamiento tal vez no sean iguales a los de los alumnos de grupos regulares sin problemas de audición. Al tener siempre presente esta consigna como axioma de acción, la planeación que lleve a cabo de sus actividades le permitirá enriquecerlas con experiencias de aprendizaje, científicamente diseñadas, para que el alumno supere cada una de las etapas que está viviendo.

- El instructor debe de revestirse de una paciencia infinita en donde la voz (herramienta universal del maestro) que le permite ordenar, pedir, regañar, preguntar, y otras muchas cosas, son sustituidas por el movimiento constante, el ir y venir dentro del aula, el caminar para señalar los letreros y referencias visuales, el acercarse a cada uno de los alumnos y tocarlos para que volteen, logrando así unos minutos fugaces de atención, para volver a centrarlos en el asunto del día.

- Por último, el instructor debe ser afectivo con los alumnos.

En los exámenes:



En relación a cómo se debe evaluar se deben flexibilizar los criterios respecto a los procedimientos e instrumentos de evaluación: puede ser necesaria una evaluación individualizada. Es necesario introducir nuevas formas de evaluar además de las ya tradicionales (oral y escrita), tales como la observación del trabajo de los alumnos, su participación en la clase, actividades, diálogos, siendo estas dos últimas, también útiles en la evaluación del contexto.

Proporcionar información previa sobre el contenido, forma y tiempo del examen y sobre los criterios de evaluación de la unidad.

- Cualquier comentario que se haga oralmente en los exámenes escritos (dudas, tiempo para el final del examen, errores en las preguntas...) debe comunicarse explícitamente al alumno.
- Los exámenes escritos, redactarlos con frases sencillas y evitando pronombres, para garantizar la comprensión del mismo.
- Para resolver las dudas durante el examen explicar el contenido con otras palabras, vocalizando claramente y asegurándonos que nos han entendido, o bien reescribiremos la pregunta en ese momento, con una estructura lingüística más sencilla.
- Tener en cuenta que el alumno con discapacidad auditiva puede obtener mejor rendimiento en pruebas de carácter objetivo (tipo test), porque en las pruebas a desarrollar, presentan dificultades en la expresión escrita.

- En los casos que sea necesario, sobre todo en pruebas a desarrollar, incrementar el tiempo inicial de la prueba (aproximadamente un 25%).

En los trabajos:

- Trabajos individuales: asegurarnos que realmente conoce la conveniencia u obligación de leer ciertos textos y utilizar las herramientas, multimedia, presentaciones electrónicas disponibles en el Joven Club; así como el uso de la intranet para acceder a la información.

- Trabajos grupales: en general, los alumnos con discapacidad auditiva pueden participar de la misma forma que los oyentes en la realización de trabajos y exposición de los mismos.

Cuando participe en actividades de grupo, sus compañeros deben tener en cuenta las mismas adaptaciones de comunicación que las mencionadas tanto en el apartado de pautas generales como en las que se han detallado para las explicaciones del profesor.

Las dificultades de comunicación e interacción que puede encontrar el estudiante sordo en su relación con el medio que le rodea determinará en mayor o menor medida una serie de implicaciones para su desarrollo cognitivo, las cuales tendrán que ser consideradas de cara a su proceso de enseñanza-aprendizaje con objeto de compensar y responder a las necesidades particulares que presenten cada uno de estos alumnos:

- El menor conocimiento del entorno que tienen y su dificultad para acceder al mundo de los sonidos, del cual se deriva la necesidad de tener experiencias directas y una mayor información de lo que sucede en su entorno.

- La dificultad de representar la realidad a través de un código oral, por lo que surge la necesidad de un código lingüístico de representación.

- La entrada de información se produce por vía visual, lo que tiene como consecuencia la necesidad de recurrir primordialmente a estrategias visuales aprovechando también otros canales.

Referencias

- 1- ÁLVAREZ DE ZAYAS, C. (1999): La Escuela en la Vida. Editorial Ciencia y Técnica. Cuba.
- 2- ASOCIACIÓN PROVINCIAL DE SORDOS DE CÓRDOBA (España). Departamento de Educación. Conclusiones de las jornadas: "las niñas y los niños sordos en la escuela" del 14 al 17 de noviembre 2002.
- 3- F. SALVADOR MATA (Dir.) Enciclopedia Psicopedagógica de Necesidades Educativas Especiales.
- 4- M.E.C.: Las necesidades educativas especiales del niño con deficiencia auditiva
- 5- MONCLÚS (Coords.) La atención a las necesidades educativas especiales: De la educación infantil a la Universidad. Lleida, Ediciones de la Universidad de Lleida, 307-322.
- 6- RAFAEL BELL RODRÍGUEZ. Educación Especial: Razones, visión actual y desafíos. p. 48.





Los niños preguntan Multimedia para la educación



Mayelin García Téllez

mailin07013@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 1

Co-autor: Iliana Teresa Cantero Ramos



Los niños preguntan: una multimedia para contribuir al desempeño de la familia en la labor educativa de sus hijos

Nuestro país y todo el mundo vive momentos difíciles en un mundo unipolar, donde el egoísmo y el afán de riquezas corroen las entrañas de muchos hombres que llevan sus pesuñas ensangrentadas en sus corazones y sus almas. Es por ello que resulta necesario llevar a cabo una labor educativa que elimine los aspectos negativos que suelen estar presentes en el corazón y en las almas de muchos de los seres humanos, cuestión esta que debe ser materializada con el concurso de todos los factores existentes en la comunidad donde desempeña un papel fundamental la familia, por ser esta la célula fundamental de la sociedad, donde por primera vez niños(as) reciben orientaciones que han de prevalecer como basamento para las posteriores influencias que han de recibir por parte de las diferentes instituciones.

Son muchos los ejemplos que pudieran ser citados para ilustrar la importancia que reviste el haber selecciona-

do como quehacer investigativo el desempeño de la familia en la educación de sus hijos, por lo que los Joven Club de Computación y Electrónica como la computadora de la familia cubana es un apoyo para que los niños y padres de la comunidad puedan interactuar con la multimedia elaborada y así contribuir a la educación para fortalecer la misma.

La multimedia, es un superconjunto de la hipermedia, que supone la integración de sistemas audiovisuales y automatizados. En los sistemas multimedia se tiene interacción coherente de imágenes fijas, animadas, sonido de alta calidad con el uso de los llamados discos compactos (CD-ROM), texto, almacenamiento y cómputo, a los que se puede acceder interactivamente para desarrollar sesiones de aprendizaje. De ahí nace la enseñanza multimedia asistida por computadora.

En la multimedia que se diseñó se pretende contribuir en la educación para rescatar valores, dar una mayor objetividad a los niños y niñas acerca de la educación de una forma sencilla, concreta y fácil de manejar.

En las charlas educativas los jóvenes se ven precisados a ponerse de acuerdo, a ceder uno ante el otro, a acoplar sus aspiraciones con la de los demás, y esto contribuye a la formación de las primeras experiencias de relaciones colectivas que crean las bases para el desarrollo moral del niño/a; estas actividades estimulan las manifestaciones positivas de los niños/as, las cuales sirven de premisas al desarrollo de los sentimientos sociales y a la formación de los primeros hábitos y costumbres de los mismos en nuestra comunidad.

El fin de la educación es en esencia: formar al hombre culto y libre, anhelo este de nuestro Héroe Nacional José Martí y que su materialización se pone de manifiesto mediante la incursión de manera masiva de las nuevas tecnologías educativas, las cuales se hallan presentes en todas las instituciones educacionales, aún en los lugares más apartados, así como también el Programa Editorial Libertad, vías que unidas contribuyen a que a la vuelta de ya escasos años Cuba llegue a ser el país más culto del mundo. Los niños(as) que concurren a la escuela primaria deberán cumplimentar al término de su paso por ese nivel de enseñanza, con



las exigencias que tal hecho demanda, la interiorización cabal del objetivo establecido por el Ministerio de Educación que constituye el modelo social ideal, cuya formulación es la siguiente: “Contribuir a la formación Integral de la personalidad del escolar, fomentando, desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejan gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista”. El Joven Club con la multimedia elaborada contribuye a fomentar en nuestros niños y jóvenes normas de convivencia social reglas de conductas y cualidades morales, se corroboró después de aplicada la multimedia que los niños y jóvenes asumieron a cabalidad todas las opciones que nos brinda la poniéndose de manifiesto en su manera de comportarse.

Los Resultados

Las familias beneficiadas con los mensajes sobre normas de convivencia social, reglas de conducta y cualidades morales, contentivas en las charlas educativas que aparecen en la multimedia, denotan cambios positivos, puestos de manifiestos en el momento de transmitir mensajes educativos a sus hijos (as). Los niños (as) del aula de 4to. grado, cuyos padres son los beneficiados con la multimedia creada portan un comportamiento, que progresivamente alcanza mucho realce, después de que los familiares de éstos recibieron las charlas educativas que brinda el medio de enseñanza mencionado. Esta multimedia se ha introducido en el aula donde estos niños (as) de 4to. grado cursan el mismo y la maestra ha empleado la misma y retroalimenta constantemente todo lo concerniente a normas de convivencia social, normas de conducta y cualidades morales, hecho que ha coadyuvado al reforzamiento de estos

aspectos educativos. Los 9 valores: dignidad, patriotismo, humanismo, solidaridad, responsabilidad, laboriosidad, honradez, honestidad y justicia, en gran medida con el concurso de la multimedia creada, su materialización se observa en los educandos del grado 4to. de la citada escuela.

Estructura de interacción en la multimedia

A partir de un enfoque histórico lógico se fue ordenando la información para la elaboración de la ventana principal; esta de una manera sencilla logra captar la atención y motivación de los usuarios, incitándolos a revelar el mensaje implícito en cada una de sus ventanas.

La multimedia LOS NIÑOS PREGUNTAN fue desarrollada en multimedia Builder 4.9 y para su diseño gráfico se hizo necesario utilizar herramientas tales como: Photoshop, Xara, Alead Cool3 D, etc.

Comienza con la ventana de inicio donde aparece en pantalla dos niños en su máxima expresión de alegría con una música de fondo. Una vez ejecutada la multimedia aparecerá la página principal con los diferentes temas de consulta, La conciencia, Amigos y enemigos, Cuestiones de familia, Honestos y deshonestos, Lo que es tuyo es mío (robar), Digamos siempre la verdad, un botón donde al dar clic aparecerán cuentos infantiles a los niños, opción una animación donde da consejo a los padres acerca de cada tema. Para seleccionar cualquiera de ellos, bastará con presionar el puntero del Mouse sobre lo que desea, haciendo clic izquierdo o derecho según la configuración del sistema.

Todas estas opciones son unitarias, es decir si activa una de ellas será la que aparecerá automáticamente ejecutando la ventana, si desea seguir buscando más información acerca de ese

tema se mostrará un botón con Siguiente y si desea regresar, un botón con el texto ATRÁS o TEMAS, en dependencia de la elección.

Los contenidos se ejecutarán en forma de preguntas con sus respuestas, logrando fijar los conocimientos de forma más sólida.

Estos hipertextos permiten saltar a otras ventanas según la voluntad de los estudiantes, donde tienen la posibilidad de consultar por temas. Mediante un lenguaje atractivo y rompiendo esquemas retóricos se brinda información.

La información contenida en cada una de las ventanas es perfectamente visible, por lo que no es necesario configurar la pantalla para recorrer la información deseada pues la resolución mínima de pantalla es de 800 x 600 píxeles.

Al finalizar

1- La asunción de los sustentos teóricos, contentivos en el cuerpo del trabajo, permitieron a la autora delimitar los enfoques de orden filosófico, sociológico, psicológico y pedagógico que realmente, con un mayor alcance son inherentes a esta investigación.

2- El desempeño real que mostraba la familia, corroborado a través de los instrumentos aplicados, puso de manifiesto que esta no contaba con la formación educativa requerida, que le permitiera incidir favorablemente en la educación de sus hijos(as), en cuanto a la inculcación de normas de convivencia social, reglas de conducta y cualidades morales.

3- La elaboración y puesta en práctica de la multimedia, portadora de charlas educativas, dirigidas al desempeño de la familia en la educación de sus hijos (as), empleada en el marco de la escuela de padres, cumplió el cometido propuesto por la investigadora.



Las TIC y la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas



Evidio Águila Díaz

evidio13012@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 1

Co-autor: Raquel Fernández Pérez



Este nuevo siglo se caracteriza por cambios vertiginosos desde distintos planos, de la que no escapa la educación, sobre todo en lo que concierne al uso de las tecnologías. Fenómeno que jamás había vivido la humanidad. De allí que resulta de particular trascendencia que se analicen en las múltiples facetas las acciones del binomio que interviene en la educación con el empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC), y los cambios que esta incursión traerá, en especial aquéllas que involucran el proceso enseñanza-aprendizaje, que demanda nuevas exigencias válidas para estos tiempos en los que la tarea de la enseñanza- aprendizaje hoy más que nunca se presenta como la plataforma clave para la inserción en los escenarios y rutas en que se ha venido creando durante el transcurso de finales del siglo XX y inicios del XXI.

A través de la historia acaecieron sucesivos descubrimientos científicos-tecnológicos que transformaron la forma de actuar y pensar de los hombres. En todas las épocas se ha hablado de la importancia de la enseñanza para el desarrollo económico, político y social de cada región, estado o país; la his-

toria de la educación muestra que los descubrimientos científicos, en todos los tiempos, han tenido su impacto en el qué (contenido) o el cómo enseñar.

El desarrollo en la computación, la Tecnología de la Informática y las Comunicaciones (TIC), así como Internet abren un mundo nuevo de posibilidades, que tiene un gran impacto en la enseñanza, y en particular en la enseñanza de la Matemática.

La introducción de la computadora en la enseñanza impone una revolución profunda tanto en los métodos de la didáctica en general y en particular en la didáctica de la Matemática, definiendo un nuevo rol y función al profesor y al estudiante.

El proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Educación Superior contemporánea.

Las últimas décadas que antecedieron al nuevo milenio, han impuesto a las Instituciones de Educación Superior (IES), nuevos desafíos, y nuevas contradicciones provocadas por las profundas transformaciones ocurridas en el ámbito socioeconómico, político,

tecnológico y científico que han pausado las nuevas condiciones en las que tiene lugar la proyección de los sistemas educativos en el mundo.

En este escenario caracterizado también por las tendencias generales de desarrollo identificadas: masificación, diversificación, financiamiento e internacionalización, es en el que tiene lugar el desarrollo de la actividad de las instituciones educativas, de ahí que cada vez se haga más necesario adecuar la proyección curricular a estas condiciones en que va a ocurrir su desarrollo.

A. Hernández plantea que el aporte más significativo de un currículum en el contexto mundial lleno de innovaciones, es quizás, la incorporación de programas que estimulen y canalicen la creatividad de profesores y estudiantes, así como la de estructuras que propicien la introducción de nuevos conocimientos, teorías y técnicas. Esto significa que el énfasis en la proyección curricular no debe estar sólo en lo que se enseña, en quien lo enseña y cómo lo hace, sino fundamentalmente en lo que los estudiantes tienen que aprender, lo que debe quedar expresado en



el perfil profesional.

El uso de las TIC en la educación

Existen diversas formas de definir qué se entiende por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En todo caso el nombre dado a este tipo de tecnología está seriamente marcado por aquellos que la han desarrollado, los tecnólogos. Es por ello que nos parece como la definición más acertada aquella que expresa que las tecnologías de la información y la comunicación son: "... el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información..."

La universidad y el profesor dejan de ser fuentes de todo conocimiento y el profesor pasa a actuar de guía de alumnos para facilitarles el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevo conocimiento y destrezas, pasa a actuar como gestor de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador. En este contexto, parece conveniente que los profesores sean capaces de:

- 1- Guiar a los alumnos en el uso de las bases de información y conocimiento así como proporcionar acceso a los alumnos para usar sus propios recursos.
- 2- Potenciar que los alumnos se vuelvan activos en el proceso de aprendizaje autodirigido, en el marco de acciones de aprendizaje abierto, tal como ya se ha señalado.
- 3- Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje en el que los alumnos están utilizando los recursos. Tienen que ser capaces de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar su progreso.
- 4- Acceso fluido al trabajo del estudiante en consistencia con la filosofía de

las estrategias de aprendizaje empleadas y con el nuevo alumno-usuario de la formación descrito.

Como puede comprenderse, todo esto implica cambios en su preparación profesional, ser usuarios sofisticados de recursos de información, prepararse para un nuevo rol de profesor como guía y facilitador, de recursos que eduquen alumnos activos que participan en su propio proceso de aprendizaje; la gestión de un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles y que pueden aumentar en el futuro, las interacciones profesionales con otros profesores y especialistas de contenido dentro de su comunidad pero también foráneos.

Según Salinas, la utilización de las TIC en la educación exige un aumento de la autonomía del alumno. A la superación de las barreras de la distancia y el tiempo para acceder al aprendizaje, se añade mayor interacción y la oportunidad de controlar las actividades de aprendizaje y compartirlas mediante la intercomunicación en un marco de apoyo y colaboración.

Las TIC como medio de enseñanza

Las TIC poseen la capacidad de desarrollar nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de lograr nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas; constituyendo esto su diferencia fundamental con las tecnologías tradicionales. Consecuentemente, cuando se trata de diferenciar las TIC de las tecnologías o medios de enseñanza tradicionales, es necesario considerar los elementos o medios básicos por los que están formados, los cuales suelen ser:

- La informática.
- La microelectrónica.
- La multimedia.
- Las telecomunicaciones

Las TIC como medio de enseñanza, utilizando las potencialidades que ofrecen para realizar aprendizajes innovadores, logran enriquecer óptimamente el proceso de enseñanza; fundamentalmente mediante la creación de nuevos entornos o ambientes de aprendizaje que faciliten los aspectos comunicativos que requiere el proceso, como los refuerzos y adaptaciones a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos. Consecuentemente no es inteligente utilizar las TIC en la enseñanza para seguir haciendo las mismas cosas que se pueden lograr en un aula tradicional.

Es sumamente importante el uso de las TIC, sin embargo, estas no pueden constituir el fundamento de una nueva visión educativa. Lo que importa no es que todos los alumnos tengan acceso a una computadora, sino la manera en que la utilizan. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, las TIC no constituyen un fin en sí, sino un medio entre otros muchos. Las TIC pueden tener varias aportaciones a la enseñanza, entre las cuales se destacan las siguientes:

- Eliminar las barreras entre el profesor y el alumno.
- Flexibilización de la enseñanza.
- Ampliación de la oferta educativa para el alumno.
- Favorecer tanto el aprendizaje cooperativo como el autoaprendizaje.
- Individualización de la enseñanza.
- Potenciación del aprendizaje a lo largo de toda la vida.
- Interactividad e interconexión en la oferta educativa.

Aprendizaje en la Matemática

La enseñanza de la Matemática juega un papel importante en la formación de individuos que sean capaces de asumir las exigencias científicas y técnicas que demanda el actual desarrollo social. En este sentido, es necesario que los alumnos aprendan a aprender.



Mientras, la falta de motivación por el estudio de la Matemática y el pobre desarrollo de las habilidades en esta disciplina son obstáculos al logro esos propósitos, y constituyen dificultades a las cuales se deben enfrentar sistemáticamente los educadores de Matemáticas durante el desempeño de su profesión.

El conocimiento se debe elaborar para que el alumno comprenda el significado de lo que está aprendiendo. Si intentamos enseñar las proyecciones o la construcción de sólidos apartados de la realidad que rodea al alumno, sin buscar analogías con el mundo real, sin evaluar los conceptos de puntos y recta, que el alumno a concebido de manera intuitiva, solamente lograremos que el estudiante aprenda por repetición y será incapaz de dar respuesta a los problemas que solamente al final le muestran y tiene que enfrentar.

En el siguiente punto vamos a mostrar que el empleo de herramientas informáticas puede facilitar el aprendizaje, pues desde el inicio eleva la motivación de los alumnos, facilitando la enseñanza diferenciada.

Las TIC para el logro de un aprendizaje de la Matemática

En este nuevo siglo resulta de particular trascendencia que se analicen las múltiples facetas del trinomio estudiante-profesor-TIC en el proceso enseñanza aprendizaje, y los cambios que esta incursión traerá.

La educación en la búsqueda constante de procesos que le permitan adecuarse al ritmo acelerado con qué marcha el desarrollo científico y tecnológico de la sociedad. Asumir la educación como el porvenir para sobrevivir, con el objetivo de la realización personal del hombre y al aumento de su productividad. Como expone Toffler y Toffler (1994) "El bien más estimado no es la infraestructura, las máquinas,

los individuos, sino las capacidades de los individuos para adquirir, crear, distribuir y aplicar críticamente y con sabiduría los conocimientos".

Se necesita promover y difundir en los diferentes niveles del sistema educativo la inserción de las TIC en educación para el logro de aprendizajes significativos, fomentando la necesidad de un cambio en las metodologías tradicionales de enseñanza, lo cual permite divulgar la enseñanza personalizada en el proceso de aprendizaje e impulsar la creación de programas que faciliten la presentación del contenido de las más diversa formas.

Algunos de los elementos que garantizan el éxito de un aprendizaje significativo mediante el uso de las TIC y en particular la computadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática son los siguientes:

- Actúa como elemento motivacional. El estudiante se sienta atraído por la computadora.
- Hace que gane confianza como ser intelectual y aprecie su actividad como algo importante y no como el cumplimiento de un deber.
- Permite el desarrollo de un aprendizaje personalizado, al posibilitar al estudiante avanzar según su propio ritmo de aprendizaje.
- Permite la representación visual, gráfica de figuras, imágenes, animaciones, simulaciones que proporcionan cierto grado de realidad psicológica y que propicia a la mente alcanzar los objetivos de una forma más adecuada, amena y atractiva.
- Permite al estudiante aprender de sus errores, minimizando la sensación de fracaso que siente al no lograr el éxito esperado.
- Permite al estudiante aprender descubriendo, al estimular la independencia y el auto-aprendizaje.
- Estimula el trabajo en equipo.

A pesar de que el empleo de las TIC y

de las computadoras en la enseñanza-aprendizaje de la Matemática puede jugar un papel importante, al permitir con su implementación un aprendizaje significativo, persisten insuficiencias para conseguir las introducir en este proceso:

- Desconocimiento, por parte del profesorado, de las herramientas que las TIC pone a su disposición para desarrollar un aprendizaje significativo.
- Insuficiente preparación del personal docente sobre las vías y métodos a utilizar para enfrentar esta tarea.
- Poco desarrollo de trabajos de investigación que aporten resultados, tanto del punto teórico como práctico, sobre una base bien fundamentada para nuestra realidad educacional.
- Insuficiente desarrollo teórico de la Didáctica de la Matemática para el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Integración de las TICs en las Matemáticas

En cuanto a la integración de las TICs en los procesos de aprendizaje de las Matemáticas, nos hemos basado en el planteamiento de Andee Rubin, quien agrupa en cinco categorías los diferentes tipos de herramientas para crear ambientes enriquecidos por la tecnología:

- 1- Conexiones Dinámicas Manipulables: Las Matemáticas están cargadas de conceptos abstractos (invisibles) y de símbolos. En este sentido, la imagen cobra un valor muy importante en esta asignatura ya que permite que el estudiante se acerque a los conceptos, sacándolos de lo abstracto mediante su visualización y transformándolos realizando cambios en las variables implícitas. En los grados de primaria se usan objetos físicos manipulables como apoyo visual y experimental; en secundaria, se utilizan manipulables virtuales cuando no es posible tener objetos físicos. El Soft-



ware para Geometría Dinámica posibilita ver qué sucede al cambiar una variable mediante el movimiento de un control deslizador (al tiempo que se mueve el deslizador, se pueden apreciar las distintas fases o etapas de los cambios en la ecuación y en su representación gráfica). Las simulaciones son otra herramienta valiosa para integrar las TICs en el currículo, especialmente en Matemáticas y Física.

2- Herramientas Avanzadas: Las hojas de cálculo, presentes en todos los paquetes de programas de computadoras para oficina, pueden ser utilizadas por los estudiantes en la clase de Matemáticas como herramienta numérica (cálculos, formatos de números); algebraica (formulas, variables); visual (formatos, patrones); gráfica (representación de datos); y de organización (tabular datos, plantear problemas). Por otro lado, a pesar de la controversia que genera el uso de calculadoras por parte de los estudiantes, hay mucha evidencia que soporta su uso apropiado para mejorar logros en Matemáticas. Las calculadoras gráficas enfatizan la manipulación de símbolos algebraicos, permitiendo graficar funciones, ampliarlas, reducirlas y comparar las graficas de varios tipos de funciones. Adicionalmente, las herramientas para graficar y analizar datos posibilitan que el estudiante descubra patrones en datos complejos, ampliando de esta forma su razonamiento estadístico.

3- Comunidades Ricas en Recursos Matemáticos: Los maestros pueden encontrar en Internet miles de recursos para enriquecer la clase de Matemáticas, como: simulaciones, proyectos de clase, calculadoras; software para resolver ecuaciones, graficar funciones, encontrar derivadas, elaborar exámenes y ejercicios, convertir unidades de medida, ejercitar operaciones básicas, construir y visualizar figuras geométricas, etc. El desarrollo profesional es otro aspecto en el cual

Internet hace una contribución importante: cientos de cursos en varios campos de la matemática; foros y listas de discusión que se convierten en espacios de conversación e intercambio de información, en los que participan maestros de todo el mundo; descarga de artículos y trabajos académicos escritos por autoridades en esta área; suscripción a boletines y revistas electrónicas, etc.

4- Herramientas de Diseño y Construcción: Otra aplicación de la tecnología, en el área de Matemáticas, consiste en el diseño y construcción de artefactos robóticos. La construcción de artefactos robóticos desarrolla en el estudiante su "razonamiento mecánico" (física aplicada), este debe tomar decisiones sobre tipos de ruedas, poleas, piñones; aplicar los conceptos de fuerza, rozamiento, relación, estabilidad, resistencia y funcionalidad. Por otra parte, la programación de dichos artefactos, para que realicen acciones específicas, desarrolla en el estudiante la "Inteligencia Lógica", tan importante para las Matemáticas. La programación en lenguaje Logo incorpora conceptos matemáticos (ej: dibujar figuras geométricas) al tiempo que introduce a los estudiantes en temas como iteración y recursión.

5- Herramientas para Explorar Complejidad: Un desarrollo importante de la tecnología en el campo de las Matemáticas consiste en el creciente número de herramientas para el manejo de fenómenos complejos. Se destaca en esta categoría el software para modelado de sistemas específicos que permite, a quienes no sean programadores, crear "agentes" con comportamientos y misiones, enseñar a estos a reaccionar a cierta información y procesarla en forma personalizada. Además, mediante la combinación de varios agentes, se pueden crear sofisticados modelos y simulaciones interactivas. La teoría del caos y los fractales también son campos en los cuales la

tecnología impacta las Matemáticas. Por otro lado, un conjunto de herramientas del proyecto SimCalc permiten enseñar conceptos de cálculo por medio de micromundos animados y gráficas dinámicas.

Las herramientas tecnológicas, agrupadas en estas cinco categorías, ofrecen al maestro de Matemáticas la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje enriquecidos para que los estudiantes perciban las Matemáticas como una ciencia experimental y un proceso exploratorio significativo dentro de su formación.

La computadora y en general las TIC proponen cambios revolucionarios en la investigación y la enseñanza de la Matemática.

En su nuevo papel de estimulador y facilitador del aprendizaje el profesor de Matemáticas tiene que ser promotor del uso correcto y sistemático de la computadora y las TIC

La didáctica de la Matemática tiene ante sí el gran reto de definir metodologías y estrategias que permitan poner todos los recursos que la computación y las TIC brindan a favor de la integración del trinomio estudiante-profesor-TIC para estimular el aprendizaje de la Matemática.

Referencias

- 1- Hernández Fernández, Herminia y Hernández Díaz, Adela. Referencias contextuales del currículo. 2000.
2. Salinas, Jesús. Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad del conocimiento. 1997.
- 3- Cabero Almenara, Julio y Alonso García, Catalina M. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. 2007.
- 4- Las TIC para el logro de un aprendizaje significativo de la Matemática. Otero Diéguez, Antonio Manuel. Holguin: s.n.
- 5- Rubin, Andee. Technology Meets Math Education: Envisioning A Practical Future. [En línea] Julio de 2000. [Citado el: 5 de Julio de 2009.] <http://www.air.org/forum/abRubin.htm>.
- 6- Lewis, Pamela. La Hoja de Cálculo, una Poderosa Herramienta para el Aprendizaje. [En línea] 2002.



Back in Time 0.9.26

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium, AMD o compatible

Memoria: 1 GB RAM

Instalación: 479 KB

Disco Duro libre: Suficiente para las salvas de seguridad.

Sistema Operativo: Unix/GNU Linux

Algo más: -

Descargar de

http://backintime.le-web.org/download_page/

Utilizar para

Hacer una copia de los ficheros del sistema.

Funciones del software

-  Presenta una interfaz ingeniosa y con múltiples posibilidades.
-  Realiza copias incrementales, por lo que no duplica la información.
-  Presenta un multilinguaje que incluye el idioma español.
-  Emplea bastante tiempo para realizar las primeras copias al bruto.
-  No comprime las copias realizadas.
-  Poca configuración a la hora de personalizar algunos aspectos, por ejemplo mejor temporización a la hora de realizar las copias.

Muchas veces se necesita crear copias de respaldo de archivos en nuestras PCs, ya sean trazas o archivos del sistema para su posterior utilización, es en este preciso momentos, si se encuentra trabajando en Unix/GNU Linux, que puede acceder a configurar la aplicación Back in Time.

Back In Time incluye sencillas opciones para personalizar los archivos y



Yolagny Díaz Bermúdez

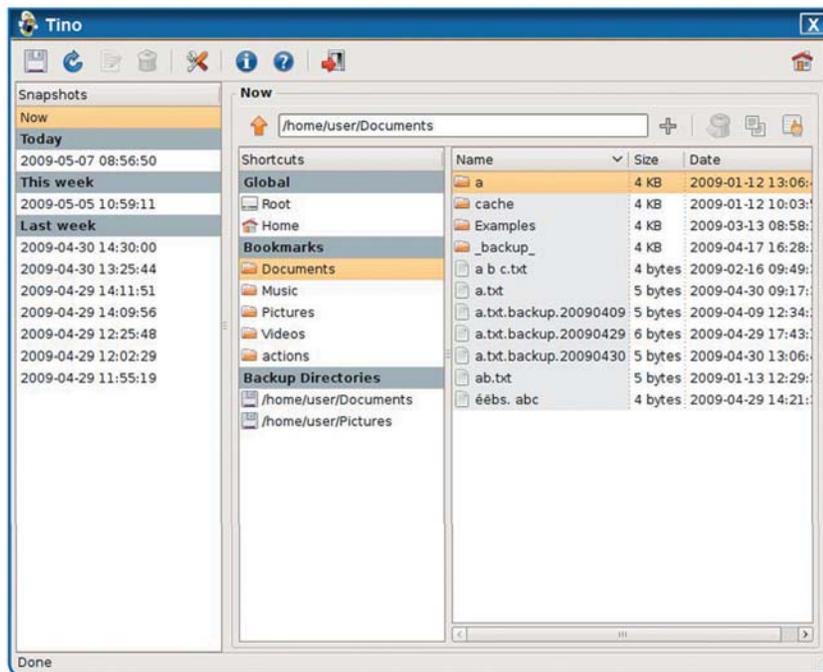
soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

directorios que se quieren respaldar. En la pestaña "Incluir", en una integración total con los navegadores de archivos de KDE y GNOME, pueden elegirse fácilmente los directorios que se quieren copiar en las instantáneas. Se debe tener en cuenta que el programa nunca deja respaldar directorios donde estemos guardando las instantáneas de la aplicación. En la pestaña "Excluir" el funcionamiento es el mismo pero se eligen directorios y también ficheros de los que no se quieren copia.

Se le puede decir que no elimine nunca instantáneas con nombre propio (por tener cierta importancia para el usuario) o que en vez de los métodos anteriores emplee un algoritmo inteligente que guarda menos copias en el pasado: mantiene todas las de hoy y ayer, mantiene una de la semana pasada y de hace dos semanas, una por mes del último año, y una por año.

Está diseñado para Linux, y actualmente integrado 100% para las interfaces de los escritorios GNOME y KDE.



Valoración
1-10

7

Conclusiones

La informática permite efectuar la trazabilidad de los procesos, para esto se hace necesario ir efectuando salvas periódicas de una cierta cantidad de archivos dentro del sistema operativo. Es precisamente en ese momento en que se puede acudir al Back in Time, como una de las aplicaciones que nos facilita esta operación.



LzArc2Go 4.1

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium III o superior

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 3.61 MB

Disco Duro libre: 3.61 MB

Sistema Operativo: Windows 98 o superior

Algo más: -

Descargar de

http://usfiles.brothersoft.com/pdf_files/file_compression/LzArc2Go4.1.exe

Utilizar para

Compactar o descompactar, es una versión portable del popular compactador IZArc.

Funciones del software

-  Es portable.
-  No instala archivos en el disco duro de la PC.
-  Soporta una gran variedad de formatos de archivos comprimidos.
-  No se integra en el menú contextual del Explorador de Windows.
-  Es vulnerable a la acción de los virus.
-  Descomprime pero no comprime en el formato .rar

En la actualidad la mayor parte de la información que se envía entre computadoras se comprime, por lo que es importante que en cualquier computadora donde vayamos a utilizar nuestros archivos se encuentren instalados los descompresores necesarios, o mejor aún traer con nosotros la aplicación que nos permita ejecutar todas las acciones que necesitemos en el archivo comprimido.



Edgar Sedeño Viamonte

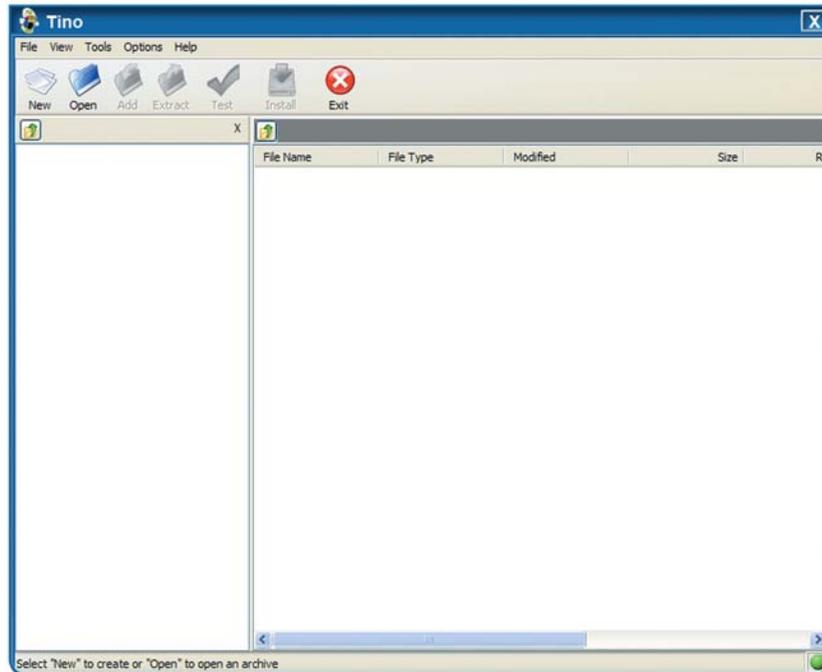
edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

Esta aplicación portátil solo necesita instalarse en la memoria USB o pendrive donde la vayamos a utilizar (no en la PC), a partir de ahí, solo es necesario hacer clic en el fichero IZArc2Go.exe (dentro de la carpeta que es creada) y utilizar este magnífico utilitario para el trabajo con los siguientes archivos comprimidos: 7-ZIP, A, ACE, ARC, ARJ, B64, BZ2, BH, CAB, BZA, CPIO, ENC, DEB, GCA, GZ, GZA, HA, JAR, LHA, LIB, LZH, MBF, MIM, PAK, PK3, RAR, RPM, TAR, TAZ, TBZ, TGZ, TZ, UUE, XXE, YZ1, Z, ZIP y ZOO.

Con la aplicación puedes de forma sencilla arrastrar y soltar archivos desde (o hacia) el Explorador, dividir un archivo en varios más pequeños y, además, ver y escribir comentarios, se pueden cifrar y descifrar archivos, descomprime imágenes ISO (de CD), comprueba y repara archivos comprimidos, permite crear archivos autoextraíbles y otras más funciones.

El IZArc2Go puede transportarse en memorias USB, corriendo el riesgo de que éste se infeste con virus y no pueda ejecutarse.



Valoración
1-10

9

Conclusiones

La aplicación sólo utiliza la carpeta de origen para guardar su configuración y no deja rastro alguno de los archivos de instalación en la PC donde se ejecute, ya que al cerrarse elimina los archivos temporales automáticamente.

Lógicamente, al no estar instalado en la PC, nos no brinda la comodidad de estar integrado en el menú contextual.

Esta aplicación es la solución a los problemas ocasionados cuando queremos utilizar la información guardada en archivos comprimidos y no contamos con su correspondiente descompresor en la PC donde vamos a trabajar. En su modalidad de portable, nos da la opción de tenerlo siempre a mano.



Ejercita la Ortografía

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium, AMD o compatible.

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 131 MB

Disco Duro libre: 150 MB

Sistema Operativo: Windows 2000 Server / 2003 Server / XP

Algo más: -

Descargar de

Utilizar para

El trabajo de los alumnos en la asignatura de Español, en la clase, fuera de ésta y de forma individual y colectiva.

Funciones del software

- La utilización es sencilla.
- Funciona en red.
- Permite al profesor introducir ejercicios de acuerdo al tema a trabajar y dar tratamiento diferenciado a cada alumno.
- No permite imprimir las evaluaciones.
- Requiere de permisos de administrador para poder instalarlo.
- No es multiplataforma.

La cultura que cada persona posee, profesional o no, se demuestra mediante su dicción y buena escritura, en la actualidad el sistema educacional en todos sus niveles se ha dirigido hacia una profundización en este tema. El software educativo "Ejercita la Ortografía", constituye una herramienta especial en este sentido.

El software en todas sus ventanas



Yoandy Alfonso González

electronico1@mtz.jovenclub.cu

Dirección Provincial Matanzas

cuenta con botones que le permiten una utilización más sencilla, entre los mismos se encuentran: Ayuda, Salida y verificación, Aceptar, Sonido, entre otros.

Se muestran varios tópicos en ventanas que contienen un repaso sobre el uso de la S,C,Z,B,V,G,J,H, entre otras, otras ventanas con ejercicios ya propuestos, y una sesión para el profesor donde igualmente todo está explicado para su uso fácil y rápido, en el se incluyen:

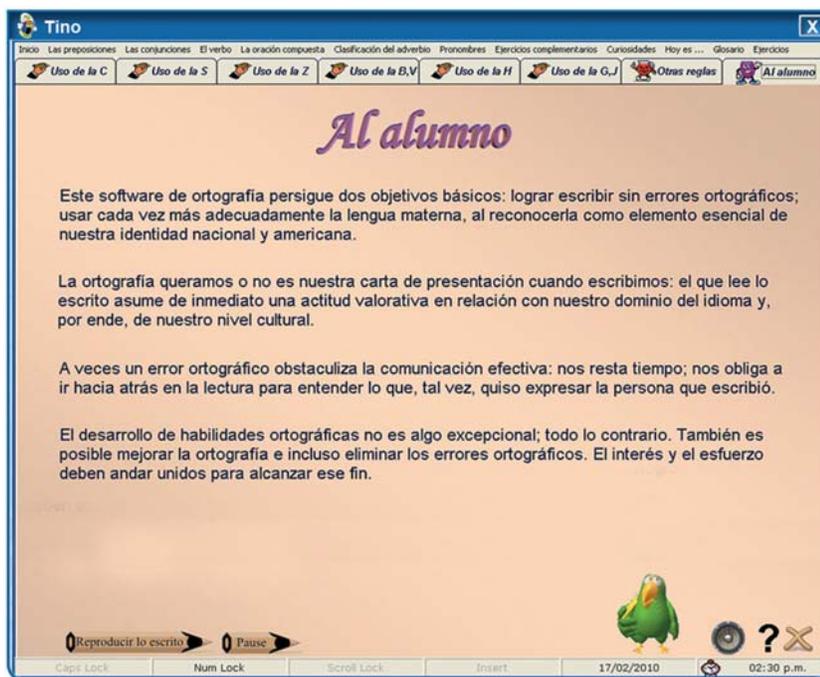
- Novedad: el profesor puede introducir los ejercicios que estime conveniente en cada una de sus clases y también dar tratamiento diferenciado a cada estudiante.

- Etapas donde se le muestra al estudiante todas las reglas ortográficas

- Ejercicios donde el estudiante ejercitará cada regla ortográfica.

- Sesión de curiosidades, sirve como motivación a los alumnos.

- Existe una sesión donde se le dice al estudiante que es lo que se pretende en el software y que deben hacer en cada uno de los casos.



Valoración
1-10

9

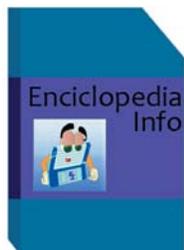
Conclusiones

En una búsqueda constante de soluciones para profundizar en el conocimiento de la ortografía, llega este software, que propone de forma amena, contribuir a elevar el conocimiento de la lengua española y erradicar los bochornosos errores ortográficos. Todo el contenido del tema en sus manos.



Enciclopedia Informática

Análisis



Requerimientos mínimos

- Procesador:** Pentium 233 Mhz
- Memoria:** 64 MB RAM
- Instalación:** 901 KB
- Disco Duro libre:** 1.8 MB
- Sistema Operativo:** Windows, Linux
- Algo más:** -

Descargar de

-

Utilizar para

para acceder de forma sencilla a un Glosario de términos relacionados con el mundo de la informática.

Funciones del software

- Interfaz Amigable.
- Tiene soporte para Web (.swf).
- Es actualizable.
- No posee modulo de Impresión.
- No registra los usuarios.
- No guarda los recorridos seguidos por el usuario.

El proceso de Informatización de la Sociedad Cubana, aparejado a la Municipalización de la Educación superior ha traído consigo una creciente la necesidad de contar con una fuente de información confiable y fácil de acceder a los conocimientos de informática y en especial a los temas relacionados con la Arquitectura de Máquinas Computadoras, este espacio lo viene a llenar Enciclopedia Informática.

El sistema es una película interactiva para páginas Web, desarrollada en Macromedia Flash MX programada en



Osmanys Sánchez Díaz

osmanys01015@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Corralillo 1

Action Script 1.0 y basada en una arquitectura de 3 capa, la Base de datos o capa de acceso a datos, capa de negocio y la interfaz gráfica o capa de presentación.

Entre sus prestaciones principales de este sistema se encuentran: Glosario de Términos (el usuario accede a un conjunto de cerca de 500 términos, ordenados alfabéticamente, relacionados con el mundo de la informática); Módulo de Búsqueda (se teclea el nombre del término, además soporta

mática, usted debe utilizar este material solo como material de consulta, ante una duda de índole conceptual o para apoyar lo que tuvo que imaginar al leer un libro sobre Arquitectura de Máquinas Computadoras.

El software resume un Glosario de términos relacionados con el mundo de la informática, obtenidos de fuentes bibliográficas de reconocido prestigio en el tema; así como a un conjunto de Interactividades, que permiten estudiar, a través de animaciones.



Valoración
1-10

8

el uso de comodines (* ó ?), facilitando así el completamiento del termino buscado); Módulo de Interactividades (módulo con más aceptación entre los usuarios, ya que al mostrar la mayoría de la información a través de las animaciones interactivas se logra un mayor nivel de motivación y por ende mayor adquisición de conocimientos). No piense que aprenderá todo lo que necesite sobre el mundo de la infor-

Conclusiones

Con el avance de las tecnologías e Internet este software llegó en el momento oportuno, para contribuir con alumnos y profesores a desarrollar sus habilidades informáticas y conocer un poco mejor la computadora por dentro. Una forma más de dinamizar las clases y alzar la cultura informática.



Ernesto Vallín Martínez

Nos habla del desarrollo y proyecciones del Evento Infoclub 2010

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

¿En qué condiciones se desarrolla este Infoclub?

Joven Club lleva 22 años junto a nuestro pueblo con el noble propósito de informatizar la sociedad, la instrucción de más de dos millones de personas avalan el impacto que hemos tenido en nuestra sociedad.

El apoyo a escuelas y empresas marco en nuestros instructores la necesidad de incluirse en procesos investigativos y productivos que nos fueron identificando también por la calidad y diversidad de soluciones. Es así que llegamos a la décima edición de los eventos Infoclub. Espacio en el que se muestra todos los trabajos de investigación e innovación realizados por nuestros instructores, colaboradores, niños y jóvenes a fines a nuestras instalaciones. Infoclub 2010 muestra la solidez y superación de nuestro personal y el impacto de las Nuevas Tecnologías en los entornos comunitarios.

¿Cuales son las temáticas de participación en esta edición?

Por la diversidad de nuestro trabajo nos hemos vistos obligados en cada edición a renovar y actualizar éstas, las mismas son:

- 1- Tecnologías Informáticas de Avanzada. Redes y Seguridad Informática. Inteligencia Artificial, Robótica, trabajo gráfico por computadoras, diseños, aplicaciones para redes locales, servicios de información electrónica y educación a distancia y protección de la información.
- 2- Informática Aplicada. Aplicaciones de la informática en Economía ya sea para administración, contabilidad, finanzas, y planificación. Gestión empresarial y marketing, productos informáticos para la manipulación

y/o modelación de bases de datos, automatización de la información jurídica, automatización de la gestión del Joven Club y Otras ramas.

- 3- Aplicaciones informáticas educativas.
- 4- Multimedias.
- 5- Metodología de la enseñanza con Estrategias, modelos, metodologías, sistemas y alternativas didácticas soportadas en TIC.
- 6- Sitios y páginas Web.
- 7- Informática desde edades tempranas.

En los eventos de base se presentaron un total de 1373 trabajos, en los que intervinieron Joven Clubes de 160 municipios. Aportando para los eventos provinciales 695 los cuales luego de ser defendidos alcanzaron la cifra de 323 clasificados para su posible participación en el Evento Nacional. A partir del próximo 15 de marzo los jurados comenzarán el proceso de selección; que culmina en la segunda quincena de abril. Efectuándose el evento Nacional los días 10 y 11 de Junio.



- 8- Computación y la Enseñanza Especial
- 9- Experiencias en el trabajo con el adulto mayor.
- 10- Aplicaciones informáticas soportadas en software libre.
- 11- Electrónica Aplicada
- 12- Videojuegos. Juegos instructivos y recreativos, metodologías para el desarrollo de videojuegos así como herramientas para el desarrollo de videojuegos.

Se han desarrollado hasta la fecha los eventos de bases y provinciales ¿Cómo ha sido la participación?

¿Qué perspectivas hay para el futuro de Infoclub?

La necesidad de resolver problemas que surgen en nuestros sectores comunitarios y nuestras comunidades en sí, seguirán sugiriendo la necesidad de investigar, innovar y en fin nos dará la oportunidad de aportar soluciones informáticas, con las herramientas que la Revolución a puesto en nuestras manos y el inexorable potencial de nuestro personal cada vez más preparado. Es por ello que cada dos años continuaremos desarrollando los Infoclub como muestra de lo mas auténtico de Joven Club.



Desoldador de Circuito Integrado



Mario Marcos Pedroso González

mario02021@hab.jovenclub.cu

Joven Club Guanajay 2



El alto nivel de integración de los componentes electrónicos es cada vez mayor y definitivamente a llegado para quedarse. Es muy común ver un encapsulado con más de una decena de terminales.

“Remover uno de estos componentes es sumamente difícil”, es la afirmación más común entre los que se atreven a reemplazar uno de estos. Sin embargo con la herramienta apropiada es sumamente fácil, pero su adquisición es bastante costosa. Sustituir esta herramienta constituye la idea a defender en este artículo.

Principio de funcionamiento del DESOLDADOR, que se propone para solucionar la problemática planteada:

El aire procedente de un pequeño ventilador se hace pasar a través de un elemento calefactor, ambos alimentados por una fuente de alimentación regulable que permite controlar la temperatura y velocidad del aire, simultáneamente o independientemente. Una vez que el aire pasa por el calefactor su temperatura alcanza fácilmente de 300 a 500 °C, temperatura apropiada para derretir el estaño puro (temperatura de fusión de 232 °C) y más favorable para derretir el estaño mezclado con plomo, tal y como se utiliza en aplicaciones electrónicas.

¿Cómo construir el desoldador?

Se toma un pomo del tipo que se referencia en el listado de componentes, se le realiza un corte, de manera que quede dividido en fondo y cuello. Se abre un agujero en el fondo (entrada de aire), y colocamos a presión el ventilador (en este caso de una secadora) entre ambas partes. Fig. a.

La tapa del pomo se sustituye por una de un pomo de detergente líquido, la cual tiene un pequeño tubo en la punta lo que facilita la conexión de la manguera que suministrará el aire hacia el elemento calefactor. Fig. b.

En la figura antes referida aparece el ventilador con sus cables de alimentación (a través de un orificio realizado por un lateral del pomo). Debe tenerse en cuenta el voltaje de alimentación especificado por el fabricante.

Construya un espiral con un alambre de nicromo (puede utilizar el que tiene la secadora de la cual extrajo el ventilador) y colóquela en el interior de un tubo de cerámica que se introduce a presión en la coraza de un cautín en desuso. Fig. c

La conexión del elemento calefactor se realiza de la siguiente manera:

Una vez colocado el espiral dentro de

la cerámica, nos queda uno de sus terminales por el interior y el otro por fuera, este último se conecta a presión entre la cerámica y la coraza del cautín, el que se alimenta desde uno de los tornillos que sujetan el tubo metálico al mango plástico del cautín. El otro extremo se conecta a través de un tornillo. Fig. d.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- 1- La fuerza del aire no es importante se necesita un flujo suave y constante.
- 2- La fuente no forma parte de este proyecto porque está condicionada por el alambre nicromo y el voltaje del ventilador utilizado.
- 3- Como referencia la espiral de nicromo y la cerámica deben ponerse al rojo. Esto es normal.
- 4- El largo de los cables y el tubo debe permitirle libertad de movimientos para operar el soldador (figura e).
- 5- Este soldador es perfecto para trabajar con componentes superficiales (SMD, siglas del inglés Surface Mounted Devices).
- 6- Los agujeros en el mango deben hacerse justos de modo que no se escape el aire y este fluya solo a través de la punta.
- 7- Si se quiere usar para soldar podrían crearse boquillas para reducir el diámetro de salida de aire.

Listado de componentes

- 1- Ventilador de secadora de pelo o de computadora o similar (fig. a).
- 2- Pedazo de alambre nicromo fino.
- 3- Cautín en desuso.
- 4- Tubo de plástico.
- 5- Cable bifilar.
- 6- Cable telefónico para interiores.
- 7- Tubo cerámico de una resistencia soviética antigua o similar.
- 8- Pomo de refresco de 330 mL.
- 9- Fuente Variable 0 – 12 V o 0 - 24 V





Correos electrónicos de nuestros lectores

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

✉ *De: Lázaro Domínguez País: Cuba*

Hola... soy un fiel lector de la revista Tino, espero que continúen siempre con esa calidad y con artículos tan interesantes, sobre todo, en el consejero. Quisiera saber, de dónde puedo descargar un programa para colocarle contraseñas a mis carpetas.

Muchas gracias por preferirnos, siempre trabajamos pensando en los lectores, de los cuales esperamos, sus opiniones, críticas y sugerencias. Sobre la pregunta que nos hace, podemos recomendarle la aplicación: LockDir, es una aplicación que permite bloquear su carpeta, asignándole una contraseña de acceso, para que otros usuarios, no puedan develar sus archivos. Puede descargarlo desde su sitio web oficial:

<http://www.kakasoft.com/files/lockdir.exe>

Existe una versión de pago con otras prestaciones, pero esta freeware da muy buenos resultados.

Aclaremos que nuestra respuesta es de forma educativa y respondiendo a la pregunta del lector, el uso indebido que se le de a esta aplicación por parte de cualquier usuario, que haga referencia a la misma por haberla visto en nuestra publicación, no nos hace responsable de las consecuencias provocadas.

✉ *De: Lidia Armada Pérez País: México*

Hola. Soy una fanática de su revista, me parece genial, y sobre todo conocer lo que hacen allá en Cuba, para darle saber a las personas, por aquí me he enterado de que existen los Joven Club, y muchas cosas que desconocía de Cuba. Les escribo, pues quisiera me dijeran cómo crear archivos PDF, utilizando mis archivos de textos hechos en Microsoft Word?

Hola, estamos encantados, de que en países hermanos como México, la revista Tino, tenga lectores. Y más que hemos contribuido a que nuestra isla sea conocida por sus maravillosos avances sociales, en muchos aspectos, y en el caso de nosotros particularmente en el tema de la informática.

Atendiendo a su pregunta, existe en Internet un sitio que puede ayudarle, pues convierte archivos e imágenes a formato PDF. La dirección URL es:

<http://www.pdfonline.com/convert-pdf/>

Puede convertir archivos hasta de 2 Mbyte

✉ *De: José María López Madrigal País: España*

Al colectivo de la revista Tino, me he encontrado por casualidad en Youtube la promoción de la revista Tino, y me ha interesado verla, y de veras tío, que son muy buenos, lo que más admiro, es que no ponen tantos trastos, es una revista para aprender de verdad. Los felicito a todos. Me interesaría poder suscribirme, para que me llegue a través de mi email, pudiera ser?

Un saludo, de parte del colectivo de Tino, nuestra revista, es una publicación, que da a conocer a Cuba y el resto del mundo, gracias a la Internet, el quehacer de los Joven Club de Computación y Electrónica y el ámbito de la informática y las comunicaciones, a favor de las comunidades. Precisamente recientemente, hemos puesto en funcionamiento el servicio de suscripción a una, varias o todas las secciones de la revista, puede conocer de los pormenores para la suscripción a través de la dirección: http://revista.jovenclub.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=415&Itemid=76

✉ *De: Javier Martínez Díaz País: Cuba*

Un saludo a los que hacen la revista Tino.

Quisiera me dijeran dónde puedo descargar en la red nacional programas para trabajar con archivos de videos y subtítulos, estoy seguro que muchos lectores van a agradecer su colaboración. Necesito exactamente:

Programa para colocar el subtítulo dentro del archivo de video, para unir archivos de videos, para picar archivos de videos y para editar y corregir subtítulos.

Será un placer poder ayudarlo a usted y a muchos lectores, que de seguro, como nos dice, agradecerán estas aplicaciones.

- Programa para colocar el subtítulo dentro del archivo de video:

Título: PocketDivXEncoder_0.3.96

<http://www.jovencub.cu/index.php/es/descargas/Video/Utilidades/PocketDivXEncoder--0.3.96/>

- Programa para unir archivo de videos diferentes

Título: X2X Free Video Audio Merger 2.0

<http://www.jovencub.cu/index.php/es/descargas/Video/Utilidades/X2X-Free-Video-Audio-Merger-2.0/>

- Programa para picar archivos de videos

Título: VidSplitter 2.1.0.8

<http://www.jovencub.cu/index.php/es/descargas/Video/Utilidades/VidSplitter-2.1.0.8/>

- Programa para editar y corregir subtítulos

Título: SubtitleWorkshop

<http://www.jovencub.cu/index.php/es/descargas/Video/Utilidades/Subtitle-Workshop--4-Beta-4/>



Manejo de la Papelera de Reciclaje desde la barra de tareas



Olber Sierra Hazlywood

olber13027@hab.jovenclub.cu

Joven Club Güines 2

El Manejo práctico de la papelera de reciclaje en el sistema operativo Windows 7 desde la súper barra de Windows 7.

El uso oficial que todos conocemos de la Papelera de Reciclaje en cualquier Sistema Operativo es muy sencillo almacenar en ese espacio de memoria los archivos y documentos eliminados para una posterior recuperación en caso de querer reutilizar lo desechado.

A continuación te mostramos un nuevo método para utilizarla, lo que siempre hemos conocido de ella es que podemos usarla desde el "Explorador de Windows" o desde el "Escritorio", ahora podemos también darle uso desde la súper barra de Windows 7.

1- *Clic derecho en la barra de tareas, que ahora le llamamos súper barra por el gran sinnúmero de opciones que presta dicha barra.*

2- *Desmarcando la opción de bloquear la barra de tareas.*

3- *Nuevamente hacemos clic derecho en dicha barra e ir a la opción Barras de herramientas y seleccionar nueva barra de herramientas*

4- *Allí ingresamos:
%userprofile%\AppData\Roaming\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch*

5- *Estando en el campo carpeta, le damos clic al botón aceptar*

6- *Posteriormente hacemos clic derecho nuevamente, desactivamos las casillas mostrar texto y mostrar título, elegimos iconos grandes*

7- *Arrastramos el icono la papelera desde el escritorio hacia el inicio rápido y ya está. Ella queda anclada en la barra de tareas y totalmente funcional para su uso, pudiendo vaciarla desde la Súper Barra.*

Copiar un formato varias veces o repetir un dibujo en Word



Osvaldo Chang Pereira

chang03034@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Sagua 3

El icono Copiar Formato copia las características del párrafo (sangrías, interlineados, etc.) en que se encuentra el cursor en el momento de activarlo, o bien copia el formato de los caracteres seleccionados (negrita, cursiva, etc.), en el párrafo o texto que se coloque el cursor (convertido a su vez, en una expresiva brocha gorda). Una vez aplicado el formato, la función se desactiva automáticamente y el cursor vuelve a su figura normal.

Pero con frecuencia necesitamos aplicar ese formato en muchos lugares del documento y en estos casos se ha de repetir la activación del icono tanta veces como haga falta, lo que puede resultar realmente fastidioso. ¿Hay otra manera de copiar formato más rápido? Sí.... Basta con realizar los siguientes pasos.

1- *Hacer doble clic encima de la herramienta Copiar Formato.*

2- *Cuando terminemos de pegar todos los formatos a los diferentes textos, entonces hacemos un solo clic a la misma herramienta.*

3- *Este mismo principio es válido para las herramientas de línea, flecha, rectángulo y elipse en la Barra de Dibujos.*

Reemplazar archivos de Windows dañados por los correctos



Rolando Arteaga Lamar

roly08042@cha.jovenclub.cu

Joven Club San Miguel del Padrón 4

Todos hemos percibido cuando Windows llega a ese tiempo de lentitud, donde es imposible casi trabajar con la PC; lo más usual es reinstalar el Sistema con todos sus inconvenientes... pero le mostramos una forma de agilizarlo nuevamente... sin reinstalar... solamente eliminando los archivos temporales innecesarios y reparando los dañados.



1- Estando abierta su sesión de trabajo en Windows (con privilegios de Administrador).

2- Clic en Menú Inicio/Ejecutar o de forma directa presionar las teclas Windows + R.

3- Ejecutar la consola de comandos tecleando CMD.

4- Ejecutaremos el comando SFC (utilidad para chequear el estado de los ficheros de Windows), el que tiene varios parámetros, pero utilizaremos solamente los necesarios para nuestro truco. Tecleamos SFC /SCANNOW, y presionamos la tecla Enter o Return.

5- Se mostrará una ventana con el título "Protección de archivos de Windows".

6- A los pocos segundos no va a pedir que insertemos el CD de instalación Windows, con la versión que esté instalada, ya sea Service Pack 2 o 3.

7- Insertamos el CD de Windows en el lector óptico, y esperamos que Windows compruebe los archivos.

8- Si queremos cancelar el proceso, ejecutamos, SFC /CANCEL.

9- Después de terminado el proceso debemos reiniciar la PC.

Crear GIF Animado con ImageReady y Photoshop



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

Hoy día las imágenes animadas dan belleza y movimiento a las páginas web, multimedias, etc. No siempre aparece el fichero Gif con la animación que necesitamos, es entonces cuando se puede decidir crearla nosotros mismos.

1- Ejecutar y crear un documento con formato .psd, donde cada capa constituya un fotograma final de la animación.

2- Ejecutar el ImageReady abrir el documento (.psd).

3- Ir al menú Ventana y mostrar Animación.

4- Al abrir el documento las capas se añaden como fotogramas en dicha ventana con un tiempo preestablecido, se pueden modificar la imagen de los fotogramas, modificando las capas.

5- Asignar el tiempo de duración de cada fotograma haciendo clic en el tiempo que aparece debajo de cada uno de ellos y ajustando el valor en la ventana que se muestra. (Se pueden realizar tantas visualizaciones previas de la animación como se quieran desde la ventana Animación)

6- Luego de estar lista la animación ir al menú Archivo/Guardar optimizada como... y aparecerá la ventana típica para seleccionar el directorio donde se guardará, Tipo de documento (seleccionar .gif) y Nombre de archivo que se le quiere asignar.

Recargar cartuchos de impresoras HP



Osmar Betancourt Hernández

omar01035@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Debido a lo costoso que generalmente resultan los cartuchos de tinta para estas impresoras nuevos por lo general terminamos recargándolos, así es más económico para nosotros.

1- Para realizar la recarga hay que tener cuidado con la ropa pues si se derrama tinta encima se puede manchar, así que recomendamos algún implemento para protegerla o utilizar alguna vieja; además utilizando guantes de látex se protege las manos de las manchas.

2- Quite la etiqueta de la parte superior del cartucho.

3- Una vez que haya quitado la etiqueta van a quedar al descubierto 5 orificios. Si el cartucho que va a recargar es el negro, puede efectuar la recarga por cualquiera de los 5 orificios ya que todos están interconectados.

4- Si el cartucho que va a recargar es el de colores, los orificios están divididos de la siguiente forma:

- Los 2 orificios del lado derecho para un color.
- Los 2 orificios del lado izquierdo otro color.
- El orificio central que esta en la parte superior cerca del circuito de cartucho es el otro color.



La distribución de los colores varía dependiendo del modelo, pero una vez que ha quitado la etiqueta se puede ver fácilmente que color corresponde a cada orificio.

5- Utilice un inyector para la recarga o puede utilizar uno de los desechados en una consulta médica, previamente lavados con agua corriente, tome el inyector y llénelo de tinta, la cantidad varía dependiendo del modelo:

- El cartucho negro necesita unos 5-10 cc aproximadamente.

- El cartucho de colores necesita de 3-5 cc por color aproximadamente.

6- Introduzca la aguja del inyector por el orificio solo hasta la mitad del cartucho, inyecte la tinta lentamente hasta que salga por el cabezal o por la parte superior, en ese momento debe extraer aproximadamente un cc de tinta para que el cartucho no quede rebosado, esto es muy importante ya que la tinta sobrante se derramará. (Lo ideal es tener un inyector para cada color, si va a utilizar el mismo enjuáguelo con agua al cambiar el color de la tinta).

7- Una vez concluido el proceso es recomendable dejar el cartucho reposar una hora antes de usarlo, para que pueda expulsar cualquier burbuja de aire que pudiera haber quedado.

Eliminar el virus USBcillin v0.1



Lester González Torres

lester07067@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spíritus 6

El virus USBcillin, en su versión 0.1 se reproduce por los dispositivos de almacenamiento que usan el puerto USB para conectarse a la PC.

Algunos antivirus lo detectan como un troyano y automáticamente lo eliminan como es el caso de Nod32 en sus versiones actuales, pero los antivirus para memorias casi siempre lo pasan por alto como es el caso del USB Disk Security o mxone; otros solo lo detectan como el kaspersky solo lo detectan como una amenaza.

Se reproduce casi siempre por curiosos que ven el icono de la píldora en un dispositivo USB y para ver que es lo ejecutan, también se activa automáticamente cuando tra-

bajamos por una cuenta con privilegios de administración, al abrir la memoria se pone en marcha automáticamente el autorun de dicho dispositivo donde se encuentra grabada la orden de ejecutar el USBcillin v0.1.exe

Aparentemente es inofensivo, este intenta pasarse por un software de protección contra lo que muestra su ventana.

¿Como puedo eliminarlo?

1- Al intentar cerrar la ventana de la aplicación, se minimiza a la barra de tareas en el área de iconos de notificación. Lo primero que haremos es localizarlo en este sitio y lo cerramos haciendo clic derecho sobre el y pulsando EXIT, esto lo deja inactivo por el momento. Luego nos dirigimos a la carpeta C:\WINDOWS\system32 en el caso de ser XP, y si es Windows 2000 la carpeta es C:\WINNT\system32.

2- En esa carpeta buscamos el icono en forma de capsula con el nombre USBcillin v0.1.exe y lo eliminamos manualmente. (Si es enviado a la papelera de reciclaje recuerde eliminarlo posteriormente).

Comprimir archivos sin tener un compresor instalado en Windows



Maikel Nieves Matamoros

maikel08011@itu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

En ocasiones necesitamos de un compresor de archivos y si no tenemos alguno instalado en el sistema, no nos preocupemos, aún así podemos comprimir o descomprimir y con una tasa de compresión asombrosa, además funciona en XP, Server 2003 y en Vista.

1- Oprimir la combinación de teclas Windows + R, para obtener el cuadro de diálogo Ejecutar.

2- Teclar "iexpress", luego presione la tecla Enter.

3- Aparece la ventana del Iexpress, escogemos "Create a new Self Extraction Directive file", luego clic en siguiente.

4- Luego escogemos "Extract files only", luego clic en siguiente.



5- En la siguiente pantalla escribimos un título para el paquete, luego clic en siguiente.

6- Luego clic en siguiente, en las dos ventanas a continuación, pues no nos interesan.

7- En la ventana denominada "Packaged files", damos clic en "add", para adicionar los archivos que vamos a comprimir, luego clic en siguiente.

8- En la ventana denominada "Show window", lo dejamos en "default", luego clic en siguiente.

9- Luego clic en siguiente, en la ventana a continuación, pues no nos interesa.

10- En la ventana denominada "Package Name and Options", dar clic en "Browse", para darle nombre y ubicación al paquete comprimido, luego clic en siguiente.

11- Luego clic en siguiente, en la ventana a continuación, pues no nos interesa.

12- Y por último en la ventana denominada "Create package", dar clic en siguiente y esperar a que acabe el proceso de compresión, clic en "Finalizar", luego buscarlo en la ubicación que le dimos en el paso 10, y listo.

Iniciar automáticamente con un usuario pre-establecido en XP



Alian Zamora Hernández

alian@dpe.vcl.rimed.cu

Colaborador Joven Club Villa Clara

Si tenemos configurado en nuestra PC con varios usuarios y queremos que al Iniciar automáticamente se abra la sección de uno de ellos sin tener que introducir nombre de usuario ni contraseña ni nada, debemos seguir estos pasos:

1- Clic en el botón Inicio.

2- Clic en Ejecutar.

3- Escribimos Regedit.

4- Clic en el botón Aceptar.

5- Localizamos la siguiente clave:

`HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/WindowsNT/CurrentVersion/Winlogon`

6- En el Panel derecho encontraremos el valor alfanumérico: DefaultUserName, si no existen los tenemos que crear haciendo clic con el botón derecho del ratón.

7- Luego doble clic allí, y es donde escribimos el nombre de usuario.

8- Lo mismo para DefaultPassword pondremos su contraseña.

9- Finalmente cerramos todo y Reiniciamos. AL iniciar Windows XP, llegará hasta el Escritorio del Usuario que hemos elegido sin preguntar nada en el camino.

Ejercicios para aliviar los dolores computacionales



Alina Arce Coto

alina07045hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

Estos ejercicios tienen la utilidad de servir como relajantes musculares después de estar largas horas frente a una computadora.

Si usted es de esas personas está padeciendo de los llamados "dolores computacionales", le propongo una serie de ejercicios para contrarrestar los mismos:

1- Parado, con las manos en la parte posterior de la cintura, inclinar lentamente el cuerpo hasta que la vista quede hacia el techo. Regresar a la posición inicial. Repetirlo 10 veces como máximo. (Este ejercicio tiene como objetivo revertir los efectos producidos por largos períodos sentados).

2- Parado con la mano izquierda sobre la cadera y la derecha levantada, Llevar la mano derecha al frente, con los dedos hacia arriba y presionar al igual que cuando empujas una puerta. Mientras tanto, presionar la cadera con la mano que está sobre ella. Mantener la presión diez segundos y repetir 5 veces. Cambiar la posición de las manos y repetir. (Este ejercicio tiene como objetivo estirar los músculos de los brazos y manos, y algunos de los músculos dorsales).



S.O.S Mis documentos



Lester González Torres

lester07067@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 6

Normalmente Windows sugiere almacenar los archivos en la carpeta Mis documentos, y muchos usuarios lo hacen, pero es estresante tener que estar haciendo salvadas de sus documentos más importantes, por la sencilla razón que en cualquier momento y sin esperarlo el sistema no responde, la máquina se reinicia o simplemente no ejecuta la interfaz gráfica y se pierden todos los archivos al reinstalar irremediablemente Windows.

Para evitar esto, los técnicos hacen salva para otras PC tratando de salvaguardar la información que muchas veces es el fruto del trabajo de años. Por tanto al acumularse la información, se encuentran los mismos documentos en diferentes computadoras no sabiendo a ciencia y a cierta cual de estos está actualizado y cual no, por que al saturarse los discos duros se hace muy difícil la revisión.

La solución es sencilla, cambiar la ubicación de la carpeta Mis Documentos:

1- Lo primero que haremos es direccional la carpeta Mis documentos para otra partición del disco duro que sea segura, es decir, una partición a la cual no tenga instalado el sistema operativo.

2- En nuestra sección localizamos la carpeta Mis documentos con el explorador de Windows.

3- Clic derecho sobre ella y escogemos *Propiedades*, se abre una ventana con varias opciones, específicamente en la que tiene por nombre destino nos muestra la ruta donde se encuentra almacenada la carpeta Mis documentos. Ejemplo C:\Documents and Settings\Lester\Mis documentos.

4- Le cambiamos la letra de la unidad a la que queremos trasladar nuestros documentos, en este caso elegiré D; por lo que quedaría D:\Lester\Mis documentos, después de esto hacemos clic en el botón aplicar y comenzará a trasladar nuestros archivos todo para la partición D, cuando termine podremos seguir guardando trabajos y documentos en la carpeta Mis documentos.

Extraer sonidos de un archivo de PowerPoint



Antonio Triana Ramos

tony05015@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Camajuaní 1

A veces resulta necesario separar o extraer los sonidos insertados en las presentaciones de Power Point para utilizarlos en otras aplicaciones.

1- Abrir el archivo de PowerPoint (.PPT). Si el archivo tiene extensión .PPS, renómbrelo por extensión .PPT para poderlo editar.

2- Clic en el menú Archivo/Guardar.

3- En la ventana de diálogo seleccione en la lista desplegable el tipo: *Página Web (*.htm, *.html)*

4- Por último haga clic izquierdo en el botón Guardar.

A continuación se crea un archivo .htm y una carpeta con el mismo nombre_archivos, dentro de ésta carpeta aparecen todos los objetos insertados en las diapositivas (imágenes, videos, sonidos).

Ahorro de energía en la PC



Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

Apagando el monitor y el disco duro cuando no lo estamos utilizando contribuimos al ahorro eléctrico y al alargamiento de la vida útil de estos dos componentes tan importantes en la PC.

1- Clic derecho en el Escritorio de Windows.

2- Clic en la opción propiedades.

3- Clic en la pestaña Protector de pantalla.

4- Clic en el botón Energía.

5- En la ventana que aparece se debe establecer el tiempo de apagado mínimo para el Monitor (1 minuto) y para el disco duro (3 minutos).

6- Clic en el botón Aceptar.



Actuar



Maite Soca Arrazcaeta

maite15032@hab.jovenclub.cu

Joven Club Batabanó 3

De qué trata el sitio: Sitio web que muestra toda la información relacionada con las artes escénicas de nuestro país.

Utilizar el sitio: para encontrar catálogo de artistas, servicios artísticos, noticias, premios, galería de imágenes, desarrollo profesional, consultoría legal y mucho más.



www.actuar.cubaescena.cult.cu

Radio 26: Desde Matanzas la Atenas de Cuba



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Sitio que expone el quehacer de la provincia de Matanzas, mediante las noticias más recientes, así como las diferentes secciones.

Utilizar el sitio: para actualizarse acerca de los principales acontecimientos de la provincia Matancera, así como los internacionales más relevantes.



www.radio26.icrt.cu/index.php/home.html

Centrovisión Yayabo



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Sitio web oficial del telecentro de la provincia de Sancti Spíritus.

Utilizar el sitio: para conocer detalladamente la programación del telecentro, noticias de la provincia, temas de ciencia y técnica, cultura, economía, personalidades de la provincia, etc.



www.centrovision.icrt.cu



Sitio web Oficial de la Ciudad de Trinidad



Humberto Cardoso Cabrera

humberto0601ad@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 1

De qué trata el sitio: El sitio web trata sobre el universo cultura de la denominada Ciudad Museo del Mar Caribe, la legendaria Villa de Trinidad.

Utilizar el sitio: para conocer el acontecer cultural de la ciudad que es Patrimonio Cultural de la Humanidad. Sobre las personalidad de nuestra cultura y mucho más.



www.trinidad.hero.cult.cu

Circuba



Maite Soca Arrazcaeta

maite15032@hab.jovenclub.cu

Joven Club Batabanó 3

De qué trata el sitio: Contiene toda la información relacionada con este arte circence de nuestro país.

Utilizar el sitio: para encontrar artículos referente al circo, presentaciones, festival circuba, galería, servicios, patrocinadores, contactos y mucho mas.



www.circonacionaldecuba.cult.cu

Periódico Guerrillero



Glaydis C. Bertemati Riverón

glaidys0704ad@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

De qué trata el sitio: Sitio Oficial del periódico pinareño Guerrillero, abunda sobre el quehacer cotidiano de la provincia y sus municipios aledaños.

Utilizar el sitio: para acceder también, a noticias del resto de Cuba y el mundo, así como a variadas opciones.



www.guerrillero.cu



Música Habana



Maite Soca Arrazcaeta

maite15032@hab.jovenclub.cu

Joven Club Batabanó 3

De qué trata el sitio: Sitio oficial del Centro Provincial de la Música en la provincia Habana.

Utilizar el sitio: para encontrar noticias, cartelera, catálogo, reseña, galería, eventos y festivales, proyectos, personalidades y mucho más.



www.musicahabana.cult.cu

Periódico Ahora



Glaydis C. Bertemati Riverón

glaidys0704ad@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

De qué trata el sitio: Periódico holguinero que nos mantiene al tanto del quehacer cotidiano de sus coterráneos.

Utilizar el sitio: que posee diferentes enlaces que permiten al usuario adentrarse en otros temas, además de poder seleccionar el idioma en que desea leerlo.



www.ahora.cu

Casa Editora Abril, la casa de todos



Yoannis Chirino Mendibur

electronico1@cav.jovenclub.cu

Dirección Provincial de Ciego de Ávila

De qué trata el sitio: Sitio Web relacionado con el quehacer literario de esta editora, que publica principalmente para los jóvenes.

Utilizar el sitio: para aumentar el nivel cultural y conocer las nuevas publicaciones de esta casa editora.



www.editoraabrill.cu



TV Yumurí



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: En el sitio se expone el quehacer de la provincia Matanzas y el mundo, mediante las noticias más recientes, así como las diferentes secciones.

Utilizar el sitio: para actualizarse acerca de los principales acontecimientos relacionados con la provincia Matancera, así como el acontecer internacional.



www.tvyumuri.co.cu

Sitio del Instituto Cubano de Amistad con los Pueblos (ICAP)



Yoannis Chirino Mendibur

electronico1@cav.jovenclub.cu

Dirección Provincial de Ciego de Ávila

De qué trata el sitio: Sitio encargado de dar a conocer todo lo que en materia de noticia, comentarios, documentos e imágenes sucede en Cuba y el mundo.

Utilizar el sitio: para mantenerse informado de la realidad cubana y el resto del mundo.



www.icap.cu

Sitio Oficial de San Nicolás



Maite Soca Arrazaeta

maite15032@hab.jovenclub.cu

Joven Club Batabanó 3

De qué trata el sitio: Es el sitio de información cultural de este municipio de la provincia de La Habana.

Utilizar el sitio: para encontrar carteleras, eventos, convocatorias, fechario cultural, personalidades, historia, instituciones y mucho más.



www.sannicolas.cult.cu



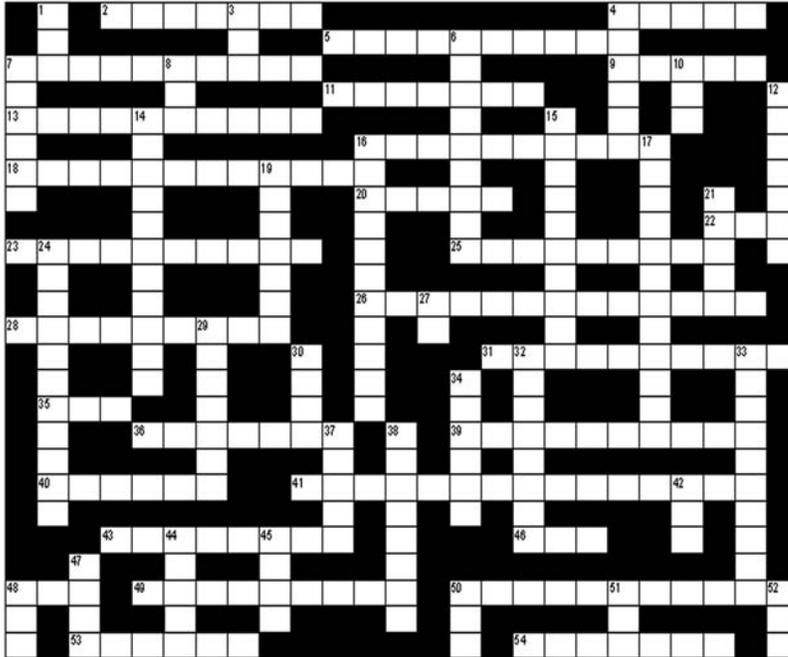
Crucigrama



Rafael Arcia Manero

rafael03041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Sagua 4



Vertical

1- Unidad Central de Proceso. (en Inglés). 3- Acrónimo transferencia autónoma de datos. 4-Copia de ficheros o datos de forma que estén disponibles en caso de que un fallo produzca la pérdida de los originales. 6- Periférico que traslada el texto o la imagen generada por computadora a papel u otro medio. 7- Servidor http de dominio público basado en el sistema operativo linux. 8- Tipo de arquitectura estándar de placas base, con ranuras de ampliación de 8 y 16 bits. 10- Computer Aided Education. Educación asistida por ordenador.(Siglas en Inglés). 12- Unidad de datos que se envía a través de una red. 14- Dispositivo que se coloca entre una red local e internet y cuyo objetivo es asegurar que todas las comunicaciones entre los usuarios de dicha red e internet se realicen conforme a las normas de seguridad de la organización que lo instala. 15- Parte de la unidad aritmético-lógica del ordenador que almacena los resultados intermedios. 16- Dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información. 17- Término que se refiere a la estructura general de un procesador, sistema operativo o cualquier otro elemento. 19- Persona que intenta romper las protecciones de un cierto sistema informático, normalmente con fines maliciosos. 21- Protocolo de transferencia de archivos. 24- Lenguaje de programación bajo nivel, muy cercano al código máquina. 27- Disco Compacto. (Siglas en Inglés). 29- Conjunto de caracteres que identifica un sitio de la red accesible por un usuario. 30- Advanced Peer - to - Peer Networking Desarrollado por IBM, se trata de una extensión a SNA que facilita la conexión de ordenadores en redes de área local. (Siglas en Inglés). 32- Conexión de un ordenador con el exterior, o entre dos dispositivos. 33- Nombre que se le da a quien navega por la red internet. 34- Programa escrito en un lenguaje de programación, antes de convertirse a ejecutable. 37- En la mayoría de las aplicaciones existentes en el mercado, al presionarse las teclas Esc o F1 se accede a una serie de informaciones sobre el programa en cuestión y cómo manejarlo. 38- Aplicación informática que se puede copiar y distribuir libremente, y cuyo uso es gratis. 42- Organización internacional para la normalización. (Siglas en inglés). 44- Abortar Salir de una función o aplicación sin salvar los datos que se han cambiado.(en Inglés). 45- Envío masivo, indiscriminado y no solicitado de publicidad a través de correo electrónico. (Término en Inglés). 47- Tan pronto como sea posible. (Siglas en Inglés). 48- Advanced Computing Environment. Entorno avanzado de computación. Estándar abierto que se basaba en UNIX y Windows NT.(Siglas en Inglés). 50- Formato de almacenamiento de vídeo con sonido. 51- Dirección de una cierta página de información dentro de internet. 52- Sistema de mensajes cortos. (Siglas en Inglés).

Horizontal

2- Periférico de entrada de información. 4- Fichero por lotes. un archivo que encadena ciertos comandos que son realizados por el pc cuando se le invoca. 5- Información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido. 7- Redes de comunicación global como Internet, que constituyen los nuevos canales de la cultura y la información. 9- Parte de la memoria de acceso aleatorio de un ordenador o computadora que se reserva para contener, de manera temporal, información leída o escrita recientemente en el disco. 11- Accesorio de windows utilizado para la creación de documentos de textos sencillos con mayores posibilidades que el block de notas. 13- Programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo. 16- Persona que reserva nombres de dominio con la intención de venderlos después a empresas interesadas en los mismos. 18- Puntero existente en un documento hipertexto que apunta a (enlaza con) otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto. 20- Sistema operativo desarrollado por la empresa apple computer para el ordenador personal macintosh, aparecido en 1984. 22- Dispositivo auxiliar que se puede conectar a un ordenador (por ejemplo: una impresora). 25- Información presentada de manera secuencial y continua. 26- Técnica por la cual los diferentes periféricos del ordenador acceden a la memoria de éste sin control de la CPU. 28- Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el espacio internet. 31- Espacio lógico de una estructura jerárquica en forma de árbol que contiene la información almacenada en un ordenador. 35- Red de área local. 36- En aplicaciones informáticas e interfaces gráficas de usuario, una parte de la pantalla que puede contener su propio documento o mensaje. 39- Archivo que contiene las instrucciones necesarias para que un determinado programa se ponga en marcha. 40- Formado por 8 unidades de información (llamadas bits). 41- Verificación de la identidad de una persona o de un proceso para acceder a un recurso o poder realizar determinada actividad. 43- Persona que determina la problemática concreta que debe solucionar una aplicación y las líneas generales de cómo debe desarrollarse dicha aplicación para resolver el problema. 46- Extensión de ficheros comprimidos. 48- Application Environment Specification Conjunto de estándares desarrollado por el OSF para conseguir la compatibilidad de los diferentes sistemas Unix.(Siglas en Inglés). 49- acción para disminuir el tamaño de un archivo en disco. 50- Personas que utilizan los sistemas informáticos para distribuir información que puede ser considerada ilegal, como métodos de construcción de explosivos, pornografía infantil, etc. 53- Sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios. 54- Organizador personal realizado por Microsoft.



Curiosidades

La primera computadora digital

La primera computadora digital electrónica se llamó ENIAC terminada en 1947, fue solo una maquina experimental. Era un enorme aparato que ocupa todo un sótano y pesaba algunas toneladas. Era capaz de efectuar cinco mil sumas por segundo..... y solo sumas. La primera computadora comercial fue la UNIVAC I (el año 1951), Mauchly y Eckert fundaron la compañía Universal Computer (Univac) y su primer producto fue esta máquina. El primer cliente fue la oficina del censo de Estados Unidos.

Preguntas interesantes

- ¿Por qué este 'mouse' inalámbrico no está conectado a la computadora?
- ¿Podrías reiniciarme internet?
- ¿Dónde podría conseguir una aplicación que le permitiera rastrear a los extraterrestres?
- "Mi ordenador me dice que presione 'cualquier tecla' para continuar. ¿Dónde está 'cualquier' tecla?"
- "¿Podrías reordenarme el teclado para que esté en orden alfabético?"
- "¿Cuáles son las previsiones meteorológicas para el año que viene?"
- "¿Me puedes instalar la televisión por cable en mi computadora?"

Curiosidades sobre Microsoft

- 1- El primer nombre de la empresa tenía un guión en medio: Micro-soft. Dicho guión se eliminó un año después, en 1976.
- 2- El primer cliente de Microsoft fue Micro Instrumentation and Telemetry Systems, que compró Altair BASIC, un sistema escrito por Allen y Gates cuando este último aún se encontraba estudiando.
- 3- Antes de que la gente de marketing diera con el nombre de "Windows", al sistema operativo estaba previsto llamarse "Interface Manager".
- 4- WinVer 1.4 fue el primer virus en infectar a Windows. Fue en 1992.
- 5- Microsoft ha adquirido cerca de 150 compañías durante sus 34 años de vida.

Humor

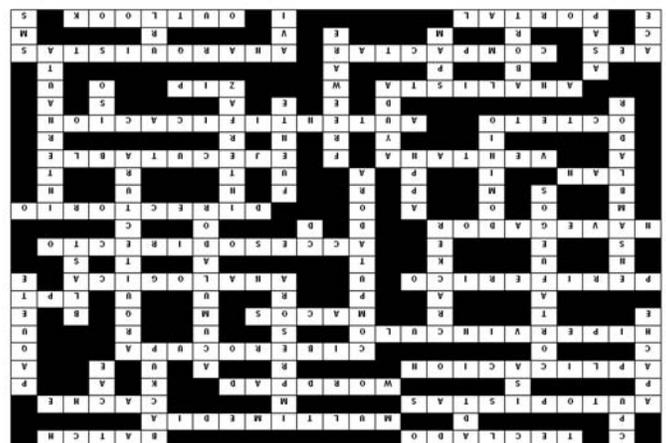
Frases informáticas para enamorar

- Eres el kernel de mi linux.
- Eres el html de mi corazon.com.
- Tus ojos brillan más que mi torre de CD.
- Tucorazon.com esta en mi pagina de inicio.
- Eres el socket de mi CPU.
- Tu RAM le da vida a mi windows.
- El GIF que anima mi vida.
- Siempre estas en C:/Mi/Corazón.
- Eres el enter de mi vida.
- Si me dejas hago Alt-F4 a mi vida.
- Cuando te veo mi ciclo de CPU se acelera.
- Tú tienes la máxima prioridad en mi lista de procesos.
- Ninguna gráfica podría renderizar al 100% tu perfecta figura.
- Eres el cargador de mi iPod.
- Dime cómo te llamas y te agrego a favoritos
- Eres la primera en Google al buscar mi corazón.
- Tienes permisos de root en mi vida.
- Juntos somos como un procesador de doble núcleo.
- Mi sistema operativo entra en hibernación cuando no estás a mi lado.
- Nuestros corazones sincronizan por Wifi.

En un hotel el recepcionista le dice a una señora que acaba de llegar: "Bienvenida a este hotel, distinguida señora. Más tarde subiré a su habitación y si usted me permite le bajaré el internet para que usted se divierta con las mejores webs". La señora le responde: "¡No sea insolente. No le voy a permitir que me baje el internet, y tampoco me interesa divertirme con sus super webs! ...

Colaboraron en esta sección

Yolagny Díaz Bermúdez, Osmar Betancourt Hdez y Raymond J. Sutil Delgado



la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





Informatización

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

