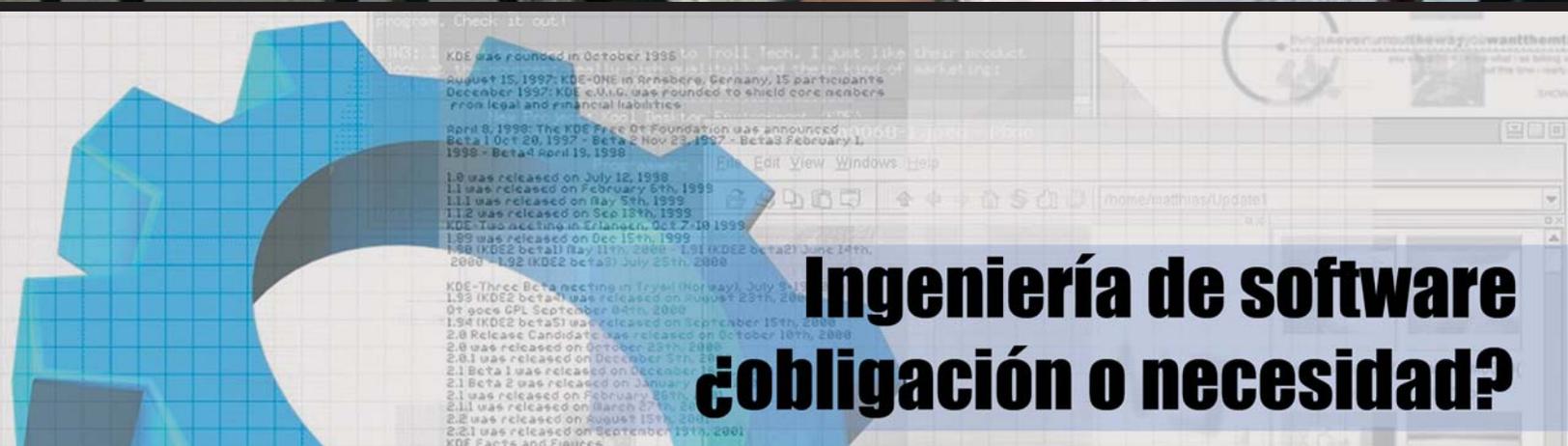




Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



# Los Joven Club y el apoyo a la comunidad sorda



## Ingeniería de software ¿obligación o necesidad?



Aniversario



del Triunfo de la Revolución

Victoria de la Firmeza  
la Justicia y la Esperanza

1ro de enero

1959

2010





## Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

La revista Tino, quiere felicitar por este nuevo año, a todos sus fieles lectores en todo el mundo. Y presenta con mucha alegría esta décimo quinta edición, en el año y mes del 51 Aniversario del Triunfo de la Revolución Cubana.

Para este año estudiamos la incursión de una nueva sección, referente a los videojuegos, tema este de mucho auge en los últimos tiempos, la colaboración de cada uno de ustedes será decisiva para el éxito de esta sección, a la cual, aún no le tenemos un nombre, por lo que esperamos sus email con sugerencias.

Un nuevo concurso ya se avecina, en la próxima edición pueden buscarlo en la sección El vocero. Esta vez vamos a probar cuanto saben nuestros lectores sobre la revista, así que no deje de obtener nuestra edición 16, en el mes de marzo, sin esfuerzo, al alcance de un clic.

Estos son algunos de los adelantos de las muchas actividades que vamos a desarrollar, y que ustedes nuestros verdaderos protagonistas, tendrán la exclusiva oportunidad de disfrutar.

A nuestros facilitadores, de cada pedacito de tierra de nuestra amada Cuba, exhortarlos a que continúen escribiendo buenos artículos, pues ellos son el corazón de la revista, quien con sus trabajos hacen latir las páginas de cada número, y que los lectores hasta hoy, han agradecido mucho.

El foro continua recibiendo mensajes, y damos gracias a todos los que nos envían sus críticas y sugerencias, por ello nos guiamos para mejorar cada día nuestro trabajo, por lo que si aún no te has registrado, no pierdas tiempo, y déjanos tu impresión sobre la revista, tal vez muchos coincidan contigo.

Te recomendamos especialmente los artículos del escritorio, sobre todo por la labor humana y social, que tratan, así también, el ingenioso, que nos propone un crucigrama sobre los sitios web cubanos. Y expresando sobre sitios web nacionales, la sección el navegador, está cargada con nuevos sitios, que serán de mucha utilidad práctica, y otros que se sorprenderán de saber que existen.

Disfruten entonces, de este primer número del año 2010, que como siempre, viene cargado de cosas útiles para todos...

### El vocero

---

- 4 Como Che y Camilo: firmes, leales, unidos  
Los Grupos de Desarrollo ya hablan un mismo lenguaje  
Joven Club de San Lázaro celebra su Geroclub
- 5 Jagüey II en función de mermar el maltrato del idioma
- 6 Concluyen los Infoclub de base en Cienfuegos  
Participa Joven Club en Expoferia de Informática  
Municipio Palmira celebra su INFOCLUB de Base
- 7 Culminan eventos de base INFOCLUB 2010 en Matanzas  
Los Joven Club bajo el lema ¡Detengamos el VIH-SIDA!

### El escritorio

---

- 9 Biblioteca Virtual: Herramienta para el acceso a la Información
- 12 Orientación al adulto mayor con el uso de las nuevas tecnologías
- 14 Las TIC en los cursos para niños: una alternativa hecha realidad
- 17 Orientación comunitaria del trabajo de los Joven Club
- 21 Fraude en la www: Nuevos peligros y amenazas. SEGUNDA PARTE
- 24 Los "Joven Club" y el apoyo a la comunidad sorda
- 26 Ingeniería de software, ¿obligación o necesidad?
- 29 Creación y Diseño del curso a distancia con el empleo del JAWS
- 32 Cuba abraza un "software libre" por razones de soberanía (Nova)

### El laboratorio

---

- 34 Inno Setup
- 35 PhotoRec 6.10
- 36 CNCsimulator
- 37 Pivot Stickfigure Animator

### El entrevistado

---

- 39 Viviano Moyano Trujillo

### El taller

---

- 41 Zener Transistorizado
- 42 Protector de línea múltiple

### El foro

---

- 44 Preguntas y respuestas

### El consejero

---

- 46 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

### El navegador

---

- 52 William Vivanco  
Escuela de Hotelería y Turismo de Trinidad  
Tribuna de La Habana
- 53 Radio Morón  
CubaCine  
Sitio oficial del Ajedrez Cubano
- 54 Radio Enciclopedia  
CNCTV Granma  
enVivo Revista cubana de radio y televisión
- 55 EcuRed  
San Cristobal de La Habana  
Linux en la Casa

### El ingenioso

---

- 57 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



## Como Che y Camilo: firmes, leales, unidos



**Yoana M. Gómez Lapido**

yoana0701ad@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación Cienfuegos

## Los Grupos de Desarrollo ya hablan un mismo lenguaje



**Henry Cruz Mederos**

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas



Como parte de las actividades en saludo a la jornada ideológica "Camilo-Che", el Centro de Información Científico- Técnico del movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica (CICT), radicado en el Palacio de

Computación de Cienfuegos, convocó al concurso "Como Che y Camilo: firmes, leales, unidos".

La convocatoria lanzada a niños de la enseñanza primaria culminó en la pasada tarde del 27 de octubre con la premiación de los trabajos presentados por los estudiantes de la escuela de la comunidad "Juan Suárez del Villar".

Con una participación en todas las categorías, los premios fueron tanto para el dibujo, poesía, narración e investigación, donde los concursantes hicieron gala de los conocimientos adquiridos en el manejo de las herramientas de la computación, mostrando un excelente uso de programas como Word y Power Point.

Tras una rigurosa revisión de los trabajos, el jurado, compuesto por instructores del propio Palacio de Computación, otorgó las siguientes premiaciones:

Un Premio relevante a: Marian Cid Martínez

Dos Menciones:

1. Mara Claudia Villa Cid.
2. Brian Sánchez Fernández.

Dichos galardones consistieron en ejemplares sobre las ventajas de la computación para los niños; así como un libro sobre Camilo, entregado al primer premio. De esta forma la actividad concluyó con alegría y nuevos conocimientos para los pequeños, y con el deseo de continuar aprendiendo y aplicando las destrezas adquiridas en los cursos que semanalmente se imparten, como parte de nuestra razón de ser de cada día.

El 25 de noviembre del año pasado se dieron cita en el Joven Club de Computación y Electrónica "Turbo" en el municipio de Colón, los integrantes de los 9 Grupos de Desarrollo de nuestra provincia. En el encuentro estuvieron además Midiala Hernández Rodríguez y Ramiro Lantigua Tudela, Directora y Subdirector Provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica en Matanzas respectivamente. Como estaba previsto, la reunión comenzó con una conferencia impartida por el compañero Raúl González Rodríguez, Jefe del Grupo de Desarrollo Provincial quien debatió sobre las ventajas de programar para la Plataforma .NET. Seguidamente Bernardo Herrera Pérez y Alain Herrera Brito ambos integrantes del grupo provincial, expusieron su trabajo en conjunto donde se integra Hardware (Consúmetro) y Software logrando así un producto de calidad que controla de forma automática el consumo energético de una institución, permitiéndole a esta tomar decisiones oportuna para evitar el derroche energético.

Al finalizar las exposiciones, los desarrolladores de varios municipios intervinieron debatiendo sobre sus experiencias y proyecciones futuras y de cómo integrarse todos para hablar un mismo lenguaje, única vía para lograr un desarrollo a la par en cada uno de los grupos.

## Joven Club de San Lázaro celebra su Geroclub



**Yoana M. Gómez Lapido**

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos

El movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica en Cuba cuenta con un programa amplio, que responde a los intereses y necesidades de cada sector de la población. El Adulto Mayor tiene su espacio peculiar, con cursos especializados y las ya frecuentes actividades de los Geroclub, que en dicha ocasión tuvo su sede en el Joven Club de San Lázaro de nuestro municipio Cienfuegos.



La actividad estuvo organizada por el director del centro, Ever Maig, y la instructora Yayma Morales; contando con una representación del Equipo Provincial. Se hizo destacar la presencia activa de todos los integrantes del curso, quienes además forman parte de la Cátedra del Adulto Mayor.

La apertura contó con la lectura de poesías relacionadas con el tema de la computación, de la propia inspiración de los participantes, en las cuales denotaban su agradecimiento para con el movimiento y con los instructores. Por otro lado, la representación masculina destacó la importancia que tiene para las personas de la tercera edad este tipo de espacios, en los que se trabaja en función de la superación y motivación de los seres humanos, sin distinción de edades ni discapacidades.

Así una vez más los Joven Club hacen valer su razón de ser, haciendo gala de nuestra consigna, demostrando constantemente en nuestro país y en el extranjero que somos “la computadora de la familia cubana”.

## Jagüey II en función de mermar el maltrato del idioma



**Rosa E. Ortiz Socorro**

soft12025@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2



A más de uno han apenado los errores ortográficos cuando se han hecho visibles en cartas, documentos o trabajos escolares, y no faltan los que discuten a algún profesor de gramática que la palabra está escrita correctamente,

“porque lo revisé con Word y no tenía problemas”. Y es que el mundo digital también ha traído la confianza, y en ocasiones hasta la vagancia idiomática de no pocos, que confían más en los diccionarios digitales que traen incorporados programas de escritura como Word, que en el aprendizaje correcto de las más elementales reglas de la ortografía y redacción.

El mal parece que se extiende cada vez más, máxime cuando el uso de la computadora para escribir es ya casi una constante a cualquier nivel educativo, donde los es-

tudiantes descansan para la realización de los trabajos en la supuesta sapiencia de Word, que, como cualquier programa, no es infalible, y puede ocasionar que salgan documentos con graves errores... no de la computadora, sino de quien escribe.

El diccionario del procesador de texto Word es el más conocido y extendido en el mundo por formar parte del paquete Microsoft Office, cuenta con varias decenas de miles de términos incorporados, y un centenar de reglas ortográficas.

Así, quien escribe ve subrayada con una línea en rojo la palabra que no está incluida dentro de las referencias, y con una verde cuando el diccionario considera que se ha violado alguna regla de concordancia o de redacción.

Harina de otro costal son las palabras que se escriben de forma diferente en el castellano de los países de América Latina, y que por estar elaborado el diccionario fundamentalmente con los términos reconocidos por Real Academia de la Lengua Española aparecen como incorrecciones cuando en realidad no lo son. Así sucedía por ejemplos con términos como chofer o videos que en el castellano “más español” se escriben con tilde la cual no se usa en Latinoamérica.

Confiar en la infalibilidad de un programa puede ser muy peligroso, sobre todo si de esto se hacen cómplices padres y maestros que como sucedió en su momento con la calculadora, dejan de la mano de la computadora el aprendizaje de la correcta escritura.

Nadie puede culpar a la computadora por un error cometido ya que la máquina no se equivoca. Es quien la usa el que no sabe escribir correctamente.

El Joven Club de Computación y Electrónica Jagüey II ha querido contribuir muy modestamente al asunto que se está tratando, con la realización de concursos de ortografía el segundo sábado de cada mes para todos los que desean participar, se escoge un texto de una determinada obra y se hace una pequeña introducción de la misma, posteriormente se realiza el dictado y después revisamos de conjunto la ortografía con el procesador de texto Word, pero se van ejercitando las reglas ortográficas según correspondan para que aprendan a escoger la palabra correcta entre las varias posibilidades que ofrece el mismo.



## Concluyen los Infoclub de base en Cienfuegos



**Yoana M. Gómez Lapido**

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos



Concluye otro mes de noviembre, y con él, los eventos de base del Infoclub 2010 en nuestra provincia de Cienfuegos. Iniciando su jornada el 5 de octubre en el municipio Cruces, la primera fase del evento finalizó la pasada semana

en la capital provincial.

Con un total de 48 trabajos, fueron representados los 27 Joven Club con que cuenta nuestra provincia, destacándose los municipios de Rodas y Abreus, con 11 ponencias cada uno, seguidos de Cienfuegos y Lajas. La cifra de presentaciones seleccionadas y/o premiadas asciende a 40, número representativo en dicho evento.

Tecnologías Informáticas de Avanzada fue la modalidad con mayor cantidad de trabajos presentados con 16 multimedia. Seguido de esto resultó relevante la presentación de 14 Sitios y páginas WEB, así como el tema de los Software educativos. Otras modalidades también tuvieron su espacio, como la Informática Aplicada; Redes y Seguridad Informática; Electrónica Aplicada; Informática desde edades tempranas; y Computación y la Enseñanza Especial, haciéndose necesaria una mayor participación en estas últimas variantes, por la importancia del tema y su impacto social.

## Participa Joven Club en Expoferia de Informática



**Henry Cruz Mederos**

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas

El pasado 20 de noviembre se celebró en el Politécnico Carlos Marx de esta provincia la Expoferia de Informática

edición 2009, donde los Joven Club de Computación en Matanzas junto a otros especialistas de la informática y representantes de esferas anexas en el territorio intercambiaron conocimientos con los estudiantes de este instituto politécnico.

En el encuentro se realizaron conferencias sobre Seguridad informática y sobre la Historia del desarrollo de la Informática en Matanzas, encuentros de conocimientos, demostraciones de habilidades en la computación, entre otras actividades.

Se aprovechó el marco de la actividad también para firmar convenios de colaboración, entre el centro y los organismos y empresas en la provincia relacionados al sector de la informática y las comunicaciones, a los que se sumaron la Oficina del Historiador de la Ciudad y la Asociación de Combatientes de la Revolución.

La Expoferia de Informática, se desarrolla en el Instituto Politécnico Carlos Marx desde el año 2008, con el fin de ampliar el espectro profesional de sus estudiantes. El mismo está ubicado en el Complejo Educacional Carlos Marx de la ciudad de Matanzas, agrupa además las especialidades de electrónica y automática, y es uno de los tres centros de este tipo que existen en la provincia.

## Municipio Palmira celebra su INFOCLUB de Base



**Lidice Guridi Ramos**

c\_infoad@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación Cienfuegos

Continúan los Infoclub recorriendo la provincia de la Cienfuegos y esta vez fue el municipio de Palmira el que, con ponencias de gran calidad, expuso lo realizado en los últimos 2 años de esfuerzos por llevar adelante la labor investigativa en los Joven Club. Los resultados fueron visibles. La MSc. Luisa Maria Castilla, expuso con alta profesionalidad su Tesis de Maestría: "Herramienta Web para desarrollar habilidades prácticas en la creación y diseño de consultas en el curso de Microsoft Access en los Joven Club".

Esta herramienta tiene todas las características para ser generalizada en las instalaciones de la provincial precisamente por que optimiza la preparación de los estudiantes y les crea destrezas en la solución de los ejercicios, además de su amigable interfaz muy bien pensada en correspondencia con la utilidad por la cual fue creada la



misma. La Multimedia “Acciones técnicas ofensivas de las atletas de fútbol sala femenino” presentada por el Adiestrado y recién graduado de la Universidad de las Ciencias Informáticas UCI Alexander Santos fue otra de las ponencias bien defendidas y que constituyo su Trabajo de Diploma de culminación de estudios.

Este producto de alto valor practico y social, deberá ser expandido, primeramente a las autoridades del INDER del municipio y posteriormente de la provincia justamente por que contiene una gran cantidad de información sobre este deporte, apoyándose también con el uso de videos sobre la practica del mismo. Además puede ser usado tanto por las atletas como por lo entrenadores para ampliar sus conocimientos sobre el fútbol sala, que es tan seguido en la provincia de Cienfuegos.

Pero además del deporte también en Palmira hubo espacio para la educación y la enseñanza. El paquete de software “Aprendiendo mas” realizado por el instructor Maikel Migollo incluye 5 multimedias educativas: “Aprendiendo Ajedrez” que contiene historia del juego ciencia, ejercicios así como la vida de grandes personalidades de este deporte; “Símbolos y atributos”, software educativo con ejercicios para los niños y el significado de cada uno de estos; “Jugando y aprendiendo”, este es un software de primer ciclo para la escuela primaria para trabajar las 3 etapas aprestamiento, adquisición y consolidación; “Practica ortográfica” que contiene Reglas Ortográficas y ejercicios para mejorar las dificultades y por ultimo “Raíces: Historia de la localidad Palmira” que resume las costumbres, tradiciones, creencias y todo el patrimonio del municipio.

Estos tres trabajos fueron aprobados para su exposición en el Infoclub Provincia, como digna muestra de que si existen en los Joven Club instructores capacitados y con muy buenas ideas para ponerlas a disposición de aquellos que visiten cada una de las instalaciones.

## Culminan eventos de base INFOCLUB 2010 en Matanzas



**Henry Cruz Mederos**

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas

Con un total de 125 trabajos presentados, de ello 77 seleccionados para participar en la edición provincial, culmina exitosamente en esta provincia la XII Edición del Evento de base "INFOCLUB 2010".

Largas jornadas de debate y exposición han transcurrido desde que comenzaron a realizarse en cada uno de los 14 municipios matanceros estos eventos de base. Los trabajos presentados demuestran la capacidad para desarrollar de nuestros instructores y la preparación que poseen los mismos en distintas áreas como la de creación de Sitios Web, Multimedias, Software, entre otros.

Algunos municipios se destacaron por la cantidad de trabajos presentados y por la calidad que poseían los mismos, entre los que podemos señalar se encuentran: Colón (18), Jagüey Grande (10), Jovellanos (20), Matanzas (11) y Varadero (12).

El evento provincial de esta edición de INFOCLUB se realizará en el mes de enero.

## Los Joven Club bajo el lema ¡Detengamos el VIH-SIDA!



**Yoana M. Gómez Lapido**

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos

Cada 1ro de diciembre se celebra en nuestro país el Día Mundial de respuesta al VIH/SIDA. En apoyo a las acciones que realiza el grupo de prevención de salud para detener esta extensa cadena epidemiológica, los Joven Club de Computación y Electrónica de Cienfuegos realizó una actividad en el Palacio de Computación.

La tarde dio inicio con una charla educativa, presidida por Alain González, vice-coordinador de ppst; Leosbany Zerquera, coordinador de la línea niños huérfanos y afectados por el VIH/Sida; y Alexander Duanes, promotor de salud. Preguntas e intercambios de conocimientos animaron el encuentro, con la participación activa de un grupo de estudiantes de la ESPA Provincial. Fue presentada además la multimedia sobre el tema, realizada por Adriel Hernández, parte del grupo de desarrollo del movimiento en la provincia.

Las cifras en el mundo con respecto a esta epidemia son significativas. África es el continente de mayores índices, seguido del Caribe. No obstante, nuestro país figura con la prevalencia más baja de la zona, pero aún así no estamos exentos de este mal, por lo cual, este movimiento se suma una vez más a la lucha, bajo su lema “No hay discriminación ni exclusión. ¡Detengamos el VIH-SIDA! ¡Mantengamos nuestro compromiso!”



# **CENTRO DE ESTUDIOS MARTIANOS**

[www.filosofia.cu/cem/index.htm](http://www.filosofia.cu/cem/index.htm)



## Biblioteca Virtual: Herramienta para el acceso a la Información



Nuria de los A. Vaillant López

[direccion@en.jovenclub.cu](mailto:direccion@en.jovenclub.cu)

Dirección Nacional Joven Club



La actual sociedad avanzada es denominada frecuentemente sociedad de la información, pues el volumen de datos que es procesado, almacenado y transmitido es inconmensurablemente mayor que en cualquier época pretérita. Además, no sólo el volumen si no la importancia de esta información, para el desarrollo económico y social, no tiene parangón con la que tuvo en cualquier otra época que consideremos. De hecho, en la actualidad, se considera que la información es un bien más de su activo y, en muchos casos, prevalece sobre los restantes.

La información es un recurso estratégico indispensable en el desarrollo científico de la sociedad, es la forma comunicable del conocimiento que se ha convertido en un activo relevante que proporciona ventajas competitivas. Muchos autores ocupados de esta problemática plantean que existe tendencia a una sobresaturación o avalancha informativa; ahí radica entonces el mayor reto: buscar la información precisa, relevante, valiosa, actualizada y oportuna, lograr un destilado efectivo que satisfaga las principales necesidades de los usuarios.

Pero gran parte de estos datos que

nosotros o las entidades de nuestra sociedad manejamos, han sido tratados, sea durante su proceso de almacenamiento o transmisión, mediante las llamadas tecnologías de la información, entre las que ocupa una posición focal la informática. Consiguientemente, la seguridad de las tecnologías de la información, se convierte en un tema de crucial importancia para el continuo y espectacular progreso de nuestra sociedad, e incluso para su propia supervivencia, por lo que garantizar la seguridad de la información se ha convertido en un aspecto estratégico vital.

En nuestro país los JCCE son las instituciones con un mayor alcance territorial en este sentido, y por su carácter popular y juvenil pueden realizar acciones de gran valor para contribuir a alcanzar una informatización eficaz y armoniosa en el territorio a que pertenecen. Brindar servicios de información en materia de informática a la comunidad docente, empresarial y estudiantil entre otras, y facilitar a sus usuarios el acceso al conocimiento de las tecnologías de punta en un ambiente seguro que estimule la investigación, facilite el uso de los recursos disponibles y

extienda la cultura informática a todos los niveles forma parte de las premisas del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica.

Es frecuente encontrar en nuestras instalaciones, interesados que buscan información de cualquier tipo: servicios, concursos, disímiles materias, convocatorias, noticias, o en el mejor de los casos enlaces a los servicios que ofrece la intranet. No obstante, en materia de seguridad informática, ética en la red, legalidad informática, o legalidad en general, es poca la información que puede encontrarse en los mismos. No existe un sitio en la intranet de Joven Club que logre tener concentrada toda la información referida al tema en cuestión, de manera que permita satisfacer las necesidades informativas y cognoscitivas de nuestros usuarios, ni existen todas las garantías de que la misma posea un nivel de actualización razonable.

Partiendo de este contexto, surge la necesidad del diseño de una Biblioteca Virtual para la búsqueda o gestión de información sobre este tema, con el objetivo de contribuir con el proceso de enseñanza y aprendizaje en Joven



Club y elevar los conocimientos de la población que accede a nuestros sitios y usa nuestros servicios, y en consecuencia, elevar la seguridad informática en nuestras redes. La Biblioteca Virtual es un entorno que permite el trabajo en comunidades virtuales, o en su defecto, hace la función de Biblioteca Digital, cuya misión sería satisfacer las necesidades cognitivas de la comunidad en materia de seguridad informática y diseñada a partir de su inserción en el sitio Web principal de los Joven Club de Computación y Electrónica.

El desarrollo de las tecnologías de la información es un indicativo de la evolución de los sistemas de información, en especial la aparición y uso de Internet han revolucionado el quehacer, a partir de los modelos tradicionales vigentes hasta el momento. Las bibliotecas virtuales son paradigma del acceso al conocimiento, un recurso de información necesario para el acceso y manejo de información digitalizada y los últimos años son testigos de los esfuerzos que han hecho muchas organizaciones para potenciar su desarrollo. Existen diversos ejemplos de bibliotecas virtuales que incluyen recursos y herramientas cada vez más novedosos, y que permite una mejor comunicación entre el usuario y el sistema que las genera.

La ventaja que ofrece una biblioteca virtual radica en que todos los usuarios tienen iguales posibilidades de acceder a los recursos de la biblioteca, con independencia de las coordenadas espaciales y temporales del mismo, porque es un servicio permanente al que se tiene acceso desde cualquier parte y a cualquier hora. Así, se crea una comunidad virtual que puede interactuar con todos los servicios conocidos de la biblioteca presencial y que además, puede disponer de una serie de servicios adicionales propios de la biblioteca digital.

## Consideraciones para el Diseño de la Biblioteca Virtual

La Biblioteca Virtual que se proyecta, como cualquier otro sistema de instrucción o gestión del conocimiento, está destinada a apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de un determinado contenido.

Asumiendo que la pedagogía constituye la ciencia encargada de definir, explicar e investigar todo lo relacionado con el fundamento teórico-práctico del proceso de enseñanza-aprendizaje de este proyecto, definimos rasgos del proceso de transformaciones en que está inmersa la educación y que no pueden estar ajenos en el mismo:

- El usuario de estos sitios como centro del proceso, jugando el rol principal.
- El instructor como un facilitador de este proceso que de alguna forma puede ser docente – educativo.
- Mantener al usuario en una búsqueda constante.
- Estimular el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la Biblioteca Virtual estructurado en función de las nuevas concepciones metodológicas.
- Biblioteca Virtual creada en función de los principios en los que se sustenta el enfoque histórico cultural y los principios constructivistas que tienen gran impacto en la educación.

Para nuestros propósitos, el objetivo final de la Biblioteca virtual es lograr que los estudiantes hagan suyos determinados conocimientos, habilidades y actitudes y por qué no, construir su propio conocimiento.

La autora maneja para el diseño de esta Biblioteca Virtual la creación de un sitio Web que respondiera de alguna forma a las necesidades, en temas de seguridad informática, de la comunidad de usuarios que acceden a las bondades que ofertan los JCCE teniendo en cuenta los criterios del Dr.

Jiménez Pino, M. (1) autor de un estudio relacionado con la utilización de la Web como tecnología educativa, al desarrollar criterios sobre la evaluación de Sitios Web y las principales características con respecto a los contenidos que debe tener una página web:

- Ubicuidad: Ser fácilmente localizable en la red.
- Buscabilidad: Respetar la razón de los vínculos con los contenidos.
- Accesibilidad: No poner trabas al usuario que accede en busca de información.
- Visibilidad: Facilidad de comprensión.
- Usabilidad: Facilidad de uso.
- Estética: Diseño bonito y práctico.
- Fidelidad: Capaz de crear una comunidad.
- Veracidad: Capacidad del sitio de responder realmente a las expectativas del usuario ya que nos da información realmente validada por un criterio de experto.
- Actualización: Constante revisión de la actualización de los datos y la conectividad de los enlaces.

## Diseño general del sitio Biblioteca Virtual sobre Seguridad Informática.

En el proceso de diseño de la BV la autora como primer paso desarrolló una investigación donde se definió la misión y la visión de este proyecto: audiencias, necesidades funcionales, posibles esquemas de organización, contenido y estructura del sitio.

Misión: Diseminar la información para suplir las necesidades informativas sobre seguridad informática de los usuarios que componen la comunidad de los JCCE y/o acceden a los servicios que este oferta.

Visión: Automatizar y garantizar desde el Portal Nacional de los JCCE todos los servicios que integran una Biblioteca.

Definición de audiencia: Todo usuario



que acceda a los servicios que ofertan los JCCE (navegación.cu).

**Necesidades funcionales:** Garantizar una zona para la información sobre seguridad informática, el intercambio de ideas, recuperar información, realizar consultas, evaluaciones, juegos didácticos, etc.

**Tipo de Contenido:** Información diseminada en la red o fuera de ella sobre Seguridad Informática.

**Atención a las particularidades de los usuarios:** La Biblioteca Virtual se diseña para la gestión de información y conocimientos de trabajadores de los Joven Club y usuarios que acceden a los servicios de la intranet de los Joven Club de Computación y Electrónica.

Con el objetivo de motivar al estudiante, involucrándolo con los contenidos expuestos, los que accedan a la Biblioteca Virtual podrán encontrar información sobre temas de seguridad y legalidad informática, es decir, leyes, planes, metodologías para la elaboración de los planes, virus, antivirus, etc. También, para lograr un aprendizaje dinámico y desarrollador, con intercambio, participación y tenga en cuenta habilidades, valores y actitudes, se encontrarán diferentes ejercicios y otros métodos de evaluación sobre el tema en cuestión, que les permitirán ir venciendo etapas en la apropiación del conocimiento. En el caso específico de los trabajadores podrán acceder a los planes de seguridad y especificidades de su territorio. El nivel de acceso a cada nivel varía según la categoría de quien accede a los servicios de la Biblioteca.

**Contexto de uso:** El contexto se ubica directamente en la intranet de los Joven Club de Computación y Electrónica y se podrá acceder al mismo para la gestión de información o gestión de conocimientos ya sea por una definida necesidad de información o como par-

te del aprendizaje dinámico en el proceso docente educativo, empleando más eficazmente los medios tecnológicos a nuestro alcance.

**Estructura:** El sitio se inicia en una página principal con la siguiente estructura:

- Encabezado.
- Área Principal.
- Área de Servicios y Materias, ubicada a la izquierda
- Área de Vínculos, ubicada a la derecha
- El Pie de Página.

Todas las áreas del sitio son invariables, excepto el Área principal que tendrá información variable y actualizada sobre todo lo relacionado con la seguridad informática. Todas ellas funcionarán con una estructura de navegación sencilla.

## Breve descripción de la propuesta de diseño visual de la Biblioteca Virtual

**Encabezado:** Tendrá una imagen relativa a los Joven Club con un banner que haga referencia al sitio web que nos brinda el hospedaje, un contador de visitantes y la fecha actual.

**Área Principal:** Dará la bienvenida a los usuarios, brindará informaciones sobre el tema en cuestión y ofrecerá noticias de actualidad.

**Área de Servicios y Materias:** Entre los servicios que tendrá se encuentran: foro de discusión, evaluaciones, cursos en línea. El área de materias a continuación de Servicios, tendrá una distribución detallada de los temas referentes a la seguridad informática.

**Área de Vínculos:** Estos estarán ubicados en la parte derecha de la página y se prevén: el de contactarnos, el libro de visitas y un buscador de sitios.

**El Pie de Página:** En este se encontrará la firma de los autores del sitio así como la posibilidad de regresar a la página inicial o la página anterior, agregar el sitio a sus favoritos así como recomendar el sitio a un amigo.

La tendencia hacia la biblioteca virtual o digital es inevitable, teniendo como desafío cómo diseñarlas y ponerlas en práctica, junto a la capacitación de los recursos humanos (profesional de la información) para enfrentar este reto. Los esfuerzos se deben centrar en encontrar las formas propias y mejores de desarrollar plataformas o modelos que permitan crear comunidades de conocimientos, promover un ambiente de aprendizaje; ello constituye una oportunidad para intercambiar las experiencias e informaciones necesarias para la continua superación de nuestros usuarios y trabajadores.

Las bibliotecas virtuales son el resultado de la integración de todas las posibilidades de los medios modernos de gestión y tratamiento de la información, en cualesquiera portadores digitales en que se presente. (2). El proyecto de una Biblioteca Virtual creada para solucionar las necesidades cognitivas de la comunidad en materia de seguridad informática y diseñada a partir de su inserción en el sitio Web principal de los Joven Club de Computación y Electrónica, podría dar respuesta a las necesidades de información de los usuarios y trabajadores que utilizan los servicios que ofrece el Joven Club de Computación y Electrónica.

## Referencias

- 1- Jiménez Pino M. Evaluación de sedes Web. . Revistas españolas de documentación científica 2002. Vol. 24 : Num. 4, 405-433.
- 2- Cruz LDÁRLJVS. Diseño e implementación del Portal WWW de la intranet Florenciana. 2004 Date: Available from: www.monografias.com.
- 3- Autores C. Biblioteca virtual (proyecto de tecnología educativa). 2006 Date: Available from: http://www.monografias.com/trabajos14/bibliovirtual.shtml.



## Orientación al adulto mayor con el uso de las nuevas tecnologías



Lidia Barbería García

lidia08013@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Cristóbal 1



Los crecientes desafíos que nos impone el desarrollo tecnológico requieren, cada vez más, de la formación de una cultura informática.

En estos años han sido tan vertiginosos los cambios ocurridos en el mundo, que resulta necesario conformar los sistemas educacionales con un carácter abierto, a fin de facilitar la adaptación de los mismos a las condiciones existentes.

Somos del criterio que la Revolución ha puesto equipos en nuestras manos, con el fin de desarrollar una cultura integral en los estudiantes, así como su actividad cognoscitiva esté vinculada con todos los aspectos de la vida y de la personalidad humana. En la medida en que el hombre descubre esa riqueza de conocimientos, surge en él la necesidad de conocer, de saber, por lo que se forma un pensamiento dialéctico e independiente.

La Informática, unida a las comunicaciones, posibilita prácticamente a todo el mundo, y es uno de los temas más atrayentes en la Universidad del Adulto Mayor de la 3era edad, lo que demuestra que nunca es tarde para ad-

quirir conocimientos y darle un vuelco a la vida. Vivencias inigualables elevaron la autoestima del Adulto Mayor de la 3era edad al comprobar la utilidad de los diferentes cursos, que dan la posibilidad de ser útil en una etapa de la vida que experimenta cambios físicos y mentales o el acceso inmediato a la información.

La experiencia del trabajo con personas de la tercera edad que desarrollan los Joven Club de Computación y Electrónica en todo el país, desde hace varios años, es sin duda uno de los servicios que mayor satisfacción produce a quienes lo brindan, y especialmente, a los adultos mayores que lo reciben.

La orientación al Adulto Mayor es una necesidad indispensable si se quiere alcanzar una vejez satisfactoria que solo es posible con la integración de todos los niveles de atención y la preparación constante de los profesionales vinculados al cuidado del anciano, de lo cual Cuba es ejemplo.

La tercera edad en Cuba aprovecha el espacio que queda por vivir en actividades que se basan en el aprendizaje

y el fortalecimiento de las capacidades físicas y mentales. Del mismo modo en que los jóvenes redefinen su papel en la sociedad el adulto mayor reivindica sus funciones con gran optimismo.

### La tercera edad en Cuba aprovecha el espacio con nuevos retos

El envejecimiento mundial se ha ido acelerando desde 1980 en que existían 550 000 000 de adultos mayores, con una perspectiva demográfica de 1 250 000 000 en el año 2025.

En la década del noventa la Organización de Naciones Unidas implementó el primero de octubre como Día Internacional del Adulto Mayor, con el fin de favorecer la toma de conciencia sobre el valor de la prolongación de la vida y la necesidad de crear sociedades cada vez más integradoras y justas para todas las personas adultas mayores.

Especial significación tiene esta fecha en la actualidad, en que el mundo vive un proceso acelerado de envejecimiento. Cuba que no escapa a este fenómeno mundial y posee una esperanza de vida al nacer de casi 80 años,



concede un cuidado prioritario a este segmento poblacional, que suma casi 16 por ciento del total de habitantes de la Isla.

Actualmente, el adulto mayor en Cuba se ha integrado al exitoso programa de la universalización de la enseñanza y en su totalidad egresan de las aulas con el nivel superior. En estos espacios educativos se ofrecen asignaturas que le aportan al anciano una cultura general integral. Muchos saben manejar las nuevas tecnologías y hacen uso de interesante software educativo. El empleo del tiempo libre en casa se renueva por estos proyectos de corte instructivo-educativo.

La atención al adulto mayor es una de las prioridades de los Joven club de computación, en particular en el municipio San Cristóbal existen 3 instalaciones las cuales poseen la cátedra del adulto mayor que es un programa de atención a jubilados encaminado a la superación de las personas de la tercera edad, y la atención a Geroclub el cual esta integrado por un grupo de adultos mayores, a los cuales se le desarrollan actividades encaminadas a fortalecer, mantener una vida activa física, mental y social para combatir la tendencia a la inercia, a la pasividad, cumplir el rol principal de la tercera edad, transmitir las experiencias y el saber acumulado de una vida a las nuevas generaciones a través de la convivencia y los diálogos con jóvenes en distintos ámbitos de la vida.

Para estos estudiantes existen programas de clase que tienen como objetivo elevar la calidad de vida del Adulto Mayor mediante el conocimiento las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TICs), con los nuevos conocimientos adquiridos a través de un aprendizaje significativo, vivencial y que pone al alcance de los ancianos la posibilidad de mirarse así mismo, de reconsiderar sus vidas, sus problemas, sus relaciones con otros,

aprovechar sus propias capacidades y particulares experiencias para la consecución de una vida más consciente, plena y en armonía con su entorno, este aprendizaje le permitirá hacer importantes cambios en su estilo de vida, una mayor aprovechamiento y goce de su tiempo libre.

El adulto de hoy hace parte de una generación preicónica, y de ahí la dificultad de hacer la lectura multidimensional que los recursos tecnológicos exigen. Él observa el mundo y el progreso, se da cuenta del momento y vislumbra el futuro con la Informática y, para no sentirse al margen, busca involucrarse en este universo. Viendo la tecnología instalándose cada vez más en el proceso de vida de las personas, la decisión es enfrentar, ya que la alternativa es penetrar en ese mundo o quedar excluido. Acompañar la evolución tecnológica y los progresos en las comunicaciones, para reducir el aislamiento, sentirse parte integrante de este nuevo mundo. Es salir de inmovilidad, estar atento a lo que ocurre alrededor, evitando encogerse en su propio mundo.

El objetivo esencial de esta aplicación Web es orientar a los adultos mayores, pues una persona que aprende a orientarse se ubica donde se encuentra y hacia donde quiere y debe ir, o sea el propósito de la orientación es precisamente eso, aprender a orientarse.

También orientar a padres, hijos y usuarios que quieran acceder con el objetivo de conocer ciertos temas de interés propios de los adultos mayores como: Alimentación, calidad de vida, como mantenerse en forma, el alcohol, el estrés, la educación y la sexualidad todos ellos relacionados con el adulto mayor.

Esta Web posee además los programas de clases que se les imparten a los adultos mayores en el joven club,

tutoriales, clases prácticas y ejercicios. Conjuntamente si el adulto mayor desea conocer sobre un tema específico que no está en la Web lo podrá solicitar y posteriormente se colocará en la misma, así como se recogerá el estado de opinión.

Trabajar para la tercera edad constituye una obra social de mucha sensibilidad. Se ha buscado el modo de hacerle a los ancianos la vida lo más placentera posible, precisamente por esto y porque se está viviendo en un mundo con un gran desarrollo científico y tecnológico, se decidió crear variantes en el Joven Club de Computación y Electrónica que permita facilitar el aprendizaje del Adulto Mayor vinculado al centro, para reforzar y profundizar sus conocimientos informáticos a través de una Web.

Los Joven Club como un eslabón más, motiva a investigar y buscar estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza y el aprendizaje de la computación, utilizando diferentes métodos y procedimientos, teniendo en cuenta las características del Adulto Mayor.

La superación de estas personas es una realidad indudable en nuestro país, resulta un proceso saludable y que contribuye a trabajar en la esfera cognoscitiva y afectiva, propiciando bienestar en el anciano que va acumulando un caudal incalculable de conocimientos.

## Referencias

- 1- PETROVSKY. Psicología General. \_\_ Cuba: Ed. Pueblo y Educación, 1978. \_\_ 310 p.
- 2- SILVESTRE, MARGARITA. ¿Cómo hacer más eficiente el aprendizaje? \_\_ México: Ed. CEIDE, 2000. \_\_ 210 p.
- 3- SILVESTRE MARGARITA. Hacia una didáctica desarrolladora. \_\_ Ciudad de la Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004. \_\_ 250 p.  
Disponible en URL:  
<http://www.portaltercera.com.ar/>  
Disponible en URL:  
<http://www.tercera-edad.org/>  
Disponible en URL: [http://www.iess.org.ec/servicios\\_sociales.htm](http://www.iess.org.ec/servicios_sociales.htm)



## Las TIC en los cursos para niños: una alternativa hecha realidad



Yainé Santo Acevedo

yaine08027@pri.jovenclub.cu

Joven Club San Cristóbal 2



“El pueblo mas feliz es el que tenga mejor educado a sus hijos, en la instrucción del pensamiento, y en la dirección de los sentimientos...”

José Martí

Desde las últimas décadas del pasado siglo, e impulsado por una Revolución Científico Técnica sin precedentes en la historia, se está asistiendo al tránsito de la Sociedad Industrial a la Sociedad de la Información y el Conocimiento, caracterizada por un mundo más interconectado, una nueva economía global y una cultura en la que el aprendizaje tiene un valor esencial.

La amplia utilización de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TICs), ha traído un importante cambio en todos los sectores de la sociedad, con vistas a perfeccionar el desarrollo de cada uno de los sistemas y de la alfabetización de la humanidad entera. El impetuoso desarrollo de la ciencia y la tecnología ha llevado a la sociedad a entrar en el nuevo milenio inmerso en lo que se ha dado en llamar la era de la información o era digital.

Casi sin darnos cuenta, nos encontra-

mos ante nuevas situaciones que exigen el uso de las TICs como instrumento didáctico y herramienta indispensable de trabajo. Esto hace que se abran múltiples posibilidades de innovación educativa que ofrecen una enseñanza más individualizada y que sin duda facilitará el aprendizaje de los estudiantes.

En Cuba se viene llevando a cabo un proceso de Informatización de la Sociedad, orientado a la introducción de las TICs en todas las ramas y esferas de la actividad educacional del país, para su empleo masivo a favor del desarrollo de su economía, su sociedad y sus ciudadanos.

La educación cubana, en todos los niveles de enseñanza, ha logrado un lugar cimero en América Latina y el Caribe, por la total cobertura lograda en los servicios educacionales, a lo que se une, en las últimas décadas, los logros mostrados en el alcance de la calidad educativa y en la formación que se logra en los profesionales que egresan de sus universidades.

Un lugar importante para la formación de una cultura general en el uso de las

TICs lo tienen los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE), que constituyen una expresión ejemplar en el uso social y masivo de estas tecnologías, con propósitos socialmente útiles.

Ellos desempeñan un papel importante con la elaboración de multimedia educativas que permiten una informatización paulatina en el proceso de enseñanza, y perfeccionan los métodos de instrucción, a la vez que desarrollan el pensamiento lógico y contribuyen al perfeccionamiento de una cultura general integral.

### La multimedia educativa

Las condiciones actuales necesitan contar con herramientas de apoyo al proceso educativo que se encuentren más cercanas a la manera de cómo los niños perciben y entienden el mundo hoy, es decir, de una manera más dinámica, llena de estímulos paralelos, preparados para el cambio constante.

En este caso, una multimedia educativa representa una ventaja como soporte al proceso educativo, pues presenta y manipula la información en un



lenguaje contemporáneo, que además permite a los niños jugar con su estructura para lograr diferentes objetivos pedagógicos.

El concepto multimedia es usado por todos, tanto en el ámbito propiamente informático como fuera de él; y es que en realidad es un concepto tan antiguo que agrupa aquellos materiales que utilizan más de un medio de comunicación para la presentación de la información.

En informática suele identificarse entonces, como multimedia a la integración de dos o más medios de comunicación que son controlados o manipulados por el usuario en una computadora; o sea, es un sistema informático interactivo, controlable por el usuario, que integra diferentes medios como el texto, el vídeo, la imagen, el sonido y las animaciones.

Constituyen un apoyo indispensable para la clase, pero su mayor aporte y su éxito como facilitador se encuentran en la medida en que se sea capaz de presentar un contenido que permita construir conocimiento de una manera colectiva.

Una de las ventajas de estos nuevos medios es que dispone de métodos productivos que usan recursos diferentes, que requieren inversiones distintas que pueden llegar a tener alcances diversos, el acceso a material más localizado es, hoy en día, una de las potencialidades de este medio, es por ello que se deben tener en cuenta los elementos expuestos para realizar una buena multimedia.

La multimedia educativa es una ayuda clave en las nuevas formas de aprendizaje, ya que da cumplimiento a un servicio de apoyo a dos funciones que son la razón de ser de nuestra institución: la investigación o creación de conocimientos y la enseñanza o comunicación de dichos conocimientos.

Argumenta su necesidad educativa, por su concepción pedagógica al describir su alcance, punto de partida, sistema de contenidos y habilidades, y establecer estrategias didácticas, sistemas de motivación y de refuerzo, así como el sistema de evaluación.

Debe expresar también los módulos que el programa debe tener y sus interrelaciones, de modo que cumpla con las funciones definidas para el niño y que permita acceder a los módulos en correspondencia con la secuencia de aprendizaje que subyace a los objetivos planteados.

Contribuye a resolver un problema, o tema de importancia en el que se presentan dificultades en la asimilación por parte de los niños, justificando el uso de la computadora y abordando problemas comunes en diferentes niveles, con alternativas de adaptación o el empleo de diferentes estrategias de aprendizaje. Su propuesta pedagógica es superior a otros productos que abordan el mismo problema.

Para que una multimedia educativa cumpla el objetivo para la cual fue diseñada debe tener:

- Una eficacia instructiva: Está determinada por el logro del objetivo instructivo, dado en la asimilación de la información presentada, por el desarrollo de las habilidades y capacidades que sistematiza y por la estrategia de aprendizaje que se hace manifiesta. Esta última debe transitar progresivamente de la orientación visual o el ensayo - error, a la orientación racional.
- Atención que condiciona en el niño, Los estímulos que presentan al niño (visuales, auditivos), deben permitir ampliar las reservas de representación del mismo, dadas en espacio, tiempo y movimiento, y la atención, concentración y estabilidad de éstas. Propiciar facilidades de percepción en cuanto a integridad, objetividad, constancia, selectividad y capacidad de observa-

ción.

- Exigencias comunicativas al niño: Es deseable la riqueza y complementación de vías de comunicación del niño con el multimedia, acciones motoras (mouse, teclas, etc.), comunicación simbólica (predeterminada o no), lectura, escritura, y oral, en dependencia con el nivel de desarrollo de éste.

- Exigencias al pensamiento: Se evaluarán a partir de las características evolutivas del niño usuario, buscando un balance progresivo en:

- 1- El nivel del pensamiento que exige del niño: Pensamiento manipulativo (cuando la solución exige sólo operaciones con objetos, desplazamientos espaciales con el mouse o figuras virtuales, puede requerirse capacidad de reacción, distinción visual de objetos o situaciones); pensamiento empírico (aplica asociaciones situacionales o funcionales, conceptos empíricos, se propicia el ensayo - error); pensamiento teórico (requiere asociaciones categoriales, penetrar en la esencia de estas empleando abstracciones y generalizaciones).

- 2- Las cualidades del pensamiento que manifiesta el niño en las tareas incluidas: independencia (si lo propician los niveles de ayuda), consecutividad, profundidad, amplitud, flexibilidad, fluidez, rapidez.

- 3- Condicionamiento de la imaginación: Espacio para el aporte personal, libertad de cambios de forma, color, movimientos, etc.

- Condicionamiento afectivo: Se evalúa a partir de los estados afectivos que provoca en el niño y su correspondencia con una concepción ética deseable, con los valores que defendemos. Se incluye:

- 1- Vivencias afectivas que se provocan, estados de ánimo.

- 2- Cualidades volitivas que propicia (decisión, perseverancia, firmeza, autodominio).

- 3- Manifestaciones conductuales (hiperactividad, agresividad, timidez).



4- Valores y autovaloración adecuados o no.

5- Intereses que despierta o fortalece.  
- Complementariedad y equilibrio con el proceso docente: A partir de que el niño debe transitar de la interacción de la clases con el trabajo con la multimedia y luego al primero, la misma debe propiciar la motivación del niño con el proceso docente regular, guardar un equilibrio entre sus componentes cerrados, suficientes en sí mismos, y los abiertos, que le dan continuidad a la interacción con la clase. Es deseable el espacio para la lectura de textos, el dibujo y el cálculo, tanto sobre el monitor, como en libros y cuadernos.

## “Aprendiendo Word”: una multimedia para niños

El desarrollo de la informática educativa y la utilización de la computación en la enseñanza, las investigaciones científicas y en la gestión docente, han constituido un objetivo priorizado de la política nacional desde los primeros años de la Revolución, por lo que el sistema de conocimientos y habilidades que deben tener los integrantes de la sociedad actual y futura, conlleva a una estrategia que tendrá que estar muy ligada a la informática y las nuevas tecnologías.

El perfeccionamiento del aprendizaje de los niños, no es solo una tarea de la escuela sino también del sistema de influencias comunitarias y el establecimiento de vínculos conscientes entre esta y el resto de las instituciones.

En tal sentido los JCCE, constituye un eslabón fundamental dentro del sistema antes referido, por las posibilidades reales, que incluyen tanto las tendencias de recursos materiales, como humanos, unido a la sistematicidad de un trabajo, que como institución pionera en el tema, le ha permitido acumular una larga experiencia en la iniciación temprana de los niños en el uso

de las TICs.

Como parte del escenario educativo que se lleva a cabo en los JCCE, los Cursos para Niños posibilitan el aprendizaje según el currículo de estos y la incorporación de conocimientos y habilidades para el uso de las herramientas básicas, de manera que estas últimas puedan ser utilizadas como un recurso pedagógico más y no como objeto de estudio, tal y como frecuentemente se presentan.

En estos momentos, en que Cuba no está ajena al desarrollo experimentado en el campo de la informática y ha puesto al alcance la tecnología más actual, diseñar la Multimedia Educativa “Aprendiendo Word” dirigida a los niños que asisten a los cursos de nuestra institución, con contenidos básicos y un sistema de ejercicios prácticos de esta herramienta, contribuirá a que en cada una de nuestras aulas lleguen los conocimientos igual para todos y se adquiera esa cultura general integral que tanto necesita la humanidad, sobre todo en el campo de la informática.

La Multimedia Educativa facilitará el proceso de aprendizaje en el movimiento de los JCCE, ya que es una importante fuente de información al alcance de los niños y de los instructores que elaboran en los JJCC, por la información y el conocimiento que brinda hacia el logro de una enseñanza superior del individuo.



Joven Club de Computación y Electrónica

Haciendo uso de un diseño fácil, el trabajo elaborado permitirá también, a todo el interesado en conocer sobre la temática una navegación ágil por contenidos redactados con un discurso claro y sencillo sin descuidar el rigor y la calidad, utilizando como plataforma las posibilidades que nos brindan las TICs.

El CD es un material que servirá de apoyo bibliográfico a los docentes para el empleo de las clases, logrando un aprendizaje más completo en el estudio de Word. Posee importancia también, por el efecto positivo que ejerce sobre los niños en cuanto a la formación de valores, como el patriotismo y sobre todo la responsabilidad ante el logro de un conocimiento sólido, profundo y realista, debido a que la visualización desempeña un papel esencial.

Potenciar el uso de las TICs como herramienta de trabajo en los niños es prepararlos en correspondencia con los adelantos de la época, con el fin de alcanzar las metas trazadas lo que permite lograr una enseñanza en correspondencia con los adelantos científicos técnicos.

## Referencias

- 1- Delors, J. y col. (1996). "La educación encierra un tesoro". Madrid, Santillana.
- 2- Martí Pérez, José Obras Completas t XV, la Habana, Editorial Ciencias Sociales, 1975.-- p375.
- 3- Pérez Fernández, V (MsC). (2000) Folleto del Curso Informática Educativa. Maestría en Pedagogía Profesional. Instituto Superior Pedagógico para la Educación Técnica y Profesional. Ciudad de la Habana.
- 4- Rodríguez Lamas, R. (MsC). Reflexiones sobre la Enseñanza de la Informática. Instituto Superior Politécnico José Antonio Echevarría. Centro de Ingeniería de Sistemas. Ciudad de la Habana.

Sitios visitados en la red  
Disponible en URL:  
[http://www.diicc.udc.cl/Academicos/mmonasterio/02\\_multimedia2004f.pdf](http://www.diicc.udc.cl/Academicos/mmonasterio/02_multimedia2004f.pdf)  
Disponible en URL:  
<http://portal.educar.org/multimediam/blog/queesmultimediainteractiva>



## Orientación comunitaria del trabajo de los Joven Club



Ernesto A. Delgado Mendinueta

ernesto08021@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2



Al crearse el proyecto de los Joven Club de Computación y Electrónica por el Comandante en Jefe Fidel Castro se pensó en todo momento su inserción en la comunidad donde estaba enclavado con el objetivo de adaptarse a vivir “ en un mundo en plena fase de globalización que trae problemas tremendos y desafíos inmensos... con el interés que nuestro pueblo, en sus conocimientos, en su cultura y sobre todo en su conciencia política y científica, se encuentre preparado para ese mundo que se nos viene encima y que marcha a pasos de gigantes.” [1]

De ahí que el enfoque de trabajo comunitario sea una prioridad en el trabajo que desarrollan estas instituciones, donde se diseña una estrategia con el objetivo de satisfacer, en el sentido más amplio de la palabra, las necesidades cada vez más creciente de la población.

Luego entonces es preciso definir que es comunidad, la cual es: Es un grupo humano, que habita un territorio delimitado con formas de expresiones y tradiciones y sobre todo con intereses comunes.

Por tanto La comunidad se conforma objetivamente y a partir de ello puede ser definida como el espacio físico ambiental, geográficamente delimitado, donde tiene lugar un sistema de interacciones socio políticas y económicas que producen un conjunto de relaciones interpersonales sobre la base de necesidades.

Este sistema resulta portador de tradiciones, historia e identidad propias que se expresan en identificación de intereses y sentido de pertenencia que diferencian al grupo que integra dicho espacio ambiental de los restantes.

El elemento central de la vida comunitaria es la actividad económica, sobre todo en su proyección más vinculada a la vida cotidiana. Pero junto a la actividad económica, y como parte esencial de la vida en comunidad, están las necesidades sociales, tales como la educación, la salud pública, la cultura, el deporte, la recreación y otras. Todas ellas integran una unidad y exigen un esfuerzo de cooperación.

Por tanto el trabajo comunitario no es sólo el trabajo para la comunidad, ni en la comunidad, ni siquiera con la

Comunidad; sino que es un proceso de transformación desde la comunidad: soñado, planificado, conducido, ejecutado y evaluado por la propia comunidad. De ahí que el problema reside en cómo articular de manera coherente los diferentes factores existentes, en función de dinamizar las potencialidades de la comunidad, encaminada al logro progresivo de su autogobierno.

De ahí que el trabajo comunitario debe: -Partir de los intereses y necesidades de la propia comunidad y de los portadores reales de la acción comunitaria conquie cuenta la propia comunidad.

-El barrio como protagonista y la comunidad como fuente de iniciativas debe ser el núcleo del trabajo comunitario.

-Respetar la diversidad de tradiciones y características culturales producidas por la historia asumiendo los elementos de carácter progresivo y transformando los de carácter regresivo. Es vital tener como principio esencial la atención y el respeto a las peculiaridades propias de cada comunidad que hace de cada una un marco irrepetible.

-Tener en cuenta que la comunidad en última instancia está constituida por



personas, individualidades a las cuales debe llegar la acción comunitaria no como algo impersonal o distante, sino de modo directo y personal.

- Crear expectativas positivas y objetivos de desarrollo social y personal que contribuyan al bienestar y equilibrio emocional de las personas que viven en la comunidad (en especial niños, adolescentes y jóvenes) como factor que impulse su participación social activa.

El trabajo comunitario comprende tres fases bien definidas aunque interrelacionadas:

- 1- Diagnóstico Externo e Interno
- 2- Elaboración y ejecución del plan de acción
- 3- Seguimiento y evaluación del proceso y del impacto del plan de acción.

Estas fases configuran un proceso de trabajo abierto y progresivo, lo que significa que cada una será enriquecida gradualmente en la misma medida que la comunidad aporte y se desarrolle. En cada una de ellas debe buscarse la máxima participación.

El diagnóstico externo revela cuales son los problemas y necesidades de la comunidad, así como el potencial humano y material con que se cuenta. Es el punto de partida para la jerarquización de las necesidades derivadas de la evaluación realizada, y para dar un orden de prioridad a las acciones a desarrollar.

Por lo que en cada Comunidad debe conocerse, entre otros, de forma consciente:

- Extensión territorial.
- Estructura del Consejo.
- Centros de Educación.
- Estructura Cultural.
- Estructura productiva o de servicios.
- Áreas deportivas.
- Lugares de valor arquitectónico.
- Característica Sociodemográficas
  - \* Habitantes.
  - \* Sexo.

- \* Grupos Eféreos.
- \* Nivel Cultural.
- Banco de problemas.

En el diagnóstico interno es preciso definir que potencialidades y limitantes cuenta la instalación en cuanto al capital humano y tecnológico. Es importante conocer los siguientes aspectos:

- ¿Si todos los instructores son universitarios y que dominan en el mundo de la informática?
- ¿Todos los instructores son Master?
- ¿Existe formación pedagógica en los instructores?
- ¿Qué perfil de graduado tienen nuestros instructores?
- ¿Todos los instructores están categorizados por la Educación Superior?
- ¿Todos los instructores, con posibilidades, imparten docencia en alguna SUM?
- ¿Existe Alta demanda de los servicios que hasta hoy se prestan?
- ¿Qué condiciones presentan nuestras instalaciones en cuanto a estado tecnológico?
- ¿Cómo se evalúa la calidad del servicio que se presta?

En función de ello se elabora y ejecuta el plan de acción con vistas a formular claramente como organizar y ordenar, en el tiempo, las acciones que se deben emprender en la comunidad. En la formulación del plan de acción se deberá precisar qué acciones y tareas concretas que competen al Joven Club.

Es preciso adecuar entonces las prioridades de trabajo Nacionales, Provinciales y Municipales al entorno en que desarrolla la actividad de la Institución. Es decir deberá ajustarse a las condiciones del lugar, basándose fundamentalmente sobre los intercambios de experiencias y de elementos que enriquezcan lo más posible la labor práctica en las comunidades. Tanto en la formulación del plan como en su desarrollo deberá buscarse una articula-

ción estrecha del saber popular con el conocimiento científico.

Para la confección del plan es preciso tomar en cuenta la carpeta de servicios que responde al objeto social de la instalación, por eso se distinguirán algunas definiciones que serán de mucha importancia para la comprensión de algunos aspectos que forman parte del trabajo cotidiano:

### SERVICIOS:

...“Conjunto de prestaciones que el cliente espera, es algo que va más allá de la amabilidad y de la gentileza”...  
...” Bienes de consumo o de producción, básicamente intangibles y con frecuencia consumidos en el mismo momento en que son producidos”... [3]

Dentro de la modalidad de Servicios que presta el Joven Club se encuentra los Servicios de Servicios: que son poco o nada materiales, existen como experiencias vividas. El cliente no puede expresar su grado de satisfacción hasta que no lo consume.

De la importancia que se le de a los servicios que se presta y del grado de competencia del personal que lo brinda será el nivel de satisfacción del cliente y el impacto que deja en la comunidad.

En función de lo anteriormente evaluado se diseñan entonces un grupo de servicios que pueden ser extendidos a las comunidades y aplicados en función del diagnóstico y plan de acción previsto en cada instalación.

A continuación se expone algunas experiencias positivas y negativas en cuanto a la prestación de diferentes servicios en el Joven Club Placetas 2:

### Cursos Regulares de 64 horas:

Este servicio constituyó el elemento distintivo del trabajo de los Joven Club, desde su fundación, por lo cual puede



ser el más conocido y difundido en la comunidad, de ahí que en función del grado de identificación que se haya tenido con el diagnóstico de la comunidad que en definitiva será la receptora del mismo, así será el impacto favorable o no.

Principios en lo que debe pudiera realizarse la matrícula para el proceso del período de instrucción, con elementos nuevos:

- Convocar los cursos teniendo en cuenta las prioridades de trabajo y las características del capital humano con que se cuenta tratando de dirigir intencionalmente los temas de los cursos con vistas a motivar a los integrantes de la comunidad en diferentes temáticas (Programación, Diseño, el paquete del Office, Software Libre y Operador de Microcomputadora).

- Realizar convocatoria especial para estudiantes en horario de 5 - 7p.m. y 8 -10 p.m con cursos de profundización, que permita desarrollar otras habilidades.

- Publicar con carácter municipal la matrícula en cada Joven Club.

- Explotar los cursos de 4 horas en función del interés de grupos de estudiantes, modalidades de curso de postgrados u otros.

- No tener en cuenta las 3 ausencias establecidas para dar baja a un estudiante, considerando el número elevado de trabajadores que tienen afectaciones, el largo tiempo (4 meses) del curso que atenta con la estabilidad y asistencia.

- Realizar la evaluación final por proyecto.

- Se ha copiado mucho de Educación, con exceso de burocratismo sin tener estructura para ello. Demasiada rígida la preparación de las clases y se debe adaptar a la heterogeneidad en cuanto a formación de los instructores.

- Considerar continuidad de estudio, por estímulo aquellas estudiantes más interesados y que no tuvieron problemas de asistencia en el período que concluye.

- A pesar de dirigir la matrícula, de forma intencionada, esta debe cambiar en función de su interés de las personas que acceden a realizar la misma, reconvirtiendo los grupos que se ofertan.

Evidentemente este último aspecto discrepa con aspectos contemplados en las resoluciones vigentes en cuanto al tipo de curso que deben impartir los instructores, pues podría quedar modificado por la demanda que se presenta e influiría negativamente en la categorización interna de los Joven Club, de no cumplir los requisitos establecidos. Ello implica romper con el esquema de impartir cursos de programación, especializados que a la comunidad no les interesa, al menos en ese instante, sin renunciar al trabajo que se debe realizar con vistas a ir modificando los intereses y las actitudes de los miembros de la comunidad.

Cursos de Círculos de Interés: Esta actividad debe ser dirigida en vínculo con el Palacio de Pioneros, en aquellas comunidades que existan y sino dar respuesta paulatina a las necesidades diagnosticadas con vistas a incrementar desde la comunidad la Formación Vocacional y Orientación Profesional.

Curso a la Universalización: Se organiza en función de las necesidades y es de interés convenir los horarios de tiempo de máquinas que se destinaran a esa institución.

INTERNET.cu: Es un servicio donde las experiencias no han sido totalmente satisfactorias, en cuanto al porcentaje de utilización y satisfacción de las demandas que se espera de este servicio, transitando por problemas de divulgación, acceso, velocidad y sitios de interés que se desean acceder. No se puede perder de vista que esto es una ruta irreversible para tocar al mundo y es la preparación de la comunidad para surcar el ciberespacio.

Donde pudiera la comunidad acceder a "...un telescopio con el que se puede escrutar el infinito universo de un futuro para la patria y para el mundo..." [1]

Juegos instructivos: A pesar de ser uno de los más solicitado por los niños y jóvenes presentan insatisfacciones en cuanto a disponibilidad, calidad y oferta.

Biblioteca Digital: Sólo es usada en función de grupos muy específicos, lo cual evidencia que aún falta divulgación y trabajar en función de la calidad de los materiales que hoy se ponen a disposición de la red.

Banco de Software: Este es un servicio muy útil que se ha visto afectado, en alguna medida, por la disponibilidad de medios externos de almacenamiento, no obstante ha sido utilizado en copias digitales.

Geroclub: Experiencia muy positiva, la cual ha contribuido a incorporar aquel sector de la población, que tiene aun muchas ganas de vivir y aprender a pesar de los años. La experiencia de realizar los Talleres Municipales fue satisfactoria.

No obstante a los servicios antes mencionados, el trabajo comunitario exige de los Joven Club una fuerte incidencia en cuanto a:

- El trabajo de prevención social orientado a los grupos sociales con situación socioeconómica desventajosa.

- El trabajo de reeducación con reclusos y ex reclusos.

- El trabajo con personas discapacitadas.

- Inserción en los programas de desarrollo local.



De forma general se han analizado algunos elementos que han incidido satisfactoriamente o no dejando un impacto en el trabajo comunitario.

Por último una vez iniciado el trabajo, la sistematicidad en su ejecución es determinante, si no se trabaja con sistematicidad, con rigor en el cumplimiento de un cronograma de trabajo elaborado con objetividad y la más amplia participación real que comprometa con su ejecución, se puede lograr cualquier proyecto.

El control y la evaluación de las acciones del proceso del trabajo comunitario plasmadas en el plan de acción es la última fase en la metódica de trabajo, pero, en realidad, es un proceso permanente que se realiza incluso desde la elaboración del diagnóstico. Con ello se hace posible valorar la eficiencia de los pasos dados y hacer los ajustes necesarios en la ejecución de las distintas acciones.

Para ello es necesario evaluar primeramente cómo se ha comportado en la etapa el personal encargado de ofrecer el servicio a la comunidad y que pudiera medirse a través de:

- Calidad de la Docencia que imparte.
- Calidad de los demás servicios de la carpeta, en cuanto a atención, profesionalidad y quejas recibidas.
- Superación y capacitación: recibir al menos 1 curso, entrenamiento, postgrado o diplomado en el año. (septiembre - junio).

- Disciplina, puntualidad, guardia y cuidado de los Medios Básicos bajo su custodia.

- Cumplimiento de sus responsabilidades específicas. (Se defiende esta tesis pues es necesario no crear en los trabajadores sólo la docencia e investigación sino poder responder por aspectos específicos del trabajo de la instalación y que estos sean controlados por el Especialista Principal).

- a) Simet.
- b) Metodología.
- c) Red.
- d) Geroclub.
- e) Horario extendido.

- Cumplimiento de la seguridad informática, no tener incidencias negativas.

- Participación en eventos cómo vía de medir la investigación:

- a) Al menos 1 trabajo en INFOCLUB , cada vez que se convoque.
- b) 1 trabajo en el Forum de Ciencia y Técnica.
- c) Participar en eventos auspiciados por las Sedes Universitarias Municipales.

Por otra parte es necesario medir a través de encuestas las nuevas necesidades o carencias surgidas y cómo ha llegado a la comunidad el impacto de los servicios que hoy recibe la comunidad.

- La autonomía puede ser considerada una opción viable para el trabajo de los Joven Club con vistas a que las instalaciones se parezcan lo más posible a las comunidades donde se encuentran enclavadas, pero a la vez influir

en el desarrollo de éstas logrando que sus miembros sean capaces de valorar el autoconocimiento y el saber más de sí mismos, como recurso que permita mirar y enfrentar en mejores condiciones el presente y el futuro de sus localidades.

- La práctica ha demostrado que se hace necesario convocar a eventos y generar espacios de intercambio que contribuyan a la socialización de experiencias en la medida que propicien la reflexión y el intercambio de criterios y vivencias, el análisis crítico que supere complacencias y sirva para reconocer deficiencias y definir desde bases sólidas las estrategias a seguir.

## Referencias

- 1- Castro F (2001). Artemisa, 23 de noviembre de 2001.
- 2- González R, N (2002): Selección de lecturas sobre trabajo comunitario. Asociación de Pedagogos de Cuba. s/e. p.59-67.
- 3- Horovitz, Jacques. La calidad del servicio a la conquista del cliente, 1994.
- 4- Luís M & Pereira A (2007): la ingeniería de producción en los servicios De información: una aplicación. Monografía en formato digital. Pdf. Instituto de Información Científica y Tecnológica Biblioteca Nacional de Ciencia y Tecnología
- 5- Pérez, L (2008): Comunidad, cultura y participación extraído de <http://www.monografias.com/trabajos61/comunidad-cultura-participacion/comunidad-cultura-participacion.shtml> el 15 de enero del 2009.
- 6- Valdés Meléndez R. Efectos en la sociedad de las telecomunicaciones y la telemática. Rev Cubana Comput 1999; (5):5-9.





## Fraude en la www: Nuevos peligros y amenazas. SEGUNDA PARTE



Yasser Aquino Rivera

jchard3@en.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



En la primera parte de este artículo se hacía una introducción a los orígenes del fraude en Internet y sus nuevos matices. En la segunda parte se continúa profundizando en las técnicas de engaño. Se brinda además una panorámica de lo que se ha convertido en el nuevo orden de la explotación humana a través del engaño; pero ya en el campo de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones, específicamente en la Internet.

### El scam, otra cara del delito

Viene a ser una especie de híbrido entre el phishing y las pirámides de valor. La técnica inicial a través de la cual se inicia o reproduce es el hoax. La combinación de estas técnicas conforma el nuevo engendro: el scam [8].

La forma clásica de scam (del inglés estafa) consiste en el envío masivo de correos del tipo “Multiplique sus ingresos, trabaje con nosotros unas horas al día”. Si un usuario se decide a seguir este juego, se le piden los datos de una cuenta bancaria a su nombre, en la que los scammers ingresan dinero que luego el usuario debe transferir a otra cuenta que le proporcionan,

quedándose el usuario con una pequeña cantidad como pago a sus servicios.

Esto que parece fácil e inocente es un método de blanqueo de dinero, normalmente obtenido a través del phishing y otros delitos. El trabajo es por tanto de “mulero”; los delincuentes buscan que el usuario les sirva de pantalla para disipar el rastro del dinero, y cuando la policía investiga, el confiado (o no tan confiado) usuario va a ser el primero en caer siendo casi imposible para él demostrar que realmente no sabía lo que hacía.

### Scammer rusa

Esta técnica, que comenzó a observarse en los últimos años, consiste en un nuevo pretexto para engañar al usuario: el mismo es contactado por correo electrónico por una supuesta mujer rusa, que quiere huir de su país en búsqueda del “hombre de sus sueños”. Luego de intercambiar algunos correos, la mujer solicita al hombre el depósito de una suma de dinero para costear el trámite de visa, o incluso los pasajes en avión [9].

### El cazador cazado

El scam baiting (trampa para estafadores) es una actividad que consiste en simular interés en un fraude por correo electrónico con el fin de manipular al estafador para hacerle perder tiempo, molestarlo, obtener información que permita llevarlo ante la justicia con la esperanza de que sea procesado, o por simple diversión.

Los scam baiters pueden hacer que los estafadores vayan a una empresa de giros a buscar el dinero supuestamente enviado o pedirles que hagan reservas en hoteles a su nombre. Incluso hay algunos scam baiters que han logrado recibir dinero de los estafadores.

Una ventaja de estas metodologías de scam baiting es que han permitido detectar muchas organizaciones fraudulentas, tanto financieras como bancarias, creadas por los mismos estafadores en un intento de viabilizar el movimiento de los fondos en un ambiente legítimo.

### Splog, el spam para blogs

Splog viene de la fusión de las palabras spam y blog, el splog es un sitio Web publicitado a través de comenta-



rios que son agregados en blogs de cualquier tipo.

¿Cómo funciona?

Cuando un blogger hace una nueva publicación, el splogger hace un comentario respecto a ésta, este comentario es un vínculo hacia un sitio.

Por lo general los enlaces son a sitios y no a splogs, de hecho, la mayoría de los sploggers no están interesados en que visiten su blog (splog) personal, sino un sitio en específico el cual está cargado con palabras clave que son buscadas automáticamente en un buscador gracias a un código embebido en el sitio, de esta forma se eleva el ranking del sitio, el cual con el tiempo es llenado con anuncios de Google AdSense y otros servicios similares que insertan publicidad en un sitio y pagan por ello. En la figura 3 es posible apreciar un ejemplo de splog, en el que se utiliza como cebo un tema interesante para llevar después a los curiosos hasta las páginas publicitarias.

Para defenderse

Existen en Internet varios servicios para reportar splogs; estos reportes son enviados a los responsables de los buscadores para que excluyan estos sitios de los resultados de las búsquedas.

Splog Reporter fue el primer servicio de este tipo. Luego apareció SplogSpot que mantiene una lista de splogs accesible desde su sitio web.

Existe un plugin para WordPress llamado Feed Copyrighter [10] que permite identificar a los splogs.

## Estafa nigeriana

La estafa nigeriana [11], o timo nigeriano, también conocida como timo 419 (por el número de artículo del código penal de Nigeria que viola), es un fraude en el cual el estafador obtiene dinero de la víctima en concepto de

adelanto a cuenta de una supuesta fortuna que le ha prometido, y que consiste generalmente en una porción de una herencia millonaria sin dueño, una cuenta bancaria abandonada, un contrato de obra pública o simplemente una gigantesca fortuna que alguien desea donar generosamente antes de morir.

Existen muchos otros argumentos y variantes, pero todos ellos tienen en común la promesa de participar en una gran fortuna, en realidad inexistente, y los diversos trucos para que la víctima pague una suma por adelantado como condición para acceder a tal fortuna.

## La Estafa 419 moderna

“La compensación”: El tipo más reciente. Se hace llegar a la víctima potencial un mensaje en el cual se le informa que el estado nigeriano la compensará por haber sido víctima de la “Estafa Nigeriana” (aunque la víctima no lo haya sido), con sumas del orden de los 850 mil dólares a un millón de dólares. En este tipo de estafa se le señala al destinatario del mensaje que contacte al funcionario encargado el cual, para asuntos burocráticos de la recaudación de la compensación, pedirá el depósito de una suma cercana a los mil dólares.

“Blog publicitado”: Otra mutación de esta técnica es que se enmascara tras la compra de publicidad en un blog. Funciona de la siguiente manera: el usuario (blogger en este caso) recibe un correo en el que se le ofrece comprar espacio publicitario en su blog personal, cuando la persona contesta, arreglan el precio y el comprador manda el cheque. El único problema es que el cheque viene siempre con una cantidad mayor de dinero que el acordado y tras demorarse los pagos (el cheque enviado siempre tiene errores), el blogger termina poniendo la diferencia de su bolsillo como muestra de buena fe hacia su nuevo cliente imaginario.

¿El fin de la esclavitud?

Aunque hace muchos años el esclavismo cesó de existir, al menos de manera legal, hay quienes se convierten literalmente en esclavos al emprender tareas largas y repetitivas con la esperanza de ganar algo de dinero. Como es sabido, la mayoría de los sitios que prometen grandes fortunas por un mínimo esfuerzo tienen la habilidad especial de hacer que en la práctica resulte lo opuesto a lo prometido. A continuación se brinda un escenario en el que la explotación humana es el nuevo orden.

## Prisioneros del Captcha

Una nueva forma de explotación surge con la aparición de los formularios protegidos con captcha [12]. La idea del captcha surgió para diferenciar a los humanos de las máquinas, para evitar de esta forma el registro automático en sitios web, el envío masivo de correos, etc. En un principio se utilizaron robots (códigos llamados también spambots) para resolver los captchas pero ya esta no es una técnica muy eficiente.

El 2008 fue un mal año para los sistemas basados sobre captcha. El captcha de GMail (correo de Google) fue roto en febrero, seguido pocos meses después por el de Hotmail, y esto es sólo por poner un ejemplo.

En la actualidad existen además múltiples artículos [13] que brindan información acerca de cómo burlar esta medida de seguridad.

El problema ahora es que cientos de personas han sido contratadas como mano de obra barata para resolver los captchas en un sitio determinado según aparecen.

## Granjas de captchas

El término “granja de captchas” es



bastante reciente. En concreto, se menciona un equipo de “resolvedores de captchas” creado por una persona de Rumania. La premisa básica es poner a un grupo de personas a resolver los captchas manualmente por encargo.

Los aspectos económicos son muy claros. Con una granja de cinco personas se procesan de 300 a 500 captchas en una hora, y los clientes pagan de 9 a 15 dólares por cada 1000 captchas resueltos. El equipo trabaja un promedio de 12 horas diarias, lo que significa que pueden resolver unos 4800 captchas por día, lo que equivale a unos 50 dólares diarios por cabeza. Las edades de los resolvedores oscilan entre los dieciocho y los veintitrés años [14].

Esto es otra muestra de cómo unos cuantos elementos sin escrúpulos explotan a otras personas para lograr sus fines.

### Cuba no pasa desapercibida a los oportunistas

Aunque pueda pensarse que nuestro país está exento de estas amenazas, se estaría cometiendo un error al no brindarle la importancia que demanda esta nueva ola de ataques a la integridad de la sociedad.

Se han dado casos de personas que han sido víctimas de estafas mediante la Web, en sitios de compraventa externos en los que se ofertan artículos y otros servicios. Hay otros que realizan trabajos para supuestas empresas extranjeras durante meses y al terminar no les pagan o les pagan mucho menos de la cifra acordada inicialmente.

En el país se trabaja para brindar una cultura informática a la sociedad y existen políticas para evitar el mal uso de Internet; pero es la conciencia de los usuarios el factor decisivo a la hora de no dejarse seducir por ofertas de dudosa procedencia por inofensivas e irresistibles que éstas parezcan.

Después de realizar un bosquejo por los nuevos tipos de fraude y amenazas surgidas en la telaraña mundial, se puede apreciar cómo adelgaza cada vez más la línea que divide a los peligros del mundo cibernético de la sociedad.

Es necesario velar para que no se utilicen las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones en proyectos que atenten contra la sociedad y que vayan en contra de nuestra propia humanidad, resulta imprescindible evitar que se convierta al hombre en

una máquina cuya única aspiración en la vida sea tragar unas monedas.

### Referencias

- [1] Borghello, Cristian: El arma infalible, la Ingeniería Social. Argentina. 2009.
- [2] <http://www.definicionabc.com/tecnologia/hoax-cadenas-de-mail.php>
- [3] <http://www.monografias.com/trabajos23/phishing/phishing.shtml>
- [4] <http://www.microsoft.com/latam/seguridad/hogar/spam/phishing.mspx>
- [5] [http://www.microsoft.com/latam/athome/security/email/spear\\_phishing.mspx](http://www.microsoft.com/latam/athome/security/email/spear_phishing.mspx)
- [6] <http://www.telmx.com.pe/seguridad/internet/diario/Pharming.aspx>
- [7] <http://www.opendns.com/>
- [8] <http://www.microsoft.com/business/smb/es-es/asesoria/scam.mspx>
- [9] <http://www.eset-la.com/centro-amenazas/2137-scam-ayer-hoy>
- [10] <http://blog.taragana.com/index.php/archivo/wordpress-plugin-to-automatically-add-copyright-message-to-your-rss-atom-feeds/>
- [11] [http://es.wikipedia.org/wiki/Estafa\\_nigeriana](http://es.wikipedia.org/wiki/Estafa_nigeriana)
- [12] <http://www.captcha.net/>
- [13] <http://erwin.ried.cl/?modo=visor&elemento=210>
- [14] <http://hackers.org/blog/20070427/solving-captchas-for-cash/>

# la computadora de la familia cubana



*Foro Club*  
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



## Los Joven Club y el apoyo a la comunidad sorda



Ángel Rafael Carpio Reyes

Colaborador Joven Club Guantánamo



### Los “Joven Club” y el proyecto Luz Primada: ejemplos de apoyo a la comunidad sorda.

“Benditas sean las manos que rectifican estas equivocaciones y endulzan estos errores sombríos de la ciega madre creación”-decía nuestro José Martí. Esto hacen los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia más oriental de Cuba como iniciativa humana en la lucha contra la discriminación y marginación del sordo por causa de las barreras en la comunicación entre la comunidad sorda y la oyente.

Los avances de la técnica y la Ciencia demandan una nueva forma de enseñar y aprender y los Joven Club en la provincia Guantánamo han tomado como punto de partida esta exigencia, han implementado en los últimos años una serie de transformaciones que tienen en el uso de las TIC un componente esencial para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua de Señas Cubana (LSC) para beneficiar a la comunidad sorda en su relación con la comunidad oyente. Esta iniciativa, sin dudas, ha comenzado a condicionar una nueva forma de planificar

el desarrollo cultural en la comunidad sorda.

Esta nueva etapa de enseñanza de Lengua de Señas Cubana (LSC) en los “Joven Club” se caracteriza por un franco proceso de cambios que transforman las viejas concepciones, incorporando todo lo ya alcanzado y dando lugar al surgimiento de una nueva forma de aprender LSC, en correspondencia con las exigencias que se demanda en la esfera de la educación cubana. Esta perspectiva conlleva a nuevos retos y desafíos que exigen de los “Joven Club” mayor preparación, dedicación, entereza y audacia.

La comunicación es un proceso que revela una faceta fundamental de la existencia humana: la relación sujeto – sujeto. La comunicación directa es un proceso que permea toda la actividad humana pues permite la conformación y representación del mundo interior del ser humano, estructura las relaciones interpersonales, y junto a la actividad constituyen la base de la educación.

Todo lo que el ser humano piensa y siente lo canaliza esencialmente a

través del lenguaje, elemento importante para el desarrollo humano; éste representa el vehículo que conlleva a su equilibrio o desequilibrio íntimo. Los problemas de comunicación con los sordos limitan a estos de las posibilidades de recibir y transmitir mayor información, y pueden provocar en esas personas afectadas una reacción negativa que se refleja en la vida social de forma evidente en una mayor o menor repercusión psicológica y humana. Por consiguiente, las necesidades en el área de comunicación con los sordos se comportan extremadamente más complicadas, e implican partir siempre de las competencias comunicativas del personal que tiene una relación necesaria e imprescindible con ellos. Por ello nace el proyecto “Luz Primada”: la enseñanza de la LSC con el uso de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación a la comunidad oyente que tiene una relación necesaria con el sordo.

Las ventajas de este proyecto que se basa en la práctica de la innovación tecnológica para la enseñanza de la LSC, y su aplicación en los “Joven Club” es que:



a- Proporciona a los aprendices de LSC la posibilidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje e incentiva esta participación.

b- Permite que el aprendiz de LSC dirija por sí mismo su aprendizaje, se implique en su planificación y actividades.

c- Respeta la independencia de los aprendices y la confianza que estos tienen en su propia capacidad para responder preguntas y resolver problemas a partir de sus conocimientos y experiencias.

d- Facilita la interactividad y el “aprender haciendo” por encima de otros procedimientos en los que la implicación del aprendiz es menor.

e- Aprovecha como recurso de aprendizaje las experiencias educativas y vitales que pueden aportar los aprendices.

f- Contiene recursos para llamar la atención del aprendiz y facilitar la percepción de los factores esenciales del contenido (uso del color, vídeo, interfaz atractiva, etc.)

g- Considera motivaciones internas como la autoestima (la necesidad de reconocimiento, el aumento de la confianza en uno mismo o la autorrealización) y externas (como la mejora de la proyección en el puesto de trabajo, etc.).

La enseñanza de la LSC con el uso de las TIC permite una ventaja en muchos sentidos. Desde el punto de vista del tiempo, permite que el profesional de la cultura acceda a la educación en LSC cuando le sea posible y lo desee; del espacio, permite recibirla en el entorno más favorable; del contenido, permite, dentro de ciertos límites, la elección de las materias a estudiar en cantidad y contenido; en el ritmo de

aprendizaje, deja libertad al alumno para adaptarlo a sus disponibilidades y a su capacidad. El camino a seguir para conseguir esta flexibilidad está en una educación organizada a un nivel cualitativo superior, que significa mayor flexibilidad y accesibilidad, independencia y autonomía por parte del estudiante.

Sin el uso de las NTIC no hubiera sido posible promover el desarrollo de una cultura lingüística superior en las nuevas generaciones de trabajadores de la salud y la cultura cubanos. Si “la práctica es el criterio de la verdad” entonces es de esperar que, llevado el proyecto Luz Primada a la práctica, permita demostrar el carácter humanitario de la ciencia cubana.

## Referencias

Pérez Valenzuela, Mariela. Sublime profesión de amor. [En línea]. Disponible en: <http://www.mujeres.cubaweb.cu>

# Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

# PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS





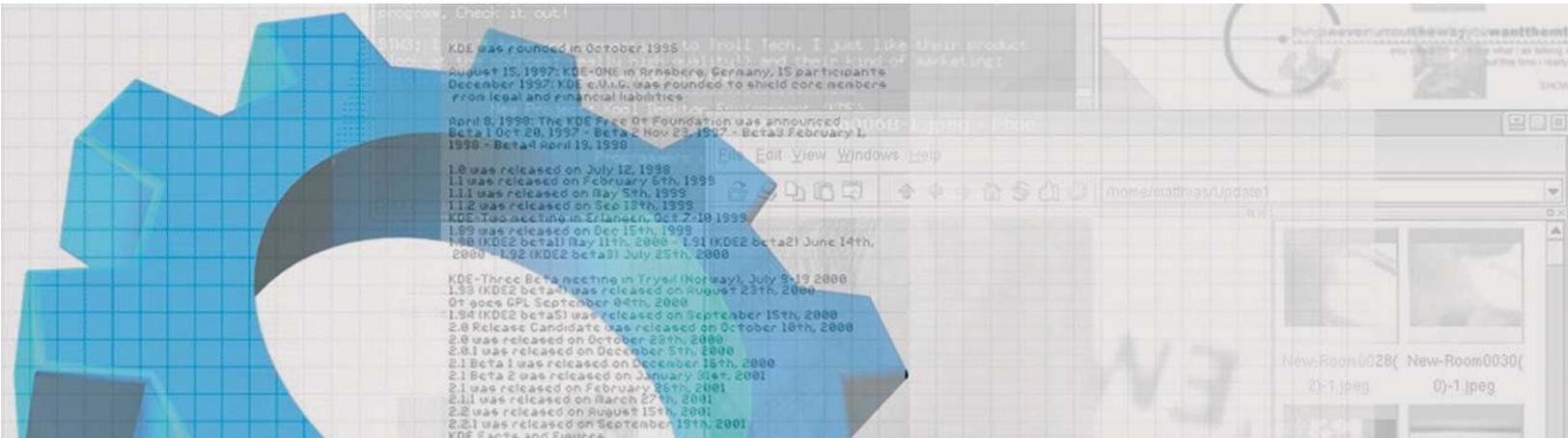
## Ingeniería de software ¿obligación o necesidad?



Andy Pérez Silva

andy0205ad@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 5



Cuando un software es desarrollado con éxito, es decir, cuando satisface las necesidades de las personas que lo utilizan; cuando funciona impecablemente durante un período largo de tiempo; cuando es fácil de modificar, cuando es fácil de utilizar, puede cambiar todas las cosas, y de hecho las cambia para mejor. Puede incluso llegar a convertirse en una herramienta indispensable para las personas que lo utilizan. Ahora bien, cuando un software de computadora falla – cuando los usuarios no se quedan satisfechos, cuando es propenso a errores, cuando es difícil de cambiar e incluso más difícil de utilizar – pueden ocurrir y de hecho ocurren verdaderos desastres. Todos queremos desarrollar un software lo más cercano a la perfección posible, evitando que esas situaciones adversas merodeen por las sombras de los esfuerzos fracasados y para tener éxito al diseñar y construir un software necesitamos disciplina. Es decir, necesitamos un enfoque de ingeniería.

En la actualidad no se concibe un producto software que no haya sido diseñado y construido a través del uso de la ingeniería de software. Definiciones de ingeniería existen muchas, de

varios autores, de varias compañías o empresas pero todas giran sobre un mismo eje.

Según Roger Pressman, en su libro “Ingeniería de software. Un enfoque práctico”, la ingeniería de software es “...una disciplina o área de la Informática o la Ciencia de la Computación, que ofrece métodos y técnicas para desarrollar y mantener software de calidad que resuelven problemas de todo tipo”.

De acuerdo a Zelkovitz, “Ingeniería de Software es el estudio de los principios y metodologías para desarrollo y mantenimiento de sistemas de software”.

Mientras tanto, Bauer, en su libro “Information processing” la define como “la aplicación práctica del conocimiento científico en el diseño y construcción de programas de computadora y la documentación asociada requerida para desarrollar, operar (funcionar) y mantenerlos. Se conoce también como desarrollo de software o producción de software. “

Por otra parte la IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers)

plantea la aplicación de ingeniería al software no es otra cosa que “La aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación (funcionamiento) y mantenimiento del software...”

Siguiendo el curso de todas estas definiciones se puede llegar a la conclusión que la ingeniería de software es una tecnología multicapa que define procesos, métodos técnicos y de gestión, y herramientas para el desarrollo de software de calidad.

La Ingeniería del Software surge con el principal objetivo de crear y mantener aplicaciones software, aplicando tecnologías y prácticas computacionales. Su constante desarrollo ha derivado la realización de varias tareas en este campo, como son: análisis de requisitos, especificación, diseño y arquitectura, programación, prueba, documentación y mantenimiento.

El fundamento de la ingeniería de software es la capa de proceso. El proceso de la ingeniería de software es la unión que mantiene juntas las capas de tecnología y que permite un desa-



rollo racional y oportuno de la ingeniería de software. El proceso define un marco de trabajo para un conjunto de áreas clave de proceso que se deben establecer para la entrega efectiva de la tecnología de la ingeniería de software. Las áreas claves del proceso forman la base del control de gestión de proyectos de software y establecen el contexto en el que se aplican los métodos técnicos, se obtienen productos del trabajo (modelos, documentos, datos, informes, formularios, etc.), se establecen hitos, se asegura la calidad y el cambio se gestiona adecuadamente. Los métodos de la ingeniería del software indican “cómo” construir técnicamente el software.

Los métodos abarcan una gran gama de tareas que incluyen análisis de requisitos, diseño, construcción de programas, pruebas y mantenimiento. Los métodos de la ingeniería de software dependen de un conjunto de principios básicos que gobiernan cada área de la tecnología e incluyen actividades de modelado y otras técnicas descriptivas. Las herramientas de la ingeniería del software proporcionan un enfoque automático o semi-automático para el proceso y los métodos. Cuando se integran herramientas para que la información creada por una herramienta la pueda utilizar otra, se establece un sistema de soporte para el desarrollo del software llamado ingeniería de software asistida por computadora (CASE, por sus siglas en inglés, de Computer Assisted Software Engineering).

El trabajo asociado a la ingeniería de software puede ser dividido en tres fases muy importantes y que son bastante genéricas, con independencia del área de aplicación, tamaño o complejidad del proyecto, de la metodología de desarrollo que se utilice y que son: la fase de definición, en la cual se centra en el “qué”, o sea, el desarrollador se enfoca en qué información será procesada, qué función y rendimiento se desea, qué comportamiento del siste-

ma, qué interfaces van a ser establecidas, qué restricciones de diseño existen, y qué criterios de validación se necesitan para definir un sistema correcto. La fase de desarrollo se centra en el “cómo”. Es decir, durante el desarrollo el desarrollador intenta definir cómo han de diseñarse las estructuras de datos, cómo ha de implementarse la función dentro de una arquitectura de software, cómo han de implementarse los detalles procedimentales, cómo han de caracterizarse las interfaces, cómo ha de traducirse el diseño en un lenguaje de programación y cómo ha de realizarse la prueba. La fase de mantenimiento se centra en el “cambio” que va asociado a la corrección de errores, a las adaptaciones requeridas a medida que evoluciona el entorno del software y a cambios debidos a las mejoras producidas por los requisitos cambiantes del cliente.

En Cuba, y más específicamente, en la entidad Joven Club de Computación y Electrónica no siempre se lleva a cabo una ingeniería de software cuando se desarrolla un producto software, y esto constituye un gran problema, porque puede ser un software muy bueno, pero si no tiene la debida documentación es muy difícil de mejorar, o de realizar versiones superiores. La ingeniería de software es necesaria para la planificación, organización y control del desarrollo de un software, además, genera una gran cantidad de artefactos, ya sean modelos, documentos, diagramas, que ayudan al cliente a entender mejor el funcionamiento del software y que ayudan al desarrollador a tener una visión general de lo que se quiere hacer incluso antes de comenzar a programar el software.

Es necesario hacer un llamado de atención a los desarrolladores de software de la entidad para que profundicen en este tema, para lograr desarrollar un producto con la calidad requeri-

da por el usuario final, que es el que evalúa la misma. Porque para lograr que el producto tenga calidad es necesario definir previo al desarrollo una serie de elementos que ayudan a que el software sea lo mejor posible, desde el punto de vista de las funcionalidades que cumpla como desde el punto de vista tecnológico. Es necesario definir bien qué es lo que se quiere, cómo se quiere hacer, con qué elementos se cuenta, cuáles son más viables a utilizar, entre otras cosas, para comenzar a elaborar un producto software que realmente es el resultado de un trabajo de mesa responsable, o sea, de una ingeniería de software, de esta manera, se ahorrará tiempo y esfuerzo por parte de los desarrolladores. Más que una imposición por parte de los directivos de los grupos de desarrollo de software, constituye una necesidad el realizar una ingeniería de software. Es por esto, que independiente a la metodología de desarrollo de software o proceso de desarrollo de software que se seleccione, siempre es necesario realizar una ingeniería de software, realizando el modelado del sistema, analizando los requerimientos del software, realizando el diseño, generando código, realizando las pruebas pertinentes que permitan garantizar la calidad, y dándole al software el debido mantenimiento, para obtener un producto software con calidad.

## Ingeniería y modelado de sistemas

Como el software siempre forma parte de un sistema más grande (una organización, empresa), el trabajo comienza estableciendo requisitos de todos los elementos del sistema y asignando al software algún subgrupo de estos requisitos. Esta visión del sistema es esencial cuando el software se debe interconectar con otros elementos como hardware, personas o bases de datos. La ingeniería y el análisis de sistemas comprenden los requisitos que se escogen en el nivel del sistema con



una pequeña parte de análisis y de diseño.

## Análisis de los requisitos del software

El proceso de reunión de requisitos se intensifica y se centra especialmente en el software. Para comprender la naturaleza del (los) programa (s) a construirse, el analista de software debe comprender el dominio de información de software, así como la función requerida, comportamiento, rendimiento e interconexión.

## Diseño

El diseño de software es realmente un proceso de muchos pasos que se centra en cuatro atributos distintos de programa: estructura de datos, arquitectura de software, representaciones de interfaz y detalle procedimental (algoritmo). El proceso del diseño traduce requisitos en una representación del software donde se pueda evaluar su calidad antes de que comience la codificación.

## Generación de código

El diseño se debe traducir en una forma legible por la máquina. El paso de generación de código lleva a cabo esta tarea. Si se lleva a cabo el diseño de una forma detallada, la generación de código puede ser generada mecánicamente, porque actualmente existen las herramientas para ello.

## Pruebas

Una vez que se haya generado el código comienzan las pruebas del programa. El proceso de pruebas se centra en los procesos lógicos internos del software, asegurando que todas las sentencias se han comprobado, y en los procesos externos funcionales; es decir, realizar pruebas para la detección de errores y asegurar que la entrada definida produce resultados creales de acuerdo con los resultados requeridos.

## Mantenimiento

El software indudablemente sufrirá cambios después de ser entregado al cliente. Se producirán cambios porque se encuentren errores, por problemas de adaptabilidad del software. El soporte y mantenimiento del software vuelve a aplicar cada una de las fases precedentes a un programa ya existente y no a uno nuevo.

El tema de la ingeniería de software es un tema muy amplio y abarcador, existen disímiles metodologías de desarrollo de software, o procesos de la ingeniería, con sus dos vertientes principales, las metodologías tradicionales y las metodologías ágiles, y en dependencia de las características del proyecto se aplica una u otra, y a la vez que este tema es amplio, también es complejo, y no tan sencillo como muchos desarrolladores creen, además, tratándose del desarrollo de software

es un tema bastante serio a considerar, debido a que sin una ingeniería de software, que defina los procesos, los métodos y las herramientas, y que además, genere los artefactos que den calidad y documentación al software, no se puede desarrollar un producto software de alta calidad, y además, si a eso le sumamos que en el mercado de software, la ingeniería es una de las actividades más demandadas y más pagadas, pues entonces, la ingeniería de software ¿es una obligación o una necesidad?

## Referencias

- 1- Pressman, Roger S. Ingeniería del Software. Un enfoque práctico. Ciudad de la Habana : Félix Varela, 2005.
- 2- Zelkovitz, M.V. Principles of Software Engineering and Design. s.l. : Prentice Hall, 1979.
- 3- Bauer, F.L. Information processing. s.l. : North Holland Publishing, 1999.
- 4- IEEE. Standards Collection : Software Engineering. IEEE : s.n., 1972. 610.
- 5- Canós, Jose H., Letelier, Patricio y Penades, María del Carmen. Metodologías Ágiles en el Desarrollo de Software. Valencia, España : Universidad de Valencia, 2005.
- 6- Larman, Craig. UML Y PATRONES. Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Ciudad de la Habana : Félix Varela, 2004.
- 7- Pérez Silva, Andy. Desarrollo de sistema para la gestión de la información curricular de los profesores. Ciudad de la Habana : s.n., 2009.
- 8- Jacobson, Ibar, Booch, Grady y Rumbaugh, James. El Proceso Unificado de Desarrollo de Software. Madrid, España : Edison Wesley, 1999.
- 9- IEEE Transactions on Computers. Boehm, B.  
<http://www.mitecnologico.com/Main/CapasIngenieriaDeSoftware>

# Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

# PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS



## Creación y Diseño del curso a distancia con el empleo del JAWS



Amarilys Hernández Álvarez  
amarilys13021@hab.jovenclub.cu  
Joven Club Güines 2



Las TIC aportan un nuevo reto al sistema educativo, y es, el pasar de un modelo unidireccional de formación: donde por lo general los conocimientos recaen en el profesor o en su sustituto; el libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos. Por otra parte, se rompe la exigencia de que el profesor esté presente en el aula y tenga bajo su responsabilidad un único grupo de alumnos. En este sentido los Joven Club desarrollan programas participativos en conferencias y talleres, e implementa cursos a distancia en temas de actualidad informática y electrónica, además los Instructores se preparan e imparten diferentes tipos de cursos; atendiendo en sus instalaciones tanto a niños, jóvenes, trabajadores, amas de casa, desvinculados, adultos mayores, y discapacitados (como por ejemplo los ciegos y débiles visuales) quienes utilizan computadoras típicas del mercado, con sus respectivas aplicaciones como Internet Explorer, Word, Excel, email, etc. El centro de estudio de este artículo, específicamente es proponer una variante metodológica al programa para el curso de Windows y Word

utilizando el lector de pantalla JAWS desde los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE); desarrollado sobre la Plataforma Moodle como un curso a distancia, basados en los programas generales que se desarrollan en los Joven Club, diseñado este curso a distancia específicamente para que los Instructores impartan sus clases a los discapacitados visuales.

La utilización de las computadoras en el aprendizaje de la ciencia es una realidad para familiarizar a los alumnos con conceptos y procedimientos que caracterizan a la actividad científico-técnica contemporánea, en el cálculo y resolución de problemas, para la realización de experimentos con modelos o simulación, para la automatización de procesos tecnológicos, para constatar información, etc. Esto no significa la sustitución del profesor, sino un medio más para favorecer el aprendizaje de la ciencia.

Los Joven Club de Computación y Electrónica desarrolla programas participativos en conferencias y talleres, e implementa cursos a distancia en temas de actualidad informática y electrónica con el objetivo de elevar la

calidad en la preparación de los profesores y estudiantes, se hace necesario introducir cursos de educación a distancia que permitan la formación de los Instructores de forma rápida y oportuna y a su vez la utilización de esta metodología para ofertar a la comunidad dentro y fuera del área física que ocupan nuestras instalaciones. De esta misma forma lograr una mejor uniformidad en los programas que de educación a distancia se imparten en los joven club, para la formación de Instructores en esta línea de conocimientos y que a su vez pueda servir de guía al instructor para planificar cursos de este tipo, y que incluye dosificación general, dosificación por unidades, clases de contenido, clases prácticas y evaluaciones de las respectivas unidades.

El uso de una plataforma para diseñar un curso a distancia permite hacer uso de las ventajas de la computadora como medio de enseñanza, teniendo en cuenta la Interactividad, atención a las diferencias individuales, carácter multimedia y la comunicación (hombre - máquina) proporcionando una serie de funcionalidades muy demandadas por el profesorado; entre otras pode-



mos reseñar las siguientes:

- Elaboración desde la Plataforma de diversos tipos de cuestionarios sin necesidad de utilizar herramientas externas.
- Módulo de seguimiento de la interacción de los alumnos en las diversas áreas de trabajo.
- Eliminación de aplicaciones "externas" (como por ejemplo aplicaciones para hacer FTP: transferencia de fichero).
- Diseño de pantallas sin necesidad de utilizar programas editores de páginas Web.

La plataforma Moodle es un Sistema de Manejo de Cursos que tiene la particularidad de ser un paquete de Software Libre, de distribución gratuita (Open Source), diseñado sobre algunos principios pedagógicos del constructivismo social que nos permite incorporar la modalidad de Educación a Distancia.

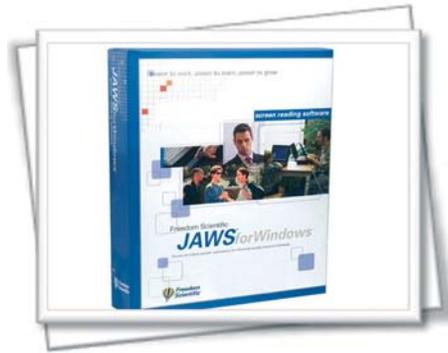
Otras instituciones han definido este concepto Educación a Distancia atendiendo a puntos de vistas diferentes. Ejemplo:

1- La Combinación de educación y tecnología para llegar a su audiencia a través de grandes distancias. (Texas A&M University).

2- Educación a Distancia es distribución de educación que no obligan a los estudiantes a estar físicamente presentes en el mismo lugar con el instructor. (The Distance Learning Resource Network DLRN).

3- El término Educación a Distancia representa una variedad de modelos de educación que tienen en común la separación física de los maestros y algunos o todos los estudiantes (University of Maryland).

4- Educación a Distancia se realiza cuando los estudiantes y maestros



JAWS

están separados por la distancia física y la tecnología (voz, video, datos e impresiones) a menudo en combinación con clases cara a cara, es usada como puente para reducir esta barrera (Distance Education at a Glance).

5- El Programa de Educación a Distancia ha sido concebido como un medio de educación no formal que permite integrar a personas que, por motivos culturales, sociales o económicos no se adaptan o no tienen acceso a los sistemas convencionales de educación. Se orienta a ofrecer opciones de capacitación con demanda en las economías zonales y regionales. (Universidad ORT, Uruguay).

De estos conceptos se derivan tres elementos principales:

- Separación de los maestros y estudiantes, al menos en la mayor parte del proceso,
- El uso de los medios tecnológicos educacionales para unir a maestros y estudiantes,
- El uso de comunicación en ambos sentidos entre estudiantes e Instructores.

### Aprendizaje a distancia (Distance Learning)

Existen vías que permiten un control más o menos aceptado del proceso de educación si de impartición de conocimientos se trata, es casi siempre cuando decimos, el profesor hizo llegar a

los alumnos por diferentes vías o utilizando el ordenador, el Programa del Curso, Los Contenidos, Las Tareas, etc, controló además la participación de estos y la realización de las mismas, pero, ¿pudo el profesor medir el aprendizaje de los alumnos? El aprendizaje es responsabilidad de los estudiantes, el profesor proporciona el ambiente adecuado para el aprendizaje, pero es el alumno el que lo realiza. El aprendizaje a distancia puede ser considerado un producto de la Educación a Distancia.

### ¿Cómo se realiza la Educación a Distancia?

En la actualidad se utilizan una gran variedad de medios electrónicos para enviar o recibir los materiales de apoyo para la Educación a Distancia. Cada institución determina los medios más convenientes, dentro de los que tiene a su alcance y sus alumnos también, y con ellos realiza las combinaciones que mejor se adapten a sus posibilidades.

Teniendo todo esto en cuenta el movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica ha contribuido, con el trabajo realizado y la experiencia adquirida en estos años, a la formación y superación informática de la sociedad elevando de esta forma la calidad en la preparación de los profesores y estudiantes, utilizando la modalidad de enseñanza a distancia desarrollado sobre la Plataforma Moodle.

Este curso Jaws a distancia va dirigido a los Instructores de Joven Club que impartirán el curso de WINDOWS Y WORD utilizando el lector de pantalla JAWS en cada uno de sus centros, si en algún caso es matriculado un discapacitado ciego o débil visual, este debe contar con la supervisión de un Instructor de Joven Club. Los contenidos a impartir en este curso se han dividido en cuatro unidades para un total de 10 lecciones, asimismo, forma



parte de un conjunto de materiales metodológicos indispensables para esta asignatura.

Las personas ciegas o débiles visuales, pueden acceder a la computadora mediante el programa Jaws para Windows, este tiene integrado un sintetizador de voz en español que utiliza la misma tarjeta de sonido de la computadora, para navegar la pantalla y los programas con un lector de pantalla, la persona ciega utiliza el teclado de la computadora, también hay unos archivos llamados 'scripts' o 'set files' que configuran programas para una mayor compatibilidad con el lector de pantalla.

Es importante recordar que un lector de pantalla es un programa que tiene que ser instalado en la computadora y ser configurado con un sintetizador de voz.

#### Ventajas programa JAWS:

- Lector de pantalla profesional, permite utilizar aplicaciones en "Windows" tales como PowerPoint, Excel, Word, Internet Explorer entre otras.
- Apoyo al idioma español, entre siete idiomas disponibles.
- Programa ideal para que las personas ciegas o débiles visuales trabajen con la computadora.

#### Desventajas programa JAWS:

- Se requiere que el usuario, tenga conocimiento del sistema operativo Windows y sea diestro en el uso del teclado. Esto puede ser una barrera para usuarios novatos, personas envejecientes y personas no orientadas a las PC.

#### Información general del programa Jaws:

El programa lector de pantalla Jaws, es una aplicación de 32-bits muy poderosa que le permite a una persona ciega utilizar aplicaciones y programas que se ejecuten en cualquier versión de Windows. La misma viene con el sintetizador de voz integrado en su programación, que permite utilizar la tarjeta de sonido de cualquier computadora para reproducir su voz sintetizada. Jaws tiene la capacidad de 'hablar' en siete diferentes idiomas. Inclusive, el usuario puede seleccionar entre español latino americano o español castellano.

- Los Instructores de Joven Club, así como, los ciegos y débiles visuales interesados, pueden contribuir en su preparación y superación informática al navegar a través de la plataforma Moodle interactuando mediante el curso a distancia de Windows y Word

utilizando el lector de pantalla JAWS.

- El uso de una plataforma Moodle para diseñar un curso a distancia permite hacer uso de las ventajas de la computadora como medio de enseñanza, teniendo en cuenta la interactividad, atención a las diferencias individuales, carácter multimedia y la comunicación (hombre-máquina).

#### Referencias

- 1- CABERO, J. (2001): Las Tics: una conciencia global en la educación. En CEP de LORCA: Ticemur. Jornadas Nacionales TIC y Educación, Murcia, CEP de Lorca. Versión electrónica: <http://tecnologiaedu.us.es/nntt.htm>
- 2- ESCUDERO, J. M.: "La integración de las Nuevas Tecnologías en el currículum y el sistema escolar" en, Rodríguez Diéguez, J.L. y Sáenz Barrio, O. (Dirs.): Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Alcoy, Marfil, pp: 397-412.
- 3- GEWERC, A. Y PERNAS, E. (1998): Los usos del ordenador en el aula: análisis de las observaciones de los alumnos/as de Magisterio en prácticas", Innovación Educativa, 8, pp: 295-305.
- 4- González Yuste, Luis, (1998) en "Educación en valores. Metodología e innovación educativa,". Edit. Trillas. México.
- 5- González, O. (1996) "El enfoque histórico cultural como fundamentación de una concepción pedagógica", en Tendencias Pedagógicas Contemporáneas, Ed. El Poiras Editores e Impresores, Ibagué, Colombia.
- 6- Noa, L. (2004a) La comunicación en los entornos virtuales de aprendizaje. Universidad 2004 (febrero). La Habana.



# CUBA

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



## Cuba abraza un software libre por razones de soberanía (Nova)



Ridiam Tapia Carlos

ridiam10021@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Vertientes 2



Conozca Nova.pdf



Instalador de Nova



Cuba lanzó hace algún tiempo su propia variante del sistema operativo de "software libre" Linux, su paso más firme para darle la espalda a Windows por razones de soberanía tecnológica y seguridad nacional.

Por razones del embargo de Estados Unidos hacia nuestro país es imposible la compra o actualización de productos como Microsoft Windows.

La suspensión del servicio de mensajería instantánea de la corporación multinacional Microsoft para Cuba y la negación por parte de Google del uso a los cubanos del nuevo servicio Google Wave, son ejemplos de la creciente importancia que cobra para la Isla el contar con sus propios productos digitales.

Por estas razones en estos últimos años ha sido una prioridad para los estudiantes de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) el diseño de software libre o de código abierto con el fin de lograr un mayor control sobre el proceso informático y hacer más democrático el intercambio del pueblo con las tecnologías de la información.

Adios Windows

Nova fue presentado por Daniel Hernández uno de los estudiantes de la UCI que participó en la elaboración de esta iniciativa en La Habana, durante la conferencia internacional Informática 2009, realizada bajo el lema "Nuevas tecnologías: desarrollo y soberanía", el cual resultó uno de los 23 premios del Stand Cuba en dicha convención.

Nova es un sistema operativo que apoya la migración estratégica del país al software libre y está orientado a brindarle comodidad al usuario en sus tareas diarias, tanto en el trabajo de oficina como en sus momentos de ocio para reproducir videos, música, etc. A diferencia de Windows, Nova se corresponde con la distribución de GNU/Linux (líneas de sistemas operativos libres). Este programa no requiere de gran capacidad de la PC puede funcionar normalmente con 128 MB de RAM, y además una de las soluciones del proyecto se dirige a máquinas sin disco duro que se conectan a un servidor y trabajan directamente desde la red.

Los expertos trabajan en la conformación del libro Nova desde cero, el cual

una vez concluido facilitará el aporte de las personas interesadas en colaborar con el desarrollo del software, ventaja de este tipo de producto informático con respecto a los que cobran licencias para su empleo.

Este software está disponible y cualquiera puede acceder a él desde el sitio: [www.nova.uci.cu](http://www.nova.uci.cu) para descargar la imagen virtual, quemarlo en un CD e instalarlo en su computadora.

Actualmente en nuestro país un 80% de las redes y un 20% de las terminales de la isla corren sobre Linux, y se piensa que de aquí a cinco años se pueda exhibir más del 50% (de los terminales) migrado.

La Aduana, los Ministerios de Educación Superior e Informática y también el sistema universitario abandonaron Windows.

Proyectos de este tipo nunca están completos, siempre pueden surgir diseños donde se adapte mejor el hardware, que sean más sencillos o más amigables, pero es el comienzo para vencer obstáculos en el mundo de la informatización.

La  
REVOLUCIÓN  
soy yo

DEL:  
DINOS QUE  
OTRA COSA  
ENEMOS  
E HACER.

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



## Inno Setup Análisis



### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium a 600 MHz  
**Memoria:** 64 MB RAM  
**Instalación:** 1.35 MB  
**Disco Duro libre:** 3.69 MB  
**Sistema Operativo:** Windows  
**Algo más:** -

### Descargar de

[www.jrsoftware.org/isdl.php](http://www.jrsoftware.org/isdl.php)

### Utilizar para

Crear instalaciones para aplicaciones.

### Funciones del software

-  Es Freeware
-  Instalación de pocos megas
-  Fácil utilización al emplear el Asistente
-  No permite personalizar la interfaz
-  Solo para Windows
-  Puede encontrarse con dificultades el principiante que desee crear un instalador a partir de un scrip vacío.

En muchas ocasiones al terminar la elaboración de un software, nos encontramos con la dificultad que el programa en que hemos creado la aplicación no permite la creación de un instalador (Setup), en ese caso se encuentran por ejemplo los que usan el sistema de autor Macromedia Director, entre otros. Entonces tenemos que utilizar la versión portable es decir usar una aplicación sin instalar, sin tener la posibilidad de aprovechar los accesos que crea un instalador en la sección programas del botón Inicio, de Windows.

Para ejecutar el programa hacemos clic



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

[jorge08023@vcl.jovenclub.cu](mailto:jorge08023@vcl.jovenclub.cu)

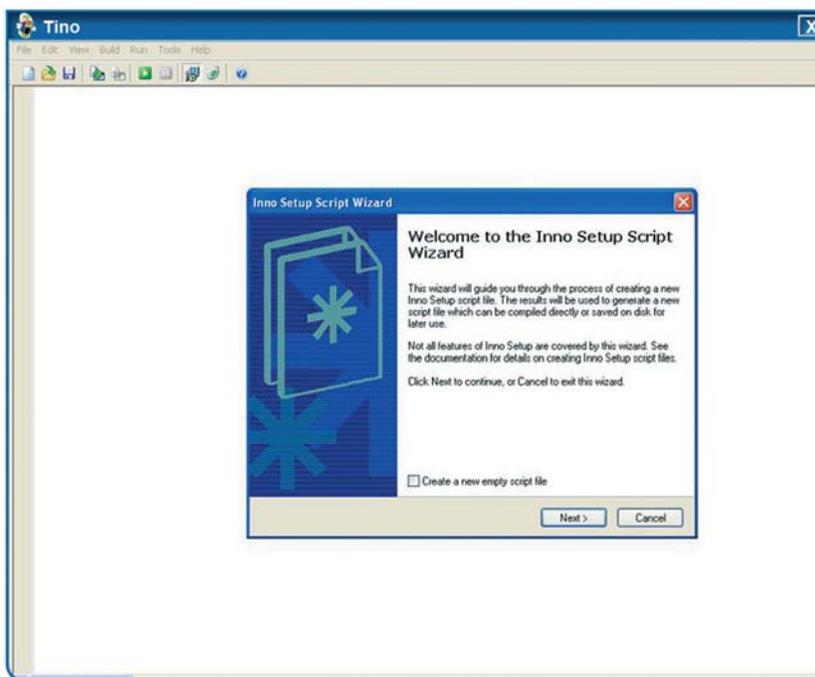
Joven Club Placetas 2

Co-autor: Ernesto Antonio Delgado Mendinueta

en el botón Inicio, nos desplazamos hasta programas y escogemos Inno Setup 5, después hacemos clic en la opción Inno Setup Compiler. Se nos presenta la ventana de la aplicación con un cuadro de dialogo en el que nos aparecen varias opciones. Si se escoge la opción Create a new empty scrip file, se puede crear un instalador a partir de código (algo no recomendado para los principiantes), por lo que haremos un instalador con el uso del Asistente, para eso marcamos la opción Create a new scrip file using the

ventana permite indicar el lugar en que se encuentra la aplicación a la cual le queremos hacer el instalador. El siguiente paso permite indicar los diferentes accesos directos que podemos o no crear incluido uno de un desinstalador en el menú programas. El asistente permite escoger el lugar de destino del instalador, se puede también indicar el icono para la aplicación.

Por ultimo, nos aparece una ventana indicando si queremos comenzar el proceso de compilación. Y listo.



Valoración  
1-10

8

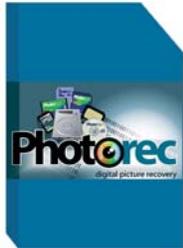
### Conclusiones

El Inno Setup es una herramienta muy útil para crear instalaciones para aplicaciones. Su tamaño es pequeño lo que hace fácil su descarga. Crear un instalador usando el asistente es una tarea relativamente fácil. Es una aplicación indispensable dentro del mundo de la creación de software.



## PhotoRec 6.10

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium III o compatible

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 8.15 MB

**Disco Duro libre:** 10 MB

**Sistema Operativo:** Casi todos

**Algo más:** -

#### Descargar de

<http://es.brothersoft.com/soft-130917.download>

#### Utilizar para

Recuperar todo tipo de imágenes que han sido eliminadas

#### Funciones del software



Utiliza un acceso de sólo lectura para manejar el disco o la memoria de donde se recobrarán las imágenes perdidas para mayor seguridad.



Ignora el sistema de archivos y hace una búsqueda profunda de los archivos de imagen, funcionando incluso si el disco ha sido re-formateado.



Recupera imágenes desde HDD, CD, DVD, tarjetas de memoria (CF, MS, SD, SM, Microdrive y MMC), Pendrives, DD raw image, EnCase, iPod y memoria interna de varias cámaras digitales.



Está en idioma inglés.



Interface poco amigable.



Requiere conocimientos previos sobre la estructura de archivos y discos.

¡Borré la imagen sin querer!, ¡Formateé el disco!, ¡Se dañó la memoria de la cámara digital!... éstas y otras expresiones son muy escuchadas hoy día, después viene ese momento de tristeza.. y después hay que resignarse... pero ya hay soluciones para poder recuperar nuestras fotos perdidas.



Edgar Sedeño Viamonte

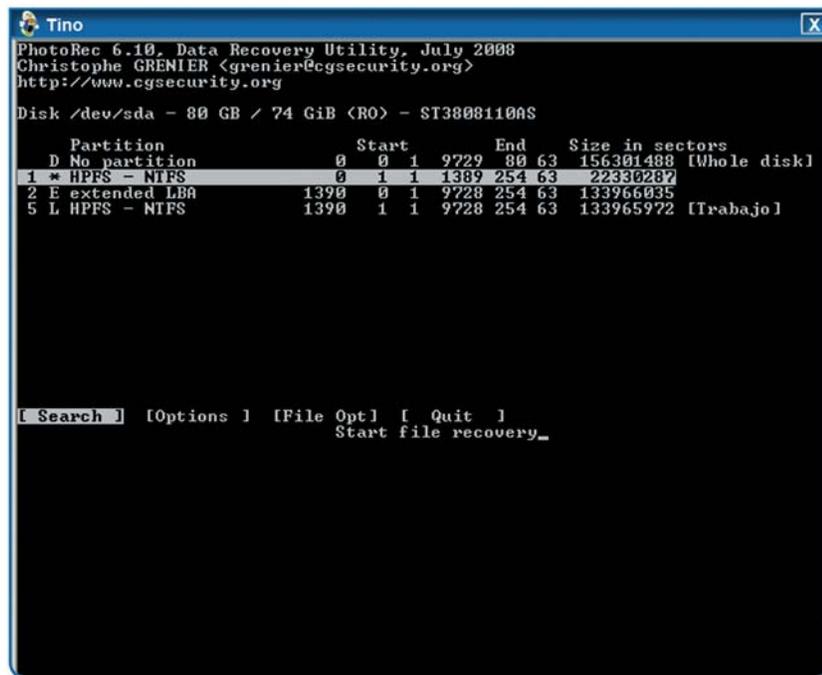
edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

PhotoRec accede a la partición de datos directamente y busca las cabeceras de tipos de fichero de imágenes que conoce. Cuando encuentra una de ellas, sabe que ahí comienza un archivo, y comienza a copiarlo al disco para su revisión posterior; lo más importante es que ignora los sistemas de archivos ya que puede acceder a los formatos FAT, NTFS, EXT2/EXT3, HFS+ y ReiserFS; incluye algunas optimizaciones especiales, un nombre para los archivos y las porciones finales de ellos que son más pequeños que los bloques del FileSystem.

rado un archivo de imagen por accidente, o formateaste la memoria USB o el disco duro; no guardes más fotos o archivos en ese dispositivo de almacenamiento para prevenir la sobreescritura de los datos perdidos, además no debes guardar los archivos recuperados en el mismo dispositivo donde estaban guardados.

Dispone de versiones para los sistemas operativos DOS/Win9x, Windows NT 4/2000/XP/2003, Linux, FreeBSD, NetBSD, OpenBSD, Sun Solaris y Mac OS X.



Valoración  
1-10

9

### Conclusiones

Este software es la solución para recuperar la mayoría de archivos de imágenes perdidos por disímiles causas en cualquiera de los medios de almacenamiento de información, incluso una vez que han sido formateados. Una opción válida que muchas veces desconocemos.

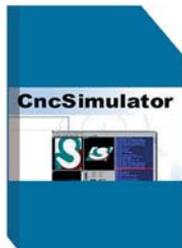
Se puede revisar la memoria interna de las cámaras digitales: - Canon EOS300D y 10D; - HP PhotoSmart 620, 850, 935; - Nikon CoolPix 775, 950, 5700; - Olympus C350N, C860L, Mju 400 Digital, Stylus 300; - Sony Alpha DSLR, DSC-P9; - Praktica DCZ-3.4; - Casio Exilim EX-Z 750.

Cuando te des cuenta de que ha bo-



## CNCsimulator

### Análisis



### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Celeron 600 MHz

**Memoria:** 64 MB RAM

**Instalación:** 4 MB

**Disco Duro libre:** 5.29 MB

**Sistema Operativo:** Windows 2000, XP, Vista

**Algo más:** -

### Descargar de

<http://www.cncsimulator.com>

### Utilizar para

Probar un programa para máquina herramienta, sin tener necesidad que utilizar una máquina real.

### Funciones del software

-  Sencilla instalación
-  Ocupa poco espacio en disco
-  Posee manual de usuario
-  El programa se encuentra en inglés, así como su ayuda.
-  Número limitado de configuraciones de máquinas herramientas.
-  Su empleo requiere conocimientos previos de otras disciplinas.

En el día de hoy es imposible encontrar industrias modernas donde no existan máquinas herramientas con control numérico, es decir máquinas que a partir de instrucciones previamente programadas realicen la elaboración de piezas. Estas máquinas pueden ser tornos, fresadoras y máquinas de corte de chapas metálicas, entre otras. Estas instrucciones pueden ser previamente probadas en una computadora con la ayuda de un software.



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

jorge08023@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2

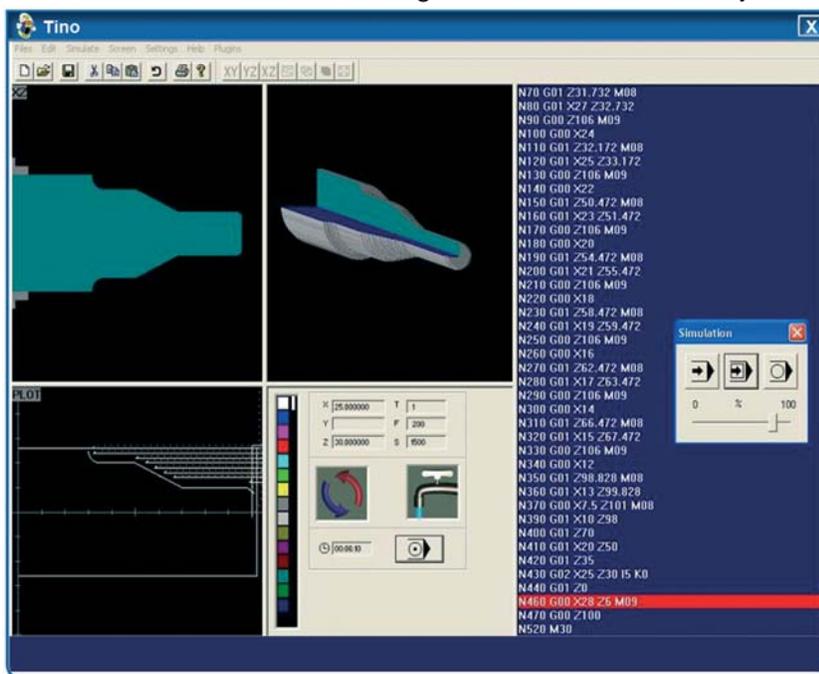
Co-autor: Ernesto Antonio Delgado Mendinueta

La ventana principal tiene diferentes ventanas. En la ventana azul de la derecha se colocan las instrucciones o códigos G para la realización del maquinado, se puede copiar estas instrucciones de un procesador de textos.

En las ventanas de la izquierda aparecen tres ventanas donde se van mostrando las operaciones, una ventana tiene la pieza en dos coordenadas, otra tiene la pieza en tres dimensiones y otra ventana deja un historial del recorrido de la punta de la herramienta. Además deben de realizar los siguientes

- Simulate/Detail settings: Para introducir las dimensiones de las herramientas, radio de la punta, longitud, etc.
- Simulate/Edit tools: Para seleccionar la operación que se va a realizar, se escoge Milling para una operación de fresado y Turning para una operación de torneado en el menú Screen.

Una vez realizados estos ajustes en la parte inferior de la ventana principal aparece una ventana flotante con los botones que permiten iniciar el proceso de simulación, detenerlo y disminuir la velocidad de ejecución.



Valoración  
1-10

6

ajustes para poder ejecutar un programa.

Para cargar las características del modelo de la máquina herramienta que se pretende simular se realiza lo siguiente:

- Files/Load machines settings: Para introducir las dimensiones del semiproducto.

## Conclusiones

Este es un magnífico software que posibilita dar un seguimiento al proceso de maquinado para optimizar las operaciones y disminuir el tiempo total de maquinado, contribuye al ahorro de recursos y tiempo al simular los procesos de maquinado, determinando todos los parámetros de forma óptima.



## Pivot Stickfigure Animator

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium o compatible

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 1.02 MB

**Disco Duro libre:** 2 MB

**Sistema Operativo:** Windows

**Algo más:** -

#### Descargar de

<http://pivot-stickfigure-animator.softonic.com/>

#### Utilizar para

crear animaciones de siluetas muy fácilmente, y sin necesidad de poseer ningún tipo de habilidad artística.

#### Funciones del software

-  Fácil de Instalar.
-  Ocupa poco espacio de memoria.
-  Interface sencilla.
-  El contenido de la ayuda es muy breve.
-  Es limitado en el uso de extensiones de imágenes.
-  El uso de colores en los personajes es limitado

El trabajo constante en la construcción de software educativos, multimedias y paginas Web nos relacionan con la creación de animaciones para incluirlos en éstos; en ocasiones, queremos encontrar y hacer uso rápido de alguna herramienta que nos permita solucionar esta necesidad. Pivot Stickfigure Animator, brinda esta posibilidad a usuarios que no son ambiciosos con las figuras e imágenes, a través de las cuales quiere emitir su mensaje animado.



Issel Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

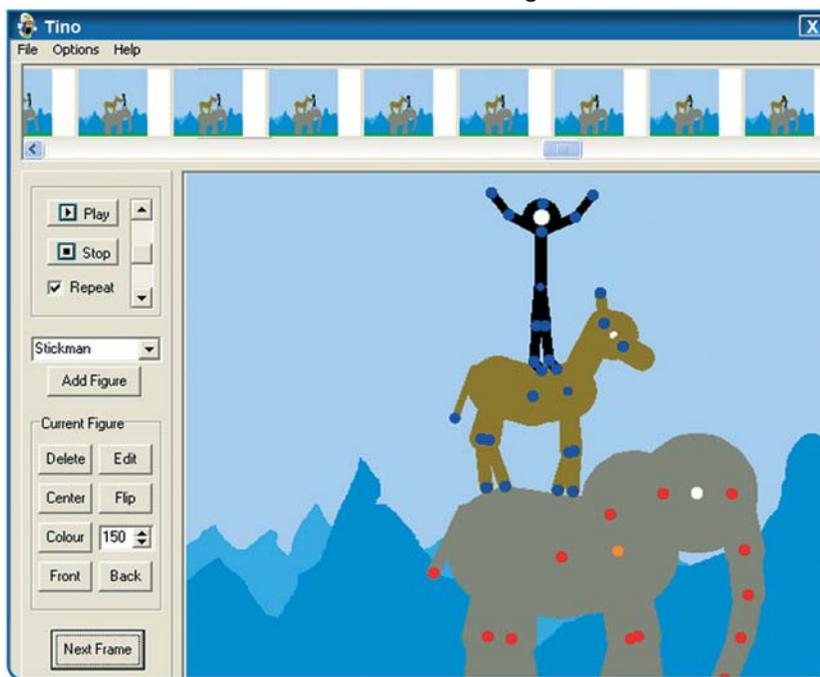
Pivot Stickfigure Animator pone a tu disposición un completo editor para construir todas las figuras que quieras a base de líneas y círculos. Por supuesto incluye todas las opciones y ajustes necesarios para crear frames de animación, a los cuales se le configura su tamaño, velocidad, y mucho más.

Tiene tres menús:

El File permite crear, salvar o abrir una animación, poner o quitar una imagen

la zona donde van posesionándose los distintos frame de las consecutividades de la animación, los cuales son manejados desde la paleta de herramientas que se ubica a la izquierda y observándose todo el manejo de los resultados con el trabajo de los botones de la misma, en la derecha de esta paleta. Opciones en esta paleta como Play, Stop, adicionar figura, edición de la figuras, entre otras, son la sencillez personificada del uso de esta herramienta.

El resultado de tu trabajo lo podrás guardar en forma de archivo GIF.



Valoración  
1-10

6

de Background y cargar o crear una figura. Por supuesto el correspondiente botos de salida permanece en este menú, el menú Option permite solamente darle el tamaño deseado a su animación completa y por ultimo el menú de ayuda, que con un conocimiento básico de inglés, se comprende fácilmente.

Inmediatamente nos encontramos con

### Conclusiones

Si quiere pasar un rato divertido, creando tus propias animaciones, no deje de probar con Pivot Stickfigure Animator, pues sin tener conocimientos acerca del tema, resolverá su problema. Crear también tus propias figuras, al margen de las que ya trae el programa por defecto, es una de las opciones más atractivas.

# la computadora de la familia cubana

*Foro Club*  
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





## Viviano Moyano Trujillo

**Participante del III Encuentro de Experiencias de los Infocentros, evento desarrollado en Venezuela**

**Entrevista por:** Raymond J. Sutil Delgado

### **Conocemos que viajaste a tierra venezolana por espacio de siete días. ¿Cuál fue el motivo?**

Del 7 al 11 de diciembre la Fundación Infocentro invitó al Programa de los Joven Club de Computación y Electrónica al III Encuentro de Experiencias de los Infocentros y yo fui uno de los tres compañeros seleccionados para exponer la experiencia Cubana en ese evento.

### **¿Y que son los Infocentros?**

Los Infocentros son espacios sociotecnológicos que impulsan encuentros comunitarios, promueven la organización social y la apropiación del conocimiento a través del uso de las tecnologías. Son en esencia espacios públicos a los que pueden acceder todos sin distinción. También la fundación agrupa los Infomóviles y los Infopuntos, los primeros son parecidos a nuestros móviles, camiones equipados con 14 computadoras portátiles con acceso satelital a Internet y los segundos son módulos que ofrecen acceso público a Internet a través de una red inalámbrica. Estos Infocentros tienen presencia en los 24 estados de la República Bolivariana y su meta es la de lograr una apropiación social de las tecnologías por parte de los sectores populares.

### **Sobre el evento. ¿Nos puedes comentar algunos detalles?**

El evento como te comentaba anteriormente se desarrollo en Caracas, capital de Venezuela, entre los días 7 al 11 de diciembre del pasado año, en el participaron alrededor de 300 facilitadores y funcionarios de la Fundación junto a un grupo de Latinoamericanos.

Las temáticas fundamentales que se debatieron versaron sobre Cultura e historia local, organización comunitaria, comunicación popular, proyectos locales socio productivos, discapacidad y alfabetización tecnológica, pueblos indígenas entre otras, presentadas todas estas experiencias de una forma muy fresca y amena, logrando llegar al público no con discursos científicos sino a través de manifestaciones culturales y participativas, sin descuidar la calidad de las ponencias. La exposición de las experiencias se convirtió en un festival de colores, música, baile y

Para mi el haber participado junto a los facilitadores en la comunidad El Guaturo, que forma parte de los cerros caraqueños fue inolvidable, juegos de participación, teatro, pintura y tecnología se combinaron para dar alegría a los pequeñines de la localidad.

### **Del resto de las experiencias latinoamericanas ¿Qué nos puedes relatar?**

En el evento expusieron sus experiencias Ecuador, República Dominicana, Chile y Perú, que represento a Telecentre, una red comunitaria global



alegría, considero en lo personal que lograron llegar al pueblo sin aburrir y transmitiendo lo que realmente hacen.

Momentos exencionales de las exposiciones fueron el trabajo que realizan con los hogares de niños sin amparo filial y el de los Infomoviles en las prisiones. Experiencias estas que nuestro programa ha desarrollado, desde nuestra óptica, hace ya varios años.

El bingo de la inclusión, un juego de participación, aplicado a los presentes en el evento, nos demostró como se puede transmitir una idea de forma fresca y amena, la de la inclusión social.

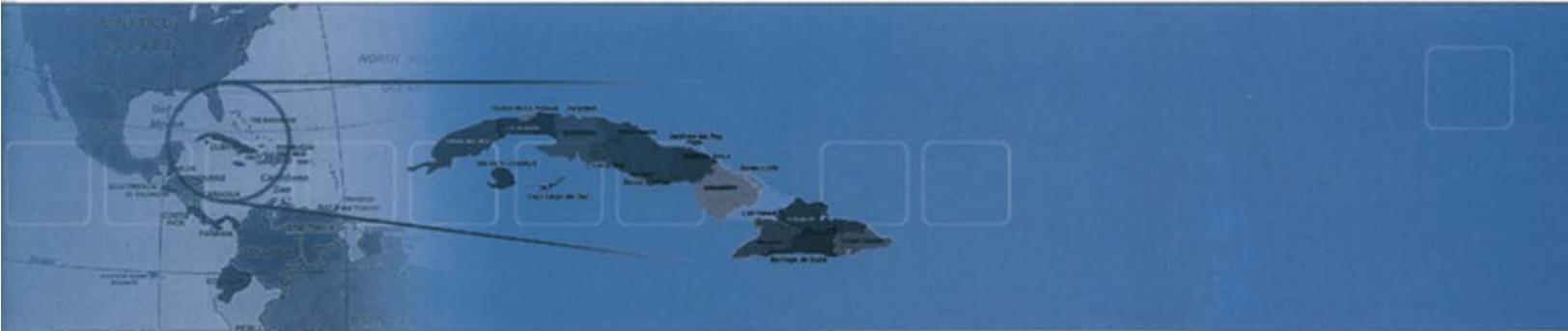
En sentido general te comento que se aprecian, según las experiencias expuestas, políticas gubernamentales en todos estos países, con sus características y matices, en función de la inclusión social y la apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

Todos con la idea de la socialización de las tecnologías, algo que hemos hecho durante 22 años los Joven Club de Computación y Electrónica y que nos complace poder apreciar un despegue en este sentido en Latinoamérica.



# Informatización

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





## Zener Transistorizado



José González Saavedra

pepe01032@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3



### Listado de componentes

R1 100 k $\Omega$

R2 4,7 k $\Omega$

R3 4,7 k $\Omega$

P1 100 k $\Omega$

T1 BD 140

T2 BD 139

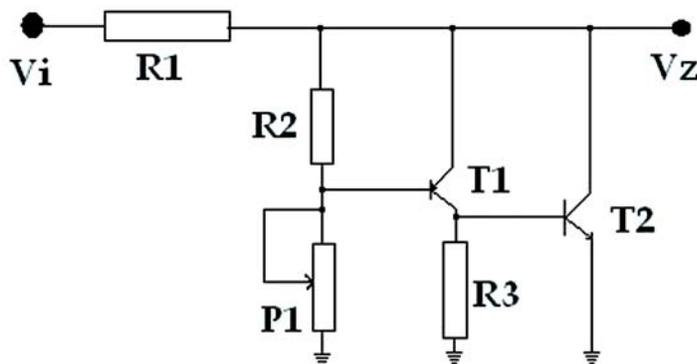
Se pueden utilizar Transistores BC 558 para T1 y BC 548 para T2

El diodo zener (inventado por el Dr. Clarence Melvin Zener, a quien debe su nombre), es un dispositivo electrónico de gran utilidad, presente en la mayoría de los reguladores de voltaje, cuya característica esencial consiste en mantener un voltaje constante entre sus terminales, cuando este se polariza en inverso.

La diversa gama de diodos zener, da respuesta a la necesidad de disponer de uno u otro valor de voltaje. Con frecuencia se necesita un valor específico de voltaje y no se dispone del zener apropiado. El circuito del zener transistorizado que se presenta (fig. 1),

permite sustituir el diodo Zener, a partir de la utilización de dos transistores muy comunes en el taller de electrónica (BD 139 y BD 140).

Entre los puntos  $V_i$  y tierra se conecta el voltaje de entrada, el cual debe ser por lo menos 3 V mayor que el voltaje zener deseado, Mediante el potenciómetro P1 se ajusta la conducción del transistor T1 que al conducir hace que el transistor T2 entre en conducción, lográndose a su vez, ajustar el voltaje entre los puntos  $V_z$  y tierra (voltaje tener deseado).





## Protector de línea múltiple



William Alvarez Pérez

administrador06022@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Perico 2



Las variaciones de voltaje en la línea de alimentación, así como las irregularidades en el servicio eléctrico, traen consigo daños a los equipos consumidores de energía y en particular a los equipos de refrigeración y acondicionadores de aire. La solución más viable para estos problemas es adquirir un Protector de línea, pero cuando se quiere proteger más de un equipo, se encarece la solución.

La propuesta permite proteger varios equipos con un solo protector de línea, incorporando un contactor magnético, encargado de conectar y desconectar, a través de los contactos de fuerza, los equipos consumidores de energía eléctrica a la línea de alimentación.

La carga del Protector de línea en todo momento será la bobina del contactor

magnético, lo que independiza la salida del Protector de línea de las entradas de alimentación de los diferentes equipos consumidores. Preocupa entonces elegir un contactor magnético adecuado en dependencia de la cantidad de equipos a proteger, de manera que los contactos cumplan con los requisitos técnicos para la carga en cuestión.

Si utilizamos un contactor como el que se muestra en la figura 1 el cual posee tres contactos de fuerza podemos incluir la línea neutro y de esta forma se amplían las posibilidades de este Protector, ofreciendo seguridad a equipos que funcionen con 110 V.

Este Protector Múltiple puede ser utilizado en todas las empresas o locales que tengan uno o más aires acondi-

cionados u otros equipos sensibles a variaciones de voltaje o interrupciones del servicio eléctrico.

### Funcionamiento del Dispositivo

1- Busque algo que le sirva de base para fijar los componentes, esta puede ser metálica o dieléctrica, en nuestro caso usamos una plancha de plywood gruesa de 30 X 20 cm (el tamaño de la base varía en función del tamaño de los componentes que usted tenga).

2- Fije firmemente el Protector de línea y el Contactor Magnético a la base, asegúrese de ubicarlos en una posición que le resulte fácil la conexión entre estos.

3- Conecte la salida del Protector de línea a los bornes de alimentación de la bobina del Contactor Magnético.

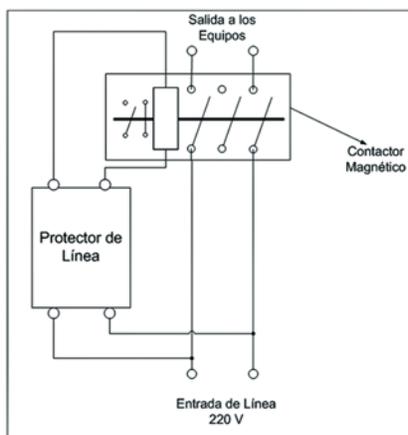
4- Realice una primera prueba: Alimente el Protector de línea y compruebe que el Contactor Magnético acciona correctamente al entrar en modo normal el Protector.

5- Apague el Protector o desconéctelo según sea el caso.

6- Haga pasar la línea que alimenta a los equipos a proteger a través de los contactos de fuerza del Contactor Magnético (figura1). Puede hacer esta conexión directamente a los contactos del Contactor o utilizar regletas de conexión fijadas a la base.

### Listado de componentes

- 1 Protector de línea de 220 V
- 1 Contactor Magnético 220 V
- Cables para interconectar los componentes (se debe tener en cuenta la carga a la que estarán expuestos para utilizar el calibre correcto)



# REVOLUCION

Victoriosa  
en el nuevo milenio





## 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: Leonardo Nápoles Sardiñas País: Cuba*

Un saludo especial para todo el colectivo de la revista Tino, felicitarlos por el año nuevo... y por las ideas tan maravillosas, de abrir un foro para el debate de los temas y preocupaciones de los lectores de la revista... aquí les dejo mi preocupación: Tengo varios filmes, en mi pc, que tienen el subtítulaje aparte, y quisiera incrustarlo a la película, he probado con varias aplicaciones, pero son muy lentas y además no queda bien al final. ¿Saben ustedes de alguna que pueda resolverme el problema?

Feliz año nuevo, para ti también, y muchas gracias por leer nuestra publicación, que ya es parte de todos ustedes, esperando siempre recibir sus críticas y sugerencias, así como sus preguntas, que iremos respondiendo en la medida de lo posible, pero siempre estamos ahí, y las leemos todas.

Sobre tu pregunta en particular, pues conocemos de una aplicación nombrada: PocketDivxEncoder v0.3.96, que hace la función que buscas, con muy buena calidad, y en un corto tiempo. Puedes descargar la aplicación desde: [http://www.pocketdivxencoder.net/exes/PocketDivXEncoder\\_0.4.5\\_with\\_templates.zip](http://www.pocketdivxencoder.net/exes/PocketDivXEncoder_0.4.5_with_templates.zip)

✉ *De: Miguel Sosa Rojas País: España*

Hola a todo el staff de la revista Tino. Soy asturiano, y leo desde el número 10 esta publicación que me parece maravillosa, mis más sinceras felicitaciones por el trabajo que hacen y sobre todo, por no poner una sección para promocionar cacharros, como todas las revistas de informática aquí en España. Me he enterado de que vosotros en Cuba han compilado una distribución de GNU Linux, que han llamado NOVA. Un colega que ha participado en la Feria de Informática de La Habana de 2009, me ha contado de ella, y me gustaría mucho saber como puedo obtenerla, y donde puedo conocer más sobre esta distribución.

Es gratificante conocer que en el mundo más y más lectores se unen a nuestra publicación, que con un carácter social-comunitario, pretende llegar a todos los que de una forma u otra viven este mundo de las TIC. Muchas gracias, y esperamos continuar contándolo como fiel lector. Sobe su pregunta. La distribución de GNU Linux NOVA, fue creada en la Universidad de Ciencias Informáticas UCI, y desde ya puede acceder a descargarla en la URL:

<http://www.nova.uci.cu/website/?q=node/21>

Allí también encontrará un foro, y una comunidad, que trabaja cada día, para mejorar el producto, también puede ver noticias, y los próximos proyectos al respecto. Esperamos le sea útil.

✉ *De: Yurisel Ramírez Prado País: Cuba*

Hola... tengo un mp4 que me han comprado en Venezuela, el mismo reproduce los archivos de música mp3 y wma muy bien, pero los videos, se los he copiado en varios formatos y no los reproduce. Y no está roto, porque él trae uno de muestra que sale muy bien, alguna solución?

Hola... el MP4 que tienes, de seguro reproduce los archivos de videos codificados especialmente para ese equipo, ya sean en AVI, MPG o cualquier otro formato. Debes encontrar la aplicación, para convertir los videos que tienes, al formato y codificación que necesita el MP4, que por lo general también deben tener solo 320x240 píxeles, esta aplicación se encuentra frecuentemente en el CD-ROM de los driver del MP4, si es que el suyo lo ha traído. Sino, puede buscar en Internet, hasta encontrar el de esa marca y modelo de MP4. La aplicación se nombra: avi converter. Debes probar porque no todas las versiones de esta aplicación sirve, para todos los MP4. Aquí te dejo la URL, de donde puedes descargar uno: <http://www.effectmatrix.com/total-video-converter/tvc.exe>

✉ *De: Ernesto Ponce de León País: Cuba*

Un saludo muy especial en este año nuevo 2010 a todo el colectivo de la revista. Soy un lector desde su primer número y veo que cada día se superan más. Les escribo además para preguntar por este nuevo servicio de suscripción por email, porqué solo la suscripción a una sección de la revista? y cuando comienza a funcionar? van a imprimir la revista este año? Bueno esas son mis interrogantes, pues estoy super interesado en todo lo que tenga que ver con la revista Tino, un fuerte abrazo a todos.

Muchas gracias Ernesto por escribirnos, y sobre todo, por ser un fiel lector, esperamos que este 2010, también sea un buena año para ti. Sobre las preguntas que nos haces: Se decidió la suscripción a las secciones de la revista, puesto que el archivo completo es demasiado grande, para poder enviarlo por email, por lo que, si la persona se suscribe solo a una sección el archivo será menos, cada lector puede suscribirse a la cantidad de secciones que desee. Ya el presente número, ha llegado a todos los que previamente se han inscripto. La impresión de la revista aún es un tema en estudio, pero por el momento no.

defendemos  
nuestra

# Cuba libre



la razón  
vencerá





## Eliminar la humedad y el agua salada en las cámaras digitales



**José M. Torres Cerviño**

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Es común cuando vas a la playa y traes tu cámara fotográfica ésta se salpique y moje, con el consiguiente deterioro de ésta, lo mismo puede suceder con las memorias SD, MMC, Memory Stick y Compact Flash.

1- *Remueve la carcasa exterior.*

2- *Sumergirla en agua destilada o agua de lluvia por aproximadamente 2 horas para diluir las sales (lo ideal es hacerlo antes que se seque el agua y se solidifiquen éstas, el agua dulce posee impurezas que a secarse crean igualmente una capa de sales).*

3- *Dejarla sobre un papel absorbente y cubrir su superficie exterior con un paño para ponerla al sol y eliminar la humedad (los rayos solares no deben incidir directamente sobre la superficie), este proceso debe durar uno o dos horas para descartar cualquier corto-circuito.*

4- *Ármala nuevamente y pruébala... y con suerte, ¡funcionarán nuevamente!*

## Activar botón apagar en login de Windows Server



**Maikel Nieves Matamoros**

maikel08011@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

Generalmente en las versiones para servidor del sistema operativo Windows, como son Windows Server 2000 y 2003, en todas sus ediciones, viene por defecto deshabilitado el botón Apagar, por lo que para apagarlo necesariamente hay que entrar por una sesión de usuario. Pero debido a que en estos servidores generalmente solo tiene acceso el Administrador de la red, si este no se encuentra no se puede entrar para esta acción, con este sencillo truco se habilita este botón para que en ausencia del Administrador se pueda apagar correctamente el servidor evitando posibles errores en el Sistema Operativo

por un apagado forzoso al desconectarlo de la red eléctrica.

1- *Clic en el botón Inicio/Ejecutar.*

2- *Teclear regedit (para ejecutar el Editor de Registro).*

3- *Localizar la clave:*

*HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\system*

4- *Creamos un nuevo valor de tipo DWORD al que llamaremos ShutdownWithoutLogon.*

5- *Asignaremos el valor 1 para activar el botón de apagado o bien 0 para desactivarlo.*

6- *Reiniciamos o bien cerramos la sesión para que los cambios surtan efecto.*

## Controlar video digital en la partitura en Director MX



**María Juana Espinosa Rodríguez**

mariajuana01033@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Como con cualquier otro sprite, el video digital comienza a reproducirse cuando el cabezal alcanza el fotograma en el que se encuentra, aunque podemos usar las pestañas QuickTime o AVI del Property Inspector para hacer que la película se pare o forme un bucle (loop). Por otro lado, en caso de que haya un rectángulo blanco alrededor del video, podemos usar la tinta Background Transparent para eliminarlo (ya sabemos que las tintas no funcionan si hacemos uso de Direct to Stage). Para crear un sprite de video digital:

1- *Arrastrar el miembro a cualquier canal de sprite de la partitura y extenderlo tantos fotogramas como queramos (tener en cuenta que los videos digitales, como los sonidos, son miembros basados en tiempo, de manera que si colocamos un video en un fotograma único en la partitura, el cabezal se moverá hasta el siguiente fotograma antes de que el video se haya terminado de reproducir)*

2- *Para evitar esto, y asegurar que el video se reproduce por completo, podemos usar la opción Wait for Cue Point en el canal de Tiempo. Esta opción asegura que el video no saltará al fotograma siguiente hasta que no haya pasado un determinado punto de corte en el video, o hasta que no haya terminado por completo. Otro modo consiste en usar comportamientos o código Lingo para obtener parecidos resultados. Y por último, más evidente, consistiría en extender el video tantos fotogramas como sea necesario para que el video se reproduzca íntegramente.*



## Utilizar el gráfico de burbujas en Excel



**Camilo Santana Perdomo**

electronico05033@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Colón 3

Utilizar el gráfico de burbujas desde Excel para representar dos puntos en un eje de coordenadas

El Microsoft Excel brinda la posibilidad de hacer diferentes tipos de tablas y gráficos, y entre los gráficos más comunes están los de columnas, barras, líneas y circulares. Le mostraremos como realizar algunas aplicaciones con las herramientas gráficas de Excel utilizando el gráfico de las burbujas, donde cada punto es equivalente a una burbuja, representada como una eneada (cadena) de números reales, y donde la posición de cada número en esa cadena representa una variable determinada. Ejemplo: valores de X, Valores de Y, Masa " m "

Nos basaremos en el siguiente ejercicio:

1) Conociendo los valores de las coordenadas en el plano de X y Y de dos puntos (P1 y P2), más un valor m para representar la masa de cada uno de ellos

$$P1(X1, Y1, m1) = (2, 4, 1) \quad \text{y} \quad P2(X2, Y2, m2) = (6, 7, 2).$$

Responda:

a) Represente gráficamente los puntos en un eje de coordenadas X, Y. Además, represente cada punto en proporción a su tamaño, teniendo en cuenta el valor de su masa " m "

1- Ejecutar Microsoft Excel y crear un nuevo Libro.

2- En la Hoja 1 crear la tabla correspondiente a los datos del enunciado.

3- Ejecuta el Asistente de gráficos (Insertar/Gráfico) y de los tipos estándar, seleccionamos el de burbujas, presionamos el botón Siguiente, seleccionamos la pestaña Serie y hacemos clic en Agregar.

La ventana que aparece debemos ingresar los datos que solicitan:

El nombre de la serie de datos: En este caso podemos escribir directamente en el área de entrada el nombre: P1,2 . Ya que tomaremos los datos de P1 y P2.

4- Nos pedirá los valores de X, hacemos clic sobre la opción de minimizar la ventana de entrada de datos. Luego marcamos el rango de celdas donde se encuentran los valores de X (es decir B2:B3) y hacemos clic nuevamente en el recuadro chiquito con flecha roja (que aparece al final de la línea de entrada) para retornar a la ventana de entrada de datos.

5- En los valores de Y, hacer clic sobre la opción de minimizar la ventana de entrada de datos (recuadro chiquito con flecha roja del área de entrada de datos de valores de Y). Luego marcamos el rango de celdas donde se encuentran los valores de Y, es decir C2:C3 y hacemos clic nuevamente en el recuadro chiquito con flecha roja para retornar a la ventana de entrada de datos.

6- Al solicitarse los valores de tamaño de las burbujas, hacemos clic en la opción para minimizar la ventana de entrada de datos (recuadro chiquito con flecha roja del área de entrada de datos de valores de tamaño). Luego marcamos el rango de celdas donde se encuentran los valores de tamaño (m), (es decir D2:D3) y hacemos clic nuevamente en el recuadro chiquito con flecha roja para retornar a la ventana de entrada de datos.

7- Clic en el botón Siguiente, y al observar el resto de las opciones a nuestra disposición ( rótulos de datos, título, etc.) las podemos utilizar a nuestra conveniencia.

8- Se finaliza el Asistente para Gráficos y estará creado el gráfico.

## Comunicar dos pc conectadas en red sobre Linux



**José González Saavedra**

pepe01032@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Con estos comandos de consola en Linux se pueden comunicar entre usuarios de diferentes PCs, sin necesidad de instalar ningún software adicional.

Este comando sirve para proveer un tipo de comunicación en un solo sentido (Comunicación Bidireccional Única).

Comando: write

Etimología: Escribir

Sintaxis: write<usuario>



*Ejemplo: write lisney*  
Hola, como andas  
^d

*El usuario lisney vera en su pantalla lo siguiente:*  
Message from pepe [fecha y hora]  
Hola, como andas  
EOF

## Comunicación Bidireccional Simultanea

*Comando: talk*  
*Etimología: hablar*  
*Sintaxis: talk<usuario>*

*Ejemplo: talk lisney*

*Lisney recibe el mensaje:*  
*talk: conexión solicitada por pepe* Para confirmar la conexión lisney escribe:  
*talk pepe*

La pantalla se divide en dos partes, una para teclear y otra para recibir.

Para terminar la conexión se tecllea Control C

## Trabajar con campos autonuméricos en Access



**Osvaldo Chang Pereira**  
chang03034@vcl.jovenclub.cu  
Joven Club Sagua la Grande 3

Dos de las necesidades más típicas en Access con campos autonuméricos son: volver a empezar en 1 después de ciertas pruebas, o bien conseguir que empiecen a numerar por un valor determinado.

Para el primer caso:

- 1- Borrar todos los registros de la tabla.
- 2- Compactar la base de datos mediante: Herramientas/Utilidades de la Base de Datos/Compactar y reparar Base de Datos.

Para el segundo caso:

- 1- Crear la tabla con el campo autonumérico normal.

2- Crear una tabla auxiliar con un campo tipo Numérico Entero Largo.

3- Añadir un registro con el valor por el que deseamos empezar a numerar menos uno.

4- Crear una consulta de datos anexados con la tabla auxiliar.

5- Añadir el registro a la tabla que tiene el campo autonumérico.

6- Ejecutar la consulta.

7- Borrar la consulta posteriormente.

8- Borrar la tabla auxiliar.

9- Eliminar el registro auxiliar de la tabla.

10- Los registros siguientes continuarán la autonumeración a partir del valor anterior.

## Eliminar de forma permanente los archivos que elimine en Windows



**Araí Oliva Cruzata**  
administrador12022@mtz.jovenclub.cu  
Jagüey Grande 2

Si habilita esta configuración los archivos y carpetas que se eliminen usando el Explorador de Windows no se colocarán en la Papelera de Reciclaje y, por lo tanto, se eliminarán permanentemente. En caso de encontrarse frente a una PC (no habitual) y note que los archivos eliminados no van hacia la papelera y quiera que lleguen allí, puede proceder desactivando el paso 6 del procedimiento.

- 1- Ejecutar el Editor de objetos de directiva de grupo.
- 2- Seleccionar Configuración de usuario.
- 3- Seleccionar Plantillas administrativas.
- 4- Seleccionar Componentes de Windows.
- 5- Entrar a Explorador de Windows.
- 6- Habilitar la opción: no mover los archivos eliminados a la Papelera de reciclaje.



## Grabación de Espacio a Tiempo en Director



**María Juana Espinosa Rodríguez**

maríajuana01033@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Cuando queremos organizar distintas imágenes sobre el escenario en un fotograma y luego convertirlo en un único sprite podemos usar el comando Modif/Space, que mueve sprites de canales adyacentes a un sprite único. También en este caso resulta de gran utilidad la función Onion skinning (Papel de cebolla). Se puede lograr un efecto deseado en animación de imágenes.

1- Con el comando File/preferentes/Sprite definimos (intervalo de duración) Span Duration a 1 fotograma (aunque es posible establecer una duración diferente, pero preferiblemente corta). Seleccionamos un fotograma vacío en la partitura -habitualmente el fotograma final-, y arrastramos los miembros de reparto al escenario para crear los sprites donde queremos que aparezcan en nuestra animación.

2- Conforma los vamos colocando en el escenario, Director coloca cada sprite en un canal separado, que deben estar dispuestos consecutivamente.

3-Finalmente, seleccionamos en la partitura todos los sprites que forman parte de la secuencia, y elegimos el comando Modif/Space to Time. Aparecerá el cuadro de diálogo Space to Time, en el que definimos el número de fotogramas que queremos entre cada miembro de reparto, e introducimos un intervalo. Director arreglará los sprites para que en lugar de disponerse de arriba abajo en un solo fotograma, se dispongan de izquierda a derecha en un único sprite.

## Otra opción sobre el manejo de la Papelera de Reciclaje



**Olber Sierra Hazlywood**

olber13027@hab.jovenclub.cu

Joven Club Güines 2

Otra opción sobre el manejo de la Papelera de Reciclaje desde la barra de tareas.

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

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.

## Crear Tooltips en aplicaciones creadas en el Director MX



**María Juana Espinosa Rodríguez**

maríajuana01033@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Todos hemos agradecido cuando estamos conociendo una nueva aplicación Windows y al detenernos encima de un botón u cualquier otro elemento de interface de una ventana aparece ese texto con fondo amarillo que nos explica brevemente la función. Ahora te mostraré como crearlos:

- 1- Primeramente ubicamos el miembro de reparto que al situarnos sobre él deseamos que aparezca el tooltip en uno de los canales de la partitura.



2- Situamos el tooltip, que en la mayoría de los casos es un miembro de texto, aunque puede ser una imagen, etc. Este miembro debe tener la propiedad blend (Opacidad) en 0%.

3- A continuación le añadimos el siguiente script:

```
on mouseenter me
  sprite(x).blend=100
on mouseleave me
  sprite(x).blend=0
end
```

En x se colocará el número del canal de sprite y luego se ejecuta y mostrará el miembro al 100% al entrar al sprite seleccionado; al salir el miembro se hace cero nuevamente.

## Imprimir en Director



**María Juana Espinosa Rodríguez**

maríajuana01033@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

1- Primeramente se debe tener en cuenta que los textos deben ser creados en campos y no en miembros de textos.

2- Seguidamente añadimos al botón imprimir el siguiente script:

```
on mouseup me
  print sprite #
end
```

Donde se encuentra el símbolo de número se añade el número del canal que ocupa el sprite que contiene el texto que en este caso es un campo.

## Pantalla clásica de bienvenida añadir un mensaje



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Este truco solo es válido si tienes configurado el arranque de Windows con la pantalla de inicio clásica. Para

poder añadir un mensaje a la pantalla de bienvenida debes seguir estos pasos:

Puede creerse que este tips, es innecesario, pero muchos han preguntado sobre como hacer algo parecido, por eso el truco.

1- Abrir sesión como Administrador

2- Clic en el botón inicio y luego clic en Ejecutar

3- Escriba regedit y luego clic en el botón Aceptar.

4- Ubique la siguiente clave:

HKEY\_LOCAL\_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows NT/CurrentVersion/Winlogon

5- Ahora en el panel de la derecha haces clic derecho y seleccionas Nuevo

6- Luego Valor alfanumérico

7- Luego le pones el nombre LogonPrompt y oprimer la tecla enter.

8- Doble clic sobre la entrada que acabas de crear

9- Escriba el mensaje que quiere mostrar al iniciar Windows en la pantalla de bienvenida.

10- Luego Aceptar y cierras todas las ventanas. Reinicie el equipo para comprobar que el mensaje que has puesto aparece en la pantalla de bienvenida.

Si no está usando la pantalla de Bienvenida, puede habilitar desde el Panel de Control

1- Hacer clic en el botón Inicio y luego en Panel de Control

2- Luego en el Panel de Control haces doble clic sobre el icono Cuentas de Usuario.

3- Pulsa sobre el enlace Cambiar la forma en la que los usuarios inician y cierran sesión

4- Activar la casilla Usar la pantalla de bienvenida, luego clic el botón aplicar los cambios.

▶ JORNADA SOLIDARIA

# por los cinco

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





## William Vivanco



**Daniel José Meneses Pérez**

natacha04027@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

**De qué trata el sitio:** Sitio web oficial de William Vivanco, uno de los más talentosos representantes de la nueva canción cubana.

**Utilizar el sitio:** Para conocer más sobre un genuino artista y disfrutar de su obra. Además puedes enviarle un mensaje, desde la opción habilitada.



<http://william-vivanco.cubasi.cu/>

## Escuela de Hotelería y Turismo de Trinidad



**Yenisbel Valdivia Sánchez**

metodologo1@ssp.jovenclub.cu

Dirección provincial Sancti Spíritus

**De qué trata el sitio:** Sitio web de la Escuela de Hotelería y Turismo de Trinidad, perteneciente al Sistema Nacional de Formación Profesional para el Turismo.

**Utilizar el sitio:** Para conocer la misión y la visión de la Escuela, sus líneas de investigación, los departamentos que posee, etc.



[www.ehttdad.co.cu/intranet/](http://www.ehttdad.co.cu/intranet/)

## Tribuna de La Habana



**Javier Martín Campos**

javier15013@cha.jovenclub.cu

Joven Club Cotorro 1

**De qué trata el sitio:** Es el sitio oficial del periódico de la capital cubana, el cual brinda todo el quehacer cotidiano de la provincia y sus 15 municipios.

**Utilizar el sitio:** Para conocer las noticias actuales de la provincia y sus municipios. Así como secciones variadas.



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



## Radio Morón



**Rolando Arteaga Lamar**

roly08042@cha.jovenclub.cu

Joven Club San Miguel del Padrón 4

**De qué trata el sitio:** Sitio dedicado a divulgar el acontecer noticioso del mundo y de Ciego de Ávila.

**Utilizar el sitio:** Encontrar información local de la Ciudad del Gallo ya sea, cultural, deportiva, de cuba o el mundo. Contiene enlaces de interés, y un Hit Parade que permite votar por el grupo musical preferido.



www.radiomoron.cu/

## CubaCine



**Juan Carlos Jiménez Fernández**

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

**De qué trata el sitio:** Sitio del Cine Cubano. Información sobre la cinematografía latinoamericana y cubana, producción, realizadores cubanos, editores y más.

**Utilizar el sitio:** para conocer sobre la industria cubana y latinoamericana del cine, proyectos, realizaciones, carteleras, festivales, eventos y otros sitios relacionados.



www.cubacine.cult.cu

## Sitio oficial del Ajedrez Cubano



**Yoannis Chirino Mendibur**

electronico1@cav.jovenclub.cu

Dirección Provincial Ciego de Ávila

**De qué trata el sitio:** Sitio oficial del Ajedrez Cubano.

**Utilizar el sitio:** para encontrar noticias, Rating nacional e internacional, calendario de eventos, juego online, todo relacionado con el ajedrez cubano e internacional. y así aumentar el conocimiento e intelecto sobre este interesante deporte.



www.capablanca.co.cu/



## Radio Enciclopedia



**Midiala Almeida Labrador**

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

**De qué trata el sitio:** El sitio proporciona noticias, reportajes, entrevistas, comentarios, notas enciclopédicas, artículos del acontecer cultural en el país y el resto del mundo, audio en vivo y grabaciones.

**Utilizar el sitio:** para conocer de todo de Cuba y el mundo. Además puede consultar su programación.



www.radioenciclopedia.cu/

## CNCTV Granma



**Iliana García Rodríguez**

metodologo12024@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

**De qué trata el sitio:** Recoge Información de las noticias más importantes del acontecer nacional e internacional, curiosidades, catálogo de Fotos, y otros.

**Utilizar el sitio:** para estar actualizado y conocer temas de interés nacional o internacional de importancia.



www.cnctv.cubasi.cu/

## enVivo Revista cubana de radio y televisión



**Araí Oliva Cruzata**

director12021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

**De qué trata el sitio:** El sitio muestra una Revista que polemiza con responsabilidad la realidad de la radio y televisión cubana.

**Utilizar el sitio:** para conocer el por qué del cambio hacia la tv digital en Cuba, la calidad de la radionovela, programas televisivos que ya no se transmiten y más.



www.envivo.icrt.cu/



## EcuRed



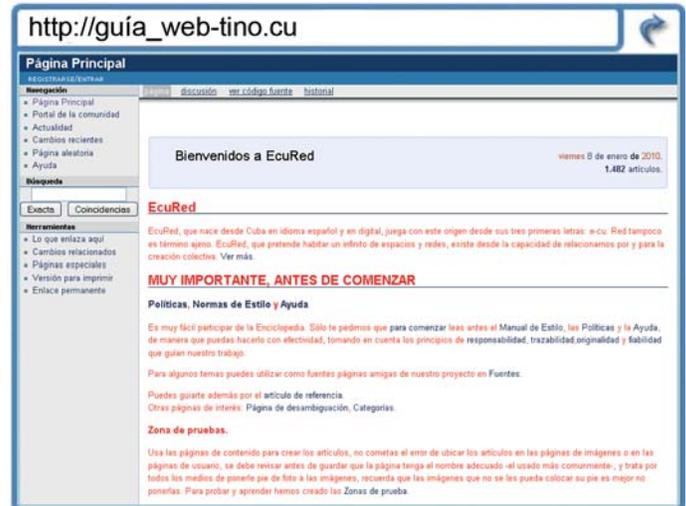
**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@Itu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

**De qué trata el sitio:** Sitio web para crear y difundir el conocimiento, con todos y para todos, desde Cuba y con el mundo, al estilo wiki.

**Utilizar el sitio:** para conocer de todo lo referente a Cuba en todos los ámbitos, además puede crear contenido de us localidad, etc, para el este sitio.



www.ecured.cu/

## San Cristobal de La Habana



**Javier Martín Campos**

javier15013@cha.jovenclub.cu

Joven Club Cotorro 1

**De qué trata el sitio:** Portal de Cultura de Ciudad de La Habana divulga el quehacer cultural y artístico de toda la Villa de San Cristobal de La Habana.

**Utilizar el sitio:** Encontrar música, literatura, artes plásticas, cultura comunitaria, entre otras opciones del trabajo cultural de la capital y sus municipios.



www.sancristobal.cult.cu/

## Linux en la Casa



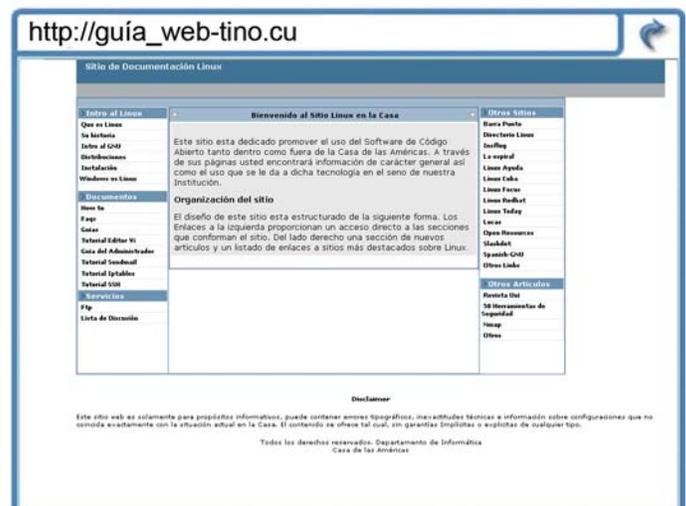
**Daniel José Meneses Pérez**

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 7

**De qué trata el sitio:** Sitio Web que nos brinda información sobre Linux

**Utilizar el sitio:** para conocer sobre la historia, útiles, trucos del sistema operativo Linux, así como enlaces a muchos sitios del mismo tema.



http://linux.casa.cult.cu/

defendemos  
nuestra

# Cuba libre



# la razón vencerá

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



## Crucigrama



Yolagny Díaz Bermúdez

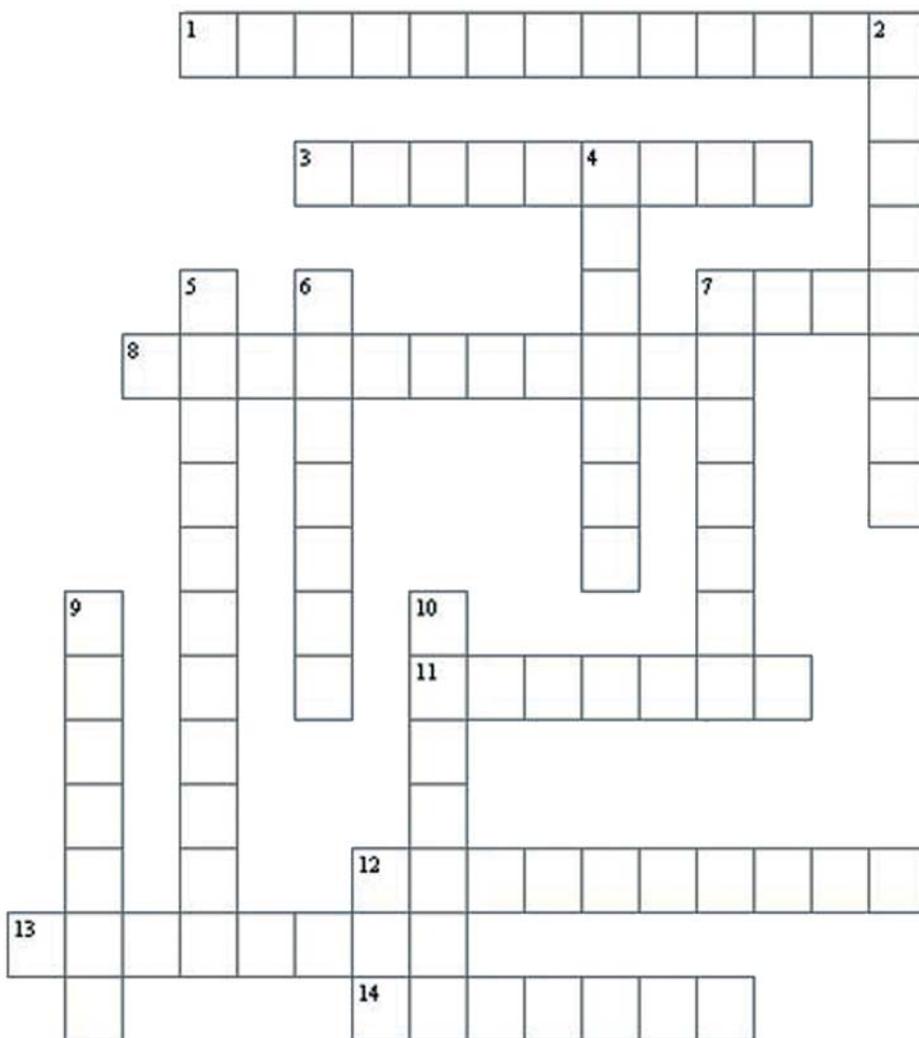
soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

### Crucigrama sobre Sitios Web cubanos

#### Verticales

- 2- Sitio oficial de la Aduana General de la República de Cuba.
- 4- Página Web de la revista de pensamiento socioteológico que publica el centro Dr Matin Luther kin
- 5- Sitio Web del telecentro de la televisión en Cienfuegos, Cuba
- 6- Página Web sobre una revista destinada a resaltar la labor de la mujer cubana en la sociedad.
- 7- Página Web dedicada a la revista humorística cubana por excelencia.
- 9- Está destinado a la promoción y difusión del arte y la cultura cubana
- 10- Revista que ofrece noticias y artículos sobre los niños y jóvenes en el país, entre otras.



#### Horizontales

- 1- Página que contiene información sobre la literatura cubana, antología poética, libros, etc.
- 3- Sitio que agrupa biografía, misceláneas y obra musical de los trovadores más renombrados en cuba.
- 7- Sitio del programa de ahorro energético en Cuba
- 8- Página Web cubana que contiene información a los clientes sobre las novedades tecnológicas relacionadas con la seguridad de sus PC, así como consultorías y actualizaciones de los antivirus Segurmática y SAV, entre otras.
- 11- Sitio que coordina y promueve el desarrollo de las actividades de información científica y técnica en el Sistema Nacional de Salud en Cuba
- 12- Página relacionada con el centro de estudio, diseño y elaboración de software educativo en Guantánamo, Cuba.
- 13- Portal de la cultura matancera
- 14- Página Web de la revista de alcance general fundada en 1908 y que contiene secciones como, Un poco para todos, Ciencia y tecnología, Cultura, Deportes, etc.



## Humor

### Carta de usuario inconforme

De: Usuario Inexperto  
Asunto: Programa con error

Señor Encargado de Soporte Técnico: Hace un año y medio cambié de la versión Novia 7.0 a Esposa 1.0 y he observado que el programa inició un proceso inesperado de subrutina llamado Hijo, que me ocupó mucho espacio y recursos importantes y eso que el programa también ocupa muchísimo disco duro. En el folleto explicativo del programa no viene mención alguna a este fenómeno. Por otra parte, Esposa 1.0 se auto instala como residente en todos los demás programas y, durante el inicio de cualquier otra aplicación, se lanza monitoreando todas las actividades del sistema. Aplicaciones como Cerveza con Amigos 10.3, Noche de Tragos 2.5, y Fútbol Domingero 5.0 ya no funcionan, y el sistema se cuelga cada vez que intento cargarlos. De vez en cuando, se lanza un programa oculto (¿virus?) denominado Suegra 1.0 que parece residente en memoria y que consigue colgar el sistema o que Esposa 1.0 se comporte de manera totalmente impredecible, por ejemplo, dejando de atender a cualquier comando que introduzco. No he logrado desinstalar este residente, aparentemente, no puedo lograr mantener a Esposa 1.0 en minimizado al correr alguna de mis aplicaciones favoritas. Estoy pensando en poder volver al programa anterior Novia 7.0, pero no me funciona el Desinstalar. (¿Me podría ayudar?).

Gracias, Usuario afligido

### RESPUESTA

Estimado Usuario:

Este es un motivo de queja muy común entre los usuarios, pero se debe en la mayoría de los casos a un error básico de concepto: Mucha gente pasa de cualquier versión de Novia X.0 a Esposa 1.0 con la idea de que Esposa 1.0 es sólo un programa de 'Entretenimiento y utilidades'. Sin embargo, Esposa 1.0 es un SISTEMA OPERATIVO completo y su creador lo diseñó para controlar todo el sistema. Es muy poco probable que pueda Ud. desinstalar a Esposa 1.0 y regresar a cualquier versión de Novia X.0. Hay archivos operativos ocultos en su sistema que harían que Novia X.0 emulara a Esposa 1.0, así que no se gana nada. Es imposible desinstalar, eliminar, o purgar los archivos del programa una vez instalados. No puede volver a Novia X.0 porque Esposa 1.0

no está programado para eso. Lo mismo pasa con Suegra 1.0 que es una aplicación oculta que se auto instala en el sistema mientras Esposa 1.0 funciona. Hay quienes han intentado el formateo total del sistema para luego instalar los programas Novia Plus o Esposa 2.0 pero terminan con más problemas que antes. Lea en el manual, el apartado Precauciones, capítulos: Pago de alimentos y pensiones; Mantenimiento de hijos". Por otro lado, si cambia a Novia 8.0 no intente luego pasar a Esposa 2.0 porque los problemas que provoca este nuevo sistema operativo no son idénticos, sino peores, que los de Esposa 1.0. Aunque existe una versión Esposa 3.0 e incluso 4.0, son programas reservados a especialistas, de altísimo costo y no son aconsejables para el usuario normal. Si todos fallan, es preferible optar por sistemas basados en plataformas completamente diferentes como Celibato 1.0; pero yo le recomiendo que mantenga a Esposa 1.0 y maneje la situación lo mejor posible. Personalmente, tengo también instalado a Esposa 1.0 y le sugiero que estudie toda la sección del manual sobre Fallos Generales de Sociedad (FGS's). Esposa 1.0 es un programa muy sensible a los comandos y funciona en modo protegido contra fallos. Esto significa que Ud. deberá asumir la responsabilidad por cualquier problema que se produzca independientemente de su causa, porque el programa siempre considerará que cualquier fallo en el sistema es debido a un mal uso por parte del usuario. No reinicie el sistema porque seguirá sin funcionar. Evite el uso excesivo de la tecla ESC o SUPR, porque luego deberá aplicar el comando PEDIR PERDON.exe/flores /All para que el programa vuelva a funcionar normalmente. El sistema funcionará bien mientras usted cargue con todas las culpas por los FGS's. Esposa 1.0 es un programa muy interesante, pero con un alto costo de mantenimiento. Considere la posibilidad de instalar algún software adicional para mejorar el rendimiento de Esposa 1.0. Le recomiendo Flores 5.0, Joyitas 2.3 y, en último caso, Viaje de Vacaciones 3.2; también puede usar Simiamor 8.0 o Loquetúdigas 14.7. Estos son programas Shareware muy difundidos en Internet y que funcionan muy bien como residentes y obtener casi en cualquier sitio web. Jamás instale Secretariacominifalda 3.3, Amiguita 1.1 o Amigotes 4.6. Estos programas no funcionan en el ambiente Esposa 1.0 y probablemente causen daños irreversibles al Sistema Operativo. Mucha suerte.

\*\*\*

Un bonito día, un hijo le pregunta a su padre:

- Papá, como nació yo?



- Muy bien hijo, algún DÍA debíamos hablar de esto y te voy a explicar lo que debes saber:

Un día, Papá y Mamá se conectaron al Facebook Papa le mando a Mama un e-mail para vernos en un cibercafé. Descubrimos que teníamos muchas cosas en común y nos entendíamos muy bien. Papá y Mamá decidimos entonces compartir nuestros archivos nos metimos disimuladamente en el W.C. y Papa introdujo su Pendrive en el puerto USB de Mama. Cuando empezaron a descargarse los archivos nos dimos cuenta que no teníamos Firewall. Era ya muy tarde para cancelar la descarga e imposible de borrar los archivos... Así es, que a los nueve meses.....Apareció el VIRUS

## Curiosidades

### Las Impresoras

Las impresoras se pueden dividir en distintas categorías siguiendo diversos criterios. Una de los más comunes se hace entre las que son de impacto y las que no. Las de impacto son impresoras matriciales e impresoras margaritas y de bola, las que no son de impacto abarcan todos los demás tipos de mecanismos de impresión, incluyendo las térmicas, de chorro de tinta e impresoras láser.

**IMPRESORA POR IMPACTO:** Son más económicas, pero muy ruidosas y relativamente lentas. Este tipo de impresoras transfiere los caracteres al papel mediante un mecanismo de percusión, aunque el disco de las impresoras varía. Los componentes básicos comprenden un martillo percutor, un carácter en relieve, una cinta y el papel.

La técnica de percusión frontal es ligeramente diferente a la mayoría de las impresoras por impacto, porque el carácter en relieve y el martillo o mecanismo percutor integran una unidad. Este tipo se utiliza en la maquina de escribir común. Esta familia de impresoras se utilizan generalmente para volúmenes pequeños de información, su velocidad puede acceder a las 3,000 líneas por minuto. Corresponde a ello los siguientes tipos:

**IMPRESORAS DE MATRIZ DE PUNTO:** Es actualmente la única de este tipo, posee un conjunto de agujas dispuestas verticalmente que puede ser proyectado contra la cinta entintada y el papel al aplicar una corriente eléctrica a sus respectivos electroimanes, volviendo a la posición inicial por mediación de un resorte. Contiene un circuito gobernador de caracteres que transmiten a las agujas los impulsos correspondientes al carácter a imprimir.

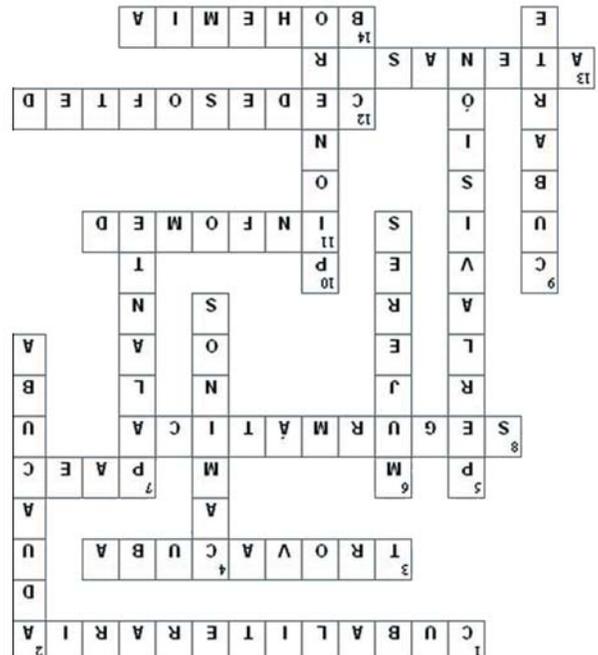
La calidad de la impresión en modo texto es aceptable, aunque en modo grafico son bastante malas, ya que se distinguen fácilmente los puntos separados del cual consta el grafico. Su gran ventaja estriba en que son las más baratas del mercado en el momento de compra y su operación también es la más económica. Actualmente se esta haciendo el esfuerzo por mejorar la calidad de impresión a base de aumentar el número de pines del cabezal y del numero de puntos que componen los caracteres. Todos los caracteres se forman a partir de una matriz de 9x7 o 24x7 puntos. Cuando mayor sea la densidad de puntos de la matriz, mejor ser la calidad de la letra impresa.

**IMPRESORAS DE MARGARITA:** Emplea caracteres en relieve colocados en los radios de una rueda de forma parecida a los petalos de una flor. La impresora hace girar la rueda hasta que el carácter deseado se encuentre frente al martillo que lo proyecta contra la cinta entintada y el papel. La calidad de la escritura es muy elevada y funciona a gran velocidad. Tiene dos grandes defectos su imposibilidad total de producir gráficos e incluso para cambiar de tipo o tamaño de letra solo se consiguen cambiando la margarita. Obsoleta.

**IMPRESORAS DE BOLA:** Su analogía con las maquinas de escribir de bolas es obvia. Los caracteres están distribuidos sobre la superficie de una esfera metálica que se posiciona y golpea el papel, a través de la cinta para realizar la impresión.

### Colaboraron en esta sección

Ridiam Tapia Carlos, Bety Vázquez García, Serlyns Torres Carmenaty, José González Saavedra.



# Fieles a sus IDEAS



UNIÓN DE JÓVENES  
COMUNISTAS





## Contáctenos

### Sitio web

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

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

### Email

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

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

### Teléfonos

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

Dirección: 53-31-625892

Producción: 53-7-8315906

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

### Producción

**Damiana Martínez Reyes**

[jccap@en.jovenclub.cu](mailto:jccap@en.jovenclub.cu)

### Redactores

**Edgar Sedeño Viamonte**

[edgar08015@ltu.jovenclub.cu](mailto:edgar08015@ltu.jovenclub.cu)

**Carlos López López**

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

### Diseñador y Editor

**Raymond J. Sutil Delgado**

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

### Corrector

**Edgar Sedeño Viamonte**

[edgar08015@ltu.jovenclub.cu](mailto: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





**MINSAP**

# Advertencias Sanitarias

## INFLUENZA A H1N1

La Organización Mundial de la Salud (OMS) está alertando por la presencia de casos de influenza virus A H1N1 en algunos países de América y Europa.

### Principales Síntomas.

- Fiebre por encima de 38°C.
- Dolor de cabeza intenso.
- Secreción nasal.
- Tos y sequedad de la garganta.

### ¿Cómo se Transmite?

- El virus se transmite de persona a persona a través de la saliva, mucosidades o secreciones provenientes de la nariz o la boca, al estornudar o toser sin taparse la boca y la nariz.

### ¿Hasta cuando la persona o paciente es infectante?

Desde 5 días antes del inicio de los síntomas hasta 4 a 10 días después de iniciados estos.

### Para protegerte y evitar adquirir la enfermedad te recomendamos

- Evitar los saludos con beso o dar la mano a personas enfermas.
- No automedicarse.
- Lavarse las manos frecuentemente.
- No estar en contacto con personas enfermas.
- Consumir frutas y verduras ricas en vitamina C.
- Al estornudar o toser taparse con el ángulo del codo.
- Mantener limpias las mesetas de cocina, baños, teléfonos, juguetes, así como cualquier objeto de uso común.

**¡Lo más importante:** si presentas algún síntoma, acude de inmediato a la unidad de salud más cercana!



**¡Que la influenza  
no pueda con nosotros!**

