



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



La enseñanza semipresencial en los Jóvenes Club de Computación



Fraude en la www: Nuevos peligros y amenazas. PRIMERA PARTE



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!**





Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

El 2009 nuevo fue un año de cambios, en muchos sentidos dentro de los Joven Club de Computación y Electrónicas, para recordar algunos, tenemos la nueva imagen y servicios de nuestro sitio web nacional (<http://www.jovenclub.cu/>), donde parte del colectivo de la revista Tino, estuvo involucrado, y del cual encontrarán un artículo en la sección El escritorio. Nuevos conceptos para los cursos que se imparten en nuestras instalaciones. El empeño de lograr un espacio para la creación y generalización de videojuegos cubanos, entre otras actividades que dinamizaron el quehacer diario de nuestro movimiento.

Espacio hemos dado en este número a trabajos interesantes, sobre Internet y tecnología de punta. Así también la propuesta de software alternativos y de uso libre, para la edición y conversión de archivos de videos.

En línea directa con nuestra sociedad y las medidas adoptadas, los Joven Club de Computación y Electrónica, han incluido entre sus prioridades la atención al ahorro de energía, reduciendo el gasto en todas nuestras instalaciones a lo largo y ancho del país, así como en el diseño y aplicación de software de control de energías, que ya han sido presentados en varios eventos, donde su validez y utilidad son palpables.

Nos acercamos al aniversario 51 del Triunfo de la Revolución Cubana y es también el 2010, el año tres de esta publicación. Cuantas cosas que celebrar y cuanto trabajo que realizar, siempre pensando en ustedes. Y esperamos sus opiniones, críticas y sugerencias que nos hacen mejorar cada día nuestro trabajo, que cuenta ya con muchos colaboradores, y usted es el más importante.

Es por ello, que presentamos el último número de este año, de la revista Tino. Atrás han quedado seis entregas y el 2do aniversario. Desde ya estamos preparando la edición del mes de enero. Pero no queremos despedirnos, sin antes desearles un feliz fin de año y próspero año nuevo a todos nuestros fieles lectores.

El vocero

- 4 Aniversario espiritual, siempre con la Revolución Joven Club de Colón defiende la verdad
Entre el lienzo y la pared de un Joven Club
- 5 Celebrando el Día del Adulto Mayor
Lista biblioteca digital en Jagüey Grande
- 6 Comenzó el Infoclub en Matanzas por Jagüey Grande
- 7 Ajedrez en el Palacio de San José, una vez más está Joven Club
Nuevo período de instrucción, en La Habana

El escritorio

- 9 Enseñar contabilidad a través de un software educativo
- 12 Software para la socialización de personas con el Síndrome de Down
- 15 Pantallas Táctiles
- 18 La creación de multimedia y juegos para PC, y los software libre
- 20 Redes Inalámbricas (Wireless LAN)
- 22 Fraude en la www: Nuevos peligros y amenazas. PRIMERA PARTE
- 24 La enseñanza semipresencial en los Jóvenes Club de Computación
- 29 El uso de las computadoras en el desarrollo del pensamiento
- 31 Sitio web nacional de los Joven Club. Estilo propio, Práctico y Útil

El laboratorio

- 34 Sistema Automatizado para la Creación de Horarios (SACH) v 1.00
- 35 VirtualDub 1.9.6
- 36 Squid
- 37 Xilisoft Video Converter Ultimate

El entrevistado

- 39 Rafael Águila Rodríguez

El taller

- 41 Probador de Ratón PS2 para computadora

El foro

- 45 Preguntas y respuestas

El consejero

- 46 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 52 Hero. Portal de la Cultura Espirituana
CursAD, plataforma de cursos a distancia
Cuba Deportes S.A.
- 53 El Nuevo Fénix
Portal de Nova
INFOMED: Red de Salud de Cuba
- 54 Salvemos la Tierra. Oficina Técnica del Ozono
Radio Güines Digital
Centro de Bioplantas
- 55 La ventana
Cayo Largo del Sur
Instituto de Historia de Cuba

El ingenioso

- 57 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



Aniversario espirituario, siempre con la Revolución



Osvaldo Martínez García

director@ssp.jovenclub.cu

Dirección provincial Sancti Spiritus



En saludo al 22 aniversario del movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica en nuestra provincia se organizaron una serie de actividades con el objetivo de saludar tan importante fecha, entre

las actividades podemos señalar la bienvenida realizada a los compañeros de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) que se incorporan como trabajadores a nuestras instalaciones en los municipio de Fomento, Trinidad y Jatibonico. Su objetivo fundamental es trabajar en el grupo de desarrollo de la provincia en la fomentación de juegos recreativos.

Se realizaron los días 5 y 6 jornadas de trabajo voluntario en labores de limpieza y embellecimiento así como reparaciones en aquellas instalaciones que se encuentran en está fase, siendo la sede provincial el municipio de Trinidad; específicamente el Joven Club de Computación y Electrónica de Trinidad I.

Dichas actividades contaron con la presencia del Director Nacional Raúl Vantroi Navarro Martínez, dirigentes de la provincia y miembros del buró provincial y municipal de la Unión de Jóvenes Comunistas, así como una gran representación de trabajadores de los Joven Club y la Unión de Jóvenes Comunistas del municipio que apoyaron dichas labores.

El día 8 llega nuestro aniversario en el que cada instalación celebraría su aniversario, con la gran satisfacción de ser reconocida a nivel nacional como Provincia Destacada en la emulación por los resultados alcanzados en todos los frentes, todo gracias al esfuerzo y entusiasmo de nuestros trabajadores.

Joven Club de Colón defiende la verdad



Camilo Santana Perdomo

electronico05033@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Colón 3

El Joven Club de Computación y Electrónica "Multi – Bit" del Municipio de Colón, Provincia de Matanzas, denuncia los actos terroristas que se comenten en cualquier parte del mundo contra niños, mujeres y ancianos o pueblos en general. Y nos sumamos al reclamo de nuestro pueblo por la liberación de nuestros 5 compañeros injustamente encarcelados por el gobierno de Estados Unidos de América. La crueldad de estos encarcelamientos no tiene límites si tenemos en cuenta que ellos también son luchadores incansables contra el terrorismo.

El 11 de septiembre de este año 2009, en repudio a todo ello, los trabajadores del JCCE Colón III, unidos a jóvenes de la Federación Estudiantil Universitaria (FEU) de Ciencias Médicas, el Pedagógico, y La Sede Universitaria de Cultura Física en Colón, expresan su sentir con la participación en el foro social que se efectuó a través del sitio <http://foro.jovenclub.cu/>.

En este foro se patentizó el ejemplo de resistencia, la firmeza en sus ideales y la confianza en nuestra revolución y en Fidel de nuestros 5 compatriotas y hermanos, injustamente encarcelados. Lo que nos alienta y motiva en la lucha diaria, en el quehacer cotidiano a pesar de las ataduras y el bloqueo impuesto a nuestro país.

Entre el lienzo y la pared de un Joven Club



Mirelda Pérez Bueno

director02061@gtm.jovenclub.cu

Joven Club Guantánamo 6

Una galería de exposición de pinturas u otras variedades artísticas ha sido abierta en el Joven Club de Computación "Guantánamo I", servicio que brinda la instalación para el disfrute de usuarios y trabajadores.

La apertura de la misma fue realizada por el pintor Valeriano Donatien; autóctono guantanamero cuya obra versa en temas sobre la mujer en su colección denomi-



nada "DesnuArte", expuesta en la instalación antes mencionada.

Las obras sirvieron de marco para la edición de textos e imágenes por los estudiantes de los cursos de Word Power Point y Photoshop en su proyecto final del curso.

La galería denominada vertical, por su ascenso en insertar artistas del patio, se consagró con otra presentación del estudiante de la academia profesional de Artes Plástica Danis Turcaz Frómata con su colección "Raíces de Caguirán": pinturas sobre la vida y obra de nuestro comandante en jefe Fidel Castro Ruz; creador de nuestro programa de los Joven Club de Computación y Electrónica.

El servicio "Entre el lienzo y la pared de un Joven Club", brinda placer espiritual, instructivo y crea conciencia de mismidad sobre los artistas guantanameros.

Celebrando el Día del Adulto Mayor



Rosa E. Ortiz Socorro

soft12025@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2



A partir del año 1990 se conmemora el primero de octubre a nivel mundial el Día Internacional del Adulto Mayor. Este día fue establecido por las Naciones Unidas para favorecer la toma de conciencia sobre el valor

de la prolongación de la vida y la necesidad de favorecer sociedades cada vez más integradoras y justas para todas las personas adultas mayores.

Las personas de la tercera edad son portadores de la memoria, la cultura y la vasta experiencia; atesoran innumerables momentos guardados en el recuerdo y, a su vez, tienen deseos, necesidades y derechos a disfrutar de un presente y un futuro, en el que reconstruyan continuamente su propia historia.

El Joven Club Jagüey 2 realizó una serie de actividades

para celebrar la fecha, con la participación de los integrantes del grupo de Geroclub del centro y abuelos del entorno, para comenzar el día la Especialista en Geriatría Dra. Graciela Hitchiman debatió temas de educación para la salud en la tercera edad, y hábitos de alimentación sana. En la jornada siguiente se efectuó una Tertulia sobre las experiencias adquirida de su permanencia en los cursos que ofrece el Joven Club en la cual se incluyó un brindis y para cerrar se presentó la Página Web que trata sobre cómo elevar la calidad de vida del Adulto Mayor.

Con estas actividades el Joven Club realizó su aporte para eliminar brechas en el orden de la comunicación, del diagnóstico de los comportamientos y factores ambientales que pudieran reforzar, predisponer o posibilitar determinadas situaciones particulares o generales en la calidad de vida de este grupo poblacional.

Lista biblioteca digital en Jagüey Grande



Nancy Pérez Orihuela

soft12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 3



La introducción de las computadoras en el ámbito educativo de todos niveles y el importante auge que ha tenido la educación a distancia -con investigadores, profesores y alumnos distribuidos geográficamente-

hace inminente la necesidad de tener acceso a espacios electrónicos de información ordenada, distribuida, común y compartida.

El campo de las bibliotecas digitales cada vez toma mayor importancia dentro de las áreas de la información, éstas representan una interesante combinación entre aplicaciones, sistemas y longevas teorías tradicionales del manejo de información ordenada y estructurada. Asimismo, representan amplias oportunidades para el campo de la educación al extender y mejorar el acceso a nuevas formas de acercarnos al conocimiento, especialmente en áreas de ciencia y tecnología.



El usuario que necesite acceder a nuestra Biblioteca seguirá una secuencia de hipervínculos y páginas que lo irá guiando hasta llegar de forma rápida, amena y organizada al libro de su elección. Se ha trabajado hasta el momento con un gran volumen de bibliografías; en total 4537 libros y 376 autores distribuidos en sus diferentes géneros en las 276 páginas de la Biblioteca, las cuales se encuentran insertadas a la página principal, con la posibilidad de navegar por la misma tan sólo dando un clic en el botón deseado. El ambiente gráfico es fácil y ameno ilustrado de una forma sencilla.

Esta Biblioteca se encuentra en constante ingreso de información lo que se pretende seguir haciendo en dependencia de la posibilidad de recuperación de bibliografía en soporte digital; pero además se le están incorporando los contenidos de los CD de las diferentes Carreras Universitarias que en nuestro municipio de imparten.

Comenzó el Infoclub en Matanzas por Jagüey Grande



Diamarys Fernández Fernández

director12031@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 3



El 20 de octubre, con una temperatura agradable, abre sus puertas el Joven Club de Computación y Electrónica Jagüey I para dar inicio a las 9:30 a.m. al Infoclub Municipal, coincidiendo éste con el primero que

se realiza en la provincia de Matanzas en este año.

Entre los invitados al evento se encontraban la MSc. Midiala Hernández Rodríguez Directora Provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica en la provincia, MSc. Raúl González Rodríguez Jefe del Grupo de Desarrollo "MultiSoft" en la provincia, así como las compañeras del departamento de metodología Eliadis Brito Aragón y Rosalía Garcías Miranda.

Este momento significó la culminación de la etapa de preparación y organización del mismo durante la cual se organizaron 2 comisiones compuestas por los siguientes integrantes:

Comisión # 1

MSc. Mildrey M Hernández Garcías	Presidente
Ing en SAD Esmeraldo López Garcías	Miembro
MSc. Araí Oliva Cruzata	Miembro

Comisión #2

MSc. Diamarys Fernández Fernández	Presidente
Jorge Luis Torres Cabrera	Miembro
Lic. Yamile Maceo Sagarra	Miembro

Se presentaron 13 trabajos donde cada uno respondía a diferentes necesidades, no solo de los Joven Club de Computación y Electrónica, sino también a otros organismos y entidades del municipio. Durante el evento se destacaron las exposiciones de Reynaldo Perera de Arma, Eisnel Luis Mesa, Nancy A Pérez Orihuela, entre otros.

Después de una deliberación bastante difícil debido a la calidad de los productos presentados en ambas comisiones los trabajos seleccionados como destacados y menciones fueron los siguientes:

Destacados

Eisnel Luis Mesa. Título:
"Multimedia de los Héroes de Latinoamérica".

Reynaldo Perera de Arma. Título:
Multimedia "DigiHuerto"

Leisbel Alvarez Morejón. Título:
"Sitio Web de la Disciplina de la Calidad en la SUM Jagüey Grande"

Menciones

Yolagny Díaz Bermúdez. Título:
Multimedia "Saber Si Da Vida"

Yonaika Pérez Cabrera y Daisy Pérez Orihuelas. Título:
Multimedia "Un Sueño Hecho Realidad"

Ernesto Hernández Rodríguez. Título:
Multimedia "Efemérides Ambientales"

Rosa Esther Ortiz Socorro. Título:
Multimedia "Camino del Humedal"

Entre risas y satisfacciones culminó el evento, donde el compañero MSc. Raúl González expone las ideas y las nuevas proyecciones que se debe tener en cuenta para realizar productos informáticos en el futuro y las temáticas más a tonos con nuestra actualidad.



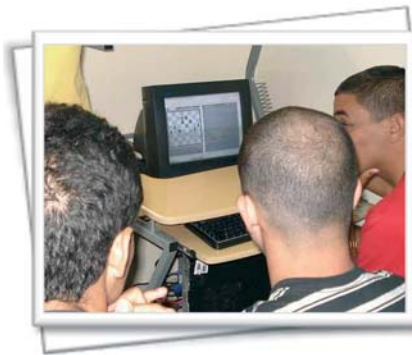
Ajedrés en el Palacio de San José, una vez más está Joven Club



Mileidys Armas Solís

mileidys07048@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4



Se nos avecina la Copa Mundial de Ajedrez, la cual comenzará el 20 de noviembre, se extenderá hasta el 15 de diciembre y se efectuará en Moscú, Rusia. Para muchos es un hecho ya, la participación

de los tres cubanos: Leinier Domínguez, llegado por su posición en el ranking orbital, Lázaro Bruzón, monarca del Zonal 2.3, y Fidel Corrales, campeón del Panamericano absoluto. Esto nos llena de orgullo y satisfacción pues estaremos representados por 3 jugadores cubanos y uno de ellos el güinero Leinier Domínguez quien históricamente se lleva el mayor mérito.

En el municipio de Güines se comenzó una experiencia la cual fue ideada por los seguidores de las partidas de ajedrez del ídolo güinero, en coordinación con los trabajadores de los Jóvenes Club de Computación y Electrónica de este municipio. Se siguen las partidas de Leinier, utilizando el servicio de navegación de nuestras instalaciones y se publican en un tablero gigante para aquellos que están también interesados en saber las jugadas del torneo. Nuestras instalaciones sirven de puente entre los lugares más lejanos, donde se estén realizando las partidas, y los seguidores de los ajedrecistas cubanos.

Esto que inicialmente comenzó en el municipio aledaño a San José de las Lajas, cuna del ídolo habanero, se extendió con rapidez para la capital de la provincia habanera. Nuestro Palacio de Computación de San José de las Lajas, se viste de gala con los seguidores de los ajedrecistas cubanos, cada vez que comienza un nuevo reto para ellos. Nuestro centro de información se convierte en un espacio donde solo hay lugar para el ajedrez.

Continuaremos siendo el puente que nos une con todos los lugares que visite Leinier Domínguez, para dar a conocer su valía como ajedrecista de ligas mayores.

Nuevo período de instrucción, en La Habana



Mileidys Armas Solís

mileidys07048@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4



Llega Octubre y con él un nuevo período de instrucción en los Joven Club de Computación y Electrónica. Distinguiéndose esto por las nuevas modalidades destinadas a satisfacer las necesidades crecientes de la comunidad para quienes llevamos nuestro más preciado legado, la enseñanza de la informática.

Eco de este inicio se hicieron los trabajadores del Joven Club de Computación y Electrónica San José IV, por todos conocidos como el Palacio de Computación, con su acto inaugural, donde estuvieron presentes estudiantes, instructores y representantes de Sedes Universitarias, organizaciones políticas y medios de difusión de la localidad que se encargaron de difundir aquellas actividades culturales llevadas a cabo por niños y adultos mayores, que deleitaron a los presentes, quienes acogieron las nuevas alternativas y propuestas docentes puestas en manos de los lajeros, donde las ofertas de cursos ascendieron a catorce, cumpliendo estas con las expectativas de la comunidad en cuanto a horarios, duración y frecuencias de los cursos, incluyendo en esto hasta los convenios con los sectores estatales, los cuales recibirán sus cursos en sus propios centros supliendo en mayor cuantía la demanda de otros usuarios.

Otras modalidades docentes implementada en este nuevo período fueron los cursos dirigidos al asentamiento de Nazareno que carece de un Joven Club cercano donde la docencia y los recursos tecnológicos son llevados por parte de los trabajadores del centro a sus habitantes.

La recompensa de todo lo acontecido fueron los aplausos, la alegría y el entusiasmo con la que todos acogieron las novedades que para ellos no son otras que la posibilidad de elevar su cultura informática.



Informatización

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





Enseñar contabilidad a través de un software educativo



Dreyer Avila Escalona

informatico@ea507.lt.minaz.cu

Colaborador Joven Club Colombia 2

Co-autora: Marta Elena Caso González



Las tecnologías de la informática y las comunicaciones (TICs), que se introducen cada día más en el quehacer de nuestro pueblo en todas sus esferas, demandan de la preparación del personal que pueda accionar con ella y aprovechar al máximo sus potencialidades.

Se ha demostrado las bondades de la informática en la enseñanza y es por ello que en todos los niveles y tipos de centros de estudio se emplea esta técnica como medio de enseñanza, objeto de estudio u herramienta de trabajo.

En la Educación Superior, encargada de la formación de los profesionales del país, actualmente no se dispone de una colección de software, que a diferencia de otras, se dirige principalmente a la formación profesional y en valores éticos para su desempeño en el mundo laboral.

Al realizar una revisión de los productos informáticos existentes se pudo comprobar que para esta asignatura no existe ningún software, aunque si algunas presentaciones electrónicas y páginas Web, las cuales no cubren nuestras expectativas, por lo cual

comenzamos a reunir toda la información para conformar el software educativo a emplear desde la asignatura Contabilidad General.

Se asume la definición de software educativo que en este sentido brinda el MSc Alberto Serrano en la obra Introducción a la Informática Educativa, año 2000, al entender que la misma es la más acabada, expresada del modo siguiente: Es un programa de computadora orientado a la enseñanza y el aprendizaje que va desde una simple presentación de informaciones hasta la implementación de una estrategia de aprendizaje; basado en una disciplina (asignatura), sobre un tópico (contenido) que puede ser utilizado dentro y/o fuera del contexto de la clase.

Asumimos el concepto de medios de enseñanza formulado por el Dr. Vicente González Castro, por considerar que el mismo se expresa de una manera pormenorizada al ser definido: "Todos aquellos medios y materiales utilizados por el maestro(a) o el estudiante(a) para la estructuración y conducción efectiva y racional del proceso de educación e instrucción a todos los nive-

les, en todas las esferas de nuestro sistema educacional y para todas las asignaturas, con vista a satisfacer las exigencias del plan de enseñanza"

Al ser manejado el término medios audiovisuales, es por ello que asumimos la definición ofrecida por la Dra. Julia García Otero y otros, teniendo en cuenta la actualización que este concepto posee: "son recursos técnicos que se emplean en el proceso de enseñanza – aprendizaje y que combinan la imagen con el sonido en una armonía tal que su lenguaje al decir de J. Ferrés". "Es más estimulante, complejo, agresivo y provocador que el lenguaje verbal".

En aras de elevar la eficiencia educativa en la Educación Superior se impone como estrategia la introducción de la nueva tecnología contribuyendo a la preparación del profesional en cuanto a su cultura política y educacional.

Por este motivo se hace necesario que los estudiantes cuenten con productos o programas informáticos necesarios para contribuir a su formación general integral y que sus conocimientos sean más sólidos utilizando los soft-



ware educativos en las diferentes disciplinas, contribuyendo a fijar aún más sus conocimientos sobre la Contabilidad General especialmente, como asignatura objeto de estudio, en la especialidad de Contador.

La Contabilidad de un número creciente de empresas se ha informatizado, por lo que se está obligado a adentrar a los futuros universitarios en esta tecnología desde los primeros años de estudio, principalmente con productos vinculados a su especialidad, de los se carece actualmente.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO:

Constituye un hiperentorno de trabajo interactivo para el estudio de los diferentes temas que forman parte del programa de la asignatura Contabilidad General, y el desarrollo de una serie de ejercicios en el cual el usuario (profesor o estudiante) determinará el grado de preparación que adquiere con respecto al estudio que realiza.

El software ofrece al usuario una amplia información audible en todos los elementos que componen el producto. El mismo posee varios módulos entre los cuales se encuentran: Conocimiento, ejercicios, biblioteca, profesor, perfil ocupacional, registro de resultados, entre otros.

Este producto puede ser empleado por el usuario para su trabajo independiente y para la utilización por el profesor para su preparación o como medio de enseñanza. La concepción del mismo propicia la utilización de recursos multimedia, que amplían la cultura de los estudiantes.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PRODUCTO:

El software educativo (Contador.exe) está diseñado en Delphi 7, con una base de datos diseñada en Microsoft



Ejercicio Correcto

Access 2000, en la que se almacenan los ejercicios clasificados por contenidos y nivel de complejidad; además de llevar una estadística de los puntos que acumulan los estudiantes en la solución de los diferentes ejercicios.

La primera acción que el usuario debe realizar es identificarse, haciendo un clic en la opción A Comenzar que activa el botón registrarse. Además están activas las opciones Acerca de..., Ayuda y Salir, en las que como su nombre lo indica se pueden ver los créditos del software, obtener ayuda sobre el funcionamiento del Software y salir.

Una vez que el usuario ha dado clic en la opción salir, se muestra una ventana de diálogo con las alternativas de No salir del software educativo, Nuevo juego y Salir por ese orden.

Con esta opción le brindamos la posibilidad al usuario que se registre nuevamente y pueda evaluarse en los ejercicios y contenidos en los que presentó dificultades durante su anterior desempeño, logrando que se despierte su interés por incrementar sus conocimientos en las operaciones contables.

Una vez que el usuario haga clic en el botón A Comenzar se activa en la parte izquierda de la pantalla el botón Registrarse y, haciendo clic sobre el mismo, se mostrará la ventana de diálogo Datos de Usuario, en la que deberá introducir de forma obligatoria el Nom-

bre y el Nivel de Acceso (estudiante, profesor o invitado); existen validaciones que garantizan que estos datos no queden en blanco.

El software educativo contiene los siguientes módulos:

Módulo Presentación (I):

Video con imágenes cortas que se desplazan rápido relacionadas con la contabilidad.

Módulo Principal (II):

Permite entrar los datos del usuario (estudiante o profesor), como son los nombres y apellidos, año, entre otros, acceder al resto de los componentes del programa y salir de este pasando de manera obligatoria por los créditos. Contendrá un personaje que hará la presentación del programa e invitará a los usuarios a consultar la ayuda.

Módulo "Lo que debes conocer" (III):

A partir de éste módulo el usuario podrá acceder a un sistema de lecciones sobre temas concretos vinculados el contenido de cada uno de los temas de las asignaturas de la especialidad Contabilidad. Tendrá acceso al módulo "Comprobando los conocimientos" (con ejercicios de todos los temas o del tema específico que se está visualizando); los elementos multimedia relacionado con cada tema correspondiente; al glosario; a otras bibliografías actualizadas. Este módulo tiene servicios de impresión, exportación y búsqueda de textos y ayuda.

Los contenidos están elaborados en formato HTML, es decir, páginas Web que son mostradas a través del componente de Delphi: WebBrowser, que enlaza la aplicación con la página Web, aprovechando las facilidades que brinda el formato HTML para agrupar texto e imagen en un mismo documento, además de brindar la posibilidad de actualizar las páginas sin necesidad de codificar nuevamente el software educativo.



Módulo “Comprobando los conocimientos” (IV):

Se presentará un sistema de ejercicios agrupados por cada tema en el cual podrá seleccionar el usuario los que desee realizar, estos ejercicios estarán agrupados por niveles de complejidad. Una vez que ha seleccionado el ejercicio se le darán posibles respuestas que serán evaluadas con una puntuación que se mostrará en pantalla, como se muestra en las figuras 1 y 2. Los servicios específicos dependerán de cada ejercicio que se muestre y común para todos. Este módulo tiene servicios de impresión, exportación y búsqueda de textos y ayuda.

Al estar almacenados los ejercicios en una base de datos en Microsoft Access, damos la posibilidad de modificarlos, eliminar alguno que se considere innecesario por el nivel de complejidad que presente, además de poder incrementar la cantidad de ejercicios en cada una de las operaciones.

La puntuación en cada operación se obtiene por la fórmula:

$$\text{Puntos} = \left[\frac{\text{Ejercicios Correctos}}{\text{Total}} * 100\% \right]$$

Módulo Glosario (V):

Diccionario en el que se definen palabras de difícil comprensión y del vocabulario técnico de las asignaturas de la especialidad de contabilidad. Tiene un índice de aceleración o búsqueda de las palabras en el diccionario. Donde proceda se ilustra el término, con elementos sonoros, visuales, animación o simulación. Como servicio están implementados los servicios de impresión y copiar información. Sonido instrumental de fondo.

Módulo “Audiovisuales” (VI):

Presenta una relación de diccionarios, imágenes, animaciones, videos, información sonora, simulaciones, todos relacionados con las asignaturas de la especialidad de Contabilidad. Podrá

seleccionar, copia e imprimir el tipo de información que se muestra. Así como otras herramientas adicionales necesarias. Sonido instrumental de fondo.

Módulo “Referencias para el profesor” (VII):

Presenta por un sistema hipertexto, información actualizada para los profesores en su preparación con elementos tales como: Plan de Estudio, Programa de la asignatura, Orientaciones metodológicas, bibliografías, documentos normativos, configuración del sistema, acceso a la base de datos con los resultados de todos los usuarios. Además de tener acceso a la base de datos de los ejercicios propuestos para el módulo de comprobar los conocimientos con el objetivo de que pueda incrementar o modificar los mismos. Tiene servicios de impresión, exportación del texto, ayuda e hipervínculos con sitios WEB relacionados con el tema. Sonido instrumental de fondo.

Módulo “Yo te indico” (VIII):

Un sistema de ayuda relacionado con la navegación a través del software. La ayuda será contextual y puntual para cada uno de los tipos de pantalla del programa. Debido a las características de los usuarios se usa un lenguaje claro y apropiado, directo y puntual para develar las funciones de los diferentes elementos interactivos de cada pantalla.

Módulo “Mis resultados alcanzados” (IX):

Control de la actividad del estudiante en el que se constatan elementos vinculados con la navegación del estudiante, opciones visitadas, ejercicios realizados, tiempo consumido, niveles de efectividad, resultados alcanzados cantidad de intentos, puntuación alcanzada, acumulado de puntos, etc. Esto se controla en una base de datos que mostrará los resultados del usuario actual si se accede desde el módulo principal o el de todos los usuarios si el usuario es profesor y accede desde

el módulo Referencias para el profesor. Si no se ha realizado algún ejercicio le aparecerán los datos en cero.

Módulo “En mi profesión” (X):

El usuario accederá a opciones que contribuyen a la formación vocacional como: Cuando me gradúe (el perfil ocupacional), la asignatura una vez graduado (es la materialización de la asignatura y su contenido una vez graduado), Puedo trabajar en: (con referencias a empresas, entidades y a puestos de trabajo que puede ocupar el futuro profesional) y puedo trabajar como: (muestra los diferentes cargos o puestos de trabajo al graduarse el estudiante.

- La investigación realizada permitió aportar la propuesta de un software educativo para contribuir a la formación profesional en los estudiantes de la carrera contabilidad.
- El desarrollo de habilidades concebido, con vista a que los estudiantes se enfrentaran con éxito a su formación como profesionales de contabilidad, se operó en estos.
- Se evidencian los resultados, tanto en el orden cuantitativo como en el cualitativo que han experimentado los estudiantes, respecto a la apropiación de los contenidos de contabilidad que fueran objeto de investigación.
- El Software Educativo favorece el desarrollo de capacidades, habilidades y hábitos que facilitan la actividad independiente y la investigación de los estudiantes

Referencias

- 1- COLECTIVO DE AUTORES. Hacia una Educación Audiovisual. __ Ciudad de La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004.
- 2- CORPORACIÓN CIMEX, S.A.: Manual de Contabilidad General. Tomos I y II. La Habana, 1998.
- 3- CRAIG, EDDY Y TIMOTHY BUCHANAN. Aprendiendo Microsoft Access 2000. __ México: Ed. PRENTICE-HALL, 1999.
- 4- FERNÁNDEZ GUTIERREZ, FLOIRÁN. Cómo enseñar tecnologías informáticas. __ Habana: Ed. Científico Técnica, 2001.



Un software para la socialización de personas con el Síndrome de Down



Maritza Miranda Bravo

maritza13031@hab.jovenclub.cu

Joven Club Güines 3



“Vamos a Jugar”. Un software para la socialización de personas con el Síndrome de Down

El vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana.

Las tecnologías de la información llevan consigo transmisión de conocimientos y desarrollo de destrezas, habilidades y actitudes.

Desde la creación de los Joven Club de Computación y Electrónica han asistido a los mismos diferentes instituciones a las cuales se le ha creado un espacio para cumplir con la misión. Entre éstas, y con énfasis especial en los discapacitados podríamos citar ACLIFIN, ANCI y otros. A tenor con estas circunstancias surge la idea de crear un Circulo de Interés con personas con Síndrome de Down, y con ésta, diversas interrogantes: ¿Cómo integrar a esas personas con Síndrome de Down en el Joven Club de Computación?

¿Por qué no había un espacio para ellos?, ¿Por qué muchas personas se rehusaban a pensar que estas otras no podrían aprender?, ¿Por qué no darles un espacio, una atención y crear una estrategia bien concebida para la socialización de estas personas con Síndrome de Down?, visto todo, desde un punto de vista no paramédico, ni estrictamente pedagógico, aun cuando fuese imprescindible auxiliarse de ambas ramas del conocimiento.

Las personas con Síndrome de Down pueden hacer frente a sus necesidades básicas, pueden ser capaces de establecer relaciones personales y sociales, pueden ser independientes y pueden tener acceso a las oportunidades de ocio, de trabajo o de educación que ofrece su sociedad ya que ellos tienen una capacidad comprobada de aprender, sobre todo si son sujetos a una atención temprana.

Todo lo expresado hasta aquí nos imponía una nueva interrogante: “¿Cómo la utilización de una computadora puede hacer que una persona con Síndrome de Down disfrute de una vida más plena?”

Parte de la respuesta a tal interrogante, fue encontrada en algunos trabajos científicos que versan sobre el tema, quienes concluyen que la tecnología de apoyo demuestra que las personas con este tipo discapacidad intelectual, tienen la posibilidad mediante el uso de la computadora de:

- 1- Mejorar las capacidades cognitivas que guardan relación con el desarrollo de la comunicación.
- 2- Aprender a usar símbolos (palabras, pictogramas) para su comunicación.
- 3- Utilizar métodos alternativos para expresar ideas cuando el habla resulta difícil de entender.
- 4- Aprender a usar palabras en combinación, para elaborar frases más largas.
- 5- Aprender a entender frases de mayor longitud.
- 6- Establecer relaciones sociales con los compañeros.

Todas, las reflexiones realizadas y el problema planteado sugerían la necesidad de una nueva revisión bibliográfica; pero ahora en otra dirección, la aplicación de software para las personas con Síndrome de Down lo cual pudiera facilitar la socialización desde



Vista del juego

el Joven Club teniendo en cuenta una serie de aspectos como son:

- 1- El tamaño, la proporción y la distribución de la imagen no eran adecuadas para facilitar la comprensión del alumno.
- 2- Las imágenes no poseen una buena calidad estética.
- 3- Los colores no eran vivos y alegres.
- 4- Los contornos no eran nítidos y contundentes.
- 5- El tamaño de la letra no es el adecuado.
- 6- El color de la letra no es adecuado.
- 7- El tipo de letra debe ser legible.

En cuanto al Diseño del sonido y enunciados audibles

- 1- El sonido debe ser claro.
- 2- La pronunciación debe ser fácilmente identificable.
- 3- La estructuración de las frases deben ser correctas.
- 4- Las repeticiones deben ser claras.
- 5- Las órdenes deben ser claras y directas, etc.

Los niños con Síndrome de Down prefieren el canal visual al auditivo para recibir la información. La modalidad auditiva provoca tiempos de respuesta más largos que la modalidad visual.

Después de este riguroso estudio sobre el tema y teniendo en consideración los elementos positivos y negativos de los software que existen, así como las ventajas que pudieran deri-

varse en cuanto al uso de las TIC en las personas con Síndrome de Down, es que se acometió el diseño, la elaboración y puesta en práctica de un software con el fin de lograr la vinculación de estas personas a los Joven Club de Computación y Electrónica, y con ello facilitar su socialización e integración.

Para la elaboración del software se realizó una amplia revisión de la literatura internacional vinculada al tema con la finalidad de detectar la existencia de alguno(s) que hubiese sido especialmente diseñado para el trabajo con este tipo de personas, evaluar su alcance, ventajas y desventajas, así como los resultados derivados de su aplicación, y como es lógico, su posible utilización en nuestras condiciones específicas. Por demás, permitiría conocer los diferentes elementos a tener en cuenta en el posible diseño de un nuevo sistema automatizado.

A modo de resumen, las principales conclusiones a las cuales permitió arribar tal revisión se pueden concretar en:

- Que existen carencias metodológicas para el trabajo con personas que padecen el Síndrome de Down.
- Que esas dificultades, en muchos casos, podrían subsanarse si se implementaran métodos específicos para estas personas.
- Se están aplicando métodos tradicionales, que no se fundamentan en las características de las personas con Síndrome de Down, de manera especial en cuanto a la utilización de multimedia y otros sistemas automatizados.
- Que las aplicaciones analizadas fallan fundamentalmente por la falta de adecuación de las metodologías a las características de las personas con Síndrome de Down.
- Ante el aprendizaje con tareas manipulativas y tareas con la computadora, los niños mostraron una mayor sofisticación en tareas de clasifi-

ficación y pensamiento lógico cuando trabajaban con la computadora, que cuando hacían la misma tarea manipulativamente.

- Son escasos los materiales multimedia y otros tipos de software que van enfocados a este colectivo.
- Se deben llevar a cabo proyectos comunes para el desarrollo de materiales que optimicen el aprendizaje de las personas con Síndrome de Down, aún cuando se puede requerir una gran inversión.

El software ha sido elaborado con:

Director 10.0, utilizando el lenguaje de programación Lingo, integrado en el mismo y valorado entre los especialistas como una herramienta tan poderosa como C++, Pascal y Java para programación orientada a objeto (POO), como es el caso que nos ocupa.

En la elaboración del software fueron utilizadas además otras herramientas entre las cuales pueden resaltarse: PhotoShop 8.0, Swishmax., Fortware 6.0 (edición de sonido) y otros.

El software por su diseño puede ser utilizado por personas que no saben leer, ni escribir, adultos y niños que se encuentran en el salón de Edades tempranas permitiéndoles adquirir un grupo de habilidades vinculadas a la computación como pueden ser mover Mouse, seleccionar, arrastrar, cerrar y abrir ventana, hacer clic en diferentes botones y otros.

Otras habilidades que pudieran ser adquiridas son: diferenciar figuras geométricas, números, vocales, colores y componer figuras.

Otros tipos de habilidades que pueden ser desarrolladas durante la utilización del software, demostrado a través de las evaluaciones realizadas en las aplicaciones del mismo, como son:



- I Independencia.
- II Aprendizaje.
- III Habilidades de comunicación.
- IV Habilidades Sociales.
- V Motivación por el uso de la computadora y estancia en el J. Club.

El software tiene una forma de instalación sencilla y consiste en copiar su ejecutable en Disco para ser distribuida.

Los requerimientos mínimos no funcionales necesarios para Instalar este software son:

- Computadora IBM o compatible.
- Windows 95 o superior.
- Tarjeta VGA color (Resolución 640x480, 256 colores).
- Disco Duro de 20 Gb.
- Memoria RAM de 8 Mb.
- Tarjeta de sonido.
- Unidad de CD ROM.
- Mouse.
- Teclado.

- Los criterios tenidos en cuenta en la elaboración del software constituyen un interesante paso de avance para el diseño de software con énfasis particular en personas afectadas con el Síndrome de Down, permitiendo la elaboración de un producto atractivo, útil y de fácil utilización por los mismos.

- Los diferentes módulos que en la actualidad han sido concluidos, están siendo utilizados de manera muy exitosa en un grupo de personas No Escolarizadas con Síndrome de Down, en el Joven Club de Computación de Güines III y su diseño ha permitido que lo utilicen con facilidad y destreza.

- El sistema automatizado elaborado y su puesta en práctica, se ha convertido en una herramienta muy eficaz para motivar, incentivar y facilitar la participación e integración de las personas con Síndrome de Down desde el Joven Club de Computación y Electrónica, así como estimular en los mismos el uso de la computadora.

Referencias

- 1- CABERO, J. Y DUARTE, A. (1999): Evaluación de medios y materiales de enseñanza en soporte multimedia. Pixel-bit. Revista de medios y educación, 13, 23-45.
- 2- CANAL DOWN21. www.Down21.org (2007). Portal dedicado al estudio, enseñanza, desarrollo e investigación de personas con Síndrome de Down y otras discapacidades psíquicas y físicas.
- 3- FERRÉS, JOAN, MARQUÈS GRAELLS, PERE (coords.) (1996). Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías Barcelona: Editorial Praxis.
- 4- GALVIS, A. H. (1994). Ingeniería de Software Educativo. Santafé de Bogotá, Colombia: Ediciones Uniandes.
- 5- GARRIDO ROMERO, JOSÉ Mª (1991). Diseño y creación de software educativo. Infodidac, 14-15, pp 31-34
- 6- MARQUÈS GRAELLS, PERE (1991). Ficha de evaluación y clasificación de software educativo. Novática, n 90, Vol XVII, p. 29-32,
- 7- MARQUES, P. (1995). Software educativo: guía de uso y metodología de diseño. Barcelona: Editorial Estel.
- 8- MARQUES, P. (1996). El software educativo. En J. Ferrés y P. Marqués, Comunicación educativa y Nuevas Tecnologías. (pp. 119-144). Barcelona: Praxis.

Informatización de la sociedad cubana





Pantallas Táctiles



María Natacha Rguez Serrano

natacha04027@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

Co-autor: Juan Carlos Jiménez Fernández



Cada vez más aparecen con mayor frecuencia en el mercado artículos que revolucionan nuestros hábitos y costumbres y convierten en verdaderos abuelos a sus antecesores más inmediatos. Las pantallas táctiles, utilizadas en teléfonos, consolas de juego y otros accesorios son hoy una pasmosa realidad.

Una pantalla táctil (touchscreen en inglés) es una pantalla que mediante un contacto directo sobre su superficie permite la entrada de datos y órdenes al dispositivo. A su vez, actúa como periférico de salida, mostrando los resultados introducidos previamente. Este contacto también se puede realizar con lápiz u otras herramientas similares.

Las pantallas táctiles se han ido haciendo populares desde la invención de la interfaz electrónica táctil en 1971 por el Dr. Samuel C. Hurst. Han llegado a ser comunes en TPVs, en cajeros automáticos y en PDA's donde se suele emplear un estilo para manipular la interfaz gráfica de usuario y para introducir datos. La popularidad de los teléfonos inteligentes, de las PDA's, de las videoconsolas portátiles o de los

navegadores de automóviles está generando la demanda y la aceptación de las pantallas táctiles.

Las pantallas táctiles de última generación consisten en un cristal transparente donde se sitúa una lámina que permite al usuario interactuar directamente sobre esta superficie, utilizando un proyector para lanzar la imagen sobre la pantalla de cristal. Las pantallas táctiles son populares en la industria pesada y en otras situaciones, tales como exposiciones de museos donde los teclados y los ratones no permiten una interacción satisfactoria, intuitiva, rápida, o exacta del usuario con el contenido de la exposición.

Hay diferentes tecnologías de implementación de las pantallas táctiles:

1- Resistiva: Una pantalla táctil resistiva esta formada por varias capas. Las más importantes son dos finas capas de material conductor entre las cuales hay una pequeña separación. Cuando algún objeto toca la superficie de la capa exterior, las dos capas conductoras entran en contacto en un punto concreto. De esta forma

se produce un cambio en la corriente eléctrica que permite a un controlador calcular la posición del punto en el que se ha tocado la pantalla midiendo la resistencia. Algunas pantallas pueden medir, aparte de las coordenadas del contacto, la presión que se ha ejercido sobre la misma.

Las pantallas táctiles resistivas son por norma general más asequibles pero tienen una pérdida de aproximadamente el 25% del brillo debido a las múltiples capas necesarias. Otro inconveniente que tienen es que pueden ser dañadas por objetos afilados. Por el contrario no se ven afectadas por elementos externos como polvo o agua, razón por la que son el tipo de pantallas táctiles más usado en la actualidad.

2- De Onda Acústica Superficial: La tecnología de onda acústica superficial (denotada a menudo por las siglas SAW, del inglés Surface Acoustic Wave) utiliza ondas de ultrasonidos que se transmiten sobre la pantalla táctil. Cuando la pantalla es tocada, una parte de la onda es absorbida. Este cambio en las ondas de ultrasonidos permite registrar la posición en la que se ha tocado la pantalla y enviarla al



Monitor de pantalla táctil

controlador para que pueda procesarla. El funcionamiento de estas pantallas puede verse afectado por elementos externos. La presencia de contaminantes sobre la superficie también puede interferir con el funcionamiento de la pantalla táctil.

3- Capacitivas: Una pantalla táctil capacitiva esta cubierta con un material, habitualmente óxido de indio y estaño que conduce una corriente eléctrica continua a través del sensor. El sensor por tanto muestra un campo de electrones controlado con precisión tanto en el eje vertical como en el horizontal, es decir, adquiere capacitancia. Cuando el campo de capacitancia normal del sensor (su estado de referencia) es alterado por otro campo de capacitancia, como puede ser el dedo de una persona, los circuitos electrónicos situados en cada esquina de la pantalla miden la 'distorsión' resultante en la onda senoidal característica del campo de referencia y envía la información acerca de este evento al controlador para su procesamiento matemático. Los sensores capacitivos deben ser tocados con un dispositivo conductivo en contacto directo con la mano o con un dedo, al contrario que las pantallas resistivas o de onda superficial en las que se puede utilizar cualquier objeto.

4- Infrarrojos: Las pantallas táctiles por infrarrojos consisten en una matriz de sensores y emisores infrarrojos horizontales y verticales. En cada eje los

receptores están en el lado opuesto a los emisores de forma que al tocar con un objeto la pantalla se interrumpe un haz infrarrojo vertical y otro horizontal, permitiendo de esta forma localizar la posición exacta en que se realizó el contacto.

5- Galga Extensiométrica: La pantalla tiene una estructura elástica de forma que se pueden utilizar galgas extensiométricas para determinar la posición en que ha sido tocada a partir de las deformaciones producidas en la misma. Esta tecnología también puede medir el eje Z o la presión ejercida sobre la pantalla. Se usan habitualmente en sistemas que se encuentran expuestos al público debido a su resistencia al vandalismo.

6- Imagen Óptica: Es ellas dos o más sensores son situados alrededor de la pantalla, habitualmente en las esquinas. Emisores de infrarrojos son situados en el campo de vista de la cámara en los otros lados de la pantalla. Un toque en la pantalla muestra una sombra de forma que cada par de cámaras puede triangularla para localizar el punto de contacto. Esta tecnología está ganando popularidad debido a su escalabilidad, versatilidad y asequibilidad.

7- Tecnología de Señal Dispersiva: Introducida en el año 2002, este sistema utiliza sensores para detectar la energía mecánica producida en el cristal debido a un toque. Unos algoritmos complejos se encargan de interpretar esta información para obtener el punto exacto del contacto. Es muy resistente al polvo y otros elementos externos, incluidos arañazos. Como no hay necesidad de elementos adicionales en la pantalla también proporciona unos excelentes niveles de claridad. Por otro lado, como el contacto es detectado a través de vibraciones mecánicas, cualquier objeto puede ser utilizado para detectar estos eventos, incluyendo el dedo o uñas. Un efecto



PDA táctil

negativo de esta tecnología es que tras el contacto inicial el sistema no es capaz de detectar un dedo u objeto que se encuentre parado tocando la pantalla.

8- Reconocimiento de Pulso Acústico: Introducida en el año 2006, estos sistemas utilizan cuatro transductores piezoeléctricos situados en cada lado de la pantalla para convertir la energía mecánica del contacto en una señal electrónica. Esta es posteriormente convertida en una onda de sonido, la cual es comparada con el perfil de sonido preexistente para cada posición en la pantalla. Este sistema tiene la ventaja de que no necesita ninguna malla de cables sobre la pantalla y que la pantalla táctil es de hecho de cristal. Funciona con arañazos y polvo sobre la pantalla.

Sistemas operativos y software

Existe una gran variedad de software dirigido al manejo de máquinas con pantallas táctiles y que puede ejecutarse en los principales sistemas operativos como son Linux, MacOS y Windows. En estos dos últimos casos existen versiones especiales adaptadas para su uso en dispositivos Tablet PC y ModBook, en el caso de Apple y Windows XP Tablet PC Edition en el caso de Microsoft, existiendo así mismo software específico para estas versiones.

En otro tipo de dispositivos como las



PDA's o teléfonos con pantalla táctil también existen sistemas operativos como PalmOS o Windows Mobile.

Respecto al software específico para pantallas táctiles, al igual que en el caso de otros dispositivos similares como las tabletas digitalizadoras, destacan los programas de reconocimiento de escritura manual como Inkwell en Macintosh. En el caso de Windows XP Tablet PC Edition el propio sistema operativo incluye reconocimiento de escritura.

Desarrollo y utilización

La gran mayoría de las tecnologías de pantalla táctil más significativas fueron patentadas durante las décadas de los 1970 y 1980 y actualmente han expirado. Este hecho ha permitido que desde entonces los diseños de productos y componentes que utilizan dichas

tecnologías no estén sujetos a royalties, lo que ha permitido que los dispositivos táctiles se hayan extendido más fácilmente.

Con la creciente aceptación de multitud de productos con una pantalla táctil integrada, el coste marginal de esta tecnología ha sido rutinariamente absorbido en los productos que las incorporan haciendo que prácticamente desaparezca. Como ocurre habitualmente con cualquier tecnología, el hardware y el software asociado a las pantallas táctiles ha alcanzado un punto de madurez suficiente después de más de tres décadas de desarrollo, lo que le ha permitido que actualmente tengan un grado muy alto de fiabilidad. Como tal, las pantallas táctiles pueden hallarse en la actualidad en aviones, automóviles, consolas, sistemas de control de maquinaria y dispositivos de mano de cualquier tipo.

Respecto a la ergonomía, un problema que se presenta a menudo en las pantallas táctiles es que los dedos se cansan cuando el usuario utiliza el dispositivo durante un tiempo prolongado, sobre todo cuando es necesaria una presión significativa sobre la pantalla y además esta no es flexible. Se puede aliviar este problema con el uso de un lapicero u otro dispositivo similar, aunque en algunas situaciones la introducción de estos elementos puede resultar problemática (por ejemplo en quioscos públicos).

Referencias

- 1- Smartec. <http://www.smartec.es/>
- 2- Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/>





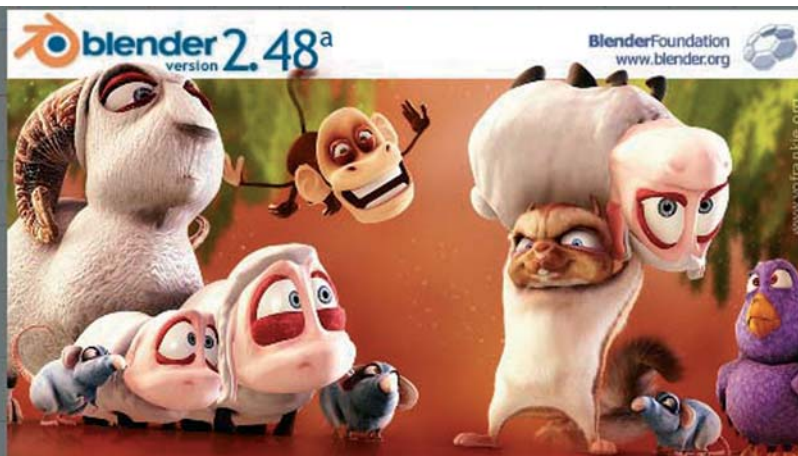
La creación de multimedias y juegos para PC, y los software libre



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1



Es un hecho que las nuevas tecnologías le han facilitado la vida a la humanidad, desde el trabajo, la convivencia, hasta los procesos de aprendizaje. Como parte de estos avances es que hoy en día podemos disfrutar de procesos de aprendizaje utilizando las computadoras como herramientas de despliegue de multimedia con contenidos enriquecidos con imágenes, sonidos, videos y animaciones o por otra parte para los niños, y otros no tan niños, que pueden deleitarse con juegos, visitas virtuales, etcétera, de los que a veces les resulta difícil separarse.

Al igual que cualquier material, sea un libro, un mapa, o una aplicación computacional, la multimedia necesita de un equipo humano que la produzca. Especialistas en contenidos, pedagogos en el caso de que sea educativa, diseñadores y desarrolladores son parte del equipo que se ve involucrado en este proceso. Pero, además, no surge solamente del conocimiento o las buenas intenciones de estas personas, es necesario de un buen equipo computacional que se divide en dos partes. Primero, es necesario el hardware o los aparatos físicos que sostienen y procesan todos los coman-

dos que el equipo humano le solicite. Y es ahí, en ese punto, que entra la segunda parte, la parte lógica: el software; también conocido como los programas informáticos que le dan las órdenes al hardware para desplegar la multimedia.

La tecnología de multimedia toma auge en los video-juegos, a partir de 1992, cuando se integran: audio (música, sonido estéreo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo. La principal idea multimedia desarrollada en los video juegos es: que se pueda navegar y buscar la información que se desea sobre un tema, sin tener que recorrer todo el programa, se pueda interactuar con la computadora, la información se puede consultar no solamente de forma lineal como siempre, sino asociando los diversos temas por enlaces o palabras especiales. Al hablar de multimedia se debe tener en cuenta una definición de dicho término, que ya sea para estudiar o para jugar, se concibe como la combinación de texto, sonido, imagen, animación y video, en una computadora, por lo tanto es software, y debe ser navegable. Es importante resaltar que, los medios utilizados, no siempre deben estar pre-

sentes, sino, que deben ser utilizados con una justificación que va de la mano de los objetivos a alcanzar.

Hoy en día, para el sistema operativo Windows, existen algunos sistemas de autor o herramientas que permiten desarrollar líneas de multimedia integrando tres o más de los datos que son posibles de procesar actualmente por computadora: textos y números, gráficas, imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonido. Los sistemas de autor permiten al "desarrollador de multimedia" generar los prototipos bajo la técnica llamada "fast prototype". Se reconoce que los mismos eficientizan el proceso de producción de multimedia en la etapa de diseño porque allí es donde se digitaliza e integra la información.

Estos sistemas brindan el marco esencial para organizar y editar los elementos de su proyecto multimedia, incluyendo gráficos, sonido, animaciones y secuencia de vídeo. Se utilizan para diseñar interactividad y las interfaces del usuario, a fin de presentar el proyecto en pantalla y combinar los diferentes elementos multimedia en un solo proyecto cohesionado.



Los programas de desarrollo de multimedia brindan un ambiente integrado para unir el contenido y las funciones de su proyecto. Incluyen en general las habilidades para crear, editar e importar tipos específicos de datos; incorporar datos de las secuencias de reproducción u hoja de señalizaciones, y proporcionar un método estructurado, o lenguaje, para responder a las acciones del usuario.

Pero, si se encuentra trabajando con software libre, puede llegarse a preguntar si existe algún sistema de autor o herramienta multimedia que te permita, al igual que en Windows, completar el montaje de la misma.

¿Que herramientas existen para los sistemas operativos Linux?

A la hora de diseñar imágenes, el software libre nos ofrece el Gimp. Con esta herramienta se pueden crear dibujos, retocar retratos, editar capturas de pantalla y hacer los diseños a nivel profesional. Por otra parte, se dispone del Inkscape, pues, a veces es necesario crear diseños vectoriales para ilustraciones y dibujos.

Para la edición de textos, hoja de cálculo y programa de presentaciones se dispone de OpenOffice. Este conjunto de herramientas permite, del mismo modo que el Microsoft Office, manejar textos con imágenes, crear presentaciones, etcétera. Y si lo que se necesita es crear archivos PDF, se puede utilizar el PDFCreator.

En el caso de que se necesite crear sitios web se pueden utilizar tanto NVU como Kompozer. Ambas herramientas tienen un sistema que permite ir observando los cambios que se realizan al ritmo de edición, también llamado, lo que ves es lo que obtienes (WYSIWYG por sus siglas en inglés).

Si se necesitara crear tutoriales se puede utilizar el Wink. Además, de que es

una herramienta muy eficiente, exporta en archivos SWF sus presentaciones. Para la realización de animaciones vectoriales SWF se puede utilizar el Synfig. Que permite crear películas animadas en dos dimensiones con calidad de películas de cine. Pero, si lo que se necesita es editar video, el Jahshaka permite una edición no lineal muy poderosa. Finalmente, si lo que se necesita es editar sonidos, con el Audacity se puede lograr.

El proceso de creación de multimedia estaría casi completo, salvo porque, no existe en este momento una herramienta como el Macromedia Director o como el Mediator, entre otros. El Synfig permite hacer animaciones flash, pero no dispone de posibilidades de programación como el actioscript. Lo que se podría producir son aplicaciones o presentaciones con Wink, que permitirían una integración de medios bastante poderosa y una navegación básica; pero no permitiría el desarrollo de aplicaciones más complejas.

Para la creación de multimedia se podrán editar imágenes con el Gimp, crear ilustraciones con el Inkscape, digitalizar y editar video con Jahshaka, editar audio con Audacity y crear animaciones con el Synfig.

Pero, a la hora del montaje, sería necesario utilizar JAVA en una versión libre, o tal vez Python. Esto implicaría conocer a profundidad la programación de dichos lenguajes. Las posibilidades que permitiría Java son vastas y ricas, pero implicarán un nivel de programación profundo, y no dejarán que usuarios noveles produzcan materiales multimedia.

NO OBSTANTE...

El pasado 26 de marzo, el equipo cubano FreeViUX presentó, en el Festival Nacional del Videojuego en el Palacio Central de Computación, el primer videojuego hecho en Blender:

NovaTux. Dicho producto fue creado usando únicamente herramientas de software libre: GIMP y Blender, que mostraron que es posible crear ese tipo de software con calidad. FreeViUX deja las puertas abiertas para que cualquiera con los conocimientos apropiados pueda crear software de entretenimiento y educación con software libre y sin tener que escribir grandes bloques de código, excepto algunos scripts para añadir funcionalidades al juego.

Aún cuando se pueda utilizar el Blender para la creación de multimedias desde los sistemas operativos Linux, es necesario utilizar lenguajes de programación libres, de cierto bajo nivel, para completar su producción, debido a que no existe un sistema de autor que permita a un usuario novel la producción de este tipo de aplicaciones.

Las posibilidades del software libre de código abierto son grandes, más aún si se compara que hace tres años apenas si existían intentos insipientes para el desarrollo de multimedia. Es probable que en este minuto exista un grupo de desarrollo dedicado a la creación de dicho software, pues este mundo de la informática se actualiza a diario y cada día surgen nuevas posibilidades para este tipo de aplicaciones.

Referencias

- 1- <http://www.atenas.cult.cu>
- 2- http://www.rebellion.org/noticias/conocimiento_libre/2009/5/
- 3- <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/>
- 4- http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre
- 5- <http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- 6- Díaz Corrales, Carlos. La Tecnología Multimedia: una Nueva Tecnología de Comunicación e Información. ITESO, Tlaquepaque, Jalisco, enero de 1994.
- 7- VAUGHAN, Tay. Todo el poder de la Multimedia. Segunda Edición. Editorial McGraw Hill. México. 1994



Redes Inalámbricas (Wireless LAN)



Carmen Rosa Sosa Suárez

Sin email

Colaborador Joven Club Jagüey 2



Una de las tecnologías más prometedoras y discutidas en la actualidad es comunicar computadoras mediante tecnología inalámbrica. La conexión de computadoras mediante Ondas de Radio o Luz Infrarroja, actualmente está siendo ampliamente difundida. Las Redes Inalámbricas facilitan la operación en sitios donde la computadora no puede permanecer en un solo lugar, como en almacenes o en oficinas que se encuentren en varios pisos.

También es útil para hacer posibles sistemas basados en plumas. Pero la realidad es que esta tecnología está todavía en pañales y se deben de resolver varios obstáculos técnicos y de regulación antes de que las redes inalámbricas sean utilizadas de una manera general en los sistemas de cómputo de la actualidad. No se espera que las redes inalámbricas lleguen a remplazar a las redes cableadas. Estas ofrecen velocidades de transmisión mayores que las logradas con la tecnología inalámbrica.

De hecho nos podríamos preguntar, ¿por qué son necesarias las Redes Inalámbricas WLAN (Wireless Local Area Network)?, y con seguridad nos

responderíamos: Por los problemas que presentan las LAN (Local Area Network) de cables y por la proliferación de las estaciones portátiles y móviles. Los problemas más frecuentes que presentan las LAN cableadas es que requieren de un cuidadoso planeamiento del cableado. Su instalación conlleva una considerable inversión de tiempo, esfuerzo y costo. Los cables se amontonan en conductos sin sitio para añadir más y conectar nuevas estaciones a la red o moverlas de lugar resulta por lo general engorroso.

Definición de LAN Inalámbricas (WLAN)

Se define como una Red de Área Local que utiliza tecnología inalámbrica (radiofrecuencia e infrarrojos) en lugar de cables UTP o fibra óptica que se utilizan en las redes cableadas para enlazar equipos conectados a la red. Puede también decirse que son sistemas de estaciones portátiles y móviles que se comunican entre sí usando medios inalámbricos, y se encuentran estandarizadas.

Sus propiedades son diferentes de las que poseen las LAN convencionales

requiriendo de protocolos especiales en la subcapa MAC pero exigiéndose la misma subcapa LLC que el resto de las LAN 802. Además es cada vez es mayor el rango de nuevas y posibles aplicaciones para este tipo de red.

Las Redes (LAN) Inalámbricas presentan beneficios valiosos porque tienen gran aplicación en lugares en los que no es posible instalar redes de cable. Poseen gran flexibilidad para la instalación, adición y movimiento de las estaciones con un empleo de tiempo y con un costo mucho menor que en las LAN de cable. Soportan Sistemas Operativos estándar de Red. Permiten extensión flexible a las LAN cableadas. Y permiten accesibilidad a los recursos desde donde se necesite.

Tampoco podemos dejar de mencionar las desventajas de las WLAN, por ejemplo, todavía es una tecnología cara (productos con precios elevados), su ancho de banda es menor que el de las alámbricas permitiendo velocidades de entre 1 y 72 Mbps. El medio físico inalámbrico de transmisión es menos confiable que el medio físico cableado. Puede presentar conflictos con otras WLAN a su alrededor.



WLAN SA-PCR PRO.11

Por lo general, las Redes Inalámbricas no reemplazan a redes locales alámbricas sino que se usan como extensión de éstas para usuarios con computadoras portátiles o móviles, se utilizan en ambientes difíciles de cablear y que cambian con frecuencia, se emplean mucho en edificios verticales tales como: grandes almacenes, plantas de manufacturas, hospitales, pisos comerciales, etc. Son ideales para redes que se activen temporalmente. Resultan muy apropiadas para museos, edificios antiguos y cuando se requiere comunicar dos puntos a tra-

vés de un tercero, éstas son las principales y más importantes aplicaciones de las WLAN. Los principales fabricantes de Productos WLAN son los siguientes:

- Estándar IEEE 802.11
- Lucent Technologies
 - BreezeCom
 - Aironet
 - Proxim
 - Digital Equipment
 - IBM Corporation
 - California Microwave Mobile Corp.
 - Fujitsu Ltd.
 - Intermec Corporation
 - Nettech Systems
 - NORCOM Networks Corp.
 - Northern Telecom (Nortel)
 - RAM Mobile Data
 - Sierra Wireless
 - Telxom Corporation
 - Wireless Connect
 - Laser Communications Inc.
 - Zyxel

Los fabricantes de Productos WLAN Banda 5,8 GHz son:

- BreezeAcces LB
- BreezeAcces VL
- Proxim

Las redes inalámbricas pueden tener mucho auge en nuestro país debido a la necesidad de movimiento que se requiere en la industria. Las soluciones inalámbricas de ZyXEL les permiten a múltiples usuarios compartir las conexiones de Internet de gran velocidad, sin el problema de alambrear las conexiones. Con el uso de computadoras portátiles, las redes inalámbricas entran a jugar un papel primordial para estos usuarios dándole libertad de movimientos fuera de la oficina como en situaciones no tradicionales.

Referencias

- 1- DOCUMENTO IEEE "Redes Híbridas" pag 21-26. 2004. Rui T. Valadas, Adriano C. Moreira, A.M. de Oliveira Duarte.
- 2- DOCUMENTO IEEE "Ruteando con TCP/IP" pag 7-12. 2002. IBM T.J. Watson Reserach Center. Charles E. Perkins.
- 3- DOCUMENTO IEEE "Características de una Radio LAN" pag 14-19. 2003. LACE Inc. Chandos A. Rypinski.
- 4- REVISTA PC/Tips Byte pag 94-98. Artículo: "Redes Inalámbricas". Nicolas Baran.





Fraude en la www: Nuevos peligros y amenazas. PRIMERA PARTE



Yasser Aquino Rivera

jchard3@en.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



En un principio las técnicas utilizadas por los atacantes iban dirigidas a las transnacionales y a los grandes bancos con el fin de obtener cuantiosas ganancias; otras veces se realizaban ataques solamente por el mérito y el reconocimiento que representaba el hecho de irrumpir en un sistema considerado como seguro.

En la actualidad eso ha quedado atrás, al dificultarse la infiltración en sistemas bancarios y del gobierno, los atacantes han puesto sus ojos sobre el eslabón más débil: el usuario final.

Este trabajo tiene como objetivo brindar un acercamiento a las técnicas de engaño que han surgido en los últimos tiempos, así como a las nuevas formas de explotación, las cuales han evolucionado a la par de Internet y las tecnologías de la informática y las comunicaciones.

Desde la aparición de las primeras redes de comunicación y en especial el nacimiento de Internet, hubo quienes se interesaron en ir más allá de los límites establecidos, ya fuera en beneficio de una institución o empresa o para obtener reconocimiento ante una co-

munidad de expertos que lo daba todo por probar que para ellos, por infranqueables que parecieran los muros, no había imposibles.

Luego comenzaron a emerger personajes no menos célebres del mundo de los llamados hackers, aunque es necesario acotar que hay muchísimos términos para referirse a los apasionados de la seguridad informática, en dependencia de su nivel y del trabajo que desarrollen.

Si bien es cierto que las redes corporativas en sus primeros tiempos no eran muy seguras, las grandes compañías invierten en la actualidad miles de dólares anualmente para mejorar su seguridad, reclutando a expertos de seguridad de todo el mundo, los que muchas veces son contratados luego de ser descubiertos irrumpiendo en los sistemas de la compañía.

Pese a que cada día los usuarios de la red de redes están más atentos y preparados para enfrentar diversas formas de estafa, los dedicados estafadores trabajan sin descanso para encontrar nuevas formas de engaño, siendo cada vez más difíciles de

detectar incluso por usuarios bastante experimentados.

En este artículo se tratarán algunas de las amenazas ya conocidas y sus nuevas tendencias, las que buscan sobrevivir en un entorno donde cada vez se hace más difícil abrirse paso a costa del fraude y la artimaña.

Evolución: técnicas de engaño

Los atacantes han comenzado a utilizar tanto su ingenio, como las nuevas soluciones tecnológicas para continuar propagando el peligro.

Es posible afirmar que las amenazas han evolucionado en el sentido de:

- Nuevas historias: la descarga de aplicaciones y los contactos amorosos, entre otros, han suplantado a los clásicos anuncios de premios o solicitudes de donaciones.
- Nuevos soportes: los atacantes ya no sólo se apoyan en el correo electrónico, sino también en la creación de sitios Web falsos para engañar a las víctimas.
- Nuevos métodos de cobro: el histórico depósito bancario ha sido complementado con el cobro por mensajería



de texto (SMS) o el cobro vía Internet.

La Ingeniería Social: el origen del problema

La Ingeniería Social puede definirse como una acción o conducta social destinada a obtener información de las personas cercanas a un sistema. Es el arte de conseguir de un tercero aquellos datos de interés para el atacante por medio de habilidades sociales. Estas prácticas están relacionadas con la comunicación entre seres humanos.

Entonces, a raíz de variados tipos de engaños y tretas se apunta a que el usuario comprometa el sistema y revele información valiosa a través de acciones que van desde un clic hasta atender una llamada telefónica, y que pueden derivar en la pérdida de información confidencial - personal o de la empresa para la que el usuario trabaja y, en muchos casos, ponerla en manos de personas maliciosas con un interés económico [1].

Las técnicas de convencimiento y estafa son muy variadas, si bien ya muchas son conocidas no por eso puede pensarse que se está a salvo. Cada una de las técnicas utilizadas desde hace años encuentra una nueva vía para propagarse y evoluciona a la par de la tecnología. Tal es el caso de las presentadas en este trabajo.

Hoax de nuevo

Hoax es un término que tiene su origen en el idioma inglés, y que significa trampa o broma. En Internet, se le asocia con las cadenas de correo electrónico, las que circulan con mensajes falsos sobre pedidos de ayuda ante una persona que padece una enfermedad, o bien con textos que prometen premios y buena suerte si se reenvía el correo en cuestión a nuestros contactos.

Éstas son algunas de las posibilidades

de una amenaza que ha evolucionado en los últimos tiempos. Los hoaxes o cadenas de correo existen desde los inicios de la red, no tanto como estafa sino como un chiste. Sin embargo, ahora con estos mensajes se pretende obtener compensaciones económicas, brindando para ello un número de cuenta bancaria donde los condolidos lectores puedan depositar su ayuda generosa a una supuesta causa justa [2].

Phishing & Pharming

Se conoce como phishing (del inglés fishing - pescar) al acto de adquirir, de forma fraudulenta y a través del engaño, información personal como contraseñas o detalles de una tarjeta de crédito, haciéndose pasar por alguien digno de confianza con una necesidad verdadera de tal información. Las principales vías utilizadas son correos electrónicos parecidos al oficial, un mensaje instantáneo o cualquier otra forma de comunicación. Es una forma de ataque de la Ingeniería Social [3].

En esta modalidad de fraude, el usuario malintencionado envía millones de mensajes falsos que parecen provenir de sitios Web reconocidos o de su confianza, como su banco o la empresa de su tarjeta de crédito. Dado que los mensajes y los sitios Web que envían estos usuarios parecen oficiales, logran engañar a muchas personas haciéndoles creer que son legítimos. La gente confiada normalmente responde a estas solicitudes de correo electrónico con sus números de tarjeta de crédito, contraseñas, información de cuentas u otros datos personales [4].

Spear phishing

Es un nuevo tipo de phishing que hace referencia a cualquier ataque de phishing dirigido a un objetivo muy específico. Los timadores de spear phishing envían mensajes de correo electrónico que parecen auténticos a

todos los empleados o miembros de una determinada empresa, organismo, organización o grupo. Podría parecer que el mensaje procede de un jefe o de un compañero que se dirige por correo electrónico a todo el personal (por ejemplo, el encargado de administrar los sistemas informáticos) y quizá incluya peticiones de nombres de usuario o contraseñas. En realidad, lo que ocurre es que la información del remitente del correo electrónico ha sido falsificada. Mientras que las estafas de phishing tradicionales están diseñadas para robar datos de personas, el objetivo del spear phishing consiste en obtener acceso al sistema informático de una empresa. Si un empleado responde con un nombre de usuario o una contraseña, o si abre archivos adjuntos de un mensaje de correo electrónico, una ventana emergente o un sitio Web desarrollado para una estafa de spear phishing, puede convertirse en víctima de un robo de datos de identidad y poner en peligro a su organización [5].

Pharming

El pharming [6] es nueva variante de phishing, más sofisticada y peligrosa. Consiste en el envenenamiento del Servidor de Nombres de Dominio (DNS) para hacer que éste redirija a las víctimas a un sitio Web falso, como puede ser una réplica del sitio Web de la entidad bancaria a la que pertenece la víctima. De esta forma cuando el usuario teclea en la barra de direcciones del explorador la dirección de la página de la entidad bancaria, es llevado a una página web idéntica o muy similar a la de su banco. Una vez que el consumidor entra en el sitio falso, se le solicitan sus datos personales y bancarios (número de cuentas, contraseñas, números de tarjetas de crédito, etc.), que quedan en poder de los delincuentes para su posterior uso (cargos a su cuenta o compras). Todo esto se realiza sin que sea advertido por el usuario, el cual cree en todo



momento que está accediendo a la página de su entidad bancaria. En la figura 1 se brinda un ejemplo gráfico del funcionamiento de esta técnica.

Combatir al pescador

Por suerte, muchos antivirus incorporan tecnología antiphishing, advirtiendo al navegante que se encuentra en una zona de peligro, tal es el caso de Kaspersky.

Es imprescindible destacar el papel de las comunidades Open Source en la lucha contra el phishing y otras manifestaciones; la comunidad OpenDNS [7] es un ejemplo de ello.

Algunas medidas para evitar el phishing son:

- No navegar en páginas de dudosa reputación.

- Evitar bajar versiones demo de software desconocido.

- No abrir correos de personas desconocidas

- Mantener actualizado el sistema operativo y el software utilizado.

- Tener instalado un antivirus con funcionalidades antiphishing.

Las técnicas de engaño evolucionan a la par de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones, es por esto que resulta imprescindible estar preparado ante cualquier amenaza.

Hasta aquí una primera aproximación a las técnicas de engaño y su evolución. Se han brindado además una serie de recomendaciones para evitar algunas de las amenazas latentes hoy día en la llamada red de redes.

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
- [6] <http://www.telmex.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/archive/wordpress-plugin-to-automatically-add-copyright-message-to-your-rss-atom-feeds/>
- [11] http://es.wikipedia.org/wiki/Estafa_nigeriana
- [12] <http://www.captcha.net/>
- [13] <http://erwin.ried.cl/>
- [14] <http://hackers.org/blog/20070427/solving-captchas-for-cash/>

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



La enseñanza semipresencial en los Jóvenes Club de Computación



Idalia Oliva Bárzaga

idalia08051@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Camaguey 5

Co-autor: Iriam Oliva Bárzaga



La enseñanza semipresencial en los Jóvenes Club de Computación; el Moodle como herramienta de apoyo.

La enseñanza semipresencial ha tenido un gran impacto social en los jóvenes Club de Computación y Electrónica en la provincia Camagüey. Como material didáctico de apoyo para los cursos que se ofrecen en este modelo pedagógico se ha implementado la URL <http://www.cmg.jovenclub.cu/Moodle> donde aparecen variadas actividades y recursos.

Este trabajo, está enmarcado en el Programa de Informatización de la sociedad cubana. En el mismo se describe el funcionamiento de las herramientas de la plataforma Moodle, con el propósito de incentivar a los instructores de nuestros centros en el empleo de esta plataforma virtual de aprendizaje para el apoyo a los cursos semipresenciales, constituyendo para ellos un material docente complementario para su preparación.

Los desafíos de la nueva sociedad imperante imponen a los Jóvenes Club de Computación y Electrónica la nece-

sidad de adecuar su proceso de enseñanza-aprendizaje a las exigencias del contexto social.

En estos centros prevalece la enseñanza presencial como modelo pedagógico, sin embargo aprovechando los entornos de aprendizaje virtuales que propician ambientes colaborativos, activos y creadores, entre profesores y estudiantes y entre estos últimos se ha hecho necesario adecuar los cursos a la modalidad semipresencial no sólo por la necesidad de espacio y tiempo que se requieren actualmente, sino por la accesibilidad plena a la formación de manera equitativa a toda la sociedad que ofrece el uso, como medio de enseñanza, de estas nuevas herramientas.

La enseñanza semipresencial es un Modelo pedagógico en el que se combinan los encuentros presenciales con la realización de actividades independientes de los estudiantes. En ella el profesor enseña al alumno a pensar, a orientarse, a reflexionar dirigiendo científicamente su actividad cognoscitiva práctica y valorativa siendo por tanto su orientador, su tutor y su guía, mientras que los estudiantes

demuestran su independencia cognoscitiva y su autopreparación, aprendiendo mediante el autoestudio apoyado de medios de enseñanzas, pasando a ser los actores principales del proceso formativo.

El proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad semipresencial requiere una adecuada motivación en los estudiantes en correspondencia con el contenido e estudiar y los objetivos perseguidos lo cual el docente logra a través del empleo de métodos y procedimientos activos que propicien el aprender, organizando de manera dinámica el currículo según las características, necesidades e intereses de los alumnos, logrando una adecuada forma de evaluación que favorezca la retroalimentación y comprobación de los objetivos propuestos, en entorno colaborativo activo-participativo para el aprendizaje, y como formas organizativas de enseñanzas la utilización de los entornos de aprendizaje virtuales que permite al profesor, de una manera pedagógica, gestionar y diseñar contenidos y orientar al estudiante cómo utilizar correctamente las fuentes de información para ampliar sus conocimientos.



En nuestro país aunque se utilizan diversas plataformas de enseñanzas virtuales como AprendDist, Sepad, Mundicampus y Teleduc; Moodle se ha convertido en la plataforma elegida para muchas instituciones educativas por las facilidades tecnológicas y pedagógicas con que cuenta para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales.

MOODLE es una herramienta de apoyo al docente que le permite impartir sus conocimientos utilizando nuevas tecnologías, cuenta con los recursos necesarios para permitir al docente estructurar o preparar sus clases de manera organizada para luego interactuar con sus alumnos a través de internet.

Esta plataforma tiene como objetivo ilustrar gráficamente los diferentes recursos, actividades y opciones, cuenta con iconos que tienen diversas funciones y que facilitan la comprensión del usuario a primera vista.

En la parte superior derecha de la pantalla principal de MOODLE, se observa la opción de NOVEDADES: Esta opción permite al docente publicar avisos considerados importantes o novedosos, para ello el docente simplemente debe hacer clic sobre "Agregar un nuevo tema..." En la etiqueta Asunto, debe ingresar el título que quiere que se muestre, luego en Mensaje debe ingresar el contenido de la novedad. Tiene la opción de elegir el formato en el que desea que se publique, por último tiene la opción de Adjuntar opcionalmente algún archivo que contribuya al artículo de novedad que se esta publicando.

Para empezar a estructurar un curso e ir esquematizando los contenidos de cada módulo del curso, lo primero que se debe hacer es activar el sitio en modo de edición, Cuando el docente requiera realizar alguna modificación en el contenido del curso tiene que "ac-

tivar edición" cuando haya terminado de modificar el contenido del curso tiene que "desactivar edición".

Antes de empezar a "subir" los materiales de un curso es muy importante configurar dicho curso, dicha configuración permite al docente elegir la interfaz del curso, permite definir la categoría a la que pertenece, la clave de acceso al curso, etc.

Desde el panel de administración del docente se debe hacer clic en la opción "Configuración" dicha acción mostrará la opción de Categoría que permite asignar el curso actual a cualquiera de las categorías disponibles, la etiqueta Nombre completo que es donde se define el nombre del curso que se pretende construir, en el campo Resumen se escribe una breve descripción del contenido del curso que se esta desarrollando, en la opción Disponibilidad se otorga al docente la posibilidad de restringir el acceso a los alumnos al curso, la etiqueta Contraseña de acceso permite al docente define la contraseña con la que los alumnos accederán la primera vez a este curso que se esta desarrollando, en Acceso de invitados el docente puede restringir el acceso de usuarios invitados al curso o permitir con o sin contraseña, en Formato se permite elegir el formato de la interfaz del curso, en Fecha de inicio del curso se definir la fecha de inicio del curso, en Número de semanas o temas permite al docente definir el número de semanas o tópicos del curso dependiendo del Formato del tema elegido con anterioridad, en Mostrar actividad reciente el docente puede activar la sección de actividades recientes, en el cual se publican las últimas actividades realizadas en el curso, en la opción Mostrar calificaciones, el docente puede habilitar la posibilidad de que los alumnos puedan ver las notas de evaluación de las diferentes actividades evaluadas, en Su palabra de profesor, Permite al docente establecer la palabra que se usará al

referirse al tutor de la clase y por último en Su palabra para estudiante le permite al docente establecer la palabra que se usará al referirse a un alumno de la clase.

Existe un campo de Formato de Temas de un Curso Este campo es de gran importancia. MOODLE otorga al docente la posibilidad de elegir tres formatos de curso o tres presentaciones del curso con significados diferentes.

Los tres formatos del curso son: formato Semanal donde se organiza el curso en semanas, se podría decir que cada semana es un bloque dentro del cual se encuentra todos los recursos subidos por el docente y las actividades creadas por el docente para la interactividad de las clases. Este formato es usado en cursos muy específicos, donde existe en cronograma de actividades con fechas de inicio y fin preestablecidos, formato Temas que está organizado en tópicos o unidades sin importar cuanto tiempo lleva, esto a diferencia del formato semanal. Este formato de interfaz es más flexible que el formato semanal, puesto que no tiene fechas preestablecidas de conclusión del tópico o bloque, las fechas lo debe manejar el tutor del curso de acuerdo a su planificación personal.

En resumen, los formatos semanal y por temas son muy similares en su estructura, la diferencia principal es que cada sección en el formato semanal cubre exactamente una semana, mientras que en el formato por temas cada sección cubre aquello que usted quiera y el formato Social que no usa mucho contenido y se basa o centra a en un sólo foro, que se muestra en la página principal del curso.

Ya configurado el curso, en la parte izquierda de cada tema aparecerán los ICONOS DE MANIPULACIÓN DE TÓPICOS, dentro de ellos encontramos el icono Mostrar solo un tema que al hacer clic en este icono, esconde to-



dos los tópicos del curso y deja activo solamente el tópico dentro del cual se encuentra el icono mostrar en el que hizo clic. Para volver a mostrar todos los tópicos simplemente se debe hacer clic sobre este mismo icono, el icono Marcar este tema como tema actual donde el docente tiene la opción marcar todo un tópico con el fin de guiar a los alumnos, es decir al hacer clic sobre un tópico, este queda marcado con un color plomo lo cual indica al alumno el tópico actual en el que se encuentra el avance del curso, el icono Esconder este tema de estudiantes que al hacer clic sobre este icono, el docente oculta todo el tema o tópico de los alumnos, es decir aunque el docente lo ve opacamente, el alumno no lo podrá ver, el icono Mover hacia abajo que al accionarlo dicho icono el tema baja un lugar en el orden de los temas y por último el icono Mover hacia arriba que al hacer un clic sobre este icono, entonces dicho tema sube un lugar en el orden de los temas.

Para pasar a la creación de actividades y recursos basta accionar sobre los iconos de actividades o los iconos de recursos.

Dentro de LOS ICONOS DE ACTIVIDADES EN UPSA VIRTUAL, tenemos las Consultas, donde el profesor hace una pregunta y determina ciertas opciones, de las cuales los alumnos elegirán una. Es útil para conocer rápidamente el sentimiento del grupo sobre algún tema, para permitir algún tipo de elecciones del grupo o para efectos de investigación, el Diario que es muy importante para la actividad reflexiva, en ella el profesor propone a los alumnos reflexionar sobre diferentes temas, y los estudiantes pueden responder y modificar dichas respuestas a través del tiempo. La respuesta es privada y sólo puede ser vista por el profesor, quien puede responder y calificar cada vez, la Tarea le permite al profesor asignar un trabajo a los alumnos, el mismo que deberán preparar en algún medio

digital (en cualquier formato) y presentarlo, “subiéndolo” al servidor. Las tareas típicas incluyen ensayos, proyectos, fotografías, etc. Cuenta con capacidad de calificación, la Encuesta que proporciona una serie de instrumentos probados para estimular el aprendizaje en ambientes en línea, se puede utilizar para aprender sobre sus alumnos y reflexionar sobre su práctica educativa, el Cuestionario, es donde se diseñan y plantear cuestionarios, pueden ser opción múltiple, falso/verdadero y respuestas cortas. Estos cuestionarios se conservan en la base de datos, por lo que pueden ser reutilizados dentro del mismo curso o incluso entre diferentes cursos. En ellos se pueden permitir múltiples intentos, cada intento se marca automáticamente y el profesor puede decidir si mostrar la calificación y/o las respuestas correctas a los alumnos una vez concluido el cuestionario, además posee calificación, el Taller permite el trabajo en grupo con un vasto número de opciones. Permite a los participantes diversas formas de evaluar los proyectos de los demás, así como proyectos-prototipo. También coordina la recopilación y distribución de esas evaluaciones de varias formas, el Foro, puede estructurarse de diferentes maneras, y pueden incluir evaluación de cada mensaje por los compañeros. Los mensajes también se pueden ver de varias maneras, incluir mensajes adjuntos e imágenes incrustadas. Al suscribirse a un foro los participantes recibirán copias de cada mensaje en su buzón de correo electrónico. El profesor puede imponer la suscripción a todos los integrantes del curso si así lo desea, el Chat les permite a los participantes discutir en tiempo real a través de Internet un tema específico. Esta es una útil manera de tener una comprensión de los otros y del tema en debate, usar una sala de Chat es bastante diferente a utilizar los foros. El módulo de Chat contiene varias utilidades para administrar y revisar las conversaciones anteriores.

Dentro de los iconos de RECURSOS EN UPSA VIRTUAL aparecen, el Recurso Referencia que no más que una caja que muestra la descripción de un libro u otro medio de referencia que usted podrá usar para profundizar más en una lectura o investigación, para ello el docente debe elegir la opción Material, luego Referencia y proceder al llenado de los campos necesarios, y por último, se escribe la referencia correspondiente, el Recurso Archivo Subido, que es un recurso muy utilizado para distribuir colecciones de archivos, como notas de lecturas, las cuales el estudiante podría desear tener una copia de respaldo en su propio computador, para revisarlo fuera de línea, en lugar de verlo en el navegador de Internet o conectado. Para ello lo primero que se debe hacer en el bloque deseado en el menú de adición de recursos se elige la opción Material, se procede al llenado de los campos necesarios, y por último, se elige el archivo deseado, (puede ser un documento word, pdf, un flash, etc.), el Recurso: página Web (usando marcos), este recurso es utilizado para mostrar el material deseado en formato html (página Web) con la particularidad de que la página Web se muestra dentro de un marco con la barra de navegación MOODLE en la parte superior de la pantalla. Para ello el docente debe elegir la opción Material, se debe proceder al llenado de los campos necesarios, y por último, se ingresa la dirección de Internet donde se encuentra la página Web, el Recurso: Página Web (redireccionado), este recurso es utilizado para mostrar el material deseado en formato html (página Web) con la particularidad de que la página Web se muestra en una ventana que se abre al hacer clic sobre el link de referencia. Lo primero que se debe hacer e elegir la opción Material, se procede al llenado de los campos necesarios, y por último, se ingresa la dirección de Internet donde se encuentra la página Web. Además se define el tamaño de la ventana donde se des-



plegará dicha página. Asimismo existen otras opciones que pueden ser utilizadas de acuerdo a la utilidad que puedan ofrecer, el Recurso: Texto Plano Cómo escribir texto Escribir en la plataforma funciona como se espera, pero además tiene la habilidad de colocar emoticons, direcciones de Internet y algunas etiquetas de HTML. Emoticons Para colocarlas se escribe el código asociado. Estos códigos representan en sí mismos la imagen a la que se asocian si Ud. voltea su cabeza hacia la izquierda para verlos. Direcciones Cualquier palabra que comience con [www.](http://) o <http://> se convertirá en un enlace. Recurso: Texto Wiki Formato WIKI (El formato WIKI proporciona una forma fácil e intuitiva de formatear texto, convirtiéndolo a código XHTML). La gran ventaja es que no es necesario aprender HTML para producir resultados bastante complejos, y el texto escrito se ve mejor incluso antes de la conversión. Es una buena alternativa a redactar texto en Word, dado que es posible editarlo en línea.

Básicamente hay que escribir el texto deseado. Pero existen caracteres especiales que se pueden insertar para lograr el formato, por ejemplo el Formato a nivel de bloques donde los párrafos se separan básicamente por al menos una línea en blanco. Para dar formato especial a un párrafo se agrega alguno de los siguientes caracteres en la primera línea del párrafo seguido de un espacio. Formato de palabras que permite señalar una o más palabras dentro de una frase con un estilo especial. Los caracteres especiales pueden aparecer en cualquier parte de la línea.

Estas actividades y recursos pueden ser administradas a través de los ICONOS DE ADMINISTRACIÓN DE ACTIVIDADES, dentro de ellos contamos con el icono de Borrar que da la posibilidad de eliminar o borrar una actividad, el icono Mover, el cual permite mover de lugar la actividad que se en-

cuentra a su nivel en la parte izquierda, el icono Actualizar que da la posibilidad de actualizar los datos de cualquier actividad, el icono Ocultar que al hacer un clic sobre él, entonces dicha actividad se vuelve invisible, es decir no es visualizado por el alumno, y para el docente cambia a un color plomo.

Los Jóvenes Club de Computación y Electrónica de la provincia Camagüey, con vista a elevar la calidad del proceso docente educativo de estos centros a partir de un aprendizaje flexible, cooperativo y significativo tiene entre sus líneas de investigaciones, el uso de la plataforma Moodle no solo para el desarrollo o montaje de cursos virtuales sino también para apoyo a las enseñanzas presenciales y semipresenciales, es por ello que en la actualidad cuenta con el sitio TINO CMG que brinda una serie de actividades y recursos en función de estas modalidades de estudio.

El incremento de los cursos semipresenciales constituye uno de los retos actuales del movimiento de los Jóvenes Club de Computación y Electrónica que tiene que asumirse las demandas de la sociedad en perenne desarrollo.

El uso de la Plataforma Moodle como herramienta de apoyo a la docencia facilitará mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los cursos semipresenciales, no solo porque ayudan al docente a reflexionar sobre la planificación adecuada de actividades que propicien el aprender significativo sino que define al estudiante como el agente rector del proceso.

Para que se diseñen actividades y recursos en la Plataforma Moodle es de vital importancia el grado de conocimientos que los instructores alcancen en su utilización por lo que es indispensable la necesidad de reflexionar, desde el punto de vista metodológico, en el perfeccionamiento del

planeamiento, diseño y ejecución de formas de organización que se adecuen a las nuevas exigencias y garanticen el impacto en la formación profesional.

Es tarea de los Instructores proporcionar un sustento técnico a los cursos semipresenciales que haga viable la gestión del conocimiento, la información y la innovación para el desarrollo profesional, de manera tal que favorezca el auto didactismo como recurso de aprendizaje y cualidad del egresado, como premisa para hacer realidad la aspiración de contar con agentes de cambio que potencien, en su actuación profesional, los conocimientos esenciales de ser, saber hacer y saber ser en un mundo cada vez más globalizado e interdependiente.

Referencias

- 1- ALEJANDRO Alfonso, C; RUIZ Martínez, F. A.; GARCÍA Ramos, M. (2003). Prácticas de laboratorios virtuales de Física. II Conferencia Internacional Problemas Pedagógicos de la Educación Superior. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Santa Clara. Villa Clara. Cuba. 2003. (CD-ROM)
- 2- MARTÍ J. Obras completas. La Habana: Ciencias Sociales. 1975:281.
- 3- ORTIZ, E. A. MARIÑO Sánchez, M. A. (2004). "Problemas Contemporáneos de la Didáctica de la Educación Superior". Rev. Pedagogía Universitaria. Vol. IX No. 5 Año 2004.
- 4- PRIETO, D. (1994) La mediación pedagógica en el espacio de la educación universitaria. Rev. Tecnología y Comunicación Educativas, No. 25, octubre-diciembre, México. 1994.
- 5- SALINAS J. Organización escolar y redes: los nuevos escenarios de aprendizaje. 1985. Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>
- 6- VIGOTSKY, L.S. (1987). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Editorial Científica y técnica. La Habana. 1987.
- 7- WERTSHC, J. V. (1995). Vigotsky y la formación social de la mente. Paidós. Barcelona. 1995.



El uso de las computadoras en el desarrollo del pensamiento



Liem Aguilar Pino

liem07041@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4



Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), tecnologías basadas en el protagonismo de las modernas computadoras en la comunicación y en la manipulación de la información, se han difundido geográficamente de forma extensiva y han penetrado en todas las esferas de la actividad humana, gracias a sus posibilidades de intercambiar ideas, introducir nuevos conceptos y experimentar ambientes que de otra forma no estarían a nuestro alcance vivirlos.

Lo que se aprende no es ya los conocimientos mismos, sino sobretodo la manera de llegar hasta ellos. Las NTIC ofrecen posibilidades de intermediar entre el hombre y los conocimientos.

Los centros de educacionales tienen ante sí la tarea de:

1. Enseñar, además de los contenidos programados, cómo se aplica y se utilizan estas tecnologías en los campos específicos del saber.
2. Utilizar las NTIC en la creación de nuevos ambientes de aprendizajes que pongan a nuestra disposición los mejores recursos.

Hoy los Joven Club de Computación y Electrónica, son núcleos iniciales de la informatización comunitaria, han permitido el acceso gratuito a las TIC a personas de todas las edades y niveles educacionales, incluyendo a los adultos Mayores y personas con discapacidad, Teniendo como objeto social llevar a cabo la informatización de la sociedad, donde la instrucción ocupa un lugar determinante en nuestras instalaciones propiciando de este modo elevar la cultura general integral de Instructores y usuarios es por ello que se debe trabajar al igual que en los centros educacionales en la búsqueda de nuevo modelo de formación centrado en el aprendizaje, permitiendo nuevas formas de interacción profesor-alumno y alumno-alumno.

Hoy nuestras instalaciones cuentan con medios tecnológicos asequibles para encausar el proceso enseñanza – Aprendizaje desde otra perspectivas donde el estudiante puede interactuar aún más con las computadoras desarrollando habilidades en el manejo de la misma y a su vez construir el conocimiento por sí mismo relacionando los conocimientos que recibe en un área con los de la

otra, para que se potencien uno a los otros, esta idea es la que le aporta al concepto de reusabilidad de los objetos de aprendizaje de las propuestas de la informática aplicada a la educación.

Numerosas universidades ofrecen cursos y programas completos mediante Internet (Web). Esta nueva forma de comunicación educativa universitaria se conoce como aprendizaje a distancia o educación a distancia, educación on-line, courseware, universidad virtual, etc. Ya que no media la presencia física en las aulas como lo fundamental, sino otros tipos de vínculos y de relaciones diferidas en el tiempo, modelo donde juega un papel importante el sistema de medios orientados al aprendizaje y el único requerimiento es poseer las condiciones tecnológicas para ello por lo que se considera de gran utilidad la implementación de estas modalidades de estudio en aquellos centro como los Joven Club donde la disponibilidad tecnológica de estudio le permita a todos los interesados matricular en los cursos sin limitación de horario y laboratorios para asistir a las clases, elevando de esta manera la oferta y cubriendo en un mayor



cuantía la demanda de solicitudes para los cursos poniendo en manos de los estudiantes una modalidad asincrónica de aprendizaje dirigida a satisfacer las necesidades formativas de los estudiantes en el nuevo modelo de formación.

Es por ello que se sugiere la implementación de un Repositorio de Objeto de aprendizaje dirigido a los cursos de operador de microcomputadoras en los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia La Habana, como una nueva modalidad de estudio que garantice la adquisición de conocimientos, habilidades, capacidades y hábitos propios en los alumnos matriculados en los cursos donde estos podrán consultar de forma independiente todos los objetos de aprendizajes contenido en el mismo. Esta idea se puede extender a otros cursos. Utilizando los repositorios de objetos de aprendizaje (ROA) como vía para el perfeccionamiento del nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje. Los ROA son más bien colección ordenada de objetos de aprendizaje que brinda facilidades para ubicarlos por contenidos, áreas, categorías y otros descriptores.

La idea central de los objetos de aprendizajes contenidos en los repositorios recae en la posibilidad de que los estudiantes y profesores adapten los recursos didácticos de acuerdo con sus propias necesidades, inquietudes y estilos de aprendizaje y enseñanza, proveyendo, de esa manera, una educación flexible y personalizada.

Los sistemas de repositorios son la infraestructura clave para el desarrollo, almacenamiento, administración, localización y recuperación de todo tipo de contenido digital. Contar con herramientas como los ROA facilitan el mantenimiento, acceso y redistribución de los recursos educativos que se hacen disponibles públicamente o a una comunidad en particular, dando un soporte

fundamental para tener los contenidos que se requieran a menor costo y con menos esfuerzos individuales e institucionales.

Ante estos planteamientos, se considera que la investigación sobre ROA tiene relevancia para las aplicaciones de la tecnología en el ámbito educativo y la inquietud por la presentación de este trabajo surge por tres ideas fundamentales:

1. La inminente necesidad de la construcción de herramientas basadas en estándares para dar a los entornos e-learning acceso a contenidos educativos de forma homogénea y organizada.
2. Que dentro de los entornos e-learning las aplicaciones se comuniquen y se logre la interoperabilidad, para lograr con esto sistemas más eficientes que hagan mejor uso de la tecnología, y esto repercuta en beneficios institucionales, así como en facilitar las actividades que profesores, alumnos y demás agentes involucrados en los procesos de enseñanza -aprendizaje.
3. Por la necesidad de difundir los estándares y las especificaciones e-learning que están en desarrollo y proponer aplicaciones que los incluyan a fin de fomentar su uso y agilizar su expansión dentro del sector.

Estas ideas dan origen a la propuesta de que los ROA, que hacen uso de estándares y especificaciones del sector educativo, sean un soporte fundamental para la operación de sistemas integrales e-learning en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los joven club de computación.

Debido entre otras razones a que la Pedagogía no le ha planteado a la Informática y las Comunicaciones sus exigencias para que los estudiantes aprendan desarrollando su cerebro se entiende que sobre la base de una

buena orientación en cómo estudiar y obtener buenos resultados en esta nueva modalidad de estudio se podrá lograr que los estudiantes reconozcan que el uso de las NTIC no se limita exclusivamente a la enseñanza sino también al aprendizaje de forma independiente.

Hemos de estar continuamente aprendiendo en la economía del conocimiento, pero debemos evitar falsos aprendizajes. Mediante el pensamiento crítico, evaluamos el rigor e idoneidad de cada información antes de traducirla a conocimiento aplicable.

Referencias

- 1- Aroche Carvajal, A: Curso Psicopedagogía de la enseñanza y el aprendizaje con el uso de las TIC.
- 2- Aroche Carvajal, A., Elizabeth López Torres, Ivett Regalado Rodríguez, Héctor Valdés Cisneros, y otros: Protagonismo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la modalidad de estudio semipresencial, su estudio, congreso internacional "Pedagogía 2009", evento provincial.
- 3- García Aretio, Lorenzo. (2005) Objetos de Aprendizaje. Consultado (19/10/08) en <http://www.um.es/atika/gat/tdm/aretio.php>
- 4- González Arechabaleta, M. (2005). Cómo desarrollar contenidos para la formación on line basados en objetos de aprendizaje. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico III. Consultado (20/10/08) en <http://www.um.es/ead/red/M3/>
- 5- Zilberstein Toruncha, José; Collazo Delgado, Ramón y otros. (2004): Fundamentos del Modelo Universidad para la Autoeducación Cujae (UAC). Informe parcial a CITMA. Base datos AGIC-CREA.
- 6- Zilberstein Toruncha, José y otros. (2004) Estrategias de aprendizaje en el proyecto Universidad para la Autoeducación Cujaje (UAC). Monografía, Base de datos AGIC-CREA.



Sitio web nacional de los Joven Club Estilo propio, Práctico y Útil



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



El pasado mes de septiembre, fecha en que los Joven Club de Computación y Electrónica, cumplieron 22 años de fundados. El movimiento, presentó a Cuba y el mundo, el nuevo sitio web nacional. Estilo propio, práctico y muy útil, es la primera impresión que se llevan los usuarios que visitan cada día este portal de Internet.

Un grupo de personas, juntaron sus talentos para llevar a vías de hechos lo que es en estos momentos, uno de los sitios web cubanos, más visitados (29 mil visitas a la semana).

Luego de un debate amplio sobre tecnología a utilizar y contenido a incluir, se concluyó con la utilización del CMS Joomla 1.5 para el diseño, y los contenidos vinieron aparejados, de las opiniones y sugerencias emitidas por los usuarios sobre el sitio anterior y un estudio amplio por parte del departamento de Comunicación Institucional.

Y de esta forma, llega desde el 8 de septiembre a todos los cibernautas, el nuevo sitio web de los Joven Club de Computación y Electrónica, accesible desde la dirección URL:
<http://www.jovenclub.cu/>

Luego de varias pruebas, con herramientas ubicadas en Internet, se confirmó que la página principal del sitio, se muestra en no más de 47 segundos. Para ello, el colectivo técnico, redujo tamaño de imágenes y agregó elementos de carga alternativa.

Pero... ¿Qué nos propone el sitio?

En primer lugar, el sitio está dividido en 4 secciones, que analizaremos:

Sección Superior:

- Se encuentra el Banner, y las efemérides relacionadas en primer lugar con los Joven Club, y las de la historia de Cuba.

- Las opciones: ¿Quiénes Somos?, ¿Qué hacemos?, ¿Cómo lo hacemos?, ¿Para quiénes lo hacemos?, Directivos. Describen la función de los Joven Club como entidad social, así también muestra información sobre sus dirigentes.

- Una segunda barra, nos permite seleccionar entre: Inicio, Noticias, Directorio y Eventos. Resaltar que el Directorio, está realizado en Macromedia Flash, con un elegante diseño.

Sección Central:

- El fuerte del contenido en la primera página. Encabezada con 5 noticias actualizadas sobre los Joven Club.

- Luego de bajo, una infocinta, donde se desplazan los titulares más importante de los medios de prensa digitales nacional.

- Noticias de Tecnología. Es un espacio reservado para mostrar las últimas noticias de este mundo, en el ámbito nacional e internacional.

- Lo último, espacio, que actualiza al usuario frecuente, sobre las últimas actualizaciones del sitio en los enlaces: Descargas, Galería de imágenes, Biblioteca digital y el Foro.

Sección Derecha:

- Una espacio pensado, para la promoción, encabeza, un módulo, de imágenes, para promocionar, diferentes actividades o sitios web.

- La promoción en video, cumple el mismo objetivo que la promoción de imágenes, esta vez, con algo más de información sobre lo que se muestra al usuario.



- La encuesta, herramienta de retroalimentación, en la que los usuarios del sitio, pueden dar su voto, a favor, medio, o en contra de la calidad del mismo.

- Optativamente, se muestra el espacio Concurso.

Sección Izquierda:

- Comienza con un enlace al Foro, que ha sido renovado completamente, y contiene los temas: Antivirus, Administración de Redes, Tecnologías Web, Diseño Digital, Softweriando, Hardweriando, Creación de Multimedia, Creación de Videojuegos, Videojuegos, Literatura, Animes y Manga. Como temas fijos. Además de que posee una herramienta de comunicación con los demás usuarios del foro.

- Cursos a distancia, es un enlace a la web, que presta este servicio, en los Joven Club.

- Biblioteca digital, encontrarás libros de ciencia y tecnología, manuales, tutoriales, y literatura clásica, todos con la opción de ser descargados.



Directorio de los Joven Club
Opción del sitio web

- Galería de imágenes y videos, da la posibilidad de ver la historia de los Joven Club, en formato JPG y FLV, desde sus inicios hasta la actualidad más reciente.

- Postales, un servicio muy demandado, que permite enviar una misiva a cualquier parte del mundo.

- Descargas, todo un éxito, un almacén de software libre, para ser descargados, además cuenta con la opción, de que el usuario, puede pedir el software que necesite, para que sea colocado en el server y luego él lo pueda descargar.

- En el menú recursos, se encuentran los enlaces a sitios de Joven Club: Sitios provinciales, Preguntas frecuentes, Revista Tino, Lecturas en la red, Intranet, Libro de visitas y Contáctenos.

- Enlaces, es un módulo, que nos lleva a las web con referencias a la informática y tecnologías en el país.

Este bojeo al sitio termina, con el módulo de frases, donde cada vez que un usuario accede al sitio, se muestra una frase distinta, siempre ésta, es de un dirigente o mártir de nuestra Revolución.

El sitio web Joven Club de Computación y Electrónica, está diseñado para ser el sitio de la familia cubana, donde cada persona que utilice sus servicios, se sienta complacido.

No se ha detenido su actualización tecnológica, se continúa en la búsqueda de nuevas opciones, enlaces y variedad de ofertas en contenidos. Usted, usuario, también es parte de ello, y ayude, con sus críticas y sugerencias a este portal, las esperamos.

Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS



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.



Sistema Automatizado para la Creación de Horarios (SACH) v 1.00

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium 3, AMD o compatible

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 1 MB

Disco Duro libre: 5 MB

Sistema Operativo: Windows 2000 o superior

Algo más: -







Descargar de

<ftp://ftp.jovenclub.cu/windows/software/utiles/Sach.rar>

Utilizar para

Automatizar el proceso de confección y organización de los horarios docentes en los Joven Club de Computación y Electrónica.

Funciones del software

-  Fácil de usar.
-  Posibilidad de escoger todos los tipos de cursos.
-  Personalizar cambios en el orden de registros a introducir.
-  Solamente se pueden organizar hasta 4 cursos.
-  El ambiente no está muy trabajando.
-  Solo se pueden organizar hasta 6 Instructores.

Al inicio de cada período docente en los Joven Club de Computación y Electrónica se deben confeccionar los horarios docentes a partir de varios requerimientos y especificidades necesarios, en cuanto a horarios, tipos de cursos, disponibilidad de Instructores, locales, etc.

Está concebido mediante la utilización de la información acerca de los cambios de horarios y ajustes para la do-



Olber Sierra Hazlywood

olber13027@hab.jovenclub.cu

Joven Club Güines 2

Co-autor: Michel Trujillo Rodríguez

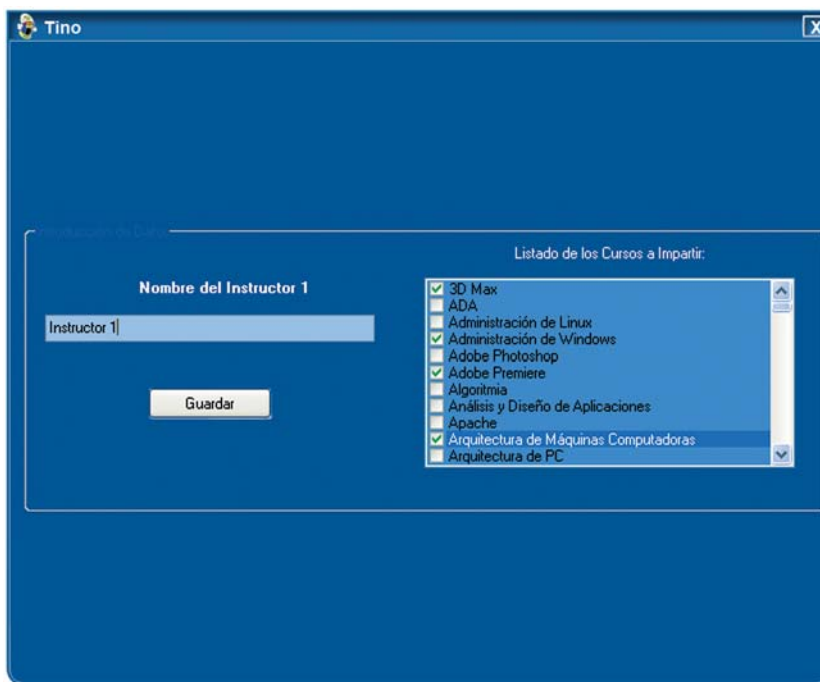
cia de los Instructores de los Joven Club y Electrónica sin pérdida de tiempo. Las opciones que ofrece son las siguientes:

posibilidad de escoger los disímiles cursos a impartir, conveniencia en los horarios de los Instructores, resultado de un posible horario con opción de volver hacer la entrada de datos nuevamente.

Para su programación se utilizó el Borland Delphi 7.00, no se utilizó nin-

lección, para que usuario tenga una forma visual y amena de trabajar, teniendo como resultado un horario optimizado.

Las características de este software no exigen posibilidades de instalación, ni recursos tecnológicos relevantes para ningún ordenador donde se quiera utilizar, excepto la necesidad de ejecutarse sobre el Sistema Operativo Windows en cualquiera de sus versiones.



Valoración
1-10

8

ninguna herramienta adicional para enriquecer su desarrollo.

Entonces SACH es una aplicación de gran utilidad para los metodólogos por su gran sencillez y eficacia, que posee una interfaz sencilla y fácil de utilizar.

Todo se ha desarrollado a base de se-

Conclusiones

Es una aplicación muy útil, que sirve a los más de 600 Joven Club en todo el país, en el engorroso proceso de crear los horarios docentes. La aplicación de este software varía en dependencia de los cambios y/o modificación de la planificación metodológica para cada período de instrucción.



VirtualDub 1.9.6

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium III o superior

Memoria: 256 MB RAM

Instalación: 3.9 MB

Disco Duro libre: 6 MB

Sistema Operativo: Windows 98 o superior

Algo más: -







Descargar de

<http://www.virtualdub.org/>

Utilizar para

La captura, edición y proceso de video digital.

Funciones del software

-  Cuenta con capacidades de procesamiento por lotes para procesar grandes volúmenes de archivos.
-  Posee varios filtros para mejorar la imagen.
-  Puede arreglar el índice de un archivo de video con cuadros defectuosos o incompleto y recuperarlo.
-  No ofrece soporte para los formatos de video MP4 y FLV.
-  No posee tutorial, lo que hace difícil aprovechar sus posibilidades al máximo.
-  Interface muy poco intuitiva al interactuar con la aplicación.

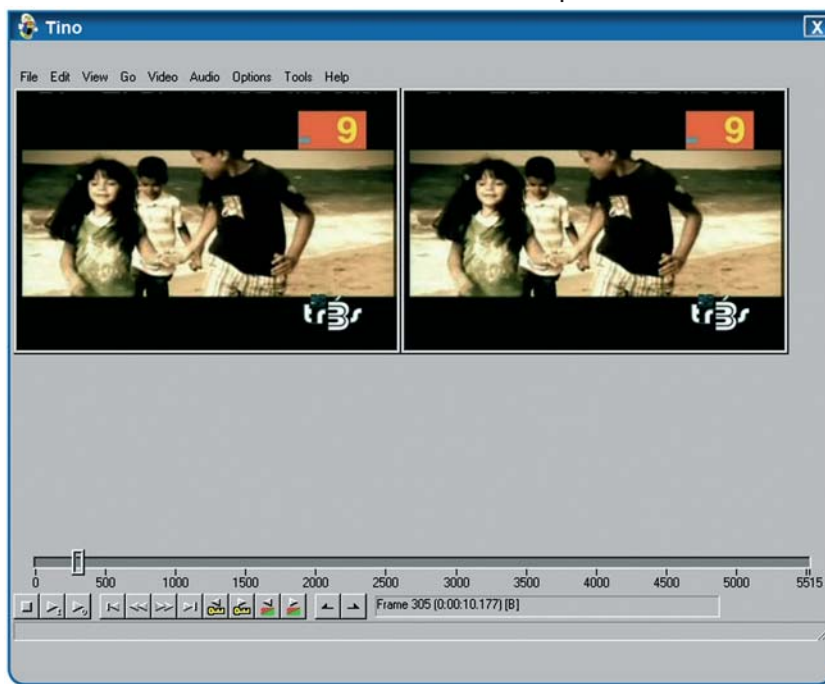
Actualmente con el incremento de las cámaras de video y los reproductores de discos DVD ha aumentado la necesidad de realización de videos con varios fines; para ello son necesarias aplicaciones informáticas nombradas Editores de video, que brinden opciones para editar los mismos, los que generalmente poseen altos precios en el mercado.

VirtualDub 1.9.6 es una aplicación para la captura, edición y proceso de video digital; la misma ofrece las habituales opciones de edición para segmentar el video en varias partes y manipularlas según tus necesidades, posee una gran cantidad de filtros disponibles para mejorar la imagen, permite extraer el audio del video en formato MP3 o WAV y es capaz de operar con los formatos de video más utilizados. La aplicación puede manipular las imágenes: GIF, PNG, BMP, TGA, JPG, y TPEG y permite integrarlas a los archivos de video.

-No posee instalador.

-Captura videos avi sin comprimir, así que si utiliza la captura debe hacerlo en esa forma.

Una vez ejecutado aparecen varias opciones de menú (en idioma inglés) para las distintas acciones que pueden ejecutarse sobre el archivo de video, en cada una de ellas aparece un submenú con cada una de las acciones específicas a la opción seleccionada, las que pueden seleccionarse en dependencia de las necesidades.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

VirtualDub es el mejor editor de video para el procesamiento de archivos AVI, aunque puede leer (no escribir) MPEG-1 y manejar conjuntos de imágenes. No posee el poder de Adobe Premiere, pero está optimizado para las operaciones de edición lineal a lo largo del video.

Y como una de sus atracciones principales destaca su distribución gratuita (freeware).

VirtualDub está diseñado para ser un servicio general de edición de video donde se pueda recortar y eliminar las partes que no necesitemos en un video, además de aplicar algunos efectos que mejoren la calidad del mismo.



Squid Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium, AMD o compatible.

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 100 MB

Disco Duro libre: Para la caché que necesita crear se recomiendan 5 Gb.

Sistema Operativo: Windows 2000 Server / 2003 Server / XP

Algo más: Servidor DNS bien configurado al igual que las direcciones IP.







Descargar de

<http://squid.ameconsulting.it/download/dl-squid.html>

Utilizar para

Servidor Proxy HTTP, que posibilita enviar peticiones HTTP desde nuestra red hasta el servidor Proxy.

Funciones del software

-  Es muy estable y rápido.
-  Se puede configurar según las necesidades del administrador de la caché.
-  Genera y almacena informaciones esenciales como reportes, errores, accesos, etc.
-  No posee asistente para la instalación.
-  No posee entorno de ventanas para su manejo.
-  No actúa como Proxy POP3, Gopher ni SMTP.

En la actualidad la programación Web sigue extendiéndose por sus ventajas, y con ella el uso de servidores Proxy para el servicio http.

Para su instalación se debe interactuar con la consola de MS-DOS.



Reiner Estiven Vega

restiv09022@gtm.jovenclub.cu

Joven Club Caimanera 2

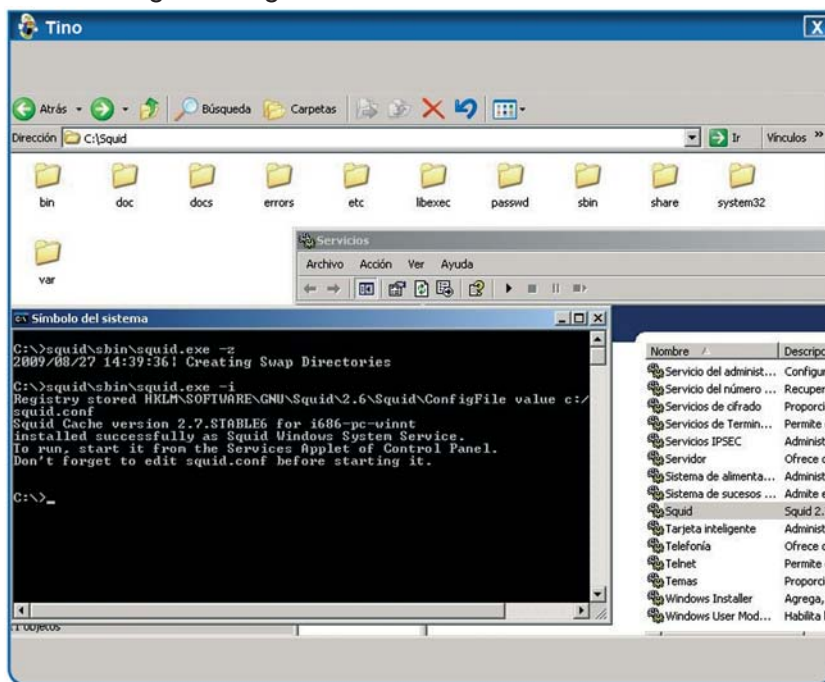
Se debe extraer en el Disco Duro C: de tal manera que quede c:\squid, escribimos en la consola MS-DOS c:\squid\sbin\squid.exe -z (es para crear la caché) luego se instala como servicio del sistema c:\squid\sbin\squid.exe -i y Por ultimo se inicia el servicio Squid en los servicios del Sistema.

Es una aplicación que posibilita enviar peticiones HTTP desde nuestra red hasta el servidor Proxy central. Es un servidor Proxy HTTP muy versátil, fácil de configurar según las necesida-

- Garantiza los ACL o reglas bien configuradas para no permitir escapes de URL, IP o usuarios no autorizados.

- Facilita el análisis de trafico, así como la supervisión para el buen uso de las redes.

- Permite la optimización de las redes en función de las necesidades de los usuarios así como de las demandas de la red en explotación.



Valoración
1-10

9

des del usuario.

- Configurar el archivo squid.conf según las necesidades de nuestra red y nuestro servidor.

- Hacer salvas y copias de los archivos de configuración, así como los logs.

Conclusiones

Es un software muy eficaz y de gran utilidad en la actualidad para el servicio de navegación en las redes, dandonos la oportunidad de elevar las prestaciones y la gestión de nuestra red, las que hoy en día luchan por satisfacer la demanda creciente de los usuarios conectados a ella.



Xilisoft Video Converter Ultimate

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Intel Pentium III o similar
Memoria: 256 MB RAM
Instalación: 14,5 MB
Disco Duro libre: 50 MB
Sistema Operativo: Windows XP, Vista
Algo más: -

Descargar de

<http://www.xilisoft.com/video-converter.html>

Utilizar para

para convertir entre los distintos formatos los archivos de audio, videos e imágenes.

Funciones del software

- Capaz de convertir numerosos formatos de video, audio e imágenes.
- Posee un interfaz grafica fácil de utilizar.
- Extrae el audio e imágenes de los videos.
- No es multiplataforma.
- La ayuda y sus opciones son en inglés.
- No incorpora la función de quemar CD o DVD de video.

Existen muchos equipos reproductores de DVD que permiten la conexión de dispositivos USB para reproducir los videos, no siempre éstos reproducen todos los formatos existentes de video por lo que es necesario convertirlos a los que pueden reproducir y para ello se necesita de un software que sea eficiente y reconozca gran variedad de formatos de video para su conversión al necesario; Xilisoft Video Converter Ultimate es uno de ellos.

Esta aplicación cuenta con una interfaz



Ismeli Pereira Ortega

ismeli11032@vcl.jovenclub.cu

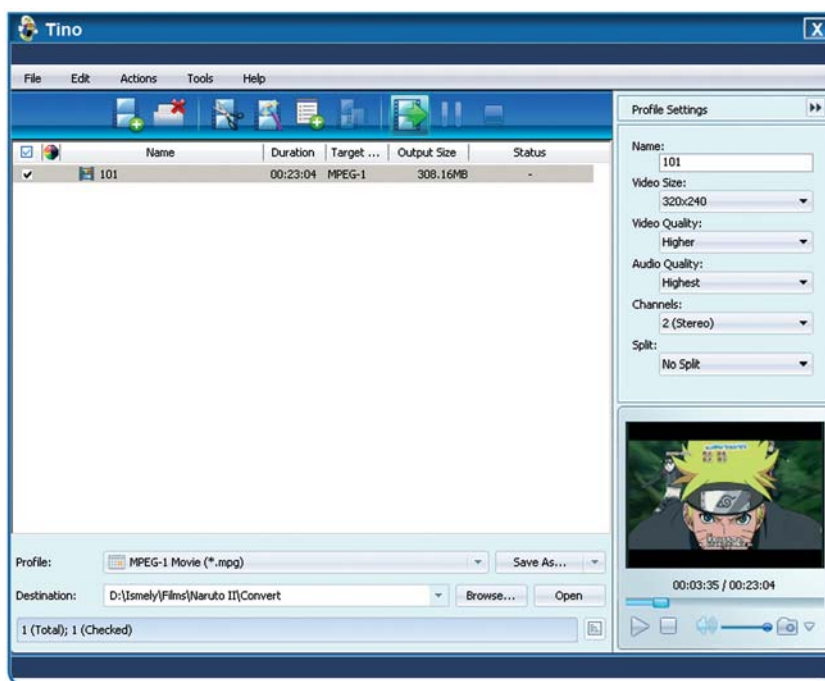
Joven Club Santo Domingo 3

gráfica agradable y fácil de usar, a pesar de estar en idioma inglés, es apto para todo tipo de usuarios y para expertos, tiene una gran cantidad de funciones incorporadas como la de extraer audio e imágenes de los videos así como convertir imágenes en videos, para operar con el; solo tenemos que agregar el fichero deseado (ya sea de video, imagen, o audio) a través del botón (Add) en la barra estándar, luego se selecciona el formato de salida y la dirección de destino donde se va almacenar el fichero ya convertido, se

AIFF, entre otros.

También puede extraer una porción de video para tenerla en otro archivo o clip de video; para ello debe hacer clic en el botón (Clip) de la barra estándar, y seleccionar el punto de inicio (Set start Point) y el punto final (Set End Point) en la ventana que aparece, luego se aplican los cambios en el botón (Apply) y se debe clic en ok.

También ofrece formatos para teléfonos celulares, iPod y Xbox.



Valoración
1-10

9

hacen algunos cambios en la configuración si se estima conveniente y se procede a convertir el fichero haciendo clic en el botón (Convert).

Dentro de los formatos soportados por Xilisoft Video Converter Ultimate se encuentran ASF, AVI, DivX, DV, MOV, MP4, MPEG-4, MPEG-1, MPEG-2, FLVv, RM, VOB, WMX, XviD, AAC, AC3, M4A, MP2, MP3, OGG, RA, WAV,

Conclusiones

El software Xilisoft Video Converter Ultimate es una potente herramienta de conversión de formatos de video, audio e imágenes con la que podrás satisfacer sus más altas expectativas, logrando un máximo de rendimiento y calidad. Te recomendamos utilizarlo para descubras sus potencialidades.

La
REVOLUCIÓN
soy yo

DEL:
DINOS QUE
OTRA COSA
ENEMOS
E HACER.

www.juventudrebelde.cu



Rafael Águila Rodríguez

Jefe y Programador de proyecto: Visita Virtual al Museo Monumento Nacional “Camilo Cienfuegos”

Entrevista por: Lisbet Vallés Bravo

¿En qué consiste la Visita Virtual al Museo Monumento Nacional “Camilo Cienfuegos”?

La Visita Virtual es un entorno interactivo, para el conocimiento de una institución museística, que guarda una valiosa colección de objetos, fotos e información sobre la vida y trayectoria revolucionaria de Camilo Cienfuegos Gorriarán.

El producto brinda la posibilidad de interactuar con todos los objetos que se exponen allí; mediante visitas dirigidas o libres al museo, reseñas de los objetos significativos que forman parte de la colección del museo, aspectos relacionados con el monumento y un fondo bibliográfico que favorece la profundización del conocimiento sobre la figura de Camilo Cienfuegos.

Para la realización de este trabajo se realizó la modelación a escala del museo, así como de los objetos que lo conforman; tanto en el interior como en el exterior del mismo.

¿Qué objetivo persigue el mismo?

El objetivo fundamental de la Visita Virtual es el de facilitar, en todos los lugares donde existan las condiciones técnicas necesaria, una herramienta histórica que permita el conocimiento y divulgación de la vida de Camilo y especialmente de este lugar histórico, al que muchas personas se ven imposibilitadas de visitar.

¿Cuándo y cómo se puso en marcha el proyecto?

El proyecto se pone en marcha a finales de octubre del 2008, partiendo de la experiencia de los trabajos realizados con la historia y en especial de aquellos relacionados con la vida de Camilo.

Para su confección se realizaron varias visitas al museo, donde en conjunto con la dirección del mismo, se estableció el convenio de trabajo que debía seguir su elaboración. El primer paso que se dio fue la conformación de un equipo de trabajo que aportó todos los elementos históricos necesarios para llevar a cabo esta tarea.

Sobre este equipo de trabajo que mencionas, ¿quiénes lo conformaron?

El grupo que participó en la creación



de este trabajo estuvo integrado por instructores, colaboradores, diseñadores, programadores, historiadores, guionistas, locutores y periodistas, además de la incorporación de los trabajadores del museo con su director al frente. Cada uno de ellos aportó su granito de arena para el logro de este producto.

Cuando uno visita el museo virtual, ¿qué opciones nos ofrece?

Para lograr un mayor acercamiento a la realidad del Monumento Nacional “Camilo Cienfuegos” se diseñaron dos opciones fundamentales: una visita di-

rigida y una visita libre.

La visita dirigida es exactamente igual a la que se realiza cuando uno visita el museo, o sea, se hace un paseo con la explicación en cada bloque, que representa una etapa de la vida de Camilo

Por su parte, la visita libre la realiza el usuario a su gusto: puede recrearse por los exteriores del museo y subir las escaleras hasta llegar a la hermosa y amplia Plaza coronada, por el conjunto escultórico realizado por la prestigiosa artista Telvia Marín y el arquitecto

Pedro Pérez Agudín; o puede recorrer el interior del museo y con un simple clic, escuchar y observar el significado de todos los objetos que se muestran.

¿Cómo definiría usted la Visita Virtual al Museo Monumento Nacional “Camilo Cienfuegos”?

La Visita Virtual es una herramienta que permite consolidar y profundizar los conocimientos sobre la vida de Camilo, de una forma amena y fácil, como si estuviéramos realmente en el museo; así es como la defino.

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





Probador de Ratón PS2 para computadora



Bernardo Herrera Pérez

bernardo@mtz.jovenclub.cu

Dirección Provincial Matanzas



La mayoría de los ratones utilizan actualmente un conector, en el extremo del cable que lo conecta a la computadora, del tipo mini-DIN (PS/2) de seis pines. Este cable es averiado frecuentemente debido a la manipulación constante del dispositivo periférico, otros desperfectos con menor frecuencia de aparición se asocian al deterioro de algunos de sus componentes electrónicos.

Resulta tedioso para el técnico hacer pruebas de continuidad con un multímetro en busca de hilos partidos dentro del cable y en comprobar el estado de los interruptores accionados por los botones del ratón.

La herramienta que se describe en este artículo facilita mucho el trabajo de reparación de los ratones PS/2. Sólo con pulsar un botón podemos saber si hay, o no, hilos partidos en el cable, sin tener que desarmar el ratón. También nos permite identificar los hilos partidos y por tanto, las señales correspondientes a cada uno de ellos. Además, permite comprobar el estado de los interruptores y de los sensores.

En la figura 1 se muestra el circuito del Probador de ratón PS/2 en su versión más, simple la cual es totalmente funcional con el auxilio del juego de bocinas, que usamos con la PC (siglas del inglés Personal Computer “Computa-

dora Personal”), para aprovechar la fuente de tensión y el amplificador de audio del mismo. Se debe garantizar una tensión de 5 V para energizar el ratón, la cual se toma de la fuente que suministra la alimentación al amplificador de audio del juego de bocinas (de ser necesario se recomienda el empleo de un diodo zener de 5,1 V o el archiconocido regulador de voltaje 7805). El plug tipo banana del juego de bocinas, que normalmente se conecta a la salida de audio de la PC, se introduce en el jack J1, similar al de salida de la tarjeta de audio. Todo queda listo para usar el probador.

CN2 y CN3 son conectores, mini-DIN (PS/2) hembra, de seis pines que se pueden encontrar en alguna motherboard defectuosa. Para realizar un diagnóstico rápido del ratón lo conectamos en CN3, pulsamos el botón B1 y se escuchará un pito desde el juego de bocinas si ninguno de los cuatro hilos del cable está partido y si además, el microcontrolador del ratón funciona adecuadamente. Al pulsar el botón B1, el pin 1(Data) se pone a cero lógico (0 V) obligando al micro del ratón a que genere un tren de pulsos de frecuencia audible por el pin 5 (Clock) que una vez atenuado por el divisor de tensión formado por R5 y R6 sale por J1 hacia la entrada del amplificador.

Si no se escucha el pito desde el juego de bocinas es muy probable que al menos, uno de los hilos del cable esté partido, defecto de mayor incidencia dado por la manipulación del ratón y en la mayoría de los casos la partidura ocurre en la proximidad del ratón, siendo la solución relativamente fácil. Cortar la parte dañada y volver a soldar. Se debe prestar atención para no trocar la posición de los hilos. Es señal inequívoca de que algún hilo esté partido si movemos el ratón y el pito se escucha entrecortado. Es muy raro que el micro esté defectuoso.

Para determinar cuáles son los hilos partidos hay que desarmar el ratón y desconectar el otro extremo del cable que va a la plaqueta impresa, y luego conectar convenientemente sus extremos a los conectores CN1 y CN2 de la figura 1. Al cerrar el interruptor SW1 el diodo emisor de luz (de las siglas del inglés LED “Light-Emitting Diode”), correspondiente a cada hilo, queda energizado a través del propio hilo y de un resistor de 330 Ω , limitador de la corriente. Si el hilo no está partido, su LED se iluminará como prueba de la continuidad del hilo. Otro uso de este probador de continuidad es determinar la señal asignada a cada hilo de un cable lo cual resulta muy útil si se trata de sustituir un cable por otro, de diferentes fabricantes, ya que permite homologar los hilos de uno con los del otro. Con la punta de prueba se puede comprobar el estado de los interruptores y de los sensores. Para ello es necesario que el cable esté en buenas condiciones y esté conectado a la plaqueta impresa. Retirando la bola de goma es fácil mover las ruedas dentadas entre los optocopladores para comprobar el funcionamiento de estos.



Estos optocopladores están formados de un LED infrarrojo y dos fototransistores cuyos emisores están unidos en un solo pin. Se coloca la punta de prueba en los puntos señalados por las flechas azules (como sugiere la figura 2) en los colectores de los fototransistores a la vez que se hace rotar la rueda correspondiente. Al hacer esto, se genera en cada colector una señal sinusoidal cuya frecuencia varía con la rapidez de rotación de la rueda, llegando a la entrada del amplificador de audio a través de la punta de prueba, percibiéndose un sonido que será más agudo mientras más rápido rote la rueda. Esto prueba que el LED y los fototransistores, electrónicamente están en buen estado pero si están mal alineados puede ocurrir que el cursor del ratón no se mueva en alguna dirección.

Los interruptores del ratón pueden funcionar mecánicamente, es decir, al pulsarlo se percibe el "clic" característico, pero a veces la suciedad de los contactos le hace una mala jugada a su

buen funcionamiento. Con la punta de prueba se puede valorar si está sucio, o no. Simplemente coloque la punta de prueba en contacto con el pin del micro que se conecta con el interruptor, como sugiere la figura 3 y púlselo varias veces. Se sentirá un chasquido en las bocinas, que de estar mezclado con ruido, parecido a la estática en un radioreceptor, es indicio de suciedad en los contactos.

El montaje de esta herramienta queda a iniciativa y posibilidades de quien la construya. Es necesario recordar que la alimentación del circuito sea con una tensión de 4,5 a 5,0 V de tensión directa. Para saber cuál hilo está partido o qué señal maneja cada uno de ellos hay que rotular el nombre de cada señal cerca del LED correspondiente. La punta de prueba se puede confeccionar con una aguja de inyectar acoplada a una jeringuilla que servirá de soporte. Su conexión al circuito se debe realizar mediante un cable apantallado que bien pudiera servir un trozo de cable coaxial que no sea rígido.

Listado de componentes

- R1, R2, R3, R4 = 330 Ω
- R5 = 10 k Ω
- R6 = 2.2 k Ω
- D1, D2, D3, D4 = LED rojo

Conectores:

- CN1 = Conector interno de un ratón PS/2.
- CN2, CN3 = conectores PS/2 (Hembra).
- J1 = jack stereo 3.5 mm.

Misceláneas:

- B1 = Interruptor de botón (microswitch)
- SW1 = Interruptor spst (simple polo, simple tiro)
- Cable apantallado para la punta de prueba.

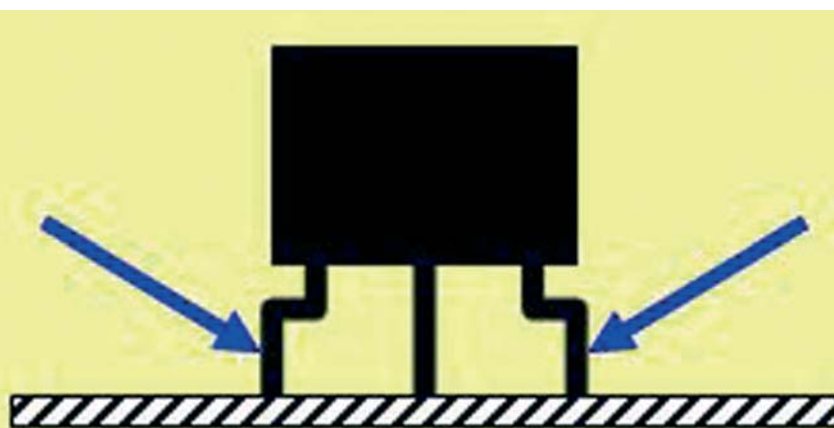
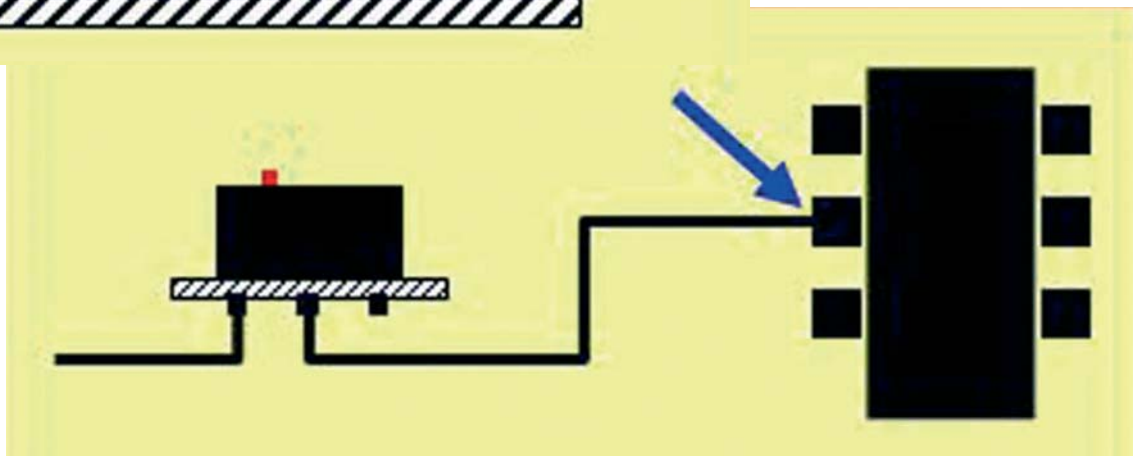


Figura 2

Figura 3



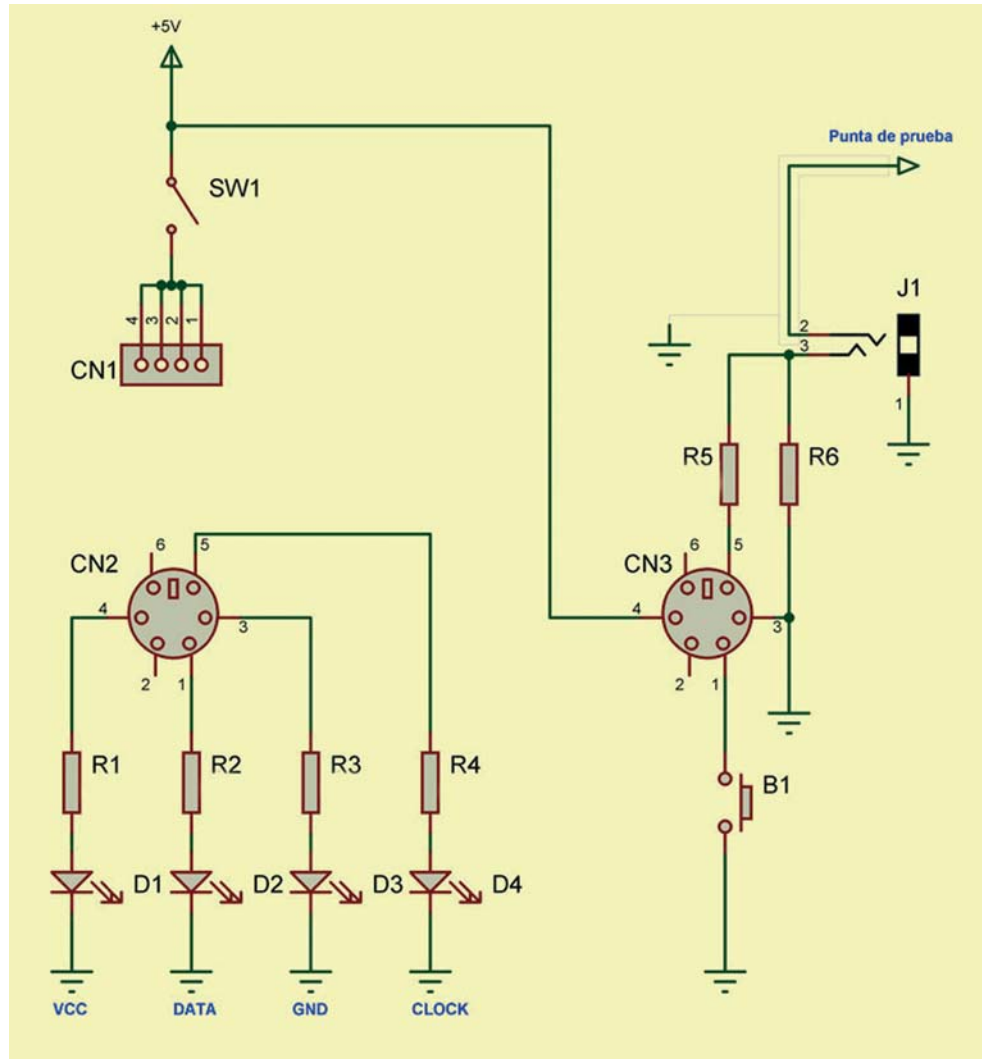


Figura 1



Probador terminado

Capital humano implica no sólo conocimientos, sino también -y muy esencialmente- conciencia, ética, solidaridad, sentimientos verdaderamente humanos, espíritu de sacrificio, heroísmo, y la capacidad de hacer mucho con muy poco.

Castro



Acto de la primera graduación de la
Escuela Latinoamericana de Medicina,
20 de agosto de 2005



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: Kirenia Méndez Pí País: Cuba

Hola, he seguido su revista desde hace algún tiempo, y me gustará saber como puedo publicar en ella, no trabajo en los Joven Club.

Muchas gracias por ser fiel lectora de nuestra publicación. Sobre su preocupación, le comentamos, que:

La revista Tino es una revista de los Joven Club de Computación y Electrónica, donde los trabajadores de este movimiento, tienen la opción de publicar sus artículos en las diferentes secciones. Personas ajenas a los Joven Club, también pueden publicar, en calidad de colaboradores de Joven Club. ¿Cómo hacerlo?, pues Lo primero es clasificar por usted mismo a que sección de la revista Tino, irá dirigido su artículo, pues cada una tiene sus peculiaridades... Luego que tenga esto claro, pues descargue los modelos y las orientaciones, que se encuentran en el sitio web de la revista, en el enlace: Métodos de trabajo (<http://revista.jovenclub.cu/>), los llene con su artículo, y se lo envíe al coordinador de la revista Tino de su provincia... él lo hará llegar a nosotros... si usted no pertenece a los Joven Club, pues envíe el artículo a la dirección revistatino@jovenclub.cu, explicando en el cuerpo del mensaje sus datos personal, centro de estudio o trabajo, municipio y provincia, y adjunto el modelo del artículo compactado, hasta 500 Kbyte. Esperamos ver pronto su colaboración.

✉ De: Calixto Utra Jiménez País: Cuba

He Seguido la revista Tino desde el segundo número, debo decirte que está interesante y sobre todo muy amena la forma que está diseñada y redactada, está para todas las edades, es un logro haberla mantenido estos dos años muchas felicidades al colectivo de trabajo, que sé el sacrificio con que la hacen. Muchos éxitos.

Muchas gracias por sus opiniones, son las que nos hacen mantenernos siempre buscando nuevas formas de complacer a nuestros lectores, que esperan siempre un producto mejor. En estos momentos estamos enfrascados en nuevos planes, formas de hacer y difundir esta publicación, para que llegue a más personas, que como usted ha llegado para quedarse. Le informaremos a nuestros lectores todo lo referente a nuevas opciones a través del sitio web, manténgase siempre en línea, porque Tino, está al alcance de un clic.

✉ De: Alberto Torres García País: Cuba

Soy un fan de la informática, y me conecto muy a menudo a buscar software, quisiera que me dijeran si conocen algunos FTP nacionales, a los que se pueda acceder para descargar programas, actualizaciones de antivirus, etc... Ah la revista está buenísima.

Gracias por leer nuestra publicación, esperamos continuar contándolo como nuestro fiel lector. A continuación, le mostramos algunas direcciones de sitios web donde puede descargar aplicaciones:

- 1- <http://www.jovenclub.cu/index.php/es/descargas>
- 2- <http://antivirus.uclv.edu.cu/>
- 3- <http://www.magon.cu/mainpages/downloads.asp>
- 4- <http://www.di.sld.cu/url.php?url=dXRpbGVzLnBocA==>
- 5- <http://tecun.cimex.com.cu/tecun/software/>
- 6- <ftp://200.55.169.66/>
- 7- www.isch.edu.cu/redunah/downloads.php?cat_id=1
- 8- <http://www.granma.inf.cu/software.php>

✉ De: Julio Estevan Capote País: Cuba

En el número anterior he leído sobre la wikipeli, y me ha gustado mucho, pero no tengo internet, y desearía poder ver esta creación realizada por un grupo de personas en red, es algo realmente novedoso, y sería buenísimo, que las personas como yo que no tienen internet pudiera verla, por lo que les pregunto, si pueden usted colocar la película en un servidor nacional para poder verla.

Hemos revisado todo lo pro y los contras y encontramos un enlace hecho por los propios realizadores de la película a YouTube, de allí hemos adquirido el film, que dura 30 minutos y pesa 58 Mbyte, y vamos a incluirla dentro de nuestro servidor, como archivo compactado con WinZip, los lectores e interesados en ver la WikiPeli, que se titula Universos, deben descargarla de (Aquí). Esta película es para mayores de 18 años, según indica la web de la producción que es:

<http://www.lawikipeli.com/wikipeli/universos>

Espero quede complacido, así como los lectores interesados. Es un placer para nosotros conocer que nuestros artículos son leídos con atención, de interés y útiles para todos aquellos que nos buscan en cada nuevo número.



Calibración del monitor



Seydel Sanjurjo Lescaille

seydel07046@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

Muchos monitores tienen defectos, como por ejemplo: mostrar imágenes demasiado oscuras, demasiado brillantes, o les dan un matiz verde o azul. Estos problemas se solucionan fácilmente con la aplicación Monitor Calibration Wizard.

- 1- Una vez instalada la aplicación, haz clic en inicio/ programas/ Monitor Calibration Wizard para ejecutarla.
- 2- Selecciona iniciar el Asistente y haz clic en comenzar (Start).
- 3- Aumenta poco a poco el contraste hasta que veas que el cuadro blanco y el negro ya no ganan pureza; es decir, hasta que un aumento del contraste no haga ya el blanco más claro y el negro más oscuro. Ajusta el brillo de forma que no sea molesto mirar la pantalla; para seguir adelante haz clic en continuar (Continue).
- 4- Observa el monitor a unos 50 cm de la pantalla, ajusta el recuadro rojo llevando el deslizador tan a la izquierda como sea posible sin que se note la diferencia entre la zona inferior y la superior.
- 5- Repite la operación con el negro, llevando esta vez el deslizador tan a la derecha como sea posible sin que se note el corte entre el negro puro y el semitono de muestra.
- 6- Ahora ajusta cada uno de los recuadros que hay a la derecha de manera que el tono del cuadro central sea del mismo tono que la trama que lo rodea. Cuando termines haz clic en Continuar.
- 7- Repite la operación con los otros dos colores fundamentales (verde y azul) hasta que el resultado obtenido te satisfaga. Haga clic en apply para terminar.
- 8- Ahora, escribe un nombre para el perfil de color que acabas de crear y luego pulsa el botón correspondiente para guardarlo.
- 9- Activa la opción correspondiente para que el perfil de color se cargue al iniciar Windows y cierra la aplicación. Puedes crear más perfiles de color, por si necesitas alternar entre ellos según la tarea que lleves a cabo.

Puedes descargar la aplicación desde:

<http://monitor-calibration-wizard.programas-gratis.net/>

Aumentar la velocidad de acceso a Servidores HTTP



Daniel José Meneses Pérez

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spíritus 7

Con este método se logra visualizar las Páginas Web de forma más rápida.

- 1- Haz clic en el botón Inicio y luego sobre Ejecutar, escribe Regedit y pulsa el botón Aceptar.
- 2- Una vez estás en el editor del registro busca la siguiente cadena: `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\InternetSetting`. En la ventana de la derecha, crear o modificar los valores DWORD siguientes: `MaxConnectionsPerServer`: doble clic sobre ese valor y escribir 4 decimal (para ADSL escribir 20) `MaxConnectionsPer1_0Server`: doble clic sobre ese valor y escribir 8 en decimal (para ADSL escribir 20) Esos valores corresponden al número de demandas simultáneas de acceso a un servidor de tipo 1 o 1.1.
- 3- Cierra el Regedit y reinicia Windows.

Controlar de forma óptima videos en la partitura de 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 ubicado, aunque podemos usar las pestañas QuickTime o AVI del Property Inspector para hacer que la película se detenga 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 (recuerde 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 en hacerlo es utilizando comportamientos o Lingo; y un último modo, más evidente, consiste en extender el video tantos fotogramas como sea necesario para que el video se reproduzca íntegramente.

Desactivar los globos de notificación de Windows



Carlos Emilio Pis Albrizas

carlos01034@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

A veces los globos de notificación que muestra Windows en la parte inferior de la pantalla, y que informan sobre actualizaciones, íconos inactivos ocultos o los programas activos pueden resultar molestos.

Para desactivarlos ejecute los siguientes pasos:

1- Coloque el cursor sobre el reloj en la zona del Sistema (de la Barra de Tareas) y haga clic con el botón derecho.

2-Elija la opción *Personalizar notificaciones*.

3- Cuando se muestre la ventana con la lista de programas que se inician con Windows y que activan esas notificaciones, debe seleccionar los que quiera ocultar, y para ello escoja la opción *Siempre oculto*.

4- A continuación reinicie el equipo.

Al volver ha abrir sesión, ya no aparecerán más los molestos globos, algo que de seguro agradecerán mucho.

Crear animaciones fotograma a fotograma en Flash



Osmar Betancourt Hernández

omar01035@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Cuando se crean animaciones (en Flash) fotograma a fotograma cambia el contenido del escenario en cada fotograma, lo que es ideal para las animaciones complejas en las que la imagen cambia en cada fotograma, además de moverse.

Este tipo incrementa el tamaño del archivo con mayor rapidez que la animación interpolada.

Utilice la animación fotograma a fotograma cuando necesite cambiar una imagen en cada fotograma.

1- Haga clic en el nombre de una capa para activarla como capa actual y seleccione un fotograma de la capa donde desee que se inicie la animación.

2- Si no se trata de un fotograma clave, elija *Insertar / Fotograma clave*.

3- Cree la imagen del primer fotograma de la secuencia. (Puede utilizar las herramientas de dibujo, pegar imágenes del portapapeles o importar un archivo).

4- Haga clic en el siguiente fotograma hacia la derecha de la misma fila y elija *Insertar / Fotograma clave*, o bien haga clic con el botón derecho del ratón (Windows), o *Comando-Clic* (Macintosh), y elija *Insertar fotograma clave* en el menú emergente. (De esta forma se agrega un nuevo fotograma clave cuyo contenido es igual al del primero).

5- Cambie el contenido de este fotograma en el Escenario para crear el siguiente paso de la animación.

6- Para completar la animación fotograma a fotograma, repita los pasos 4 y 5 hasta crear el movimiento deseado.

7- Para probar la secuencia de animación, elija *Control / Reproducir* o haga clic en el botón *Reproducir* del Controlador.



Aumentar la velocidad de navegación en Internet



Jorge L. Morales Arechavaleta

pepe01032@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Así podremos aumentar hasta un 20% la velocidad de nuestra navegación en Internet, especialmente en configuraciones de banda ancha (ADSL y cablemódem).

1- Nos dirigimos al menú Inicio/Ejecutar, tecleamos `gpedit.msc` en la línea de entrada de texto y pulsamos el botón Aceptar.

2- Observaremos una lista de opciones que deberemos navegar hasta encontrar la rama `Plantillas administrativas\Red\Programador de paquetes QoS`.

3- Hacemos doble clic en el valor `Limitar el ancho de banda reservada`.

4- Marcamos la casilla `Habilitada` y le asignamos el valor `1.5`. Pulsamos el botón Aceptar y reiniciamos la computadora para que los cambios surtan efecto.

Organizar las descargas desde Internet para los usuarios



Daniel José Meneses Pérez

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spíritus 7

Sirve para controlar las descargas, así solamente se puede permitir a los autorizados y en el momento posible.

Windows XP ofrece la posibilidad de impedir que los usuarios de un mismo equipo, realicen descargas de archivos desde Internet, para ello tenemos que recurrir al registro de Windows de la siguiente forma:

1- Hacemos clic en el botón Inicio y luego en Ejecutar.

2- Tecleamos `Regedit` y pulsamos el botón Aceptar. Ahora en el registro nos desplazamos por las siguientes claves: `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings\Zones`

Al abrirse la última entrada de Zonas veremos varias carpetas, la que nos interesa es la carpeta nº 3, hacemos clic sobre ésta y en el panel derecho veremos los valores que tiene asociados.

3- Buscamos el valor `1803`, hacemos doble clic sobre el, en la ventana que nos muestra escribimos el número 3 y pulsamos el botón Aceptar.

La próxima vez que alguien intente descargar algo desde Internet recibirá un mensaje de aviso informando que la seguridad no le autoriza a descargar ese archivo.

Aclaración: Esta restricción solo afecta al usuario al que se le ha hecho la restricción, y lógicamente hay que hacer este truco desde la propia cuenta de usuario a restringir.

Ahorrar tinta en las impresoras Inkjet



José González Saavedra

pepe01032@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Las impresoras de tecnología Inkjet (chorro de tinta) son muy voraces con la tinta, dado su alto precio es muy importante hacer todo lo posible por ahorrar tinta, para ello debes configurar de forma óptima sus opciones de impresión, lo puedes hacer desde la ventana de propiedades de la impresora al acceder a la misma o cuando decidas imprimir y tengas la posibilidad de configurar estas opciones por otra vía.

1- Imprime lo que realmente necesitas. Si haces clic sobre el icono Imprimir, se imprimirá la totalidad del documento o página Web activa. Si no necesitas toda esa información, puedes utilizar un procedimiento diferente: En primer lugar, subraya lo que quieres imprimir (clickeando y arrastrando el Mouse sobre el texto o las imágenes). A continuación, dirígete al menú en la parte superior de la pantalla y haz clic en Archivo. En la ventana Imprimir verás un área para el Intervalo de Páginas, Haz clic en Selección. Luego, en Imprimir. Sólo se imprimirá lo que hayas subrayado (Si la opción Selección no se encuentra habilitada es porque no has subrayado lo que deseas imprimir).

2- Imprime en modo Borrador (Económico en otras). Esta opción imprime los documentos de manera más clara, de



forma que se disminuye el consumo de tinta. La calidad de la impresión será más pobre pero se observa bien, utilízala cuando los documentos los vayas a utilizar personalmente en consultas, folletos u otros que no necesiten tanta calidad. ventana Imprimir

3- Utiliza siempre el previsualizador de impresión (Vista preliminar) para garantizar que no haya partes del documento o imagen fuera del área de impresión; así no tendrás que repetir la impresión con la consiguiente pérdida de tiempo y de tinta. Asegúrate de mirar a la parte superior de la página donde verás cuántas páginas se van a imprimir, y donde puedes ver cada una de ellas a través del scroll. A menudo, especialmente con las páginas Web, sólo necesitarás imprimir la primera página.

4- Utiliza la opción Imprimir en negro solamente. Esta es la mejor forma de conservar la tinta de color, pero cuidado, asegúrate de usar el cartucho tricolor al menos una vez cada 15 días para evitar que dicha tinta se seque y ocasione el deterioro del cartucho. Si lo deseas puede preparar una página que posea la palabra prueba escrita varias veces en distintos colores y cuando lo necesites la imprimes con el objetivo de utilizar el cartucho tricolor.

5- Manda a imprimir todos los documentos deseados y después conectas la impresora, así no hay pérdidas al hacer la limpieza de los cartuchos cuando se comienza la impresión pues solamente se ejecutará esta acción cuando se comience por el primer documento o cuando sea necesario, pero siempre menos que si fuera documento por documento.

Cómo actualizar el Nod32 sin conexión a Internet



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Nod32 es para muchos el mejor antivirus a pesar de que no detecta y elimina todos los virus, pero eso sí, es muy ligero y efectivo cuando está actualizado, pero ¿qué pasa cuando no tienes conexión a internet? oficialmente no existe un método para actualizarlo puedes utilizar los siguiente pasos con éxito:

1- Necesitamos tener acceso a una computadora que sí esté actualizada y tenga el Nod32, y vamos a la siguiente ruta C:\Archivos de programa\Eset

2- Ahí identificamos los siguientes archivos:

- * nod32.000
- * nod32.002
- * nod32.003
- * nod32.004
- * nod32.005
- * nod32.006

3- Los copiamos a una memoria USB o un CD para llevarlos a la computadora que vamos a actualizar.

4- Los pegamos en la misma ubicación C:\Archivos de programa\Eset, pero en la nueva computadora.

5- Reiniciamos y listo!

Ocultar disco local primario



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

Para los profesionales y administradores de red en general que atienden un grupo de computadoras al servicio de usuarios no administradores o la población es muy importante que los mismos no puedan acceder a la partición primaria del disco, por lo que en este caso resultaría muy útil la opción de ocultar dicha partición local, la cual quita los íconos que representan los discos duros seleccionados de Mi PC y Explorador de Windows, además las letras de la unidad que representarán las unidades seleccionadas no aparecerán en el cuadro de diálogo estándar abrir.

1- Acceda a la ventana Ejecutar (Inicio/Ejecutar).

2- Teclee `gpedit.msc` y haga clic en Aceptar.

3- Acceda a la opción: Configuración de usuario/Plantillas administrativas/Componentes de Windows/Explorador de Windows/Ocultar estas unidades específicas en mi PC. (haga doble clic en la misma).

4- En la ventana que se muestra (Propiedades de Ocultar estas unidades específicas en Mi PC) seleccione la opción Habilitada.

5- En el área central de dicha ventana, en la opción Elegir una de las siguientes combinaciones, seleccionar la uni-



dad o unidades a las que se quiera restringir el acceso y Aplicar los cambios.

Nota: Se debe tener presente que esta configuración no impide que los usuarios usen programas para acceder a esas unidades o a su contenido, incluso explorando el menú inicio.

Utilizar todo el ancho de banda disponible en la conexión



Daniel José Meneses Pérez

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 7

Para utilizar todo el ancho de banda con que contamos y con ello mejorar la velocidad en la conexión. Windows XP Profesional se reserva para su utilización por defecto un 20% del ancho de banda disponible en las conexiones, con este truco podemos contar con el total disponible para nuestros objetivos.

- 1- Iniciar una sesión con el usuario Administrador.
- 2- Inicio, ejecutar.
- 3- Teclrear: *gpedit.msc* y presionar *Enter*. Aparecen las directivas de grupo, dirigirse a: *Configuración de Equipo/Plantillas Administrativas/Red (Network)/Programador de Paquetes Qos*.
- 4- Doble clic en *Limitar el ancho de banda reservado*, se debe habilitar y poner el 0% en *Límite de Ancho de Banda*.
- 5- Clic en los botones *Aplicar* y *Aceptar*.
- 6- Dirigirse a *propiedades de Red* y comprobar que está marcado el *Programador de Paquetes Qos*. Ahora utilizarás todo el ancho de banda disponible en tu conexión.

Chat Interno de Red con Windows XP



Ofreidis Mesa Rodríguez

ofre01017@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 1

En las Redes de área local (LAN) no existe (aparentemente) una aplicación que funcione como mensajería interna sencilla, pero es otra de las funciones escondidas de Windows XP. Esta aplicación se llama Winchat y nos

permitirá comunicarnos de una forma sencilla con otros usuarios de la misma Red que tenga Windows XP.

- 1- Clic en el botón Inicio.
- 2- Clic en Ejecutar.
- 3- Tecleamos en el cuadro de Texto "WINCHAT" (sin las comillas, no importa si es en minúsculas o mayúsculas).
- 4- Se ejecutará y aparece una ventana donde podemos observar el botón "MARCAR" (el que parece un disco de marcado de un teléfono antiguo), hacemos clic en el mismo.
- 5- Aparecerá una pantalla con la lista de equipos que se encuentran en la Red.
- 6- Ahora te será muy fácil comunicarte con el usuario en la red.

Eliminar la animación de las ventanas de Windows



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

La animación de las ventanas al maximizar y minimizar puede retardar el trabajo del sistema, sobre todo si escasea la memoria RAM y trabajamos con varios programas al mismo tiempo.

Se puede eliminar esta animación de la siguiente forma:

- 1- Clic en el botón Inicio / Ejecutar
- 2- Escriba *Regedit* (para abrir la aplicación registro de Windows)
- 3- Ubique la clave *HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\WindowsMetrics*.
- 4- Se mostrarán valores que se no deben tocar, ahora se debe añadir la siguiente entrada: *MinAnimate*, siendo su valor cero.

Y listo, tiene ahora más memoria RAM disponible para sus aplicaciones.



Hosta la
victoria
siempre



Hero Portal de la Cultura Espirituana



María Natacha Rguez Serrano
natacha04027@ssp.jovenclub.cu
Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Sitio web dedicado a divulgar la cultura espirituana.

Utilizar el sitio: para acercarte a las más diversas manifestaciones artísticas de Sancti Spiritus. Noticias, eventos, entrevistas, galerías, convocatorias, carteleras, efemérides culturales, etc.



www.hero.cult.cu

CursAD, plataforma de cursos a distancia



Camilo Santana Perdomo
electronico05033@mtz.jovenclub.cu
Joven Club Colón 3

De qué trata el sitio: Sitio para matricular en los diferentes cursos que en el se ofertan en la modalidad de cursos a distancia a nivel nacional implementados por los Joven Club de Computación y Electrónica.

Utilizar el sitio: para satisfacer sus necesidades de aprendizaje en materia de informática.



http://cursad.jovenclub.cu/

Cuba Deportes S.A.



Midiala Almeida Labrador
director10021@mtz.jovenclub.cu
Joven Club Unión de Reyes 2

De qué trata el sitio: El sitio proporciona información muy variada sobre la actividad deportiva de nuestro país.

Utilizar el sitio: para conocer el calendario de los próximos eventos y topes bilaterales que se realizarán en nuestro país, además de obtener información sobre los logros de nuestros campeones a nivel internacional.



www.cubadeportes.cu



El Navegador

El Nuevo Fénix



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Publicación de la Corresponsalía de Prensa Latina en Sancti Spíritus, Cuba. Además pueden encontrarse los contenidos de sus distintas publicaciones impresas.

Utilizar el sitio: para conocer las noticias, comentarios, enfoques y otros temas del día.



www.fenix.co.cu

Portal de Nova



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Nova, la distribución de GNU/Linux orientada a Escritorio desarrollada en la UCI por el proyecto del mismo nombre.

Utilizar el sitio: para obtener información acerca del proyecto Nova, los productos en desarrollo, todo sobre la comunidad Nova, foros, blog, noticias, etc.



www.nova.uci.cu/website

INFOMED: Red de Salud de Cuba



Heidi Ruiz García

webmaster@cav.jovenclub.cu

Dirección Provincial Ciego de Ávila

De qué trata el sitio: Este es el sitio oficial de Salud, el encargado de dar a conocer todo el acontecer de Cuba y el mundo en materia de salud, además de informar sobre cursos y eventos.

Utilizar el sitio: para conocer todo lo que sucede en Cuba y el mundo en cuanto a la salud.



www.sld.cu



Salvemos la Tierra Oficina Técnica del Ozono



Midiala Almeida Labrador
director10021@mtz.jovenclub.cu
Joven Club Unión de Reyes 2

De qué trata el sitio: El sitio tiene la finalidad de promover el estudio, perfeccionamiento y completamiento de las regulaciones dirigidas a la protección de la capa de Ozono.

Utilizar el sitio: para conocer los resultados más recientes que sobre el tema existen.

www.capadeozono.cu

Radio Güines Digital



Mileidys Armas Solís
mileidys07048@hab.jovenclub.cu
Joven Club San José 4

De qué trata el sitio: Radio Güines Digital, sitio dedicado a divulgar el acontecer noticioso en el Sureste de La Habana, además de otras prestaciones e informaciones.

Utilizar el sitio: para buscar informaciones locales, nacionales, culturales, deportivas, de ciencia y técnica, especiales, historia local, entre otras.

www.radiogüines.icrt.cu

Centro de Bioplantas



Julio Roniel Pineda Silva
administrador12012@mtz.jovenclub.cu
Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Sitio del Centro de Bioplantas como institución científica adscrita a la Universidad de Ciego de Ávila, Cuba.

Utilizar el sitio: Para conocer sobre biotecnología vegetal e informarnos acerca de las tecnologías, productos, asistencia técnica y servicios académicos que ofrece.

www.bioplantas.cu/sp/Index.asp



La ventana



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el portal informativo de la Casa de las Américas.

Utilizar el sitio: para conocer sobre todas las noticias, eventos y actividades en general, en las diferentes manifestaciones artísticas y literarias. También puede encontrar entrevistas y opiniones de artistas.



<http://laventana.casa.cult.cu>

Cayo Largo del Sur



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el portal digital del destino turístico Cayo Largo.

Utilizar el sitio: para conocer sobre los centros turísticos, hoteles, actividades, foto y videos, noticias, está en tres idiomas, además posee enlaces personalizados a Playa Blanca y Cayo Largo del Sur.



www.cayolargodelsur.cu

Instituto de Historia de Cuba



Midiala Almeida Labrador

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

De qué trata el sitio: El sitio actúa como unidad científico-técnica rectora del Programa Nacional de Historia del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente.

Utilizar el sitio: para conocer de planes, participar en tanto de los principales eventos que sobre la historia se realizan en el país, así como investigaciones.



www.ihc.cu

INOCENTES



Intensa campaña de solidaridad internacional

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

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

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





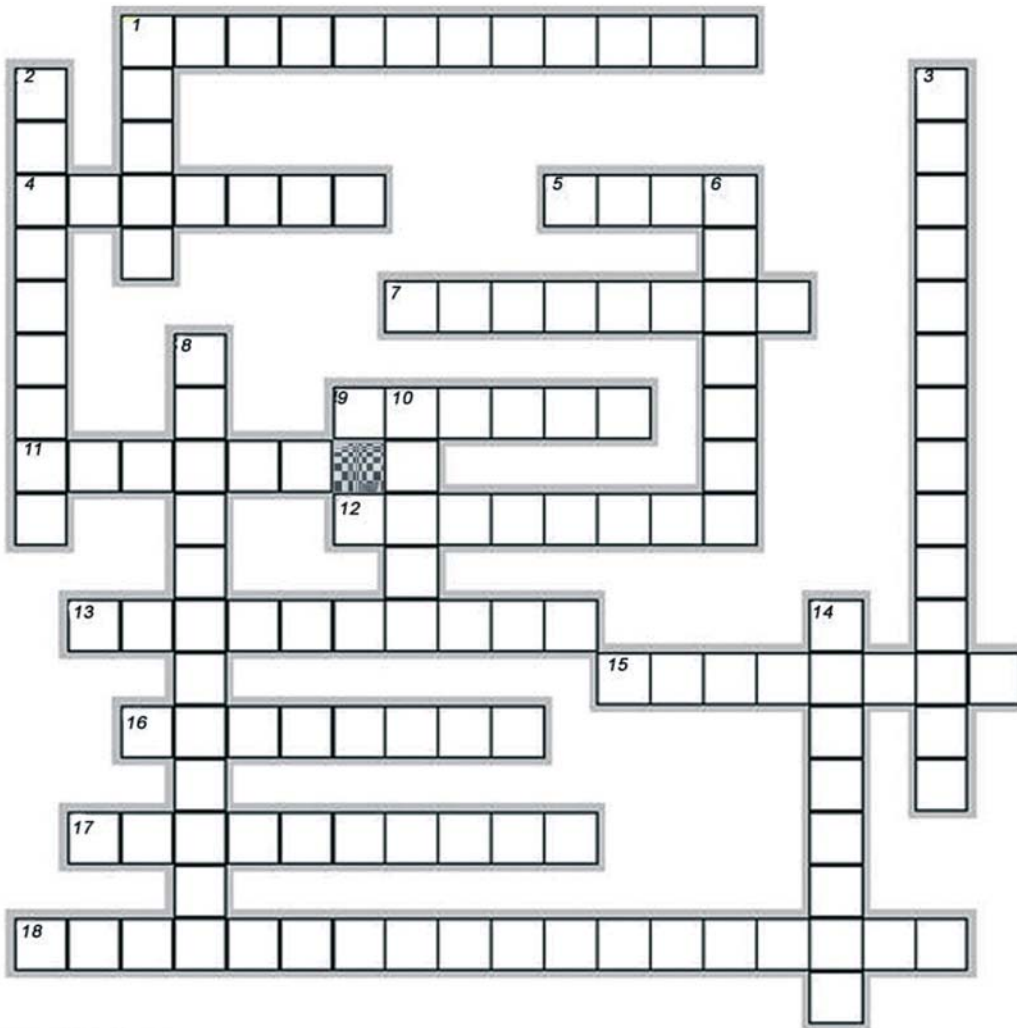
Crucigrama



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2



Crucigrama sobre la aplicación Mediator

Verticales

- 1- Acción que marca el inicio de un proceso.
- 2- Acciones que son propias de una página y que luego pueden ser tratadas como objetos en la programación.
- 3- Acción que permite localizar los errores en el documento.
- 6- Objeto que permite realizar un dibujo e incorporarlo a la página activa.
- 8- Acción que permite ejecutar el diseño desde la primera página durante el proceso de edición.
- 10- Objeto que permite la entrada y/o salida de información en tiempo de ejecución.
- 14- Objeto que puede modificar su valor durante la ejecución de la multimedia.

Horizontales

- 1- Acción que permite el cambio de las propiedades de los objetos en tiempo de ejecución.
- 4- Ventana que permite la programación de eventos mediante lenguaje de código.
- 5- Opción que permite la alineación visual de los objetos dentro de la página durante la edición.
- 7- Objeto que se utiliza para darle profundidad a una imagen.
- 9- Comando que activa el asistente de los asistentes de multimedias prediseñadas de la aplicación.
- 11- Ventana que permite la programación visual o gráfica.
- 12- Opción que permite la revisión ortográfica del documento.
- 13- Comando que visualiza el cuadro de diálogo con las diferentes propiedades de los objetos.
- 15- Ventana donde se muestran los errores encontrados durante el chequeo.
- 16- Acción que permite ejecutar la página activa.
- 17- Acción que permite localizar los errores en la página activa.
- 18- Herramienta de la aplicación que contiene una amplia colección de imágenes y objetos animados.



Humor

El deseo del jefe...

En una hermosa mañana, un jefe de proyecto, un analista de sistemas y un programador estaban paseando por una playa para distraerse del proyecto que los había tenido de cabeza. De repente, encontraron una lámpara casi oculta en la arena. Obviamente, uno de ellos la frota sin mucha esperanza y grande fue su sorpresa cuando apareció un genio legítimo.

Al verlos, el genio dijo:

- Bueno, imagino que conocen el procedimiento habitual para estos casos. Ustedes saben, eso de los tres deseos. Normalmente se los concedo a una única persona, pero en este caso como ustedes son tres, le concederé un deseo a cada uno.

El programador quiso ser primero y dijo:

- Me gustaría pasar el resto de mi vida viviendo en una gran casa, sin problemas de dinero y rodeado de hermosas mujeres que me idolatren.

El genio le concedió el deseo y lo envió a una lujosa casa, con mucho dinero y muchas mujeres. Después siguió el analista de sistemas:

- Me gustaría pasar el resto de mi vida en un gran y lujoso crucero en el Mediterráneo, sin problemas de dinero y rodeado de hermosas mujeres que me idolatren.

El genio le concedió el deseo y lo envió al crucero en el Mediterráneo, con mucho dinero y muchas mujeres.

Al final, le tocó el turno al jefe de proyecto.

- Y cuál sería tu deseo?, pregunto el genio.
- Los quiero de vuelta después del almuerzo...

La complejidad de un programa crece hasta tal punto que excede la capacidad del programador que debe darle mantenimiento.

¿Cuál es el problema más común con windows..?
El usuario...

¿Por qué los elefantes no juegan en la computadora?
- Porque les da miedo el ratón.

HARDWARE: Lo que puedes partir con un hacha.
SOFTWARE: Aquello que solo puedes maldecir.

Software Compatible: el que acepta sin problemas errores de cualquier origen.

¿QUE ES INTERNET?

Internet es la amante de mi marido.
Es el sistema ideal para buscar una cosa y encontrar otra.
Es eso a lo que uno se conecta cuando quieres cortarte las uñas mientras esperas.

Es una nueva manera de conocer gente que nunca querrias conocer.

Fabuloso sistema para impedir que mi suegra llame por teléfono.

Es un cursor en forma de reloj de arena.

Internet es la cybertierra prometida.

Algunos de los casos reales más divertidos en torno a un PC que he podido leer jamás.

1- La empresa Compaq ha considerado seriamente sustituir la instrucción:

"Press Any Key to Continue" por "Press Intro" debido a las llamadas que preguntaban dónde se encontraba la maldita tecla "Any".

2- Un confuso usuario de IBM tenía problemas para imprimir sus documentos.

Le comentó al técnico de atención "on line" que su ordenador decía "no puedo encontrar la impresora". "Incluso he girado el monitor hacia la impresora pero el ordenador sigue sin poder 'ver' la impresora."

3- Operador del Centro de Atención al Cliente de Novell NetWare:

-Usuario: "Hola, ¿es el Servicio Técnico?"

-Técnico: "Sí, aquí es. ¿En qué puedo ayudarle?."

-Usuario: "El portavasos de mi PC se ha roto y como estoy todavía en garantía me gustaría que me lo sustituyeran. ¿Que tengo que hacer?"



-Técnico: "Disculpe. ¿Ha dicho "portavasos"?"
 -Usuario: "Sí. Esta incorporado a mi ordenador."
 -Técnico: "Perdóneme, si parezco un poco perdido, pero es que lo estoy. ¿Recibió usted ese elemento como parte de una promoción u oferta?, ¿cómo consiguió ese "portavasos"?, ¿tiene alguna marca impresa?"
 -Usuario: "Pues venía con el ordenador. No sé nada de ninguna promoción y en el sólo hay escrito "4X"

4- El responsable de informática de cierta empresa recibió una llamada de uno de los directivos pasadas las 11 de la noche. "Oye, que el ordenador de casa me ha dicho que tiene un virus. Y mañana es Viernes 13. ¿Qué hago?" "Pues mañana en la oficina te facilito un programa para desinfectarlo. No sé si sera el "Viernes-13" pero por si las moscas no enciendas el ordenador mañana." "Vale. ¿Desenchufa también la televisión y el DVD por si acaso?".

Una señora llega a una perfumería, de inmediato es atendida. La señora casi en un susurro le comenta al vendedor: "Mi esposo ya no me hace caso, ya no me mira, me tiene abandonada..." luego de un suspiro, concluye "¿Tienen usted algún perfume que huela a computadora?"

Curiosidades

Teclado PC

Si no tienes espacio en tu escritorio, esta es la solución perfecta. Un Teclado PC que imita al de un portátil. Las características son algo más limitadas que las de un ordenador sobremesa convencional, ya que como se aprecia a simple vista el espacio es mucho más reducido.

Tiene un procesador intel core 2 duo, un lector de tarjetas 11 en 1, y un ratón y lector gravador de CD/DVD incorporado. Por el momento se desconoce el precio y el momento en el que podremos adquirir este curioso pc llamado ZPC-GX31.

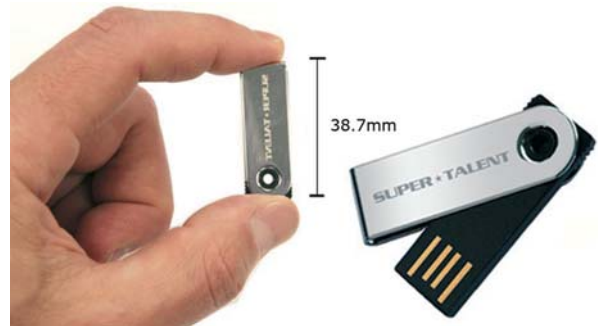


Pendrive más pequeño del mundo

Super Talent, así se llama la empresa que ha creado este pendrive. Este fantástico pendrive pesa solo 4,7 gramos, y tiene unas medidas realmente impresionantes, ya que solo mide de largo 31 milímetros, de ancho 12 milímetros y de grosor 3 milímetros. Realmente pequeño.

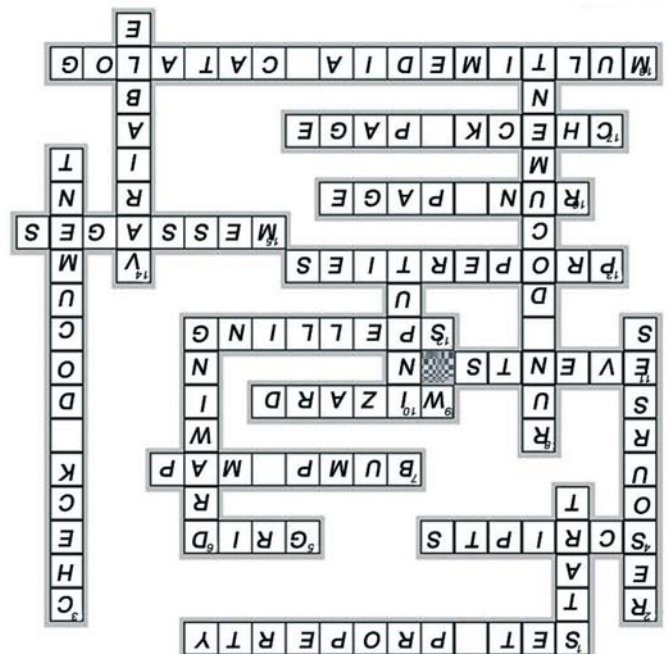
Tiene una tapa giratoria. Tiene 8 gigas de almacenamiento, y por el momento desconocemos el precio de este fantástico producto.

Tomado: http://www.taringa.net/posts/info/1369190/Un-par-de-curiosidades-informaticas_.html



Colaboraron en esta sección

Raymond J. Sutil Delgado, José M. Torres Cerviño, Ernesto Vallín Martínez



defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón
vencerá





Contáctenos

Sitio web

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

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

Email

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

revistatino@jovenclub.cu

Teléfonos

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

Dirección: 53-31-625892

Producción: 53-7-8315906

Redacción: 53-31-692128

Dirección Postal

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

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419

Colectivo de la Revista

Director

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Producción

Damiana Martínez Reyes

jccap@en.jovenclub.cu

Redactores

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Carlos López López

metodologo1@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Corrector

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Coordinadores

Aideliz Sánchez Borrego

Amarilis Romero González

Mileidys Armas Solís

Yolagny Díaz Bermúdez

Issel Mayra Tandrón Echevarría

Juan Carlos Jiménez Fernández

Nancy Stuart Moré

Heidy Ruíz García

Janiet Batista Medina

Yury Ramón Castelló Dieguez

Yunior Aguilera San Miguel

Elisandri Guerra Martínez

César del Toro Coca

Grether Nadiezdha Acosta Savón

Lisset López Morejón

Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez



la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

