



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



Joven Club de Computación y Electrónica en la Formación Vocacional

/mnt/home 1.04GiB/714MiB

Name	PID	CPU%	MEM%
X	8394	3.80	14.83
conky	8523	0.20	2.11
sleep	10440	0.00	0.09

Mem usage			
X	8394	3.80	14.83
ROX-Filer	8867	0.00	9.05
Terminal	9493	0.00	8.96

PUPPY LINUX

Current Headlines:
Bhutto aide suggests cover-up
Mission to free Colombia hostages
Activists want Bush, Cheney subjec
Snow grounds flights, slows travel

- Calculate
- Personal
- Network
- Internet
- Multimedia
- Fun
- Help
- Refresh Menu
- Shut Down

Sistemas operativos portables, más que una curiosidad

la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



Informando la...
a gronanzas comu...
territo del progr...
nación de un Joven Club...
masillo y Saguna, H...
nstrator de 42 instal...

Miles y jóvenes de los hur...
más apartados de la geogr...
gramas distribuidos de los...
servicios del Joven Club m...

Rechazo de...
penitencia...
por la...
en sus...

Este documento es de...
propiedad de...
no debe ser...
reproducido...



Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Bienvenidos todos a la revista número 12, que está tan calurosa como el verano 2009, para el cual, los Joven Club de Computación y Electrónica tienen preparado muchas actividades para toda la familia cubana, entérate de cuales son en la sección El foro.

Julio y agostos son meses de efemérides importantísimas. Tenemos en julio, un nuevo aniversario de los asaltos a los cuarteles Moncada y Carlos Manuel de Céspedes, y felicidades a los holguineros por el esfuerzo y el trabajo realizado, que les merecieron la sede por las actividades del 26 de Julio de este año. En agosto el cumpleaños de nuestro Comandante en Jefe, donde Joven Club, presentará dos multimedias sobre su figura.

Ya tenemos la premiación del concurso nacional de videojuegos, el primero de agosto, en el próximo número estaremos dando a conocer a nuestros fieles lectores, los ganadores por categorías y en la sección El laboratorio, colocaremos el análisis del videojuego ganador.

Un alto para agradecer a todos los lectores que votaron en nuestras encuestas que ya ha sido cerrada, y que estuvo por casi seis meses, de estos resultados nos nutrimos para mejorar día a día nuestra revista, votaron más de quinientas personas, lo que nos confirma que trabajamos para muchos lectores que esperan de nosotros lo mejor.

Hace algunos números atrás, incluimos la opción de evaluar los artículos (en la versión en línea de la revista) de las secciones El vocero, El escritorio y El taller. Hasta ahora los lectores no han hecho mucho uso de esta herramienta, los que conformamos el colectivo de la Revista Tino, le invitamos a que la use y evalúe estos artículos, con base a una futura nominación para premiar a los autores de los artículos más relevantes, esperamos de ustedes, entonces, la colaboración habitual.

Además la sorpresa de este número es la noticia de que la revista ahora podrá ser recibida por email, a través de suscripciones a sus secciones, algo que en sus correos y en presentaciones de la revista nos piden muchísimo, entérese como hacerlo, en nuestras páginas.

El segundo aniversario de la revista, está tocando las puertas, vamos a abrir en septiembre con muchas gratas sorpresas, hasta entonces...

El vocero

- 4 Creada cátedra de estudios socioculturales "Fayad Jamís" Efectuado con éxito claustros a los trabajadores de Joven Club
- 5 Los Joven Club spirituanos en Jornada de solidaridad con los Cinco Un Colectivo Vanguardia Nacional en Matanzas
- 6 Nuevo tipo de curso en los Joven Club de la Provincia de Cienfuegos Día Mundial del Medio Ambiente en Joven Club
- 7 Joven Club de Computación y Electrónica: una opción en el verano Linux en iPhone, una realidad ya

El escritorio

- 9 El Joven Club y la iniciación de los niños en las TIC
- 11 Sitio web para profesores en formación de Secundaria Básica
- 14 Los centros de información en un nuevo contexto educativo
- 17 La internet en los tiempos del cólera. SEGUNDA PARTE
- 21 Luisito, la web y el Joven Club
- 23 Sistemas operativos portables, más que una curiosidad
- 25 La dirección de proyectos de desarrollo de software
- 29 Matanzas por el Año Internacional de la Astronomía
- 31 Sistema integral de entrenamiento en las TIC para el Adulto Mayor
- 33 Joven Club en la Formación Vocacional

El laboratorio

- 36 Andando por la Historia
- 37 Aptana Studio
- 38 HaEduc
- 39 JClic

El entrevistado

- 41 Yamilé Rodríguez Medina

El taller

- 43 Conversor de S-Video a Video compuesto
- 44 Probador de Fly-back

El foro

- 46 Preguntas y respuestas

El consejero

- 48 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 54 Revista Alma Mater
Símbolos de la Nación Cubana
Sitio web del canal de TV Perlavisión en Cienfuegos
- 55 Radio Guamá
Buscador de la Cultura Cubana
Partido Comunista de Cuba
- 56 Instituto de Ciencia Animal
Opus Habana
Revista Temas
- 57 Revista Mujeres
Radio Trinidad
Medioambiente.cu

El ingenioso

- 59 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



Creada cátedra de estudios socioculturales "Fayad Jamís"



Lourdes Barreras Chávez

lourdes04022@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

Se crea en la Sede Universitaria municipal de Cabaiguán la cátedra de estudios socioculturales "Fayad Jamís", la misma esta integrada por profesores de la Sede Universitaria, instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica del municipio e investigadores de las diferentes instituciones culturales, escritores y artistas de Cabaiguán y Guayos siendo su presidenta la Prof. Aux., M.Sc. Mirta Z. Estupiñán González.

Tiene como objetivo contribuir al conocimiento, desarrollo y activación de los procesos socioculturales del país, de Sancti Spiritus y de la localidad en interrelación con los de la provincia y la nación mediante el uso de las NTIC, de otros medios audiovisuales y de los recursos intelectuales de que se dispone en la Sede Universitaria y en las instituciones culturales del municipio, favorecer la ejecución de investigaciones socioculturales y la inserción de sus resultados en la práctica cultural de la localidad, la provincia y la nación de modo que se preserven los valores patrimoniales y que se vaya forjando la identidad: que comienza en el sentimiento de lo local, crear espacios socioculturales para el enriquecimiento cultural y espiritual, y la diversión sana para los niños, los jóvenes, los miembros de la comunidad rural "El Saltadero", los integrantes de la Cátedra del Adulto Mayor, la población penal del sistema penitenciario provincial y la población del municipio. Entre sus principales líneas de estudio se encuentra la cultura nacional y local. Sus raíces e interrelación así como el estudio de la obra literaria y plástica de Fayad Jamís.

En el acto la instructora Lourdes Barrera Chávez presentó la Multimedia Fayad Jamís presencia viva, creada para el estudio de la vida y la obra de Fayad Jamís en la Carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales por los instructores del Joven Club Cabaiguán II de Guayos. Su valor y novedad descansa en la sistematización de una amplia información sobre la vida y la obra de Jamís que es para una gran parte de la población cubana y del municipio un ilustre desconocido. La multimedia recoge la obra poética de uno de los artistas más importantes del siglo XX cubano tanto en la plástica como en la literatura, cuyos libros han carecido casi todos de reediciones y están

prácticamente desaparecidos de las bibliotecas. Este producto remite a documentos, textos e imágenes que pueden suplir carencias académicas e investigativas. Muchas de las obras atesoradas podrán ser escuchadas en la voz del propio autor, lo cual es un inmenso privilegio.

Efectuado con éxito claustros a los trabajadores de Joven Club



Henry Cruz Mederos

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección Provincial Matanzas



Con el objetivo de introducir cambios en la forma de trabajo actual de los Joven Club de Computación y Electrónica, la Dirección Nacional del movimiento ha orientado realizar claustros a todos los trabajadores de Joven Club en cada municipio del país para allí debatir sobre los nuevos lineamientos de trabajo que se desean implementar próximamente en cada uno de los centros en todo el país.

Siguiendo entonces las orientaciones dadas, en la provincia Matanzas, comenzó en horas de la tarde del pasado 7 de mayo en el municipio Matanzas, el cronograma de claustros a celebrarse en cada uno de los 14 municipios con que cuenta. En este primer claustro se encontraban presentes Raúl Van Troi Navarro, Director Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica, Norberto Peñalver Martínez Metodólogo Nacional, Midiala Hernández Rodríguez, Directora Provincial de los Joven Club de Computación en Matanzas, Ramiro Lantigua Tudela, Subdirector Técnico, Caridad González González, Subdirectora Económica, Henry Cruz Mederos Webmaster Provincial y trabajadores de los 5 Joven Club con que cuenta el municipio.

El encuentro se inició con la proyección de una conferencia impartida por el Director Nacional y los subdirectores, los cuales presentaron las nuevas estrategias de trabajo para el próximo período de instrucción. Al culminar el encuentro, los presentes debatieron e intercambiaron sobre las dudas surgidas a raíz de los nuevos cambios plan-



teados y lograron con ello que cada uno de los instructores presentes partieran a sus centros, claros y conscientes de la necesidad del cambio que necesita el movimiento para poder seguir adelante y continuar siendo la computadora de la familia cubana.

Este evento sirvió de base para el resto de los claustros efectuados en la provincia durante dicho mes, culminando 20 días después, el pasado 27 de mayo, en los municipios de Unión de Reyes, Betancourt y Martí.

Los Joven Club spirituanos en Jornada de solidaridad con los Cinco



Osvaldo Martínez García

director@ssp.jovenclub.cu

Dirección Provincial Sancti Spiritus



El Programa de los Joven Clubes de Computación y Electrónica, surgido hace más de dos décadas por iniciativa del líder histórico de la Revolución cubana, Fidel Castro Ruz, se sumó con propuestas concretas a la Jornada

de Solidaridad con los Cinco y de Lucha contra el Terrorismo en Sancti Spiritus.

Como parte de las actividades que se desarrollaron desde el día 3 hasta el 19 de abril, se hospedó en la página de los Joven Club un foro interactivo acerca del caso de los Cinco que, entre otros temas, ha abordado el marcado matiz político que ha primado en el desarrollo del proceso judicial seguido contra los luchadores antiterroristas cubanos.

Este foro interactivo ha contado con la participación de integrantes de la Unión Nacional de Juristas de Cuba en el territorio espiritano, quienes han profundizado, en sus respuestas, en torno a la situación actual del caso.

Como parte de las actividades y lograr así una mayor participación de la población en esta lucha, la dirección provincial de los Joven Clubes de Computación y Electrónica ubicó un grupo de computadoras en un punto del céntrico boulevard de la ciudad de Sancti Spiritus, allí pu-

dieron acudir las personas interesadas en ahondar alrededor del injusto encarcelamiento en Estados Unidos de que son víctimas Gerardo Hernández, Fernando González, Antonio Guerrero, Ramón Labañino y René González, hace más de 10 años.

Durante la apertura de la jornada solidaria, iniciada en Sancti Spiritus el pasado 3 de abril, que contó con la presencia de Aleida Guevara March, los Joven Club presentaron el primer museo virtual en tercera dimensión desarrollado en Cuba, en este caso el Museo Monumento Nacional Camilo Cienfuegos, situado en Yaguajay, al norte de la provincia espiritana.

Esta propuesta informativa, dirigida a elevar el conocimiento sobre la historia entre niños y jóvenes, esencialmente, fue acometida por el Grupo de Desarrollo de Softwares de la provincia, dirigido por el Licenciado Rafael Águila Rodríguez y un grupo de instructores de dichas instalaciones.

Sancti Spiritus cuenta en la actualidad con 28 Joven Clubes de Computación y Electrónica, programa de la Unión de Jóvenes Comunistas creado el 8 de septiembre de 1987 con el propósito de contribuir a la informatización de la sociedad cubana.

Este programa fomenta la cultura informática en la comunidad, al brindarle la posibilidad de acceso masivo y gratuito al conocimiento e interacción con las nuevas tecnologías, y desempeña un papel activo, creativo y de formación de valores en el proceso de informatización de la sociedad cubana.

Un Colectivo Vanguardia Nacional en Matanzas



Henry Cruz Mederos

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas

En la mañana del pasado 7 de mayo, con la presencia de Taimí Martínez Domínguez, Secretaria General del Sindicato Provincial de la Administración Pública; Midiala Hernández Rodríguez, Directora Provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica; miembros del PCC, UJC y CTC del territorio, junto a los trabajadores de los 3 Joven Club del municipio, se hizo entrega en acto solemne efectuado en el local que ocupa el Joven Club de Computación Jagüey Grande I, de la bandera Colectivo Van-



guardia Nacional a los trabajadores de este centro por la meritoria labor que han realizado en todos estos años de trabajo.

El acto comenzó con la presentación de un video que contiene memorias del proceso de reparación a la que fue sometida esta instalación recientemente. Seguidamente, Mildrey Hernández García directora de este Joven Club, leyó el informe donde se exponían los resultados alcanzados y las proyecciones de trabajo futuras para este colectivo, seguido a ello Midiala Hernández Rodríguez intervino para reconocer la laboriosidad y el esfuerzo de todos para lograr esta condición. Luego de culminada la intervención les fue entregada al colectivo, por las manos de Taimí Martínez Domínguez, la bandera Colectivo Vanguardia Nacional al centro y la condición de Héroe del Moncada a los Joven Club de Computación Jagüey Grande II y III.

Las palabras de clausura estuvieron a cargo de Ramón Gómez Medina, Político Ideológico del Buró Municipal del PCC donde expuso la satisfacción de poseer en el municipio centros merecedores de tan importante reconocimiento.

Nuevo tipo de curso en los Joven Club de la Provincia de Cienfuegos



Consuelo Capote Pérez

consuelo07053@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cienfuegos 5

En nuestro sistema nacional de educación desde hace varios años se vienen aplicando transformaciones con el fin de acercar nuestra enseñanza a la de países con un alto desarrollo en la esfera educativa y los JCCE no están ajenos a estos cambios ya que somos un tipo de centro que utilizando las posibilidades que brindan las TIC en la enseñanza actual hemos puesto a disponibilidad de nuestros usuarios una nueva modalidad de cursos que facilite el acceso a nuestras instalaciones a aquellas personas que por razones laborales o personales se ven imposibilitados de asistir a los cursos que ofertamos de forma regular.

Una nueva modalidad de cursos que se ha puesto a disposición de la población que asisten a los Joven Club de Computación y Electrónica de nuestra provincia, en busca de profundizar o adquirir conocimientos especializados en algunas ramas de la informática. Esta modalidad

facilita el acceso a nuestras instalaciones a aquellas personas que por razones laborales o personales se ven imposibilitados de asistir a los cursos que ofertamos de forma regular.

La nueva modalidad de cursos se nombra: Enseñanza Semipresencial, los cuales abarcan diferentes materias que van desde un curso de profundización de cualquier aplicación del paquete de Office, diseño web, tratamiento de imágenes digitales y para los más expertos la programación según los gustos y necesidades son los que ofertamos en diferentes Joven Club de nuestra provincia a partir del presente período de instrucción (marzo-junio / 2009).

Dichos cursos se organizan sobre la base de los programas estandarizados que actualmente se aplican y han tenido aceptación por parte de un gran número de usuarios con conocimientos previos sobre el tema que matriculan.

La forma en que los materiales disponibles relacionados con cada tema se hacen llegar a nuestros estudiantes difiere de un centro a otro ya que se hace de acuerdo a las posibilidades de cada uno, estas pueden ser: Plataforma Moodle, FTP interno del Joven Club, Sitio Web diseñado para ese fin y Correo electrónico.

Dicha modalidad de cursos se ofertará también como post grados para graduados universitarios en próximos períodos de instrucción brindando con ello una posibilidad más de superación a aquellas personas interesadas.

Día Mundial del Medio Ambiente en Joven Club



Nancy Pérez Pérez

nancy05021@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Camajuaní 2

El 5 de junio se celebró el “Día Mundial del Medio Ambiente”, por tal motivo los joven club de computación y electrónica desarrollaron actividades dedicadas a fortalecer y estimular la sensibilización entorno al medio.

Dentro de las actividades se encontraron la realización de concursos de arte digital, conferencias y talleres, todas con el objetivo de cuidar y mantener todo lo que nos rodea, conservar limpia nuestra ciudad, escuela, centro de trabajo para bien de nosotros mismos y todos los seres vivos que habitan en el planeta tierra.



Los protagonistas principales de estas actividades fueron los estudiantes de la ESBU "Rubén M Villena" de la localidad, quienes hicieron extensivo a la comunidad el lema "Mantén limpio tu medio ambiente como si fuera tu propia vida, porque lo es".

Joven Club de Computación y Electrónica: una opción en el verano



Yoanna Pedraye Soto

yoanna01024@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Manatí 2

Unas vacaciones que vinculen el aprendizaje con el disfrute, y sobre todo con actividades orientadas a la comunidad, son los signos distintivos del verano para los Joven Club de Computación y Electrónica,

que con más de 600 instalaciones son hoy una importante opción recreativa para la familia.

Un amplio programa dirigido especialmente a niños y jóvenes se desplegará en esas instituciones que nos acercan a las nuevas tecnologías de la informática y constituyen realidad al alcance de todos, pese al genocida bloqueo estadounidense.

Se trata del Joven Club de Computación y Electrónica Manatí II ubicado en el municipio de Manatí, provincia Las Tunas donde desde horas tempranas comienza a llegar un público muy especial, que aprecia en ese sitio la mejor forma de pasar el tiempo libre.

Cursos cortos de verano, clases sobre antivirus, contraseñas, correo electrónico, navegación en Internet y mecanografía para crear habilidades en el manejo del teclado, son algunas de las ofertas que este año han puesto a disposición del pueblo el Joven Club de Computación y Electrónica Manatí II.

A ello se ha sumado una programación colateral que ha incluido atractivos encuentros como el de la familia y la computadora, concursos de arte digital, presentación de multimedia sobre temas históricos, se brindarán también conferencias, tiempo de máquina, juegos educativos y

didácticos, así como proyecciones de documentales instructivos sobre tecnología de punta, además de trabajos voluntarios para mantener limpias y bellas las instalaciones.

Esta es una buena opción para el verano porque existen horarios asequibles y resulta un buen lugar para entretenerse y compartir con los amigos. Una muestra que confirma a esas instalaciones como la computadora de la familia cubana.

Linux en iPhone, una realidad ya



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club

Ya es una realidad el proyecto iniciado por Linux on iPhone. En resumidas cuentas han conseguido un sistema de doble arranque, manteniendo el típico para iPhone y también para Linux. Han portado el kernel 2.6 para la plataforma de Apple, que comparten iPhone, iPhone 3G e iPod Touch.

El proyecto está comenzando a dar sus frutos aunque aún falta pulir muchos detalles, como principales pegas la pantalla táctil no funciona, ni tampoco acelerómetro ó el sonido. Por el momento no hay interfaz gráfica pero todo es un comienzo y, éste, es otro ejemplo de la adaptabilidad del sistema operativo Linux.

En el arranque se puede elegir el sistema al que quieres acceder, manteniendo siempre la funcionalidad original, en el icono superior.

Si queréis probar el desarrollo o simplemente colaborar con el proyecto, podéis seguir nuestros vINQuelos donde se explica el cómo instalarlo y las funcionalidades que de momento existen.

Descargar LinuxOniPhone

<http://linuxoniphone.blogspot.com/2008/11/linux-on-iphone.html>

Instrucciones para instalar

<http://www.iphone-dev.org/planetbeing/LINUX-README.txt>

Tomado de: <http://artecolon.atenas.cult.cu/infonoti/?p=715>

▶ JORNADA SOLIDARIA

por los cinco

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





El Joven Club y la iniciación de los niños en las TIC



Carlos López López

metodologo1@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

Co-autor: Niurka Vázquez Vázquez



El Joven Club de Computación y Electrónica y la iniciación temprana de los niños en las TIC. Una alternativa hecha realidad.

Las exigencias de la sociedad actual, dirigidas a la informatización de todos sus miembros con prioridades en el sector infantil, como forma de asegurar el saber digital del futuro que se demanda, exige prestar atención al proceso de enseñanza-aprendizaje en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria.

El perfeccionamiento del aprendizaje en TIC de los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria, no es solo una tarea de la escuela. El sistema de influencias comunitarias y el establecimiento de vínculos conscientes entre esta y el resto de las instituciones, es de vital importancia. El Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE), constituye un eslabón fundamental dentro del sistema antes referido, por las posibilidades reales, que incluyen tanto las tenencias de recursos materiales, como humanos, unido a la sistematicidad de un trabajo, que

como institución pionera en el tema, le ha permitido acumular una rica experiencia en la iniciación temprana de los niños en el uso de las TIC.

El desarrollo de vínculos consciente entre la escuela y el JCCE, permiten articular las exigencias sociales, las posibilidades reales de los alumnos para alcanzarlas y las tenencias tecnológicas de ambos contextos para potenciar el aprendizaje en TIC de los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria.

El párrafo anterior revela que el Joven Club de Computación y Electrónica es solo un componente del sistema donde interactúan, la escuela primaria y las TIC, a partir de una actividad concreta del alumno.

El Círculo de Interés que se desarrolla en el Joven Club de Computación y Electrónica, constituye un escenario educativo, que conjuga la formación vocacional, con el aprendizaje según el currículo del Círculo de Interés y la incorporación de conocimientos y habilidades para el uso de las herramientas TIC básicas, de manera que estas últimas puedan ser utilizadas como un

recurso pedagógico más y no como objeto de estudio, tal y como frecuentemente se presentan.

Una investigación realizada en el Joven Club de Computación y Electrónica Santa Clara 1, de la provincia de Villa Clara, aportó dentro de sus resultados, una metodología para el perfeccionamiento del aprendizaje en TIC de los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria, que permite desde las condiciones concretas actuales de la escuela y el Joven Club de Computación y Electrónica, transitar por cuatro fases, dentro de las cuales el alumno realiza un grupo de pasos que de manera fácil y coherente le permiten utilizar los servicios de correo electrónico (de las siglas del inglés e-mail "electronic mail"), de web (abreviado de las siglas del inglés www "world wide web") y transferencia de archivos (de las siglas del inglés ftp "file transfer protocol"), como forma de potenciar el uso de las TIC como herramienta de trabajo.

La propuesta metodológica utiliza como soporte material un sitio web, que conjuga el nivel de desarrollo del niño con el nivel de profundidad de los



conocimientos.

Las TIC como herramienta de trabajo, según Chadwick (1997) y Hernández (2005), se refieren al empleo de procesadores de imágenes, procesadores de textos, procesadores numéricos, presentador de diapositivas, procesadores musicales y de videos, el empleo de herramientas de redes de computadoras, así como otras herramientas de uso específico elaboradas para la solución concreta de una tarea.

Asumiendo esta definición, los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria, poseen un aprendizaje en TIC, nacido de las transformaciones educacionales que incluyen la inserción de la computadora y la introducción de la asignatura de Computación como vías para el logro de un proceso de enseñanza-aprendizaje en TIC de mayor calidad (Modelo de la escuela primaria, 2000).

Los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria utilizan las TIC como herramienta de trabajo y en correspondencia con el currículo de la asignatura de Computación utilizan el Paint, la Calculadora, el Microsoft Word, el Microsoft PowerPoint, pero no utilizan las herramientas de redes de computadoras y en la mayoría de los casos desconocen de la existencia de algunas de ellas.

La generación de alternativas, permi-

ten potenciar ese aprendizaje desde un contexto no escolar (el Joven Club de Computación y Electrónica), que toma en cuenta el estado presente del que aprende, caracterizado por sus: conocimientos, habilidades, intereses, necesidades y posibilidades para el aprendizaje.

El sistema de integración descrito exige revelar lo interno de un proceso de enseñanza-aprendizaje en TIC donde participan el alumno, el instructor (sujeto que enseña desde el Joven Club de Computación y Electrónica), el maestro (sujeto que participa junto a sus alumnos en la actividad del Círculo de Interés), el grupo y el sujeto que administra los recursos educativos de la red de computadoras, como nuevo componente del proceso de enseñanza-aprendizaje desde ambientes soportados en TIC.

Potenciar el uso de las TIC como herramienta de trabajo en los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria es prepararlos en correspondencia con los adelantos de la época, con el fin de alcanzar las metas trazadas para el año 2015 como objetivos de desarrollo acordados internacionalmente para la construcción de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (Ministerio de Ciencia y Tecnología en colaboración con ENRED, 2003), lo que permite lograr una Enseñanza Primaria Universal en correspondencia con los adelantos científicos técnicos.

La Metodología propuesta para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en TIC de los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria, facilitó el tránsito desde un estado presente, dado por las adquisiciones del currículo de la asignatura de Computación, hacia un estado donde el alumno incorpora y utiliza nuevos conocimientos y habilidades para el uso de los servicios básicos de la red de computadoras, desde la actividad del Círculo de Interés que se desarrolla en el Joven Club de Computación y Electrónica como vía educativa no escolar.

También la metodología para el aprendizaje en Tecnologías de la Información y la Comunicación de los alumnos del segundo ciclo de la Enseñanza Primaria fue valorada cualitativamente como adecuada mediante el método del criterio de expertos y posteriormente aplicada en la práctica educativa, lo que permitió comprobar su pertinencia.

Referencias

- 1- Chadwick, C. (1997). Educación y Computadoras. Aique. Grupo Editor S.A. Argentina.
- 2- Hernández, A. (2005). El software en las escuelas, una realidad. Universidad Pedagógica de Holguín, Cuba. Facultad de Educación Infantil. email: adan@isphlg.rimed.cu.
- 3- Ministerio de Ciencia y Tecnología en colaboración con ENRED. (2003). La Sociedad de la Información en el siglo XXI: un requisito para el desarrollo. Buenas prácticas y lecciones aprendidas. [formato electrónico "pdf"].
- 4- Modelo de la escuela primaria (2000). Ministerio de Educación.

Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS



Sitio web para profesores en formación de Secundaria Básica



Nancy Montesino Colina

nancy02025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Jatibonico 2

Travesía Pedagógica
Sitio Web para los Profesores Generales Integrales



Son las: 2:00 PM, del Martes 17 de Marzo del 2009.



Sitio Web dirigido a elevar el nivel de independencia cognoscitiva en los profesores en formación de Secundaria Básica.

Los educadores deben aceptar los cambios, las transformaciones que surgen en la sociedad, estar al tanto de la nueva información, aplicarla creativamente para estar a la altura de nuestro tiempo. Una de las transformaciones que se llevan a cabo en nuestro país como parte de la batalla de ideas es la universalización de la educación superior que consiste en el libre, pleno, gratuito y masivo acceso de cualquier ciudadano a matricular estudios universitarios en su propio municipio de residencia.

A partir del curso escolar 2002 — 2003 se ha puesto en práctica un modelo de formación docente, que en lo esencial, consiste en un primer año de la carrera pedagógica con carácter intensivo, en el cual se garantiza una preparación inicial con un enfoque desarrollador y participativo que permita a los estudiantes poner en práctica actividades docentes en la escuela de forma responsable.

Desde el segundo año y para el resto de la carrera, el estudiante es ubicado en una escuela de su municipio de residencia, con la concepción de considerar a esta como microuniversidad, en la que los docentes de experiencia se convierten en tutores de cada joven, responsabilizándose no solo con su preparación profesional, sino también con la ayuda en sus estudios y su formación integral a lo largo de la carrera, a la vez que cada uno de esos jóvenes recibe la preparación académica en sedes universitaria creadas en todos los municipios, atendido por profesores de la facultades de los Institutos Superiores Pedagógicos y profesores adjuntos a estas instituciones.

Estos tutores son los encargados de guiar a los profesores en formación, pero siempre dejándoles el camino libre para que puedan transitar por sí solos con independencia cognoscitiva, una de las actividades a las que se enfrentan los profesores en formación y les resulta difícil es a la planificación de la clase, dónde se pretende incidir, pues tenemos en cuenta que es en la clase, dónde se produce fundamentalmente la transmisión sistemática y la adquisición activa de las bases de la

formación profesional de nuestros estudiantes.

Constituye la clase la forma fundamental de organización del proceso docente educativo en ella se dan las condiciones necesarias para fundir la enseñanza y la educación en un proceso único, dotar a los alumnos de conocimientos, habilidades y hábitos, desarrollar sus capacidades cognoscitivas y las cualidades de su personalidad en conformidad con las exigencias de la educación socialista.

Ante los cambios de contexto y como resultado de la labor de investigación es de esperar que la formación del profesional de la Educación adquiera nuevas características. Entre ellas se pueden destacar las siguientes:

- El profesional no debe ser un simple transmisor de conocimientos y habilidades, para convertirse en un experto que dirige la actividad de los estudiantes durante la resolución de problemas de interés social y personal.
- Los profesores en formación dejarán de ser receptores de información y se dedicarán a buscarla independiente



mente; serán aprendices no solamente de conocimientos y habilidades específicas, sino también de experiencias creadoras y actitudes, estarán acostumbrados a plantear problemas y suposiciones, a valorar, a diseñar y a tomar decisiones.

- El aprendizaje autodidacta cobrará mayor importancia.

- Las tecnologías de la información y de las comunicaciones conformarán los entornos de aprendizajes. (Calero, N., 2005: 39)

Para este logro, la escuela debe desarrollar vías que ofrezcan soluciones, una de ellas puede ser el aumento de los niveles de independencia cognoscitiva de ese futuro educador, en el momento de preparación de la clase.

Diversos son los estudios que centran su atención en el desarrollo de la independencia cognoscitiva en los educandos, a partir de las particularidades de la actividad pedagógica profesional, las características de la escuela, las estrategias de enseñanza y aprendizaje y el rol del maestro, entre otros aspectos.

En las obras de destacados estudiosos de la independencia cognoscitiva, Pidkasisty y alízina (1986), José de la Tejada y Dubroq (1980), Majmutov M. I (1983), Zoraida Alfonso Febles (1968), Carlos Álvarez de Zayas (1989), aparecen aportes muy interesantes relacionados con la independencia cognoscitiva. Ellos a manera sintetizada la distinguen como:

- Sistema integrado por distintos componentes (contenido, acciones y procedimientos y aspectos resultantes)
- Como capacidad para resolver y formular problemas.
- Como iniciativa

La actividad docente en formación se

expresa esencialmente en cuatro elementos esenciales, su participación en los encuentros presenciales, la preparación para los encuentros, la preparación de las clases que imparte, la ejecución de las clases y otras actividades escolares que le son asignadas.

La influencia que recibe el tutor en el marco de esas actividades está dirigida fundamentalmente a su preparación para las clases y otras actividades escolares sin embargo, se observa que esta no da una plena respuesta a las necesidades formativas del nuevo profesional de la educación, en la investigación del Proyecto Territorial que se realiza en el ISP "Capitán Silverio Blanco Núñez" se ha constatado deficiencias en este sentido, a continuación enumeramos algunas:

1- Es débil el tratamiento de los procedimientos didácticos que requieren las actuales transformaciones educacionales como son: el uso de la video-clase y la integración de las tecnologías informáticas.

2- La incidencia del tutor en las dimensiones académicas, investigativas y laborales es limitada y el grado en que se logra está determinado por el nivel de preparación básica y capacidad profesional del mismo.

3- Se observa la ausencia de un trabajo metodológico que contribuya a un proceder didáctico coherente y sistematizado de los tutores. (Achiong, G.,2006)

También en las visitas que se realizan a los Profesores en formación de Secundaria Básica en las micro universidades, se ha detectado como insuficiencia, poco nivel de independencia cognoscitiva en la etapa de planificación de la clase, la mayoría de estos educandos dependen de la orientación y la ayuda por parte de los tutores para desempeñar esta actividad, además suelen guiarse por elementos

estereotipados y programas previamente concebidos, lo que permite simplificar la compleja realidad de la escuela y aislar de manera selectiva los posibles espacios problemáticos.

Es importante plantear que el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación (TIC) no sustituirá, ni remplazará a ninguno de los talentos humanos que se necesita para los retos actuales, pero la actividad pedagógica de los profesores puede y necesariamente tendrá que ser enriquecida por la tecnología, las TIC cumplen dos funciones importantes -favorecer la comunicación y la adquisición del tratamiento de información.

"Cada medio requiere y desarrolla capacidades específicas. Cada medio privilegia determinadas formas y sistemas de representación y cada medio transmite también una serie de formatos o estructuras que utiliza hábilmente y que le permiten comunicar sus contenidos". (Krasny, L.,1991:67)

Pueden ser útiles para relacionar a los alumnos y alumnas con aquellos contenidos curriculares que descansan principalmente sobre la función informativa, obteniendo la información con la utilización de un ordenador y un software.

Es por eso que la computadora, dentro de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, es el medio idóneo para mostrar el Sitio Web el cual constituye el escenario donde se desea contener toda la información respecto al tema de estudio.

Se entiende por Sitio Web: el conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos. (Kahn, L. y L. Logan. 1995:23)



Con el propósito de diseñar el Sitio Web “Travesía Pedagógica”, se utilizó la metodología WSDM: [Troyer 1998] y la novedosa herramienta Macromedia Dreamweaver MX. Esta herramienta es un software de autor, que permite a diseñadores, crear y editar, de forma visual, aplicaciones Web, acelerando la creación y distribución de proyectos que van desde páginas dinámicas y formularios Web, hasta sistemas para la gestión de inventarios y aplicaciones de bases de datos.

Para la gestión de base de datos se utilizó MySQL ya que esta herramienta permite la creación de bases de datos para páginas Web de forma visual haciendo más factible el trabajo. Para lograr el dinamismo de las páginas Web se empleó el lenguaje PHP por ser tan óptimo en el trabajo con bases de datos y brindar además gran seguridad y actualidad al sitio.

Para su diseño y contenido se tuvo en cuenta las necesidades diagnosticadas de los profesores en formación en cuanto a bibliografía y recopilación de contenidos metodológicos y para el diseño de software, las condiciones reales de la universalización y las características de estos profesores en formación.

Para medir el rigor científico, la pertinencia y la factibilidad del Sitio Web “Travesía Pedagógica” se aplicó el método de criterio de expertos el cual aportó que desde el punto de vista de la ingeniería del Sitio Web, este contribuye a elevar la independencia cognoscitiva en los profesores en formación de secundaria básica, en el momento de preparación de la clase, más tarde se pudo comprobar en la práctica lo antes expuesto.

Entre los módulos que contiene el producto que permiten la preparación del docente en formación al interactuar con el Sitio Web se encuentran:

1- Una recopilación de contenidos metodológicos referente a los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje como elementos teóricos necesarios para la planificación de la clase.

2- Documentación preestablecida para la planificación de la clase en formato digital.

3- Evaluador con fines desarrollador referente a los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.

Servicios que brinda el Sitio Web

Buscador: se le ofrece al usuario para ayudarlo a realizar búsqueda de temas dentro del sitio.

Foro: se le ofrece al usuario para debatir entre ellos temas o preguntas de interés sobre el sitio.

Otros enlaces: en esta opción se le ofrece al usuario direcciones de otros sitios en Internet para si desea consultarlos.

Encuesta: para conocer la opinión o sugerencias sobre el Sitio tanto de alumnos como de profesores.

El diagnóstico del estado actual de los niveles de independencia cognoscitiva en los profesores en formación de Secundaria Básica reveló deficiencias en cuanto a la falta de conocimientos metodológicos relacionados con los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje, la cantidad y diversidad de bibliografía que deben consultar para elaborar un plan de clases, la cual en ocasiones no está en su totalidad en sus manos y la excesiva ayuda de los profesores (tutores) en el momento de preparación de la clase, determinando un bajo nivel de independencia cognoscitiva en la muestra seleccionada.

El Sitio web “Travesía Pedagógica”,

se erige como una importante aproximación para elevar el nivel de independencia cognoscitiva en los profesores en formación de Secundaria Básica al propiciar contenidos metodológicos centrados en los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje, contener toda la bibliografía necesaria para la planificación de la clase, poseer un evaluador con fines desarrollador, así como poseer dinamismo e interactividad en su sistema.

Las valoraciones obtenidas en relación con el Sitio Web “Travesía Pedagógica”, durante su proceso de elaboración, y los criterios emitidos por los expertos consultados respecto a su elaboración resultante, así como el resultado obtenido en la práctica apuntan a evaluar de muy adecuados el rigor científico, factibilidad y pertinencia, se confirman así sus cualidades para elevar el nivel de independencia cognoscitiva en los profesores en formación de Secundaria Básica.

Referencias

- 1- Achoing C, G. (2006). El diseño de las actividades desde formación profesional de los estudiantes de ISP en condiciones de universalización. Sancti Spiritus: Instituto Superior Pedagógico “Capitán Silverio Blanco”.
- 2- Alonso, F, Z. (1968). ¿Por qué la Educación General Politécnica y Laboral? La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 3- Álvarez de Z, C. (1989). Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente educativo en la Educación Superior Cubana. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- 4- Calero, F, N. L. (2005). Un modo de actuación profesional creativo en la formación de profesores” Tesis presentada en opción del título académico de doctor en Ciencias. CDIP, ISP. “Silverio Blanco Núñez. Sancti Spiritus.
- 5- Dubrocq J. de la T. (1980). Algunas consideraciones sobre el desarrollo de la Educación. La Habana: Editorial de Libros para la educación.
- 6- Kahn L. y L. Logan. (1995). Construya su propio Web. Ciudad Aravaca, Madrid: Editora McGRAW-
- 7- Krasny B, L. (1991): “Cómo utilizar bien los medios de comunicación” .Manual para los padres y profesores. Ed. Visor 1991.
- 8- Majmutov M.,I. (1983). La enseñanza problemática. La Habana: Editorial P. y Educación.



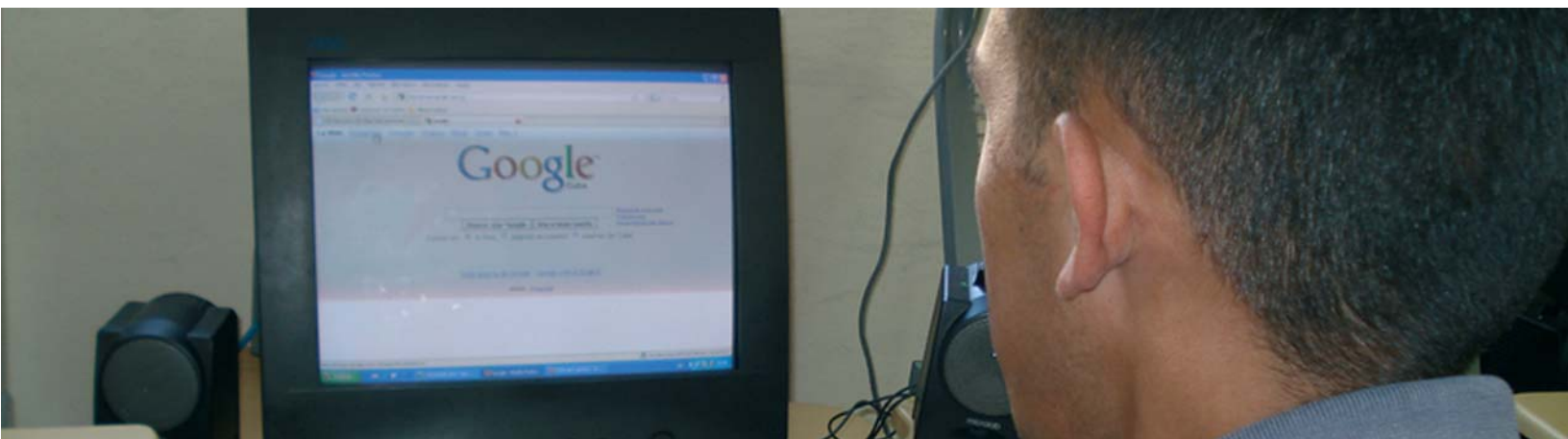
Los centros de información en un nuevo contexto educativo



Olga Lidia Muñoz Rodríguez

olga07043@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4



La Educación Cubana en todos los niveles educativos, ha logrado estar a la vanguardia en América Latina y El Caribe, en una primera etapa por la total cobertura lograda en los servicios educacionales (década de los sesenta del pasado siglo), a lo que se une, en las últimas décadas, los logros mostrados en el alcance de la calidad educativa y en la formación que se logra en los profesionales que egresan de sus universidades.

Actualmente se crean un conjunto de condiciones que favorecen extraordinariamente la realización del proceso docente educativo, en el marco de lo que se ha dado en llamar una tercera revolución educacional, como parte de la cual se extiende en los Joven Club de Computación el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

Con el objetivo de informatizar a la comunidad, permitiendo el acceso a las nuevas tecnologías a personas de todas las edades incluyendo a las de la tercera edad, y con diferentes niveles educacionales se crean en 1987 los Joven Club de Computación y Electrónica, donde la instrucción juega un

papel importante y en los que también se deben tener en cuenta las modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender.

Si nos atenemos al hecho evidente de que el avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de nuestros centros radica en prepararse como institución y preparar a su vez a sus estudiantes a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva, con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales, podemos acometer una nueva alfabetización, ya que es muy frecuente hoy escuchar hablar de analfabetismo funcional, incluyendo en esta denominación a aquellos que no son capaces de comprender lo que leen o los que no pueden utilizar las TIC en su vida profesional o cotidiana.

Existen experiencias de que las TIC por si solas pueden ser utilizadas tan tradicionalmente como en una clase al estilo de 100 años atrás y no se exagera. Las TIC brindan incalculables posibilidades de lograr lo que asumen numerosas leyes nacionales de educación en Latinoamérica y lo que recogen la mayoría de los proyectos institucionales de universidades. Lo

que se desea es poder aumentar la cobertura para llegar a todos, teniendo en cuenta una educación con calidad, propiciadora de estrategias para un aprendizaje óptimo.

Estos nuevos medios imponen nuevos retos a estudiantes y docentes, entre otros, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la autorregulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de intercambio y estimular el papel protagónico de sus alumnos.

Es decir, pasar de un modelo unidireccional de formación donde el profesor es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles en los que parte de la información el estudiante la puede encontrar en grandes bases de datos compartidas por todos.

No debe perderse de vista que la introducción y la utilización efectiva de las TIC con fines docentes es un fenómeno complejo, de amplias perspectivas y cuyos resultados serán más favorables, en la medida en que la respuesta a la pregunta ¿cómo utilizar la



computadora ante las diferentes situaciones educativas?, esté clara para todos los que de una manera u otra intervienen en esta área y sean consecuentes con ella.

Las nuevas posibilidades que ofrecen las TIC, no deben dejar a un lado, al menos en nuestra opinión, el que los estudiantes consulten diferentes fuentes que existen en los Centros de Información, que amplían su formación cultural a la vez que se apropian del contenido, algo que también deberán los docentes propiciar.

La mayoría de las fuentes de información que actualmente claman ser bibliotecas digitales, no son más que colecciones en línea de recursos de información en formato electrónico.

Para fines de este trabajo se engloban bajo el nombre de recursos de bibliotecas digitales tanto los recursos de información como las herramientas para su uso eficiente, ya que una biblioteca digital se constituye de los siguientes elementos fundamentales:

- Un acervo de recursos de información en formatos digitales.
- Uno o múltiples modelos de organización y recuperación de estos materiales.aplicaciones para los usuarios; por ejemplo, servicios de referencia, alertas y recomendaciones.
- Un equivalente a lo que sería el personal en las bibliotecas tradicionales para apoyar a los usuarios en el uso de los servicios (en una biblioteca digital este elemento puede ser implementado a través de agentes de usuario).
- Espacios personales de trabajo.
- Espacios de colaboración entre usuarios.

Si faltara cualquiera de estos elementos, estaríamos tratando con algo que no es una Biblioteca Digital.

¿Qué modelo de biblioteca necesitan

los estudiantes para que puedan aprender?

El modelo que necesitan es en primer lugar un Centro de Recursos para el Aprendizaje e Investigación (CRAI).

Para transformar la biblioteca en un Centro de Recursos para el Aprendizaje e Investigación (CRAI) se deben diseñar espacios e instalaciones donde el estudiante pueda aprender de forma presencial y en red, de forma autónoma y en grupo, con libros y con tecnología, sin grandes desplazamientos, con información básica y especializada y con otros recursos que necesite.

Podríamos definir el CRAI como el espacio físico y virtual, flexible, donde convergen y se integran infraestructuras tecnológicas, recursos humanos, espacios, equipamientos y servicios (proporcionados en cualquier momento y accesibles desde cualquier sitio) orientados al aprendizaje del alumno y a la investigación.

Para ello los Joven Club de Computación han creado los Centros de Información o Bibliotecas en los cuales ya existen los requerimientos antes mencionados además (servicios Informáticos, navegación por la red cubana, etc.), pero actualmente funcionan de forma independiente, están duplicados o infrutilizados, por lo que es necesario que funcionen de forma planificada, coordinada e integrada con objetivos y proyectos comunes. Es decir, el Centro de Información puede convertirse, y de hecho ya se ha convertido, en el centro de recursos educativos básicos para la Comunidad.

El estudiante y el profesor deben aprender a trabajar, en primer lugar, con: libros electrónicos, revistas electrónicas y colecciones en papel, PC de sobremesa con acceso a Internet, salas de estudio individual o en grupo y áreas de estudio en silencio, área de

facilidades (impresoras, edición), servicios bibliotecarios on-line y automatización de todos los procesos internos de los profesionales, integrando de este modo aquellos servicios que faciliten más el aprendizaje.

En segundo lugar contar con una Biblioteca digital con servicio de plataforma e.learning ya que lo que se busca es brindar al usuario los contenidos y actividades que sean "perfectos" para él, ficheros generales en los cuales pueda escoger objetos específicos para su aprendizaje y que puedan reutilizarse, ensamblarse, almacenarse y acomodarse en el sitio de tal manera que cualquier usuario pueda utilizar estos recursos conforme a sus necesidades.

En tercer lugar están los nuevos roles de los bibliotecarios, estos profesionales deben ser formadores de usuarios en habilidades informacionales, especialistas en materias y gestores de la información. Deben ser Informáticos, Creativos y Pedagogos.

La biblioteca tradicionalmente ha sido utilizada por los estudiantes como sala de estudio de apuntes, lugar de consulta de manuales y bibliografía recomendada y uso del servicio de préstamo.

Con la implementación del nuevo modelo de estudios, los estudiantes deberán dedicar una parte importante de su tiempo a preparar sus propios temarios y trabajos, lo que implica hacer mayor uso de las colecciones impresas y digitales, acceder a servicios y recursos de la red y a los materiales docentes elaborados por el profesorado, es decir, gestionar su propio proyecto educativo ya que el proceso se centra en el estudiante que aprende y, por eso, la unidad de medida es el trabajo del estudiante.

Ante el nuevo contexto educativo, el alumno:



- Necesita utilizar las nuevas tecnologías para poder seleccionar la más adecuada y conseguir sus objetivos.

- Necesita utilizar información. Para ello debe: saber determinar la información que requiere, acceder a ella con eficacia y eficiencia, evaluarla e incorporar la información a su base de conocimientos.

- Necesita formación de tutores, bibliotecarios, informáticos y autoformación tanto para utilizar las herramientas, como para evaluar la utilidad de las mismas, así como para cumplir con un propósito específico.

La Biblioteca debe ser un servicio dinámico clave en las nuevas formas de aprendizaje. Esta, dentro de nuestros centros, constituye un servicio clave de apoyo a dos funciones que son la razón de ser de nuestra institución: la investigación o creación de conocimientos y la enseñanza o comunicación de dichos conocimientos.

Los Joven Club están dotados de infraestructuras y equipamientos que permiten la innovación metodológica, formar e integrar las TICs en los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje. Impulsar la colaboración de expertos en tecnologías, profesores y bibliotecarios, con la finalidad de producir y organizar contenidos y recursos docentes y participar en proyectos transversales (publicación electrónica de trabajos científicos, tesis, apuntes, exámenes, etc.).

Para culminar, citaré las palabras que expresó María Moliner en las Instrucciones para el servicio de pequeñas bibliotecas. Valencia: Consejo Central de Archivos, Bibliotecas y Tesoro Artístico, 1937.

Referencias

1- 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.

2- II Jornadas Rebiun 2004: Los Centros de Recursos para el aprendizaje y la investigación: Nuevos espacios arquitectónicos para el apoyo a la innovación docente [en línea]. Bilbao 24-26 mayo 2004. Disponible en Internet: http://biblioteca.upc.es/rebiun/nova/jornadas/segundas_jornadas_rebiun/intro.htm

3- MARTÍNEZ, Didac. "Aprender. Biblioteca y docencia: los servicios bibliotecarios de apoyo a la docencia y al aprendizaje". Jornadas organizadas por la Universidad de Sevilla: La Biblioteca Universitaria en el siglo XXI: Quo Vadis? [en línea]. Sevilla, 22-23 marzo 2004. Disponible en Internet: <http://bib.us.es/jornadas2004.htm>. (Director del Servicio de Bibliotecas y documentación de la UPC).

4- MARTÍNEZ, Didac; MARTÍ, Ramón. "La factoría de recursos docentes". Jornadas Rebiun 2003: Los Centros para recursos del aprendizaje y la investigación docente [en línea]. Palma de Mallorca, 23 mayo 2003. Disponible en Internet: <http://biblioteca.uam.es/paginas/palma.html>.

5- MARTÍNEZ, Didac. "Del Centro de Recursos para el Aprendizaje CRAI. El nuevo modelo de Biblioteca Universitaria". [en línea]. Disponible en Internet: http://www.edullab.org/pcrai/documentos/nuevo_modelo_de_BU.pdf.

Informatización de la sociedad cubana





La internet en los tiempos del cólera. SEGUNDA PARTE



Abel E. Valdivia Echemendía
subdirectoreco@vcl.jovenclub.cu
Dirección provincial Villa Clara

Co-autor: Maybel Muñoz Gutiérrez



En la primera parte de este artículo nos referimos mediante algunos ejemplos históricos a la importancia de las fuentes de información abiertas para interpretar las potencialidades de una determinada nación por los distintos servicios de inteligencia, y de cómo bajo la influencia de la revolución telemática de finales del siglo pasado y los volúmenes de información que es necesario procesar, se han modificado los procedimientos del espionaje, la magnitud de sus actividades y sus formas, así como la evaluación de los datos obtenidos. Esto con el objetivo de introducir a nuestros lectores en la importancia del trabajo analítico y técnico para los servicios de inteligencia, y cuanto aporta a la investigación del espionaje las publicaciones y otros medios conocidos como fuentes abiertas que incluyen la internet.

Aunque con esto nunca quisimos decir que los métodos de la vieja escuela de activar redes de espías o infiltrar topes (1) hayan desaparecido del todo, incluso arreglos tipo filmes tales como “el dardo en la oscuridad” o “el veneno en la copa” aún son válidos en la guerra secreta, las operaciones extremas existen y si es necesario se ejecutan

también en nuestro siglo de la información y las telecomunicaciones, para eso casi todos los países cuentan con entidades y agentes especiales que se dedican a todo tipo de acciones que se requieran incluyendo las denominadas “sucias”.

Solo que su peso específico dentro del cúmulo de actividades del espionaje moderno ha disminuido significativamente a medida que iba transcurriendo el siglo XX. Porque ahora ya no es posible desentrañar mediante los tradicionales métodos de la inteligencia, enigmas tan complejos como el potencial o desarrollo económico-militar de otro Estado, o las prestaciones del último celular que una empresa europea piensa poner en circulación el próximo año y ese rango tan amplio que va desde la seguridad nacional hasta la competencia comercial, es precisamente la principal tarea de los servicios de información.

Recordemos tal y como dijimos en la primera parte que el espionaje actual es ante todo un vasto aparato de investigación científica que se apoya no sólo y no tanto en los medios secretos, sino en las posibilidades que exis-

ten para recopilar, estudiar, sistematizar e interpretar la información obtenida.

Actualidad

Ya estamos por tanto en condiciones de entrar en el tema sobre cuanto representa internet con sus ilimitadas capacidades, para ofrecer información a los servicios especiales en la actualidad. Y es que a raíz del 11 de septiembre, oportunamente se dio luz verde para impulsar todo un complejo sistema, al que ya se califica, como espionaje digital. Y consiste en el desarrollo de redes de espionaje mundial con capacidad para inmiscuirse en los sistemas de comunicaciones globales.

“ESCHELON” (2)

El contenido de la caja de Pandora empezó a ser conocido cuando salió a la luz pública este programa secreto. El mismo se diferencia de otros sistemas de información e inteligencia en dos características:

- Su capacidad para ejercer un control simultáneo de todas las comunica-



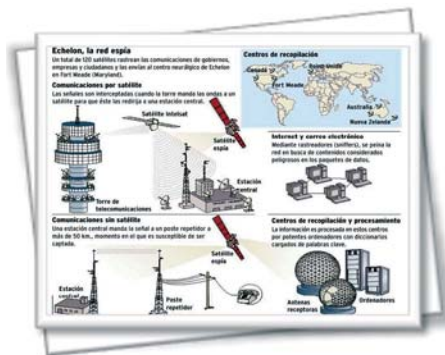
ciones. Todo mensaje enviado por fax, teléfono, internet o e-mail, con independencia de su remitente, puede captarse mediante estaciones de interceptación de comunicaciones, lo que permite conocer su contenido.

- Se trata de un sistema que funciona a escala mundial gracias a la colaboración e interacción de los estados socios, lo cual posibilita una vigilancia a nivel mundial de las comunicaciones por satélite. Poniendo en común iniciativas, recursos técnicos y lógicos, costes y objetivos, consiguen cubrir todo el planeta.

La red Echelon funciona rastreando y analizando las comunicaciones, recogiendo información en forma de paquetes de datos, que se producen dentro de la red, atendiendo a una serie de claves preprogramadas. Cuando la información ha sido recopilada, el sistema indexa, selecciona y discrimina las palabras gracias a un "diccionario" que incorpora. Diccionario que, en realidad, no es más que una compleja red de ordenadores encargados de realizar un estudio posterior de la información recopilada, atendiendo a una serie de palabras claves, direcciones, etc., con el objetivo de discriminar la información útil, de aquella irrelevante a los efectos del espionaje.

A esta vigilancia electrónica no escapan ni los aliados, en la vieja Europa los servicios de inteligencia de los Estados Unidos, no sólo informan de la situación económica general, sino que, amparándose en la lucha contra la corrupción, se instrumentan para espiar a la competencia y controlan a las empresas industriales a fin de lograr ventajas competitivas para sus empresas nacionales.

Medio siglo después de su creación esta gran oreja anglófona sigue interceptando 2.000 millones de comunicaciones cada día, ya sean telefónicas, por fax o por correo electrónico.



Echelon, la red espía

CARNIVORE

"Vamos a perseguir el terrorismo en internet, vamos a abrir sus correos electrónicos ante de que ellos los hagan, a escuchar sus mensajes telefónicos, a interceptar sus conversaciones". Así se manifestaba en pose heroica tras los micrófonos el bravo John Ascroft, Secretario de Justicia norteamericano tras la aprobación de la Patriot Act, pronosticando rayos, truenos y grandes catástrofes no solo para los terroristas sino también para todos los oscuros rincones del mundo, en uno de los cuales (según el punto de vista del ex Bush y otros grandes unidos) se encuentra Cuba, haciéndole la media en el eje del mal a Corea del Norte, Irán y otras plagas las cuales no viene al caso. El programa Carnivore es uno de los instrumentos para la consecución de ese fin, no obstante como todos los planes diabólicos su historia se remonta tiempo antes de la concreción del acto que le sirve de pretexto para salir a la luz pública, es decir el ataque a las torres gemelas.

En febrero de 1997, bajo el mandato de la administración Clinton, el FBI creó Omnivore. Su objetivo era desarrollar una aplicación capaz de intervenir las comunicaciones de internet, de modo similar a como se intercepta una comunicación telefónica. Otra iniciativa fue incluir en varios productos de comunicación un chip llamado Clipper, que, pretendiendo ser una efi-

caz herramienta de protección, contenía una prestación que sólo podría usarse por las autoridades para interceptar cualquier mensaje, siempre que fuera necesario por ley. Asimismo, en 1999 la Comisión Federal de Comunicación aprobó nuevas reglas que permiten a la policía rastrear llamadas celulares.

Ese mismo año, en una investigación del Centro de Información sobre la Privacidad Electrónica (EPIC), se descubrió que el FBI estaba interviniendo comunicaciones electrónicas. Tras estudiar el caso se demostró la realidad de Omnivore, y además que el mismo había mutado, transformando su capacidad rastreadora a Carnivore.

Carnivore es un sistema de software y hardware con capacidad para localizar y perseguir las comunicaciones de un usuario de Internet. Este interviene la comunicación en un punto estratégico, como es el ISP (3). El sistema puede copiar el e-mail de un usuario, lo cual permite que el FBI lo lea completamen-



Funcionamiento de la red Echelon
Ubicación de las antenas de rastreo de la red

te, o simplemente puede registrar las direcciones del que manda y del que recibe. Pese a que existe software de codificación (encriptación), Carnivore permite registrar direcciones e identificar redes, superando técnicamente cualquier restricción. Puede incluso llegar a controlar todo el tráfico que circula por cualquiera de los protocolos utilizados en internet. Teniendo en cuenta que la mayoría de proveedores



de servidores de internet radican ya ustedes saben donde, es intrascendente ejemplificar que el asunto no es solo para los EE UU.

Magic Lantern

Con este nombre se designa la que al parecer constituye la última creación del FBI en su "lucha contra la maldad y el terrorismo", y que además se complementará con Carnivore. Al parecer se trata de un virus troyano muy similar al conocido Black Orifice. El objetivo del programa sería acceder y apropiarse de las contraseñas de los sospechosos que usaran correo electrónico encriptado en sus comunicaciones. La ventaja de Linterna Mágica sobre Carnivore es que puede interceptar toda la información de un computador cualquiera de manera remota a través de la apertura de un archivo adjunto; pero si de virus estamos hablando: ¿qué pasa con los antivirus?. El FBI se dice ha buscado la colaboración de las empresas de antivirus para solicitarles que excluyeran a Linterna Mágica de los virus detectables, así como que se le permitiera instalar una "puerta trasera" para permitir su instalación. Las informaciones conocidas respecto a la eficacia de estas peticiones son difusas. Si bien su aceptación pese a no ser reconocida por las empresas, no debe descartarse por lo imperativo de la legislación antiterrorista norteamericana, y las presiones de su propio "democrático" gobierno.

Otras manifestaciones

Una importante fuente abierta son las publicaciones digitales. Hace unos días -y fue lo que nos dio el convencimiento de que era necesario escribir alrededor del tema- en una discusión intrascendente, de esas que realizamos determinados seguidores de un género cuando amanecemos con ganas de perder el tiempo, concretada en este caso por varios amantes de la tecnología militar, uno de los participantes afirmaba categóricamente que no se

podía asegurar que Cuba no poseyera en secreto versiones de aeronaves más avanzadas que el MiG-29 (B-12 y UB de entrenamiento, Fulcrum A y B), en realidad ocultar información de ese tipo no es posible y no sólo para Cuba sino esta afirmación es válida para cualquier país del mundo, es imposible ahora como lo era ya en 1962 cuando la Crisis de octubre.

El 7 de julio de 1962 durante una reunión de Nikita Jruschov con varios generales, al preguntarle al general mayor A.A. Dementiev si era factible desplegar de forma oculta las tropas soviéticas en Cuba, este respondió "-No Nikita Sergeievich, eso es imposible", por disímiles razones. La operación Anadyr (4) sólo fue una batalla contra el tiempo que los soviéticos ganaron, porque cuando los norteamericanos descubrieron las instalaciones ya 20 lanzadores estaban operacionales, y el día 26 apenas tres días después de hacer público el gobierno estadounidense la aplicación de medidas, al rendir parte los jefes de unidades de la ATS (5) sobre el alistamiento de sus tropas ante Fidel y el general Pliev, uno a uno fueron expresando: -unidades motorizadas, listas para el combate; -regimientos de aviación, listos para el combate; -unidades navales, listas para el combate, ... -unidades coheteriles, listas para el combate. Y con esta última afirmación se dejaba por sentado al alto mando que los tres regimientos de R-12 con una carga total de 36 megatonnes (6) estaban ya de alta y listos para abrir fuego a la profundidad estratégica de los EE UU.

Las razones actuales ya no son tan secretas para que los medios militares deban ser descubiertos mediante satélites o aviones espías, sino que por el contrario los propios estados publican digitalmente y por todos los medios de comunicación abiertos sus producciones, ventas, contratos, etc., es ilógico ante la diversidad de formas de

vigilancia que existen ocultar algo que más tarde o temprano será descubierto, y por el contrario al ser la guerra en este momento un negocio más con las mismas reglas del mercado, conviene a las empresas dar publicidad a su nivel de ventas y ponderar sus productos. La digitalización global ha abaratado los costos y agilizado el proceso de análisis, lo que antes llevaba un departamento completo en una embajada recopilando publicaciones hoy prácticamente lo pueden hacer dos o tres personas en una oficina revisando las principales publicaciones de medio mundo a través de Internet. Claro está no nos referimos a programas de desarrollo de nuevos sistemas o tecnologías que ya es otro cantar.

Otro ejemplo de fuentes abiertas son los foros en internet, como ya no son tiempos de secretismos muchos foristas aportan experiencias y conocimientos sobre determinadas áreas o eventos de los que fueron participes, y en el caso por ejemplo de los foros militares se realizan análisis muy interesantes de ex militares y combatientes expertos que estuvieron en distintos conflictos, los cuales son monitoreados por especialistas quienes analizan estos y pueden obtener determinadas informaciones útiles, para perfeccionar diseños bélicos o tácticas combativas.

En resumen el espionaje cibernético es total. Ésta es la parte oscura de internet, sobre la que no se habla demasiado, pero que está relacionada con los problemas en cuanto a la seguridad. Algunos estudiosos sostienen que la "mayor máquina de control" contemporánea son "los ordenadores" porque "saben lo que la gente escribe, consulta, mira. Y también pueden localizar cualquier teléfono móvil".

Hasta aquí este artículo donde apenas es posible abordar un tema tan complejo y rico como el del espionaje en la sociedad de la información, y de como



la internet representa una valiosa fuente para las labores de inteligencia de determinadas instituciones; esperamos que ahora si su paciencia le ha permitido llegar hasta aquí, conozca aunque someramente algo más –no tan bueno- sobre esta poderosísima herramienta conocida como la red de redes, que le brinda a sus usuarios (teniendo en cuenta que la información es poder) posibilidades tan extraordinarias como las que le daba “la fuerza” a los caballeros Jedi, que al igual que Obi-Wan Kenoby y Luke sabían hacer uso de ella para nobles acciones, pero cuidado, porque internet como la fuerza también tiene su lado oscuro, el cual saben utilizar muy bien los actuales Darth Sith.

Por tanto debemos al menos comprender a los compañeros que realizan la importante labor de la seguridad informática y no censurarlos cuando cumplen con su incomprendido trabajo, teniendo en cuenta que quizás pensemos que ningún foráneo interés puede haber en nuestra labor, pero no dude que si algún especialista labora en organismos que aún sin ser militares son estratégicos tales como el petróleo, el turismo, las comunicaciones, etc., si el enemigo entiende que representa un objetivo por muy insignificante que usted crea que es, si no sigue un mínimo de requerimientos le abrirán un dossier donde aparecerán desde sus más pequeños gustos, sus secretos, hasta el

sabor preferido de helados de su abuelita; con todo y los peligros que eso puede representar y no solo para el país o su abuelita, sino para usted mismo.

Así que cumpla con lo establecido y no se incomode, que aunque le parezca que visitar sitios eróticos, e inscribirse en listas de buscar parejas en nada tiene que ver con secretos de estado y los compañeros de seguridad informática se lo prohíban, no con el objetivo de proteger secretos vitales sino de dar el uso adecuado a la red, no dude de la importancia de su trabajo y de que a través de internet alguien siempre está alerta espíandolo todo... hasta a usted.

Referencias

- 1- Diez Acosta, Tomás. (2008). “OCTUBRE DE 1962: A un paso del holocausto”. Editora Política. Ciudad de La Habana.
- 2- Rodríguez, Juan C. (2008). “¡Nos vigilan!: “El espionaje se hace ahora, sobre todo, en Internet”. Obtenido en el mes 6 de 2008 desde: <http://www.ecodiario.es/internet/noticias/571183/05/08/Nos-vigilan-El-espionaje-se-hace-ahora-sobre-todo-en-Internet.html>
- 3- Sánchez Bravo, Dr Alvaro A. “Espionaje en el ciberespacio”. Obtenido en el mes 6 de 2008 desde: <http://www.ieid.org/congreso/ponencias/Sanchez%20Bravo,%20Alvaro%20A.pdf>

Glosario

- (1) Topo: Persona cuyo cometido básico es ganarse la confianza de aquellos que poseen una determinada información para tener acce-



Funcionamiento de la red Echelon
Mecanismos y países afiliados

so a la misma y pasarla a la organización de espionaje a la cual sirve.

(2) Eschelon: Programa desarrollado en el marco de un convenio firmado en 1948 por el Reino Unido, Estados Unidos, Australia, Canadá y Nueva Zelanda, con el objetivo de reforzar la cooperación ya iniciada durante la IIGM.

(3) ISP: (Internet Service Provider). Proveedor de servicios de Internet.

(4) Anadyr: Así fue codificada por los soviéticos la operación de desplegar la 43 División de la Guardia de Smoliensk con misiles R-12 y R-14 nucleares en Cuba, el nombre surgió de la región siberiana a donde se dijo serían trasladadas las unidades del Ejército Rojo para realizar maniobras, con el objetivo de desinformar a los cuerpos de inteligencia occidentales.

(5) ATS: Agrupación de Tropas Soviéticas
(6) Megatón: Unidad de medida equivalente a una explosión de 1,000,000 de ton. de TNT (trinitrotolueno), un megatón tiene mil kilotones, la bomba de Hiroshima tenía un poder explosivo de aproximadamente 20 kilotones. Los regimientos soviéticos durante la crisis del Caribe llegaron a tener listos para ser disparados 36 megatonnes, o sea una carga total aproximada de 1800 bombas atómicas como las arrojadas sobre Japón.



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



Luisito, la web y el Joven Club



Víctor Hugo Pérez Rodríguez

subdirector@ltu.jovenclub.cu

Dirección provincial Las Tunas



La informatización de la sociedad, es un término que nos estamos acostumbrando a escuchar, es lo que llamamos, hacer de todos el uso de la informática y las nuevas tecnologías. Es un empeño que nuestro país se a trazado y que en los Joven Club de Computación y Electrónica tiene su mayor exponente.

Un ejemplo que ilustra el éxito de este empeño es el pionero Luis Ernesto García Oro, que cursa el 9no grado en la Secundaria Básica Wenceslao Rivero Pérez, de la provincia Las Tunas. Este niño, se vinculó desde pequeño a nuestras instalaciones, es colaborador activo, y en sus conocimientos están los contenidos de los cursos de 64 horas, en varias materias informáticas que ofrece el Joven Club Tunas 6, ubicado en el reparto Sosa, de la ciudad de Las Tunas.

Pero Luis no a obtenido todos estos conocimientos en vano, ya ha puesto manos a la obra y ha comenzado a aplicarlos en la práctica, pues ha creado el sitio web de su Secundaria Básica.

El sitio web diseñado Macromedia Dreamweaver (uno de las materias que

recibió en los cursos de Joven Club), se encuentra hospedado en el servidor provincial de Educación, al cual pueden acceder todos los centros que estén conectados a la intranet rimed. <http://www.ltu.rimed.cu/wenceslao>

Todo comenzó, con un problema, al detectar que los estudiantes desconocían la historia de su propia escuela, era muy difícil distribuir las informaciones de las actividades pioneriles y a su vez, se interesaban muy poco por el conocimiento de un sitio web, por no existir ningún acorde a su nivel y expectativas.

Siendo un niño de alto rendimiento escolar, y muy activo en su colectivo estudiantil, se planteó el firme propósito de contribuir a revertir esta situación, y el medio escogido fue, desarrollando un sitio web, el mismo contiene varias y accesibles opciones para acceder a la información que brinda, entre ellas una página de inicio con un mensaje para aquellos nuevos visitantes que se encuentren navegando en él, la Reseña Histórica de su secundaria básica, que muestra su historia desde su construcción hasta la actualidad, la biografía del mártir que lleva

por nombre la escuela, ¿Quiénes Somos? Es un botón del menú que muestra el colectivo de pioneros y a su vez el consejo de dirección, una galería con imágenes de personalidades cubanas y de todo el mundo, cuenta además con videos, libros digitales y cursos variados. El resultado del trabajo se basa fundamentalmente en el aporte social que brinda.

Cuando se realizó el sitio, era en ese entonces el único sitio web de una Secundaria Básica en la provincia, lo que marco una etapa, donde otras personas (profesores de computación), comenzaron a desarrollar los sitios web de sus respectivas secundarias, a extendida incluso a las escuelas primarias.

En una entrevista realizada al pionero, nos cuenta: " Al haber creado el sitio me sentí muy a gusto, pues había adquirido muchas experiencias, y a la vez mi acervo cultural ha aumentado con todas estas nuevas informaciones, así como para realizar la web necesité adquirir al menos doce o trece cursos informáticos entre PHP, Macromedia Dreamweaver, Java, Java Script, MySQL, Action Script, y otros más



entre lenguajes de programación, sistemas operativos, etc. Siempre contando con el apoyo y la docencia del Joven Club Tunas 6”.

El sitio web no solo demostró ser de gran beneficio para nuestros estudiantes y profesores, sino que también sirvió para llevar la enseñanza a un nivel más alto bajo los principios de nuestra revolución, es ejemplo de lo que logra nuestra sociedad, al constatar que un pionero de 9no grado, pueda investigar y desarrollar soluciones para problemas concretos y crear un hito en como llegar a los alumnos, y conocer de que existen estudiantes muy hábiles a la computación, y proporcionarle a ellos un espacio para hacer debates y propiciar una red de alumnos, creada por alumnos, a través de la creación de páginas web.

Pero la historia no queda aquí, por su singular idea, los profesores de su Secundaria Básica y los instructores del Joven Club de Computación y Electrónica a donde asiste, le han vinculado a los movimientos y eventos de investigadores, por tal motivo, ha recibido varios reconocimientos:

En el Fórum de Ciencia y Técnica:

- Relevante a Nivel de escuela
- Relevante a Nivel Municipal
- Relevante a Nivel Provincial
- Y participación en el Fórum Nacional (aún no se realiza)

Evento Info-Comunidad Las Tunas:

- Mención especial a nivel Municipal
- Destacado a nivel Provincial

Evento OCPI:

- Premio de la Revista Pionero

Luis, es el ejemplo del trabajo de los Joven Club de Computación y Electrónica, con las nuevas generaciones, y el empeño de que no queden solo como alumnos de nuestros cursos regulares, que se propongan retos y tareas de envergaduras, que como la que hoy les relato aquí, ya ha tenido sus frutos. Ahora comenzará una nueva etapa estudiantil, llegarán nuevas ideas y tendrá nuevos problemas que resolver, y siempre contará con los instructores del Tunas 6.

Estoy seguro que existen en toda la geografía nacional muchos Luisitos, que tal vez tengan muchas ideas, pero siempre necesitan del apoyo de alguien, y ese alguien, son Los Joven Club, la computadora de la familia cubana.

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



Sistemas operativos portables, más que una curiosidad



Juan Enisbel Rodríguez Pérez

juan01021@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

/mnt/home 1.04GiB/714MiB

Name	PID	CPU%	MEM%
X	8394	3.80	14.83
conky	8523	0.20	2.11
sleep	10440	0.00	0.09

Mem usage			
X	8394	3.80	14.83
ROX-Filer	8867	0.00	9.05
Terminal	9493	0.00	8.90

Current Headlines:

Bhutto aide suggests cover-up
Mission to free Colombia hostages
Activists want Bush, Cheney subjec
Snow grounds flights, slows travel

PUPPY LINUX

3.00

- Calculate
- Personal
- Network
- Internet
- Multimedia
- Fun
- Help
- Refresh Menu
- Fluxbox
- Shut Down

En un artículo anterior de la sección El Escritorio con el Título "Mi PC en mi Pen Drive", de Midael Sánchez Carrillo, se publicaba sobre la importancia de las aplicaciones portables y la facilidad que las mismas ofrecen de ser portadas a otras computadoras aprovechando la capacidad cada vez más creciente de los dispositivos de almacenamiento, pero no solo eso, puede también portarse un sistema operativo completo con ambiente gráfico incluido con aplicaciones de ofimática, navegadores web, editores de imágenes y muchas herramientas más.

El empleo de sistemas operativos que no requieren de instalación se ha extendido por el mundo fundamentalmente por el uso de los "Live CD" tanto como sistemas de pruebas, herramientas para rescate y salva de información o como sustituto en determinado momento de un sistema operativo completo, con la ventaja de que no guardan nada en el disco duro, sin embargo el sistema operativo se mantiene intacto tal como se grabó en el disco compacto inicialmente.

La instalación o desinstalación de programas en el sistema operativo conte-

nido en el "Live CD" requiere de una posterior remasterización de la distribución y grabar nuevamente la imagen en un disco para emplearla como "Live CD", proceso a veces engorroso y en algunas distribuciones imposible.

Existe una pequeña distribución de GNU/Linux basada en Slackware denominada Puppy que a la vez que reúne las características de ser pequeña (menos de 100 Mb) cuenta con la posibilidad de remasterizar y volver a grabar para guardar todos los cambios realizados si dispone de los medios adecuados: grabador o quemador de disco compacto regrabable y dispositivos USB.

Ya hoy es frecuente encontrar dispositivos USB comúnmente conocidos como Pen Drive o memorias flash que fácilmente el usuario lleva consigo y es de gran utilidad contar un sistema operativo completo instalado en dicha memoria, para esto no es necesario emplear toda la capacidad del dispositivo de almacenamiento si no que puede particionarlo y solo emplear una parte de su capacidad manteniendo la otra para el traslado de información, este proceso lo puede realizar desde

GNU/Linux con las herramientas de partición de discos, el sistema de archivos que debe emplear para instalar el Puppy debe ser FAT 32 o ext3, si emplea este último esa partición no será visible desde un sistema operativo Windows y tendrá en su memoria el sistema instalado y talmente parecerá que perdió solo capacidad en la memoria, si por el contrario utiliza FAT 32 ambas particiones serán visibles en la memoria desde Windows.

Una aplicación interesante de estos sistemas es su empleo para el arranque de los clientes ligeros, tecnología que cada día se extiende más por su impacto económico ya que al no contar con discos duros internos se dispone de una estación de trabajo a un costo mucho menor, siendo ésta una alternativa evaluable cuando no se dispone de una red para el trabajo con los clientes ligeros.

El proceso de instalación tanto en disco duro, memoria USB o CD está facilitado por una aplicación denominada "Universal Installer" y solo se necesita configurar adecuadamente el SETUP de la PC para permitir el arranque por el dispositivo con el sistema previamente



te instalado.

Este sistema en su última versión la 4.1.1 disponible para su descarga desde <http://distro.ibiblio.org/pub/linux/distributions/puppylinux/puppy-4.1.1-k2.6.25.16-seamonkey.iso> es un sistema operativo que cuenta con una selección de las principales aplicaciones necesarias para ser empleadas en una estación de trabajo desde aplicaciones de oficina, navegadores, correo electrónico, herramientas para trabajo en red, emplea además, una versión reciente del kernel (2.6.25.16) que le garantiza un reconocimiento de la mayoría del hardware disponible en el mercado, lectura y escritura en la mayoría de los sistemas de archivos ya sean ntfs, fat, ext2, ext3, reiserfs entre otros.

Existen otros sistemas operativos portables, dentro de los que se pueden mencionar Damn Small Linux con utilidad incluida de instalación en dispositivos USB, Mac OS en sus dos versiones Classic y OS, y Windows; como se puede apreciar existen sistemas operativos portables para la mayoría de las plataformas, en nuestro país la mayoría de los usuarios emplean Microsoft Windows pero se hace necesario la búsqueda de alternativas sustentadas sobre la base de platafor

mas libres siendo el empleo de sistemas operativos de la familia GNU/Linux la solución correcta tal y como se plantea en la estrategia de migración hacia el software libre.

El uso del software libre es sustentable en Cuba, a partir de las ventajas que tiene con respecto a los del tipo propietario y corresponde al movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica según consta en los lineamientos generales para el uso del software libre en Cuba convertirse en la vía principal para acercar a la población cubana en general, al software libre siendo punto de referencia para la capacitación, instrucción y búsqueda de orientación e información en este tema.

Toda herramienta, aplicación o sistema que pongamos a disposición de los usuarios facilitará en gran medida el proceso de migración e independencia tecnológica que necesita el país sustentada sobre la base de plataformas libres.

Sin duda alguna, los Joven Club de Computación y Electrónica cumpliendo su función de la computadora de la familia cubana le corresponde convertirse en la vía principal para acercar a

la comunidad al software libre y tanto la divulgación de los avances tecnológicos obtenidos en esta rama como la posibilidad de acceder a estos brindará el apoyo necesario para que los usuarios se sientan más cómodos usando un sistema Linux de escritorio o, ¿por qué no? un sistema portable como el Puppy Linux.

Las posibilidades de contar con un sistema operativo completo en un medio de almacenamiento pequeño unido a todas sus posibilidades lo convierten en herramienta de gran valor en recuperación de información, exploración de otros sistemas de archivos, o como sistema operativo propio para el desarrollo de tareas propias de una estación de trabajo.

Referencias

- 1 - Wikipedia Consultado [en Línea] disponible en:
<http://puppylinux.org/wikka/SpanishLanguage>
- 2 - Wikipedia Consultado [en Línea] disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Puppy_Linux
- 3- Vivalinux Consultado [en Línea] disponible en:
<http://www.vivalinux.com.ar/distros/puppy-linux.html>
- 4- Zonlinux Consultado [en Línea] disponible en:
<http://zonlinux.com.ar/liberada-la-version-4-de-puppy-linux/>
<http://zonlinux.com.ar/liberada-la-version-4-de-puppy-linux/>

CUBA SI





La dirección de proyectos de desarrollo de software



Yasmianny Marrero Moreno

yasmianny.marrero@desoft.cu

Colaboradora de Joven Club

Microsoft Dynamics AX

Microsoft Dynamics Home | Business Solutions Worldwide | Contáctenos

Microsoft Dynamics

Soluciones Sectoriales

Buscador de soluciones

Soluciones empresariales

Microsoft Dynamics AX

Microsoft Dynamics NAV

Microsoft Dynamics CRM

Áreas de negocio

Financiación

Microsoft Financing

Partners

Microsoft

Descubra la *versión 4.0*

Microsoft Dynamics™ AX

más información →

“La gestión de proyectos ha existido desde tiempos muy antiguos, históricamente los proyectos relacionados de ingeniería de construcción de obras civiles trabajaban con elementos que conforman la gestión de proyectos, ejemplo de estos son los proyectos de ingeniería hidráulica en Mesopotamia, donde entraban en juego la logística o la creación de equipos de trabajo, con sus categorías profesionales definidas, o la cultura ingenieril desarrollada por el Imperio Romano, donde aparece el control de costes y tiempos y la aplicación de soluciones normalizadas, como por ejemplo en la construcción de una calzada, y en “campanas militares”, donde también entran en juego muchos elementos de gestión como identificación de objetivos, gestión de recursos humanos, logística, identificación de riesgos, financiación, etc.” (Scasso, Rafael de Heredia, 1995).

“En los últimos años el papel de software informático en el mundo ha sufrido un cambio significativo durante un período de tiempo superior a 50 años. Se ha convertido en algo imprescindible, es la máquina que conduce a la toma de decisiones. Sirve de base para la información científica moderna y de

resolución de problemas de ingeniería. Es el factor clave que diferencia los productos y servicios modernos. Está inmerso en sistemas de todo tipo: de transporte, médicos, de telecomunicaciones militares, procesos industriales, entretenimiento, productos de oficina; el software es casi ineludible en un mundo moderno. A medidas que nos adentramos al siglo XXI, será el que nos conduzca a nuevos avances en todo, desde la educación elemental a la ingeniería genética.” (PRESSMAN, R, S. 1997)

La gestión de proyectos es el proceso por el cual se planifica, dirige y controla el desarrollo de un sistema aceptable con un costo mínimo y dentro de un período de tiempo específico. Para que un proyecto pueda alcanzar los resultados previstos, es necesario que exista una buena dirección de proyecto, muchos fallan en la actualidad por la mala gestión y dirección.

En Cuba el desarrollo de software todavía es muy poco significativo, el Gobierno cubano tiene dentro de sus principales tareas desarrollar la Industria del Software, no solamente con el fin del desarrollo de sistemas para la

informatización de la sociedad sino también por los beneficios de insertarse en el mercado de software a nivel mundial por su perspectiva económica y lo que representa esto para el mundo.

Evolución, análisis y síntesis de la Dirección de Proyectos de Desarrollo de Software y los procesos de Gestión.

Para comenzar sería oportuno, realizar un análisis por separado de las definiciones que realizan algunos autores relacionado con la gestión y dirección de proyectos, ¿Qué significa la palabra Gestión según lo que plantea el Diccionario de la Lengua Española?, ¿Qué significado tiene la palabra proyecto?, ¿Qué se entiende por Dirección de Proyectos?, ¿Qué abarca la Gestión y la Dirección de Proyectos y qué valoración hace la autora de estos conceptos?

Conceptos fundamentales a evaluar

La palabra Gestión, Según lo planteado en el Diccionario de la Lengua Española, es la acción y efecto de gestionar o la acción y efecto de adminis-



trar algo.

El término Gestionar es hacer las diligencias conducentes al logro de un negocio o de un deseo cualquiera.

También el diccionario define la palabra Gestor como el que gestiona o como el miembro de la sociedad mercantil que participa en la administración de esta.

Por lo que la autora toma en consideración la necesidad de aclarar estos dos términos gestionar y gestor ya que los mismos serán utilizados durante la investigación.

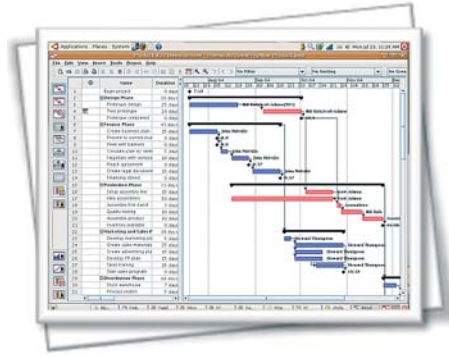
Podemos plantear que la Gestión es la acción y efecto de realizar tareas, con cuidado, esfuerzo y eficacia, las cuales conduzcan a una finalidad, donde el gestor utiliza los recursos humanos asignados, con el fin de obtener una finalidad, el control en la gestión se utiliza para obtener eficacia.

Cuando se habla de gestión hay que señalar que aparecen tres aspectos los cuales son fundamentales, administrar, esfuerzo y eficacia, pero no queda claro que sea preciso realizar el proceso para obtener beneficio y para diseñar el futuro.

La palabra Proyecto en su significado combina los recursos humanos y no humanos para alcanzar un objetivo determinado, varios autores han dado su versión sobre su significado pero todos concuerdan con los aspectos antes mencionados:

- David I. Cleland y William R. King en su obra "Systems Analysis and Project Management", lo definen como la combinación de recursos humanos y no humanos reunidos en una organización temporal para conseguir un propósito determinado.

- (Hernández, Rolando, A (2005)) en su libro de Curso Básico de Gestión



Aplicación libre de Ubuntu, para Gestión de Proyectos de Desarrollo de Software

de Proyectos hace referencia a un proyecto como la célula básica para la organización, ejecución financiamiento y control de actividades vinculadas con la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación tecnológica, la prestación de servicios científicos y tecnológicos de alto nivel de especialización, las producciones especializadas, la formación de recursos humanos, la gerencia y otras, que materializan objetivos y resultados propios o de los programas en que están insertados y que tienen a su disposición un grupo de recursos materiales y humanos para lograr en un tiempo determinado los objetivos propuestos.

- El "Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española" se refiere a un proyecto como la disposición que se toma para un tratado o para la ejecución de una cosa de importancia, anotando y entendiendo todas las circunstancias principales que deben concurrir para su logro. También como Designio o pensamiento de ejecutar algo, y como un conjunto de escritos, cálculos y dibujos que se hacen para dar idea de cómo ha de ser y lo que ha de constar una obra de arquitectura o de ingeniería.

En este trabajo la autora va a tomar el concepto dado por los autores David I. Cleland y William R. King que dan en su obra "Systems Analysis and Project Management" el cual se ajusta a los objetivos de este trabajo pero sin

dejar atrás los demás enunciados que dan los otros autores de los cuales se van a tomar aspectos relevantes que puedan ser usados en el transcurso de la investigación.

Cuando se realiza un proyecto según las definiciones antes mencionadas al finalizar el mismo se obtiene un Producto, servicio o resultado único, un proyecto crea productos entregables únicos. Productos entregables son productos, servicios o resultados.

La autora que realiza esta investigación presenta algunas de las definiciones dadas por diferentes autores y posteriormente define los aspectos generales que enmarcan la Gestión de Proyecto:

- La gestión de proyectos, según plantea el Project Management Institute en su "Guía de los Fundamentos de Gestión de Proyectos - Guía del PMBOK, Tercera Edición", es la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas a las actividades de un proyecto para satisfacer los requisitos del proyecto.

- La gestión de proyectos explica (Sommerville, Ian (2002)).es la disciplina de organizar y administrar recursos de manera tal que se pueda culminar todo el trabajo requerido en el proyecto dentro del alcance, el tiempo, y coste definidos. Un proyecto es un esfuerzo temporal, único y progresivo, emprendido para crear un producto o un servicio también único.

- (Pressman, R (2002) lo define como, que implica la planificación, supervisión y control del personal, del proceso y de los eventos que ocurren mientras evoluciona el software desde la fase preliminar a la implementación operacional.

Después de analizado las definiciones dadas por los diferentes autores, la autora de este trabajo considera al-



gunos aspectos que son claves los cuales se deben tener en cuenta para trabajar la gestión de proyectos: Aplicación de conocimientos y habilidades, Organización y Administración de los recursos, Planificación, Supervisión y control del personal, Los procesos y eventos, Alcance, Tiempo determinado y Costos definidos.

En la actualidad la calidad de los proyectos en el mundo se ven afectados por tres factores los cuales están muy bien definidos en todos los conceptos, alcance, tiempo y costos del proyecto, cuando se habla de proyectos de software de alta calidad la entrega del producto, servicio o resultado requerido tiene que hacerse con el alcance solicitado, puntualmente y dentro del presupuesto que se ha designado. La relación que existe entre estos tres factores es muy importante, que si cambia cualquiera de ellos se ve afectado por lo menos otro de los factores.

La Dirección de Proyectos, origen, evolución

Desde el origen de la humanidad el pensamiento ha ido evolucionando, estudiando esta evolución la autora pretende tratar de aplicar un nuevo paradigma o modelo conceptual a lo que ahora nos concierne.

En el siglo XIX se producen cambios muy poco significativos, no es hasta adentrándonos al siglo XX cuando se comienzan a ver cambios significativos.

Si comparamos el pasado con el presente en la actualidad el cambio ocurre muy bruscamente y en ocasiones no nos da tiempo para adaptarnos a ese cambio, y en el futuro será superior ya que los cambios y las transformaciones van a un ritmo acelerado por lo que la dirección de proyectos dentro de los retos que tiene en el presente y para el futuro son superiores.

Los proyectos de software orientados

y controlados tienen una razón principal, es la manera de gestionar la complejidad del producto, en el año 1998 estadísticas indicaron que el 26% de los proyectos fallaron completamente, y el 46% tuvieron un desbordamiento en el coste, (REE 1999).

Aunque la proporción por el éxito ha mejorado un poco, los fracasos son más altos de lo que debería ser, esto repercute grandemente en el gran número de proyectos fallidos, lo cual salió mal desde el primer momento y trae como consecuencia que el cliente pierda el interés y abandone el proyecto. Completar con éxito el Proyecto significa cumplir con los objetivos dentro de las especificaciones técnicas, de coste y de plazo de terminación.

El mundo lleva a cabo un mercado de software en el que Cuba ha llegado muy tarde, y se ha insertado de forma muy limitada, actualmente solo existe en Cuba una Empresa que se dedica a la producción de software la cual lleva por nombre Desoft s.a., las Universidades y algunas empresas trabajan en proyectos específicos de producción para beneficios propios, en la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI) los alumnos y profesores están vinculados a proyectos de investigación los cuales han venido obteniendo resultados, pero la experiencia en este mercado todavía es insignificante.

¿Qué es la Dirección de Proyectos y qué procesos intervienen?

Para la Dirección y Gestión de proyectos, según el Project Management Body of Knowledge (PMBOK, 2004), el estándar más conocido para manejar y administrar un proyecto, muestra una visión amplia de los procesos que se deben considerar para servir de apoyo a los Directores de Proyectos.

La dirección de proyectos según plantea el (PMBOK, 2004), es la aplicación de los conocimientos, habilidades,

herramientas y técnicas a las actividades de un proyecto, para satisfacer los requisitos del proyecto. En nuestro caso esta investigación adopta este concepto para contribuir a fomentar el trabajo basado en el desarrollo de proyectos teniendo en cuenta los grupos de procesos de iniciación, planeación, ejecución, seguimiento, control y cierre, los cuales no van a representar fases rígidas sino que equivalen al modelo, “Planear, hacer, revisar y actuar”.

El PMBOK divide el conjunto de conocimientos para la Dirección de Proyectos en grupos de procesos, inicio, planificación, ejecución, seguimiento, control y cierre, bajo el gobierno de un grupo de procesos más general de supervisión y cierre.

La dirección de un proyecto incluye identificar los requisitos, establecer los objetivos claros y posibles de alcanzar, equilibrar las demandas concurrentes de calidad, alcance, tiempo y costos. Adaptar las especificaciones los planes y el enfoque a las diversas inquietudes y expectativas de los diferentes interesados, a menudo se habla de una “triple restricción” alcance, tiempo y costos del proyecto. El modelo está representado por las nueve áreas del conocimiento que son propiamente las que contienen las técnicas para realizar un proyecto.

Según el criterio de (Kerry, 2003), La Dirección de Proyecto es el uso disciplinado de técnicas, herramientas y de las habilidades para crear un producto o un servicio único. Tradicionalmente, el proceso de la gerencia de proyecto no distingue entre diversos tipos de proyectos. La opción de que procesos particulares serán empleados en cualquier situación se deja al juicio del encargado de proyecto.

El análisis de la literatura indica que, la importancia de los procesos fue apareciendo de forma progresiva en los



modelos de gestión empresarial. No irrumpieron con fuerza como la solución, sino que se les fue considerando poco a poco como unos medios muy útiles. Aún así, el análisis de los procesos produjo avances considerables, en especial en los modelos organizativos basados en la Calidad Total.

Desde el punto de vista de los conceptos de la Gestión de Calidad Total (Total Quality Management), conocida como TQM, los resultados de un proyecto son dependientes de la variabilidad natural del proceso de ejecución y administración del proyecto.

Ahora bien, en la Gestión de Proyectos se ha desarrollado paulatinamente el análisis de los procesos, teniendo un mayor énfasis en la última versión del (PMBOK, 2004), donde define; Un proceso es un sistema de acciones correlacionadas y las actividades que se realizan para alcanzar un resultado, primero de productos, de resultados, o de servicios. Los procesos del proyecto son realizados por el equipo de proyecto. Esta definición puede ser complementada con ISO 10006, quien agrega que es el conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que interactúan, las cuales transforman elementos de entrada en resultados.

Los procesos de la dirección de proyectos pueden ser organizados en cin-

co grupos según lo que plantea el Project Management Institute en su "Guía de los Fundamentos de Gestión de Proyectos - Guía del PMBOK, Tercera Edición", que son:

- Proceso de iniciación e integración - implica el reconocimiento del inicio del proyecto o fase y el compromiso para ejecutarla y de la integración con las necesidades del negocio

- Procesos de Planificación – implica proyectar y mantener un esquema realizable con orientación al cumplimiento de las necesidades del negocio que el proyecto intenta emprender.

- Procesos de Ejecución – implica la coordinación de recursos para ejecutar el plan definido.

- Procesos de Seguimiento y Control – implica comprobar el logro de los objetivos del proyecto mediante el monitoreo y medición del avance y la ejecución necesaria de acciones correctivas.

- Procesos de Cierre – implica la formalización de la aceptación del proyecto o fase y ejecutar ordenadamente su cierre.

Cada área de aplicación tiene por lo general un grupo de normas y prácticas aceptadas, que se han plasmado

en regulaciones, se les recomienda para su estudio más detallado revisar la (Guía ISO/IEC 2: 1996) La Organización Internacional de Normalización (International Organization for Standardization, ISO).

De esta manera se ha puesto en sus manos un resumen sobre los fundamentos teóricos básicos de la dirección de proyectos, dando a conocer aspectos específicos y conceptos importantes sobre el tema que serán de mucha utilidad a la hora de crear y dirigir los mismos.

Referencias

- 1- DAVID I. Cleland y William R. King: Systems Analysis and Project Management, McGraw Hill, 1975.
- 2- DICCIONARIO de la Lengua española.
- 3- DICCIONARIO de la Real Academia de la lengua Española.
- 4- Guía de los fundamentos de la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK), tercera edición, 2004, project management institute, Four Campus Boulevard, Newtown Square, PA 19073-3299 EE.UU.
- 5- Guía ISO/IEC 2: 1996) La Organización Internacional de Normalización (International Organization for Standardization), ISO.
- 6- León. H. R. A. (2005). Curso básico de gestión de proyectos. Curso de postgrado. UCI, Ciudad de la Habana, Cuba.
- 7- PRESSMAN, R. S. Ingeniería del software , un Enfoque Práctico. Cuarta edición. Madrid, McGraw-Hill, 1997.
- 8- Fuente de la imagen: OpenProj para Ubuntu, vía NoticiasTech.com.
- 9- http://www.microsoft.com/spain/businesssolutions/dynamics/productos/ax/area_negocio/proyectos.msp

la computadora de la familia cubana



ForienClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



Matanzas por el Año Internacional de la Astronomía



Carlos Manuel Celestrín Campa
director01021@mtz.jovenclub.cu
Joven Club Matanzas 2



AÑO INTERNACIONAL DE LA ASTRONOMÍA 2009

EL UNIVERSO PARA QUE LO DESCUBRAS

El 20 de diciembre de 2007, las Naciones Unidas (ONU) en su 62ª Asamblea General proclamaron al 2009 como el Año Internacional de la Astronomía. La resolución fue propuesta por Italia (patria de Galileo Galilei) y tuvo todo el apoyo del Segundo Comité de la Asamblea General. El Año Internacional de la Astronomía 2009 es una iniciativa de la Unión Astronómica Internacional y la UNESCO.

Con el Año Internacional de la Astronomía 2009 (AIA 2009) celebramos un momento trascendente, el primer uso astronómico del telescopio por Galileo, un evento que inició 400 años de increíbles descubrimientos astronómicos. Este evento disparó una revolución científica que afectó profundamente nuestra forma de ver el mundo. Actualmente telescopios desde Tierra y desde el espacio exploran el Universo 24 horas por día, en todas las longitudes de onda de la luz.

La ceremonia inaugural tuvo lugar en la sede de la UAI en París entre el 15 y el 16 de enero pasados.

Entre las propuestas de celebración se encuentran:

- 1- 100 horas de Astronomía.
- 2- El cielo es tuyo, descúbrelo.
- 3- Diario cósmico.
- 4- De la Tierra al Universo: la belleza de la ciencia.
- 5- Conciencia del cielo nocturno: viendo en la oscuridad.
- 6- Conciencia universal.
- 7- UAI-UNESCO Astronomía y patrimonio mundial.
- 8- El Galileoscopio: millones mirando el cielo.
- 9- Semana Mundial del Espacio.
- 10- El Portal al Universo.

En nuestro país cada una de estas actividades serán apoyadas por organizaciones como la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC) y su avanzada científica: las Brigadas Técnicas Juveniles (BTJ), la Organización de Pioneros José Martí (OPJM) y otras instituciones interesadas en esta ciencia.

En el Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) Matanzas II, las festividades encaminadas a la celebración han comenzado a partir de la apertura del Círculo de Interés "Telescopiando", resultado del proyecto de investigación educativa "Aplicación Web que contribuya a elevar la

calidad del proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de Astronomía que se imparten en la asignatura de Ciencias Naturales en el 5to. grado de la escuela primaria Francisco Vega Alemán", a concluir en el próximo mes de Junio y desarrollado por el instructor Carlos Manuel Celestrín Campa estudiante de 5to. año de Licenciatura en Educación en la especialidad de Informática.

Este proyecto de investigación educativa al crear una aplicación Web orientada a contribuir a elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de astronomía que se imparten en la asignatura de ciencias naturales en el 5to. grado de la escuela primaria "Francisco Vega Alemán" ha tenido en cuenta la experiencia teórica y práctica acumulada en el campo de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales durante las últimas décadas tanto en nuestro país como en el resto del mundo; brindar una alternativa diferente para la búsqueda de estos contenidos, que permita un gradual proceso de identificación vocacional por el estudio de las ciencias naturales; brindar a los niños de esta comunidad



un proyecto de trabajo altamente participativo, focalizado sobre el aprendizaje de la astronomía, como forma de motivación por el estudio de las ciencias naturales así como la creación en éstos de conciencia sobre la protección y el cuidado del medio ambiente y la lucha contra la contaminación luminosa y la necesidad del ahorro energético desde el punto de vista medioambiental.

Desde el punto de vista astronómico este Círculo de Interés se conforma con el objetivo de que los niños y niñas matriculados puedan observar por sí mismos eventos y fenómenos celestes visibles desde nuestro país de interés a aficionados y estudiosos de las ciencias naturales, así como organizar actividades con grupos de niños y niñas aficionados del resto de la provincia asiduos a los Joven Club de Computación y Electrónica.

Este novedoso servicio se viene impartiendo en los locales del JCCE Matan-

zas II, los días lunes y jueves de 5:00-7:00 PM, complementando los horarios reservados al servicio de "Tiempo de Máquina". Para impartir dichos cursos se vienen utilizando varios medios de enseñanza, potencializados por las bondades informáticas que posee esta instalación (software especializados, multimedia, hipermedias), y recursos astronómicos donados por instructores de nuestro centro: cartas celestes, bibliografía impresa, telescopios pequeños y medianos y binoculares.

Durante todo el año 2009 el Círculo de Interés "Telescopiando" estará organizando y realizando parte de las actividades vinculadas con las propuestas por la UAI, y mencionadas con anterioridad.

El aporte teórico de este proyecto radica en el establecimiento de relaciones esenciales entre el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en la educación primaria cubana, los JCCE, y la comunidad.

El aporte práctico de este proyecto de investigación reside en la confección de una aplicación Web orientada a la enseñanza y la divulgación de la astronomía entre los niños que cursan el 5to grado en la escuela primaria «Francisco Vega Alemán».

Referencias

1- ZILBERSTEIN, J., R. PORTELA, Y M. MC. PHERSON Didáctica integradora de las ciencias. Experiencia cubana. Ed. Academia. [Colección PROMET]. La Habana. (1999).

2- ZILBERSTEIN, J. Hacia unas Ciencias que promuevan el desarrollo del pensamiento de los escolares. Conferencia (Simposio 4). Congreso Internacional [Pedagogía 2001]. La Habana. Cuba (2001).

(1) Joven Club de Computación y Electrónica

Informatización de la sociedad cubana





Sistema integral de entrenamiento en las TIC para el Adulto Mayor



Yamelys María Díaz Sánchez

postgrado@hab.jovenclub.cu

Joven Club Güines 3

Sistema Integral de entrenamiento en nuevas tecnologías para el Adulto Mayor



Tutoriales

Microsoft Windows

Microsoft Word



Cuba ha identificado desde muy temprano la conveniencia y necesidad de dominar e introducir en la práctica social las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y lograr una cultura digital como una de las características imprescindibles del hombre nuevo, lo que facilitaría a nuestra sociedad acercarse más hacia el objetivo de un desarrollo sostenible. La enseñanza a distancia es un ejemplo de del infinito universo de posibilidades que pueden brindar las TIC y que hoy enaltecen la condición humana.

La humanidad se enfrenta a un envejecimiento poblacional y Cuba no está exenta de este a pesar de su condición de país en vías de desarrollo, por lo cual se exploran múltiples opciones que favorezcan el aumento de la calidad de vida de los adultos mayores. Por tal motivo se diseñó un Sistema integral de entrenamiento en nuevas tecnologías, para el Adulto Mayor”, que el mismo se base en la actividad independiente, sea flexible y centrado en el aprendizaje, dándole la posibilidad de que estos se apropien de los conocimientos informáticos que necesiten hasta en su propia casa, por lo que no será problema la distancia, ni el

espacio físico, ni el tiempo con horarios y cambios climáticos, ni los inconvenientes que puede tener el estado de salud para que puedan interactuar con el mismo. La propuesta consiste en un sitio Web en el que se distribuyen tutoriales, video conferencias, plataforma y vínculos hacia otros sitios.

Este sitio resulta novedoso por la actualidad del mismo, así como su implicación directa en el proceso de atención a las personas de la Tercera Edad. Es la primera vez que se elabora, en el municipio de Güines, un sistema con estas características, dándole oportunidad al adulto mayor de poder informarse, comunicarse y mantenerse actualizado posibilitando que continúen su formación y puedan seguir desempeñando un rol activo en la sociedad contemporánea acercándolos a sociedades cada vez más tecnificadas.

En Cuba el grupo de psicoactivación computacional a la Tercera Edad (GPCTE) ha desarrollado estudios y pilotajes a partir de los cuales se está estructurando una metodología para el trabajo con el Adulto Mayor, la cual implica el sector de la salud y otros sectores de la sociedad capaces de

contribuir en este propósito como son los Joven Club de Computación y Electrónica.

Algunos principios teóricos-prácticos de los cuales parte este tipo de experiencia son:

- La mayor parte de los adultos mayores desean y son capaces de aprender y desarrollarse.
- La activación psicosocial favorece la funcionalidad del Adulto Mayor.
- El acceso y uso de la información es la base de la prevención.
- El uso de la informática ha demostrando su efectividad en el trabajo con este grupo poblacional.
- El hombre es capaz de romper estereotipos sociales.

Las nuevas tecnologías no deben ofertarse a los adultos mayores en forma aislada, es decir se deben ofrecer como un medio para adquirir otros conocimientos, además de contribuir a desarrollar actividades de comunicación. Se debe partir del presupuesto que el Adulto Mayor es capaz de lograr una adecuada autonomía informática, asumiendo para esto que es capaz de alcanzar los dos elementos



básicos para lograr ésta: una adecuada relación manipulativa y visomotora. La relación manipulativa incluye el dominio de procedimientos de Hardware (encendido de la máquina, manejo de las torres de discos y otras operaciones), la relación visomotora por su parte incluye el manejo del Software (trasladarse en la pantalla, orientarse en el programa, manejo de los menús entre otros procedimientos).

Algunas de las ventajas que el uso de una computadora puede aportar a un Adulto Mayor es el hecho de que puede ser una herramienta que le permitirán estar actualizado y formando parte de una sociedad cada vez más computarizada, sin sentirse marginado; incrementará intereses comunes con sus familiares más jóvenes, lo cual servirá para compartir con ellos muchos ratos agradables; hace posible la rápida comunicación con otros. Si algún Adulto Mayor presenta alguna discapacidad permanente o transitoria, la computadora puede ser su única vía de comunicación siempre y cuando tenga acceso a Internet. Las discapacidades tampoco son un impedimento para el uso de una computadora ya que en caso de presentar por ejemplo deficiencia motórica se puede utilizar la computadora como cualquier usuario que no tenga problema alguno. Se pueden utilizar dispositivos especiales de acuerdo a su discapacidad.

En los Jóvenes Club de Computación existen programas de informática para el Adulto Mayor, estos cursos presenciales no abarcan el amplio espectro de necesidades de estas personas, por ser este sector poblacional muy heterogéneo. Para la formación de el Adulto Mayor hay que tener en cuenta entre otras cosas, su nivel educacional que puede ser: primario, secundario, preuniversitario y universitario, pueden haber personas que siempre han sido ama de casa, otras que han tenido una vida social activa, otros que son jubilados, incluso que ya conozcan

las aplicaciones que ofrecen los cursos presenciales de informática que brinda nuestra institución y quieran conocer otras aplicaciones.

Además en la vejez se da una reducción de la capacidad funcional del individuo, por ejemplo un sujeto puede tener alguna limitación para caminar pero sin embargo se siente capacitado mentalmente para aprender informática, o sea necesita una educación a distancia. La no existencia de un sistema de amplio acceso que le permita al Adulto Mayor apropiarse de los conocimientos informáticos que necesiten nos condujo a realizar un Sistema Integral de entrenamiento en nuevas tecnologías, para el adulto Mayor, que consiste en un Sitio Web en el que se distribuyen Tutoriales, Video Conferencias, Plataforma Microc@mpus y vínculos hacia otros sitios.

El Sitio Web permitirá que los Actores que interactúan con el, hagan uso de las ventajas de la computadora como medio de enseñanza en cuanto a:

- 1- Interactividad.
- 2- Instantaneidad.
- 3- Atención a las diferencias individuales.
- 4- Comunicación (hombre-máquina-hombre).
- 5- Diversidad ya que el actor puede apropiarse de los conocimientos que necesite por diferentes salidas del sistema.
- 6- Aprendizaje a ritmo propio.
- 7- Que de estar el ordenador conectado a la red, el Actor realice visitas hacia Sitios Web como: la Web Salud para la vida de Infomed, la Enciclopedia Wikipedia y otras como: Cubavisión, Radio Rebelde, Radio Reloj, y los periódicos Granma, Juventud Rebelde y Trabajadores.
- 8- Podrán interactuar con:
 - Tutoriales: Windows XP, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Access, Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop y Dreamweaver MX.

- Plataforma Microc@mpus ofreciendo una mejor organización de la información con sistemas auxiliares distribuidos por las asignaturas Microsoft Windows, Microsoft Word, Microsoft Excel y Microsoft PowerPoint.

- Video conferencias dándole posibilidad al estudiante de poseer las herramientas necesarias para seleccionar los fragmentos que desee estudiar de la misma, puede poner pausa para seleccionar una imagen que quiere ver con detenimiento o simplemente correr el video de forma rápida para saltar algunas escenas o en cámara lenta para poder ver con mayor exactitud como se da el fenómeno que se observa.

- El Sitio Web con servicios de información en materia de informática les facilita al Adulto Mayor tener acceso al conocimiento de las tecnologías de punta.

- El sistema interactivo brinda la posibilidad, al Adulto Mayor, de poder apropiarse de los conocimientos que necesite por diferentes salidas del mismo, teniendo en cuenta que este sector poblacional se caracteriza por ser muy heterogéneo.

- Las Video Conferencias son medios audiovisuales que motivan el aprendizaje, propiciando la actividad independiente.

Referencias

- 1- Alcalá, A. (1997). La praxis andragógica en los adultos de edad avanzada. Citado por Cazau, P. (2001) en: Andragogía, www.uady.mx; p:2
- 2- Bernard, J. L. (1985). Hacia un modelo andragógico en el campo de la Educación de Adultos. En línea. Disponible en: www.sistema.itesm.mx; p:4
- 3- Bettetini (1995), en, Rodríguez Diéguez, J.L. y Sáenz Barrio, O. (Dir.): Tecnología educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Alcoy, Marfil.
- 4- Cabanes Flores, Lida (2005). Tercera edad. Necesidad de educación en el adulto mayor. En línea, Disponible en: www.monografias.com
- 5- Cabrera, Julio A. "Andragogía: Disciplina necesaria para la formación". Cuba, 2003
- 6- Cazau, P.(2001). Andragogía. En línea. Disponible en www.uady.mx; p:1



Joven Club de Computación y Electrónica en la Formación Vocacional



Ivís Gainza Moya

metodologo1@gtm.jovenclub.cu

Dirección provincial Guantánamo



Los Joven Club de Computación y Electrónica partícipes en la Formación Vocacional y Orientación Profesional de niños, adolescentes y Jóvenes.

Actualmente en nuestro país la preparación ideopolítica, profesional y cultural deviene en la única manera de preservar las conquistas de la Revolución y el proyecto social. Corresponde a la escuela y a la comunidad la conducción del proceso formativo de la personalidad de niños, adolescentes y jóvenes.

Los Joven Club de Computación y Electrónica proporcionan una cultura informática a la comunidad, brindando acceso masivo y gratuito al conocimiento e interacción con las nuevas tecnologías, esta institución juega un papel activo y creativo en la Formación Vocacional y Orientación Profesional de niños, adolescentes y Jóvenes.

La preparación de las nuevas generaciones para su incorporación efectiva a la vida laboral y social, constituye uno de los factores más importantes de la formación integral de la personalidad en nuestro país. La Formación Voca-

cional y la Orientación Profesional han estado siempre en la política del Estado y el Gobierno desde 1959, como uno de los objetivos más importantes del trabajo educacional, no obstante, las exigencias actuales requiere continuar elevando la calidad del trabajo unido al desarrollo de intereses de los niños, adolescentes y Jóvenes. La preparación de las nuevas generaciones para su incorporación efectiva a la vida laboral y social, constituye uno de los factores más importantes de la formación integral de la personalidad en nuestro país.

La Orientación Profesional como proceso permanente debe ofrecer a niños, adolescentes y jóvenes una relación de ayuda que es establecida a través de un sistema de influencias políticas, psicológicas, pedagógicas y sociales que tienen como objetivo de pertrechar los conocimientos necesarios para que, una vez llegado el momento, estos sean capaces de elegir una carrera.

La elección profesional es una manera de expresar nuestra personalidad y de haber llegado a una integración de una identidad coherente.

Es importante divulgar todas las profesiones y oficios, ni sobrevalorando, ni despreciando ninguna, sobre todo aquellas que son más necesarias para el desarrollo económico y social; hoy, la orientación debe plantearse para dar respuesta a los problemas actuales de la diversidad y por tanto se debería hacer un análisis de las diferencias tanto en los contextos escolares como en los servicios sociales y económicos.

El maestro es la base para enseñarle al niño las asignaturas, pero debe tener una cultura general para ser alguien a quien se pueda imitar, en la medida que domine los aspectos psicológicos y sociales que caracterizan a la adolescencia estará en mejores condiciones para orientarlos ya que la experiencia que adquiere con ellos lo ubica en una posición más ventajosa para asumir el rol de orientador.

El tener Instructores preparados con un alto nivel de conocimientos científicos y con una cultura integral avanzada, nos permite contribuir de manera eficaz al proceso educativo en la Formación Vocacional y Orientación Profesional de las nuevas generaciones.



¿Cómo ayudan los Instructores de JC a los niños, adolescentes y Jóvenes a elegir su mejor opción en términos académicos y laborales?

Es un principio martiano que la escuela ha de preparar al hombre para la vida, pero este actor comunitario no está solo en este empeño. La comunidad es influyente en la elección de una profesión.

La comunidad como un grupo social heterogéneo en el que se identifican de un modo específico las interacciones e influencias sociales, en torno a la satisfacciones de necesidades de la vida cotidiana, cumplen un papel determinante en el proceso de orientación profesional ya que es ella el escenario que involucra de forma directa a todos sus integrantes en la que su influencia, orientación y apoyo a la escuela es fundamental, sobre todo, en ofrecer criterios y valoraciones positivas, realizar actividades que refuercen la labor del maestro, en involucrar directamente en su trabajo de dirección a los profesionales de la educación como muestra de ejemplaridad y compromiso social.

Los Joven Club como parte de la comunidad y en función de apoyar en la solución de los problemas que en ellas se presentan, no solo tienen como misión enseñar a utilizar correctamente la gran autopista informática; el trabajo con los niños, adolescentes y jóvenes incluye actividades de Formación Vocacional y Orientación Profesional mediante el desarrollo de los Círculos de Interés, con el uso de las computadoras, podemos ayudar al proceso cognitivo, a la formación y desa-

rollo de capacidades intelectuales, hábitos y habilidades. Con el desarrollo sistemático de talleres, cursos de avanzada a niños talentos, Olimpiadas de Juegos, concursos contribuimos a despertar en los estudiantes intereses vocacionales, los orientamos y preparamos para su inserción en la práctica social.

El trabajo de los Instructores es esencialmente humano, dado en la hermosa tarea de instruir, formar y educar, es por ello que deben elevar constantemente su preparación científico-metodológica y político-ideológica para proyecten una imagen adecuada ante sus alumnos.

Su moral debe manifestarse durante todo el desarrollo de su actividad diaria, frente a sus alumnos evidenciando normas de conducta adecuadas para el desempeño de la profesión, deben mostrar una actitud positiva ante el trabajo.

Como resultado del proceso de Formación Vocacional y Orientación Profesional en nuestras instalaciones hemos contribuido a que un porcentaje elevado de estudiantes ingresen a Centros Informáticos y estudien en Escuelas de Deportes motivados por el Ajedrez y Béisbol. Esto demuestra que el trabajo realizado por nuestros Instructores se hace efectivo y mucho más con la preparación integral que se va adquiriendo día a día en nuestras instalaciones.

Y justamente son estos niños y adolescentes preparados y motivados en un Joven club quienes después engrosan las filas de nuestra organización.

Prestemos entonces debida atención a la Formación Vocacional y Orientación profesional de los puntales futuros de la Revolución más justa de todo el mundo, la cubana. Desde su llegada a nosotros ya nos hace responsables el formar hombres y mujeres preparados en las nuevas tecnologías de la informática y con valores éticos y morales de la más alta valía.

Los Instructores deben seguir trabajando para que los más altos valores morales iluminen y dirijan la conciencia y la conducta integral de los alumnos hasta elevarlos a la categoría de personalidades responsables, como expresó en este sentido nuestro líder revolucionario Fidel Castro "Las verdaderas convicciones del hombre se manifiestan cuando sus puntos de vista coinciden con su modo de vida. En ello estamos en el deber de ser muy cuidadosos, la vinculación de la palabra con la acción, de la convicción.

Referencias

1. -----: La motivación de la orientación profesional como problemáticas educativas de actualidad. Material de Consulta. Maestría en Educación. IPLAC. La Habana, 1997.
2. -----: Motivación profesional en adolescentes y jóvenes.--La Habana: Editorial Ciencias Sociales, 1983.--186p.
3. MATOS, ZULEMA. Algunas Sugerencias para el Desarrollo de la OP Pedagógica para los estudiantes del ISP. Gtmo.- 1995.--62p.
4. <http://www.monografias.com/trabajos14/orienvocac/orienvocac.shtml>
5. <http://www.Orientación Profesional Una Aproximación Socio-Histórica.htm>
6. <http://www.monografias.com/trabajos56/orientacion-pedagogica/orientacion-pedagogica.shtml>.





**El futuro de Cuba
es su**

LA REVOLUCIÓN



vencerá

CUBA

¡SIEMPRE 26!

Día de la Rebelión Nacional



Andando por la Historia

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Celerom, Pentium o compatible

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 120 MB

Disco Duro libre: 120 MB

Sistema Operativo: Windows, Linux

Algo más: -







Descargar de

-

Utilizar para

Un medio de consulta para el conocimiento de la Historia de Cuba

Funciones del software

-  Amplia posibilidad de información y de consulta.
-  Fácil navegación.
-  Actualidad de la información mostrada.
-  No posee videos.
-  No tiene un instalador que incluya las aplicaciones secundarias necesarias para el funcionamiento de la multimedia.
-  No posee vínculos a páginas cubanas vinculadas con el contenido.

La incorporación de las tecnologías de comunicación, los medios electrónicos e impresos han aumentado y diversificado en gran medida la información influyendo positivamente en el desarrollo educacional dado por la adquisición de un mayor número de conocimientos.

El uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje no puede interpretarse como un medio tecnológico más, sino como un agente de profundos cambios en todo el sistema.



Elena Batista Rivero

elena06021@hab.jovenclub.cu

Joven Club Bejucal 2

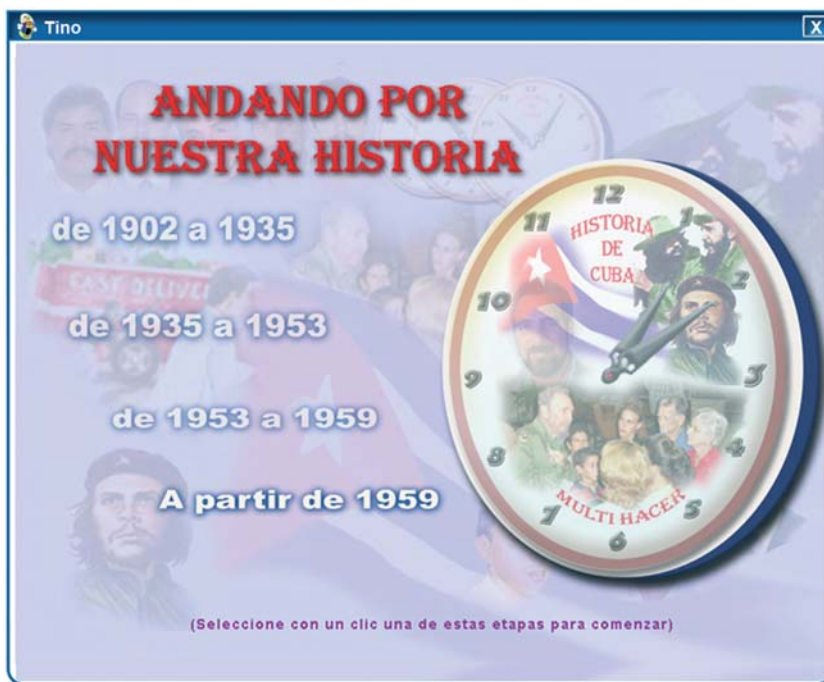
El software educativo "Andando por la Historia" un medio efectivo para propiciar que los estudiantes se apropien de los conocimientos de la historia de su Patria y ejerciten las habilidades informáticas adquiridas.

El software educativo "Andando por la Historia" es una aplicación informática sencilla, de fácil uso para los alumnos de sexto grado, su instalación en los centros educacionales es muy factible porque consume pocos recursos de almacenamiento. Se puede ejecutar

han interactuado con el mismo ya que este aspecto no se aborda en otros productos informáticos existentes.

El ejecutarse el software brinda una pantalla donde puede escoger las informaciones necesarias agrupadas en cuatro etapas de nuestra historia.

Es necesario conocer de forma elemental el hecho o el personaje del que se desea aprender para ubicarlo en la etapa correspondiente, así como el dominio del trabajo con el mouse.



Valoración
1-10

9

desde un CD. Permite la interacción entre el usuario (alumno) y el software.

Posee un módulo de ejercicios que evalúa el nivel de conocimientos que poseen los estudiantes.

El uso, en el software, de gráficas de tiempo y mapas ha sido un elemento novedoso destacado por todos los que

Conclusiones

Es un medio de apoyo para la enseñanza de la Historia de Cuba en el Sexto grado, destacándose el trabajo con gráficas y mapas. Se encuentra en todas las escuelas primarias del municipio Bejucal, en la provincia La Habana



Aptana Studio

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium IV o Superior

Memoria: 256 MB RAM

Instalación: 85 MB

Disco Duro libre: 185 MB

Sistema Operativo: Windows, Linux y Mac

Algo más: -

Descargar de

<http://www.apтана.com/>

Utilizar para

El desarrollo de aplicaciones Web.

Funciones del software

- Ofrece subida, descarga y sincronización con FTP/SFTP.
- Incluye plugins para Eclipse.
- Permite comprobar la compatibilidad de las funciones con los diferentes navegadores.
- Para hacer una conexión segura por FTP con los protocolos FTPS y SFTP será necesaria específicamente la versión Pro.
- Consumo excesivo de recursos en la PC.
- Está en idioma inglés.

Con la llegada de la Internet a la vida diaria se ha hecho cada vez más necesaria la creación de entornos de desarrollo especializados en la programación de aplicaciones dinámicas para la Web y que a su vez cuenten con al menos una de las licencias del software libre. Entre las aplicaciones que poseen estas características podemos mencionar a Aptana Studio, la cual es una completa solución de entorno de desarrollo (IDE) para aumentar de forma notable la productividad.

Aptana Studio permite el trabajo en gru-



Ivis Jiménez Leiva

soft13015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Calimete 1

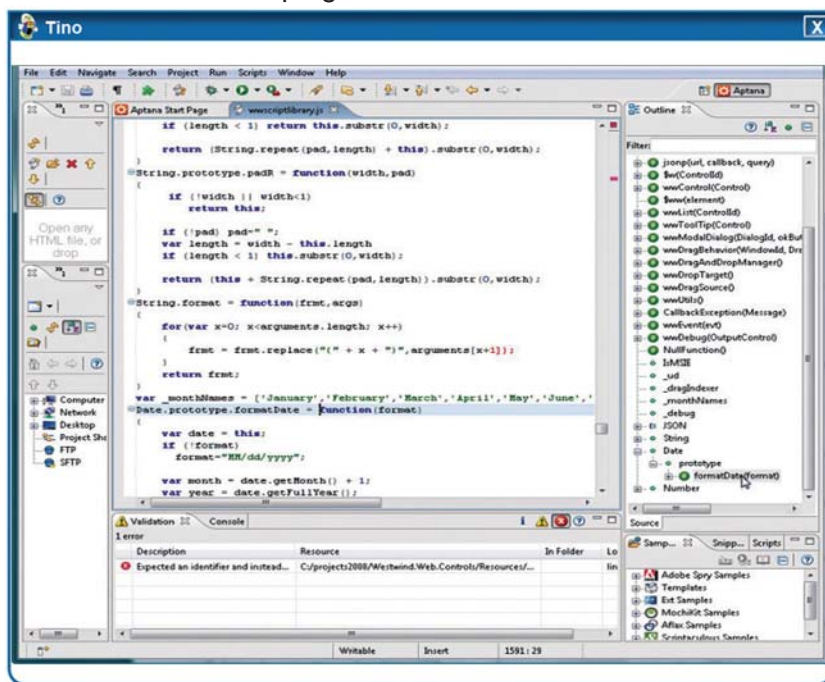
po, conexión con control de versiones, depuración, etcétera. Es un entorno de desarrollo especializado en la programación de aplicaciones dinámicas para Web, con especial soporte para Ajax/JavaScript. Su uso es muy sencillo e intuitivo, si se ha utilizado programas similares como Eclipse (en el que se basa Aptana) resultará muy fácil su manipulación.

Incorpora características completas, sincronización, y administración de proyectos. Nos permite incorporarle funciones mediante plugins. Está en-

puede instalar plug-ins para disponer también del editor PHP, Ruby on Rails y otros como soporte para Adobe AIR y el desarrollo para telefonía.

Para instalar plug-ins se tiene el Plugin Manager, en una de las ventanitas del entorno, situada en la parte inferior, accesible por una pestaña.

También se pueden instalar desde la página de inicio de Aptana y desde el menú ayuda (Help / Software updates / Find and Install).



Valoración 1-10

9

focado en Ajax y la Web en lenguaje HTML, CSS, Javascript, soporte para el desarrollo Adobe AIR y Phone mediante plugins, desarrollo Ruby on Rails, PHP mediante plugins, protocolos de comunicación FTP.

Cuando se instala Aptana Studio se obtiene el entorno con soporte para HTML, CSS y Javascript. Luego se

Conclusiones

Es una aplicación muy interesante para los desarrolladores de sitios web, gratuito y basado en Eclipse; es una aplicación que nos permite visualización de errores de sintaxis a medida que se escribe. Tiene Soporte para hacer FTP a servidores remotos, con herramientas para sincronización y otros.



HaEduc

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium II o superior

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 21.3 MB

Disco Duro libre: 15 MB

Sistema Operativo: Linux (Ubuntu y Debian), Windows

Algo más: -







Descargar de

www.haeduc.rimed.cu

Utilizar para

Analizar, diseñar y desarrollar recursos educativos tecnológicos.

Funciones del software

-  Es Multiplataforma.
-  Idioma español.
-  Lenguaje de programación sencillo.
-  El menú emergente tiene pocas opciones.
-  Pocos efectos Multimedia.
-  Selectivo en uso de otros ficheros para la Multimedia.

Ya estamos dando los primeros pasos para la migración hacia el software libre, ventajoso con respecto a las plataformas de tipo propietario. Los programas multiplataformas constituyen un paso de avance, y el ejemplo que nos ocupa Haeduc: un desarrollador multimedia de utilización sencilla y útil.

Desde que usted observa la interfaz de Haeduc le puede resultar familiar si ha utilizado otros programas de autor. Posee en la ayuda un libro (Proyecto) que está organizado de forma jerárqui-

ca, desde que se ejecuta se abre automáticamente y muestra varias páginas que usted irá creando a medida que las necesite; dentro de las páginas se organizan los distintos objetos a utilizar como etiquetas de texto, botones, imágenes, videos, páginas Web, entre otros. Los menús están organizados de la siguiente forma: menú libro: brinda variadas opciones que permiten crear, recuperar y guardar libros, así como la gestión de recursos del mismo, a su vez abrir ejemplos concretos realizados en el programa de

Issel Mayra Tandrón Echevarría

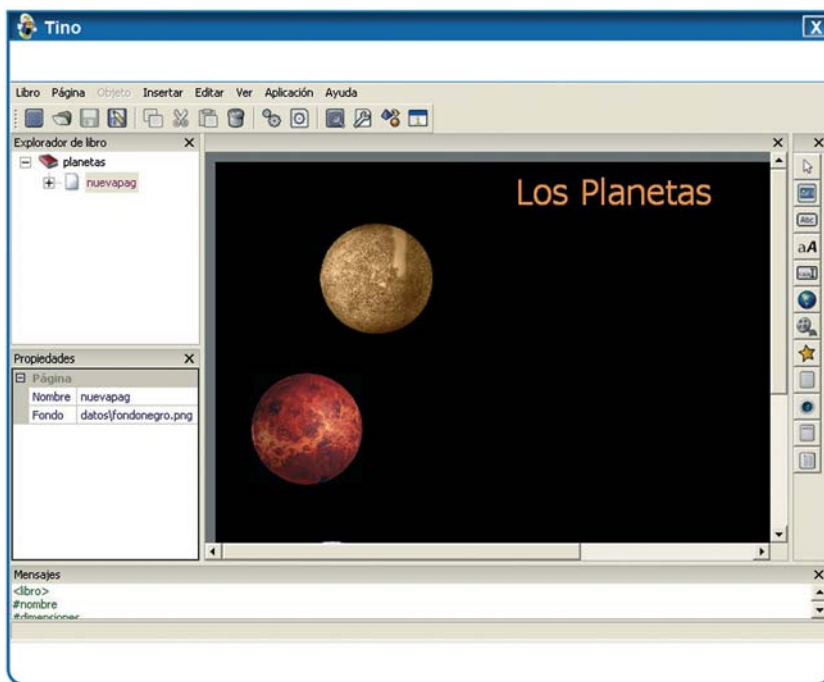
issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Villa Clara 5



Epermite agregar nuevas páginas al libro y nuevos objetos al área de trabajo, como botones, imágenes, videos, textos, etc. Los menú editar y ver realizan funciones parecidas a las ya conocidas en otras aplicaciones; un menú de aplicación que permite ejecutar la aplicación desarrollada y, por último, la ayuda, que brinda un manual con los detalles de uso de esta aplicación.

Para más información conecte a: www.haeduc.rimed.cu/index.php/tutoriales. Ayuda extra para novatos.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

La incursión en nuevos programas y la migración hacia el software libre tiene en Haeduc un buen candidato por su facilidad de uso y funcionalidad. Ser multiplataforma da la posibilidad además, de no trabajar para una sola área. Una excelente herramienta para desarrollar multimedias.



JClic Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o superior

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 116 MB

Disco Duro libre: 220 MB

Sistema Operativo: Windows, Linux, Solaris o Mac OS X

Algo más: -







Descargar de

<http://clic.xtec.net/es/jclic/index.htm>

Utilizar para

Para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia desarrollado en la plataforma Java.

Funciones del software

-  Sencillo y rápido de comprender para su utilización.
-  Sus ejercicios se pueden utilizar en diferentes plataformas educativas, por ejemplo Moodle.
-  Evalúa los resultados de los ejercicios propuestos.
-  Ocupa un espacio considerablemente grande en el disco duro.
-  Su funcionamiento solo es posible si está corriendo Java en la computadora y sus instaladores son independientes.
-  Necesita estar conectado a Internet para poder utilizar la aplicación.

En la misma medida en que la informatización de la sociedad se incrementa, aumentan las opciones de programas que permiten desde un ordenador la comunicación, la educación y la recreación. Cada vez en mayor medida surgen aplicaciones que logran combinar las dos últimas opciones permitiendo al mismo tiempo que juega el usuario adquiera conocimientos sobre determinados temas, así como ejerci-



Yalepsi Y. González Medina

soft02025@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Cárdenas 2

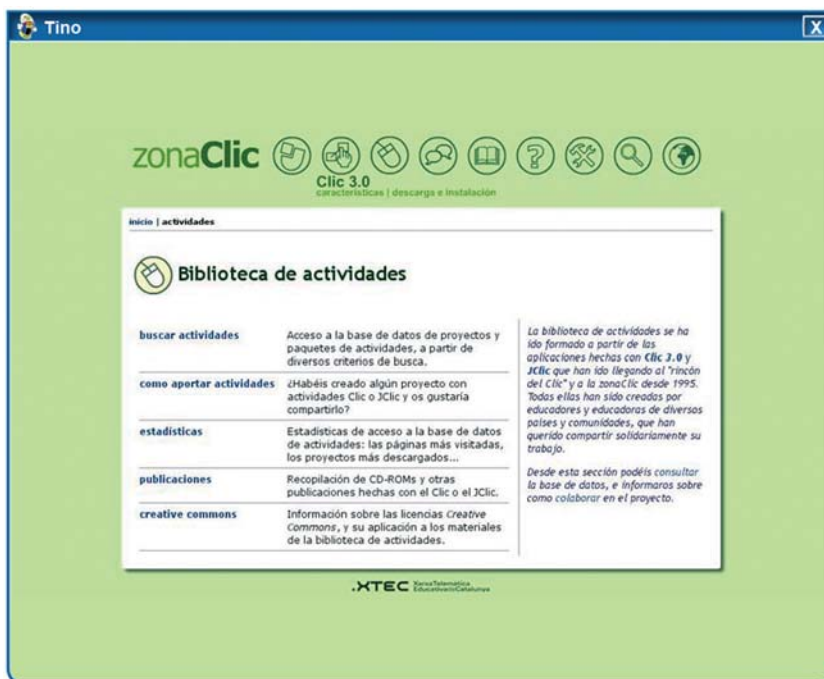
Co-autores: Dianelys Mato Rodríguez, Javier Miguel Reyna Álvarez

tar otros, un ejemplo de este tipo de programas lo constituye el JClic, el cual es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia desarrollado en la plataforma Java.

JClic es un proyecto de software libre bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL). El código fuente de JClic está disponible, los ejercicios generados pueden visualizarse y utilizarse en la web pero se hace necesario la conexión a

Applet, que es un objeto incrustado en una página web. Los proyectos que se ven de esta manera no quedan almacenados en el disco duro: JClic los descarga, los utiliza y finalmente los borra.

Se debe comenzar por la producción de ejercicios sencillos e ir elevando sus complejidades para garantizar una mejor producción y comunicación entre profesores y alumnos. Si el applet JClic no se visualiza correctamente hay que configurar Java en su PC.



Valoración
1-10

8

Internet, comprende diferentes actividades interactivas como son:

Asociaciones; Los juegos de memoria; Las actividades de exploración, identificación e información; Los puzzles; Las actividades de respuesta escrita; Las actividades de texto y Las sopas de letras y los crucigramas.

JClic visualiza las actividades en un

Conclusiones

JClic es una poderosa herramienta para el apoyo y enriquecimiento de la educación virtual, generando conocimiento al lograr una amigable y divertida interacción entre profesores y estudiantes. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos, muy acorde con nuestra época.

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



Yamilé Rodríguez Medina

Trabajadora de los Joven Club en Granma, que recibió la condición de Vanguardia Nacional

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

El Joven Club de Computación y Electrónica, le ha dado la oportunidad de realizarse profesionalmente ¿Cuántos años lleva trabajando en él?

En el año 1993 me gradué de Técnico Medio en Construcción Civil, por la situación que en esos momentos enfrentaba el país, (Período especial) me ubican a realizar mi adiestramiento en el Joven Club de Computación ya que unas de las asignaturas que recibí en esa especialidad era computación.

Por el interés mostrado y la atención recibida por parte del colectivo que laboraba en ese momento, recibo los cursos que se impartían en el mismo Joven Club y otros que fueron impartidos por la ESI, logrando alcanzar la preparación necesaria para ocupar una plaza de técnico en el año 1995.

En el año 2001 por los convenios que se realizan entre Joven Club y el Ministerio de Educación, ingreso en el Instituto Superior Blas Roca Calderio para estudiar la Carrera de licenciatura en Educación en la Especialidad de Informática y en el año 2006 culmino mis estudios con una calificación de 5 puntos. En ese mismo año ingreso en la Maestría Nuevas Tecnologías para la Educación y en Diciembre del año 2007 obtengo mi título de Master. Por lo que le agradezco al movimiento de los Joven Club mi formación como profesional y todos los logros alcanzados en los 16 años que llevo laborando en el movimiento.

¿Cuál ha sido tu experiencia más significativa en estos años?

En estos años he tenido muchas experiencias pero la más significativa es el trabajo realizado con los síndromes

Down, por lo que humanamente representa poder ayudar a estas personas a aumentar su calidad de vida y que se puedan insertarse en la sociedad. Ha sido muy estimulante para mi el reconocimiento de la familia, la sociedad y el más valioso, el agradecimiento mostrado por cada una de estas personas, a través del cariño y el respeto con que me tratan.

¿Cuáles fueron las actividades que realizó, para obtener la condición de Vanguardia Nacional?

tribunal. En este período matriculo en un postgrado de problemas sociales de la ciencia impartido por la Universidad de Granma. Además no solo se miden los aspectos administrativos sino también, el cumplimiento de las actividades sindicales, en las que me destaca en los trabajos voluntarios, movilizaciones agrícolas, en el cumplimiento de la defensa de la patria, en el pago de las finanzas, participar como delegada en la Conferencia Municipal y provincial del Sindicato de la Administración Pública, entre otras.



Para merecer la condición de Vanguardia Nacional en el cierre de emulación del año 2008, cumplí con todo lo establecido en el compromiso individual, es decir impartir clases con toda la calidad requerida, mantener buena disciplina en el colectivo, ser puntual en el cumplimiento de cada tarea, Igualmente, participe en el evento Informática en la Comunidad a nivel Provincia y en el Forum de Ciencia y Técnica del Archivo Histórico Provincia. Por contar con la categoría docente de instructora y la categoría científica de Master, colaboré en los meses de mayo y Junio con el instituto Superior pedagógico Blas Roca, como presidenta de un

Además de la condición de Vanguardia Nacional ¿Qué otros reconocimientos has recibido?

En estos 16 años de trabajos he recibido varios reconocimientos por distintas instituciones: PCC Provincial, por la ayuda brindada en el recuperación de la Base de Datos del departamento de atención a la población. PCC Municipal, por la destacada participación en el Ejercicio Bastión 2004 y Moncada 2005. 2 Veces destacada provincial 2003 y 2004. Vanguardia Nacional 2007. Reconocimiento por 5, 10 y 15 años de trabajo ininterrumpido en los Joven Club.



Hosta la
victoria
siempre



Conversor de S-Video a Video compuesto



Viviano Moyano Trujillo

director@cav.jovenclub.cu

Dirección Provincial Ciego de Ávila



En ordenadores portátiles y algunos de mesa es común encontrar hoy una salida de video denominada S-Video la cual permite conectar el ordenador a VCRs (Video Cassette Recorder) o Aparatos de televisión que dispongan de ese tipo de conector, más con un poco de ingenio y unos cuantos componentes en desuso o defectuosos se puede confeccionar una interfaz que conecte esos equipos con la computadora a través de una entrada de video compuesto, común en casi la totalidad de los televisores existentes en el país.

La distribución de los pines en cada uno de los conectores se detalla en la tabla No.1.

La forma de confección de esta interfaz es muy sencilla:

1. Se utiliza un conector macho S-Video, estos aparecen en los teclados y Mouse de las viejas Macintosh, (también se puede utilizar un cable S-Video que este roto, ya que sólo usaremos un extremo).

2. Se utiliza también un conector de video compuesto hembra, fácil de obtener a partir de una placa en desuso, ya sea de un video casero o un televisor. De lo contrario un extremo macho con su cordón.

3. El último componente a tener en cuenta es el capacitor cerámico de 470 pF-10 V (C1).

4. Soldamos la pata 4 del S-Video macho al capacitor cerámico.

5. Soldamos la pata 3 del S-Video al otro extremo del capacitor cerámico (C1) y a la pata 2 del conector hembra (o macho) del Video compuesto.

6. Soldamos la pata 1 y 2 del S-Video a la pata 1 del conector de Video compuesto.

7. Finalmente derretimos un poco de plástico en las uniones y listo.

Si el conector de Video compuesto es hembra utilizamos para unir la interfaz con el TV un cable de video común, de los que vienen con los equipos de video VHS, DVD y otros.

Listado de componentes

- Conector S-Video macho.
- Conector Video compuesto o macho.
- Capacitor Cerámico de 470 pF-10 V (C1).



C1- Capacitor cerámico de 470 pF- 10 V

Esquema de la instalación del conector

Descripción	S-Video		RCA
Y Tierra	1	Tierra	1
C Tierra	2	Tierra	
Y (luminancia + sincronismo)	3	Señal video	2
C (crominancia)	4	Señal video	

Tabla No. 1



Probador de Fly-back



Joaquín Liste Castillo

liste08028@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2



1- Estructura del probador de Fly-backs. Diagrama en bloques. El probador de Fly-back que le estamos recomendando, está formado por una fuente de alimentación, un oscilador, un transistor y un medidor indicador que puede ser un multímetro analógico. (Ver diagrama en bloques Fig. 1-A)

2- Diagrama esquemático. Puede notar que la señal del oscilador (Circuito integrado 555, que es una oscilación de alta frecuencia que emula a la oscilación horizontal) es entregada por la terminal 3 y llega a la base transistor Q1, el cual la amplifica y la aplica a al primario del Fly-back (Fig. 1-B). La lista de partes se muestra en la tabla 1. La representación del circuito impreso se muestra en la Fig. 2-A.

3- Instrucciones para el armado. Instale los componentes en el lugar adecuado del circuito impreso y efectúe las perforaciones adecuadas en el chasis de plástico para colocar el diodo LED indicador, el interruptor, el transformador de poder y los bornes para el medidor de corriente. Realice las conexiones pertinentes (figura 2-B y C).

Este probador puede funcionar aunque no se tenga el medidor de corriente, en cuyo caso sólo habría que colocar un puente entre los bornes donde va conectado; sin embargo, no se podría medir el rango de consumo de corrien-

te que tendría el Fly-back.

Nota: Debido a que la corriente puede variar, dependiendo de la ganancia del transistor usado, se sugiere probar con diferentes Flyback (de 14, 20, 27" y monitores de PC) en buen estado para tener una idea más aproximada de las lecturas que se pueden presentar en cada caso.

Medidas de seguridad

Queremos insistirle en que tome algunas medidas de seguridad. Por ejemplo, siempre trabaje sobre una base de madera seca o algún acrílico; esto le evitará sufrir alguna descarga eléctrica, no sólo al probar un Fly-back, sino también cuando repara equipos electrónicos.

Otra recomendación, es que no toque ninguna de las terminales libres del Fly-back mientras realiza la prueba, ya que se expone a recibir una descarga muy desagradable, la cual puede ser muy riesgosa quienes padecen afecciones cardíacas. Fuera de estas recomendaciones básicas, el uso de este circuito es muy seguro y sencillo.

Listado de componentes

- T1 transformador 120 (o 220) / 24 V, 0.5 A con tap central

- Q1 Transistor 2SD1555
- R1 Resistencia 15 Ω ½ W
- R2 Resistencia 8.2 k Ω ½ W
- R3 Resistencia 10 k Ω ½ W
- R4 Resistencia 8.2 k Ω 1/2W
- R5 Resistencia 100 Ω ½ W
- D1; D2; D3 Diodos 1N4007
- D4 LED
- C1 Condensador 1000 uF 16 V
- C2 Condensador 1000 uF 35 V
- C3 Condensador cerámico 0.01 uF
- C4 Condensador cerámico 0.001 uF
- IC1 Circuito integrado LM555
- SW1 Interruptor pulsador ("push boton")
- Porta fusible
- F1 Fusible 0.5 A
- Cable de línea con clavija
- Caja plástica
- Miliamperímetro 500 mA o multímetro analógico que disponga de esa escala.
- 5 Conectores tipo banana, hembra
- 3 Conectores tipo banana, macho, 1 negro, 2 rojos.



Probador de Fly-back

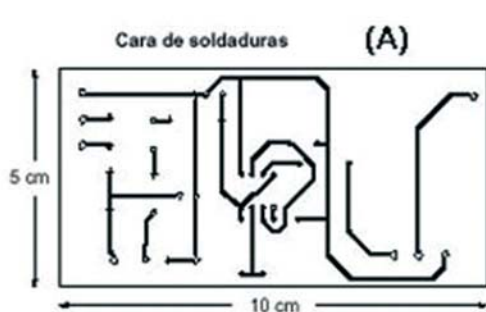
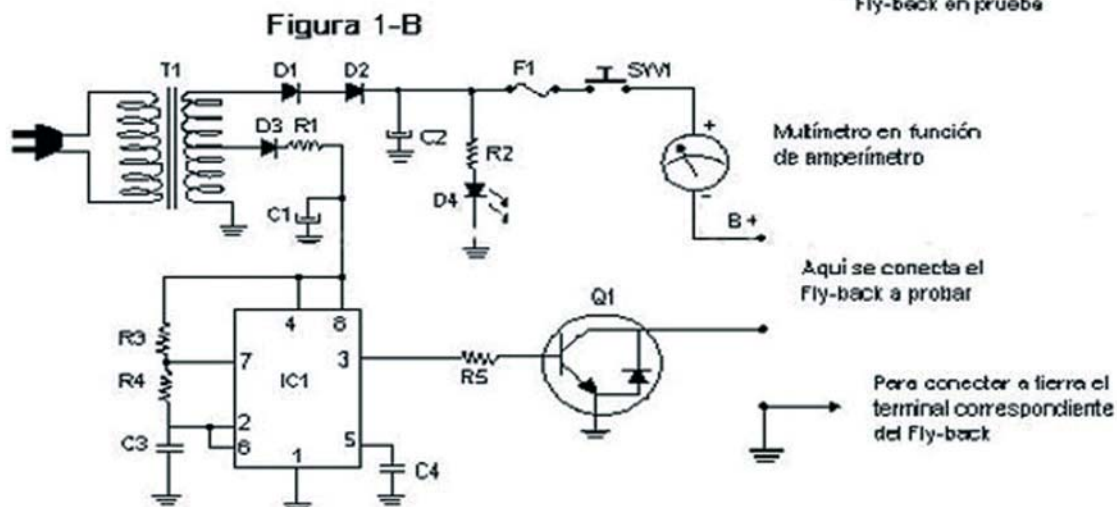
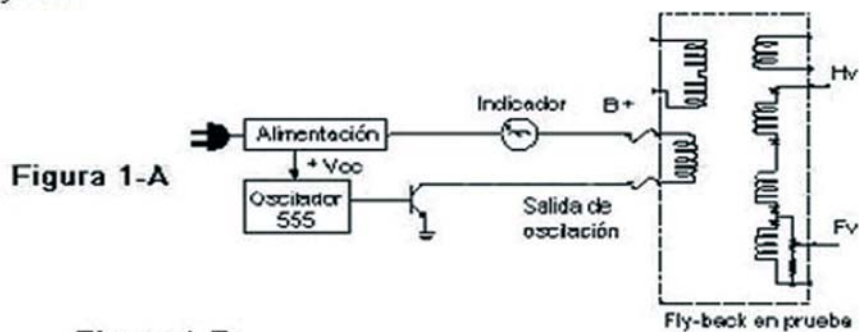
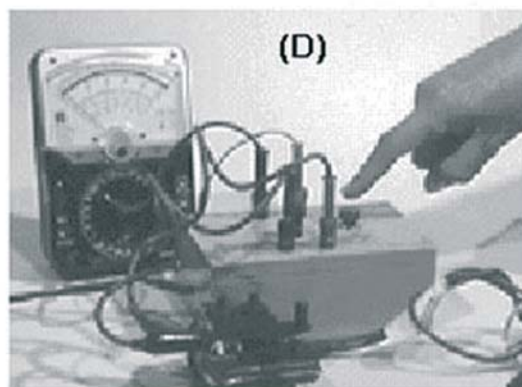
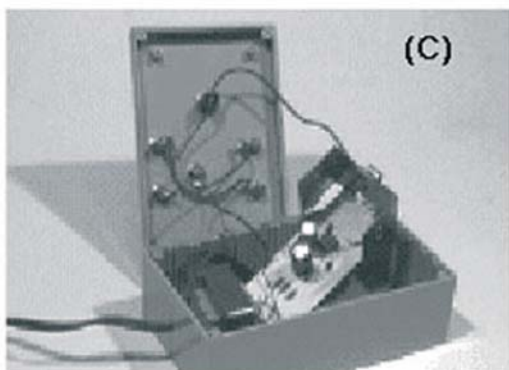
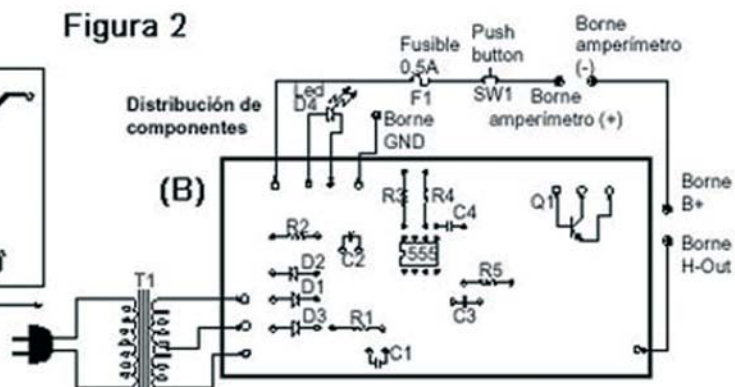


Figura 2





Correos electrónicos de nuestros lectores

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

Muchos lectores nos escriben preguntando por la suscripción vía email a la revista. Hasta este momento, no podíamos enviar la revista por email, por el peso en Mbyte de la misma.

En muchos eventos donde nos hemos presentado siempre el reclamo a una suscripción por email, es la pregunta clave, la que nunca falta. Pero al fin, hemos encontrado una solución.

A partir de este número todos los lectores que deseen suscribirse a la revista podrán hacerlo, aunque la suscripción será a una sección de la revista (el lector podrá suscribirse a todas las secciones si lo desea). De esta forma el lector recibirá un archivo PDF compactado con .ZIP, de menos tamaño, pero con todo el contenido de la sección a la que se suscribió.

Para realizar la suscripción, debe enviar un email a la dirección: revistatino@jovenclub.cu, con las siguientes características:

- En el asunto de correo, debe aparecer: susc-SECCIÓN
- Las secciones son (debe cambiar SECCIÓN, por algunas de las que se lista debajo):
 - El vocero
 - El escritorio
 - El laboratorio
 - El entrevistado
 - El foro
 - El taller
 - El consejero
 - El navegador
 - El ingenioso
- En el cuerpo del mensaje debe enviar sus datos personales:
 - Nombres y Apellidos
 - Centro de trabajo o Estudio
 - Ocupación
 - Edad
 - Sexo
 - Tipo de conexión (Modem, ADSL, Otra)
 - País

Esperamos que los lectores se sientan complacidos con esta nuevo servicio, que se suma a la descarga del PDF y la lectura en línea.

 *De: Lilibiana Pérez Milán País: Cuba*

Saludos a todos los que realizan la revista Tino, quisiera saber, que actividades preparan los Joven Club, para este verano 2009... mucha suerte con su publicación.

Gracias por leer nuestra revista, a continuación te detallamos que les tiene preparado los Joven Club de Computación y Electrónica a los jóvenes cubanos para este verano:

Actividad de Inicio del Verano "La Noche de los Libros"

Día: 3 de julio

Alcance: En todas las provincias

(Ciudad de la Habana, además realizará un Foro Interactivo, por la liberación de nuestros cinco héroes.)

Navegar por la Historia

Día: 4 de julio

Alcance: En todos los Joven Club del país

(Se exhibirán productos informáticos que traten el tema de la historia)

Actividades Variadas

Día: Todo el verano

Alcance: En todos los Joven Club del país

(Cursos de Verano, Navegación por la Red Cuba, Competencias de Juegos digitales, por la red, Concursos de Arte Digital y Proyección de películas.)

Feria de Servicios Informáticos, dedicado a los niños.

Día: 19 de julio

Alcance: En todos los Joven Club del país

"Festival Nacional de Videojuegos"

Día: 1 de agosto

Alcance: Palacio Central de la Computación y los Joven Club del país

(Gala de Premiación del Concurso Nacional de Videojuegos y Guiones para Videojuegos.)

Celebración del Día Internacional de la Juventud.

Día: 12 de agosto

Alcance: En todos los Joven Club del país

Presentación de las multimedia dedicadas a nuestro Comandante en Jefe.

Día: 13 de agosto

Alcance: En todos los Joven Club del país

(Una que con la recopilación de todas las reflexiones en español e inglés, y la otra que recoge momentos y documentos que avalan el protagonismo, en el desarrollo del Programa.)

Feria de Servicios Informáticos"Actividad de Cierre del Verano"

Día: 28 de agosto

Alcance: En todos los municipios del país

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.





Una postura correcta frente a la PC



Lourdes Barrera Chávez

lourdes04022@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

Casi siempre tras largas horas de labor continua frente a la PC aparece dolor en la espalda, cuello, hombro, el codo, antebrazo, muñeca y dedos; o en más de uno de ellos a la vez.

Por si fuera poco, los ortopédicos también han mostrado preocupación por el hecho de que las posturas inadecuadas durante largas horas ante una computadora pueden ocasionar o agravar hernias discales y otros síndromes cervicales, que a su vez causan insomnio, cefalea y dolor lumbar.

Para evitar o disminuir los riesgos de padecer de estos males, tenga en cuenta los siguientes consejos:

1- *El cuerpo debe ocupar una posición cómoda, con la espalda dibujando un ángulo de 90 grados con respecto a las piernas, y usar una mesa baja para permitir que los brazos y manos descansen sobre el teclado y el mouse con soltura.*

2- *Sostener el mouse con los dedos pulgar y meñique. Los dedos índice y el del medio sobre los botones primarios y secundarios para interactuar con más facilidad.*

3- *Los pies bien apoyados en el suelo, para así evitar sobrecargar a nuestra columna, preferiblemente apoyados en una mesa en la que queden en un ángulo de 90 grados con respecto a la columna y éstos en 45 grados con respecto a las piernas, hay otras investigaciones que plantean que este ángulo es de 120 grados.*

4- *Pararse para hacer una pausa cada 20 ó 30 minutos de trabajo y poder estirar el cuerpo y fijar la vista en objetos lejanos, en este tiempo relaje su muñeca, hombros y otros músculos de las manos. (Algo que puede hacerse continuamente en la propia silla, estrujando entre las manos alguna pequeña pelota de esponja o goma).*

Con estos consejos, espero que sean practicados por todos los informáticos, y que hagan tomar conciencia a los que pasan casi 5 horas seguidas diariamente frente a la PC, la salud primero.

Comprobar si el Módem funciona correctamente



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Si tienes la sospecha de que tu Módem no funciona, sigue los siguientes pasos para comprobarlo.

1- *Clic en Inicio/Ejecutar.*

2- *Teclar cmd y presionar la tecla Enter.*

3- *Ejecutar el comando ECHO ATDT >COMx, donde "x" es el puerto del módem (normalmente es COM1 o COM2). Si se escucha el tono de llamada es que funciona.*

4- *Teclar EXIT y presionar Enter para devolver el control del módem a Windows.*

Crear y aplicar efecto "Esfera de cristal" con el Adobe Photoshop



Iselda González Hernández

iselda06022@cav.jovenclub.cu

Joven Club Florencia 2

Para muchos diseñadores web es muy importante crear botones con efectos, con este método te explicamos como simular una pequeña esfera de cristal.

Con la utilización del Adobe Photoshop:

1- *Sobre fondo gris insertaremos un círculo (selección circular con mayúsculas), esta selección la copiamos y pegamos (control C, control V) creando una nueva capa. En la ventana de capas y sobre la capa del círculo, pulsando el botón derecho nos dirigimos a la opción efectos y aplicaremos el primer efecto: Luz interior (con las características: modo normal con color negro, opacidad 75 %, 21 pixels de desenfoque y 32 % de intensidad en el borde).*

2- *Volvemos al menú efectos para aplicar este segundo efecto: Sombra interior aplicar a modo Multiplicar color negro con 75% de opacidad y un Ángulo de 120% con una distancia de 75 pixels de distancia, desenfoque 49*



de pixels y 0% de intensidad.

3- Seleccionamos nuevamente en el menú efectos: *Sombra interior, inglete y relieve aplicar, modo Sobreexponer color blanco, con 100% de opacidad, sombreada a modo normal, color negro con 0% de opacidad y estilo, inglete y relieve con un Ángulo de -51 grado, profundidad de 15 pixels arriba y un desenfoco de 45 pixels.*

4- Recurrimos a otro efecto: *efecto sombra paralela, a modo multiplicar negro, con 75% de opacidad, Ángulo global de 120 grado, con una distancia y desenfoco de 15 pixels ambos y un 0% de opacidad.*

5- Con la herramienta de selección circular dibujamos una elipse, copiamos y pegamos, creando una nueva capa, seleccionamos la elipse y la rotamos (*Edición/transformar/rotar*), y la rellenamos de blanco; colocándola en la parte superior, volvemos a copiar y pegar esa elipse para crear otra y colocarla en la esquina opuesta de la esfera, esta capa la aplicaremos transparencia de un 50% aproximadamente.

6- Seleccionamos la elipse blanca y volviendo al menú efectos de la ventana de capas, aplicamos el siguiente efecto: *Luz exterior aplicar, con modo trama blanco a un 100% de opacidad, con 25 pixels de desenfoco y a 325 % de intensidad.*

Activar la tecla Bloq Num



Ofreidis Mesa Rodríguez

ofre01017@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 1

Por defecto la tecla Bloq Num viene desactivada. Para activarla de forma automática en cada inicio de sesión en Windows XP sigue estos pasos:

- 1- *Clic en Inicio/ Ejecutar, teclear Regedit y Aceptar.*
- 2- *Desplázate por la siguiente cadena del registro: HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Keyboard.*
- 3- *A derecha hacer doble clic sobre el valor: Inicial Keyboard Indicators y teclea el valor 2. Clic sobre el botón Aceptar.*

Para deshacer los cambios repite todos los pasos anteriores pero sustituye el valor 2 por 0.

Configurar el Puerto Paralelo para que sea ultrarrápido



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Podemos modificar la configuración del puerto paralelo para mejorar su rendimiento y respuesta.

1- *Ejecutar al Administrador de Dispositivos de Windows (clic derecho del ratón en icono Mi PC , seleccionar la opción Administrar, en ella seleccionar la rama Puertos (COM & LPT).*

2- *Seleccionar Propiedades del puerto LPT que queramos optimizar (En la pantalla que aparecerá seleccionaremos la pestaña configuración de puerto. Observaremos que por defecto, Windows XP no asigna una interrupción para el puerto paralelo, de forma que reservaremos una IRQ para el uso de cualquier otro dispositivo. Si nuestro puerto paralelo puede usar una IRQ, activando el uso mejoraremos su rendimiento. Sin embargo. El sistema nos ofrece dos opciones: si estamos absolutamente seguros que nuestro puerto paralelo usa una IRQ y tenemos una IRQ libre en el sistema, seleccionaremos la opción Usar cualquier interrupción asignada al puerto. Por el contrario, si no estamos seguros seleccionaremos la opción Intentar no utilizar una interrupción, de forma que el subsistema PnP preguntará al dispositivo instalado en el puerto paralelo y determinará si necesita una IRQ. Si el dispositivo necesita una IRQ, entonces asignará una IRQ y de lo contrario, la IRQ permanecerá libre).*

Escribe a la vez en varias hojas del mismo libro Excel



Antonio Marichal Morales

tony01024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Si utilizas Excel de forma habitual sabes que en ocasiones es necesario repetir el contenido de una hoja en otras del mismo libro. Existe una solución para que los datos tecleados se reflejen en varias hojas sin tener que seleccionar la información en una e ir copiándola en las sucesivas.



1- Estando abierto el libro de Excel selecciona las hojas donde quieres repetir los contenidos (con la tecla Ctrl presionada, haz clic en las hojas).

2- Escribe normalmente en las celdas de alguna de las hojas seleccionadas y verás que como arte de magia lo que escribas se reflejará en el resto de las hojas seleccionadas.

Para borrar contenidos múltiples en las mismas celdas puedes utilizar el mismo procedimiento.

Restricciones para el Escritorio activo en Windows



Daniel José Meneses Pérez

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 7

Podemos impedir que los usuarios modifiquen el contenido del Escritorio.

1- Ejecutar la herramienta de edición del registro de sistema, con el comando "regedit.exe", desde el menú Inicio/Ejecutar.

2- Localizar la clave:
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\ActiveDesktop

3- Allí crearemos o modificaremos los valores DWORD existentes, cuyo contenido será "1" para activar la restricción de configuración de esos elementos o "0" para desactivar la restricción:

- NoChangingWallpaper" Deshabilita la posibilidad de cambiar el papel tapiz.

- NoAddingComponents" Deshabilita la posibilidad de añadir componentes.

- NoDeletingComponents" Deshabilita la posibilidad de eliminar componentes.

- NoEditingComponents" Deshabilita la posibilidad de editar componentes.

- NoHTMLWallPaper" Deshabilita el uso de archivos diferentes de mapas de bits (.bmp) como fondo de escritorio.

Atajos para el trabajo con Capas en Photoshop



Mailin Báez Quiñones

mailin06023@cav.jovenclub.cu

Joven Club Florencia 2

Para muchos al editar imágenes en el photoshop es una maravilla por sus funciones, pero generalmente el tiempo que es necesario para esto es mucho por eso todo lo que podamos economizar es bien venido, aquí algunos consejos para el trabajo con las Capas.

1-DESPLAZANDO CAPAS Puedes usar las teclas del cursor para mover una capa un píxel cada vez (mientras esté activa la herramienta Mover (V)). Si añades la tecla Mayús...moverás la capa 10 píxeles cada vez.

2-CLIC DERECHO/CTRL-CLIC Con este atajo y cualquier herramienta en Photoshop, aparece un menú emergente con los comandos más utilizados para la herramienta en curso. Con la herramienta Mover aparece una lista de las capas que están bajo el cursor.

3-VER UNA SOLA CAPA Haz Opc(M)/Alt(W)+clic en el icono ojo de cualquier capa. Si sólo hay una capa visible, haz Opc(M)/Alt(W)+clic en el icono ojo de dicha capa para mostrar todas las capas.

Configurar tu computadora como si fuera Portátil



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Para ahorrarte alguna activación solicitada por Windows XP cuando cambies determinados dispositivos de hardware, debes configurarlo como portátil, así lo engañas y no las solicita. Hacer este cambio de denominación de la computadora no es difícil, y las propiedades de la misma no se verán perjudicadas.

1- Clic en el botón Inicio/luego en Panel de Control.

2- Doble clic sobre el icono Sistema, elige la pestaña Hardware.

3- Clic sobre Perfiles del Hardware y después en el botón Propiedades.



- 4- Escoger la opción *Este es un equipo portátil y activa la casilla.*
- 5- Clic en la opción *El equipo está desacoplado. Confirma todos los cambios haciendo clic sobre el botón Aceptar en cada una de las ventanas.*

Acelerar la navegación por la Red LAN



Daniel José Meneses Pérez

daniel07074@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 7

Con este consejo se puede navegar por las redes LAN de forma más rápida. Al eliminar un reservado que trae el sistema operativo Windows por defecto.

- 1- Haga clic en *Inicio / Ejecutar*
- 2- Teclee *regedit.exe* y luego clic en el botón *Aceptar*
- 3- Busque la clave:
HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/Windows/Current Version/Explorer/RemoteComputer/NameSpace
- 4- Busque la clave llamada: *{D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF}* y la borramos. *(Debe fijarse bien, pues pueden existir otras parecidas)*
- 5- Luego cerramos el *regedit* y reiniciamos la PC.

Esta clave hace que Windows busque Tareas Programadas en otras Computadoras remotas. Si no lo necesitas por qué mantenerlo.

El 99% de la de los usuarios no lo usa. Al hacer esto el tráfico de datos en la Red aumenta.

Obtener información de PC



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club

Muchas veces necesitamos saber información sobre nuestra PC, y para ello utilizamos diferentes software, el propio sistema operativo, puede mostrárnosla:

- 1- Haga clic en *Inicio / Ayuda y soporte técnico.*
- 2- Haga clic en el botón superior: *Soporte Técnico.*
- 3- En el apartado : *Vea también, haga clic en Información de mi PC.*
- 4- Luego seleccione a la derecha la opción que muestre lo que necesita saber.

Protegerse contra los ping en Linux



Antonio Marichal Morales

tony01024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Antes de atacar a una computadora con Linux la persona con ese objetivo tiene que conocer que la máquina responde o que puede ser accedida y para ello hace un ping y lo comprueba.

Esta es la razón por la cual hemos de protegernos contra los ping, ignorando cualquier comando ICMP (el protocolo usado por ping).

Ejecutamos el siguiente comando:

```
echo 1 < /proc/sys/net/ipv4/icmp_echo_ignore_all
```

Para reactivar el tráfico ICMP, se sustituye 1 por un 0 en el comando anterior.

Acronis True Image Home crear imágenes del disco duro



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

Acronis True Image Home es un software que permite la creación de imágenes del disco duro y su futura reinstalación en esa computadora o en cualquier otra, crea una copia exacta del disco duro y permite recuperarla al instante, restaurando el sistema operativo, aplicaciones, documentos, configuraciones de usuarios, etc. Como resultado podemos restaurar en otra computadora un sistema operativo y aplicaciones configuradas e instalados de forma idéntica a la que le dio origen. Ésta aplicación puede ser descargada desde <http://www.acronis.com/>

Pasos para crear la imagen del Disco Duro:



- 1- Proceda a formatear, instalar y configurar el sistema operativo y las aplicaciones en la computadora a partir del cual posteriormente con la ayuda del Acronis True Image Home va a crear una imagen, a partir de la cuál instalará las demás computadoras.
- 2- Cree una carpeta con el nombre instalar, comparta dicha carpeta en la red con permisos de escritura.
- 3- Asegúrese de tener configurado en el SETUP el arranque de la computadora por un CD-ROM.
- 4- Ponga el disco del Acronis True Image Home en la torre de CD y reinicie la PC.
- 5- En la pantalla inicial del Acronis True Image Home haga clic en la opción Acronis True Image Home
- 6- Aparecerá la ventana de trabajo del Acronis True Image Home, en el panel derecho haga clic en la opción Backup.
- 7- Se abrirá la primera ventana de un asistente que lo guiará en los pasos para crear la imagen del disco duro, haga clic en el botón Next.
- 8- En el segundo paso del asistente "Select Backup Type", seleccione la opción My Computer y haga clic en Next.
- 9- En el tercer paso del asistente "Partitions Selection" haga clic en cada uno de los CheckBox correspondientes a las particiones que desea crearle la imagen, si quiere tener una imagen entera del disco duro deben estar todos seleccionados. Clic en Next para continuar.
- 10- Haga clic en el botón OK del cuadro de información que se mostrará.
- 11- En el cuarto paso del asistente "Backup Archive location", haga clic en la carpeta instalar que creamos previamente, observe que en File name: le aparece la ruta de la carpeta una vez que esté en ella, solo debe escribir el nombre que dará al archivo, por ejemplo: imagen_laboratorio. Clic en Next para continuar.
- 12- En el quinto paso del asistente "Select Backup Mode" haga clic en la opción Create a new full backup archive. Clic en Next para continuar.
- 13- El sexto y séptimo paso del asistente son opcionales, solo haga clic en Next para llegar al octavo paso del asistente donde hará clic en el botón Proceed para comenzar a crear la imagen (Una vez que aparezca la primera marca en la barra de progreso puede extraer el CD de la computadora, el cuál concluirá con un mensaje indicando que la operación ha finalizado satisfactoriamente).
- 14- Haga clic en la opción Exit del menú Operations. Se comenzará a reiniciar la computadora.
- 15- Ya tenemos creada la imagen, ahora debemos proceder con la instalación de las demás computadoras a partir de ella.
- 16- Ponga el disco del Acronis True Image Home en la torre de CD de uno de las computadoras que vamos a instalar, reinicie la misma.
- 17- En la pantalla inicial del Acronis True Image Home haga clic en la opción Acronis True Image Home.

18- Aparecerá la ventana de trabajo del Acronis True Image Home, en el panel derecho haga clic en la opción Recovery.

19- Se abrirá la primera ventana de un asistente que lo guiará en el proceso de instalación a partir de la imagen que ya tiene creada. Clic en Next para continuar.

20- En el segundo paso "Archive Selection" haga clic Computers Near Me para localizar la computadora donde tiene guardado el archivo imagen_laboratorio.tib que se encuentra dentro de la carpeta instalar. (le pedirán un usuario y contraseña que es el de administrador local de la computadora a partir de la cual va a instalar). Clic en Next para continuar.

21- En el Tercer Paso "Restoration Type Selection", haga clic en la opción Restore disks or partitions. Clic en Next para continuar.

22- En el cuarto paso del asistente "Partition or Disk to Restore". Debe seleccionar el CheckBox correspondiente a la partición que va a restaurar. Clic en Next para continuar.

23- En el quinto paso del asistente "Restored Partition Location". Seleccione el espacio donde va a restaurar la partición. Clic en Next para continuar.

24- En el sexto paso del asistente "Restored Partition Type". Seleccione el tipo de partición que se va a instalar. (Activa, Primaria ó Logica). Clic en Next para continuar.

25- En el séptimo paso del asistente "Restored Partition Size". Especificar el tamaño de la partición. Clic en Next para continuar.

26- En el octavo paso del asistente "Next Selection". Haga clic en No, I do not, si es que solo va a instalar la imagen de una partición, de lo contrario debe hacer clic en Yes, I want to restore another partition or hard y repetir el cuarto, quinto, sexto y séptimo paso del asistente.

27- El noveno paso del asistente es opcional. Clic en Next para continuar.

28- En el décimo paso del asistente haga clic en el botón Proceed para comenzar la instalación de esa computadora a partir de la imagen que tiene guardada en la otra.

29- Una vez que aparezca la primera marca en la barra de progreso puede extraer el CD de la computadora, no afectará el proceso, el cual concluirá con un mensaje indicándole que la operación ha finalizado satisfactoriamente.

30- Haga clic en la opción Exit del menú Operations. Se reiniciará la computadora. Debe tener presente desconectarla de la red hasta que pueda posteriormente cambiarle el IP, de lo contrario puede darle un duplicado en la red y ocasionar conflictos con otras PC que se estén instalando a partir de la misma imagen.

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.



Revista Alma Mater



Anyelí Rodríguez Peña

anyeli04021@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Revista de los jóvenes universitarios cubanos. Ofrece gran variedad de temas actuales en los que están enfrascados los universitarios.

Utilizar el sitio: para conocer el trabajo que realiza la FEU, conocer temas deportivos, culturales, y conocer acerca más de la revista joven, pero más antigua de Cuba.



www.almamater.cu

Símbolos de la Nación Cubana



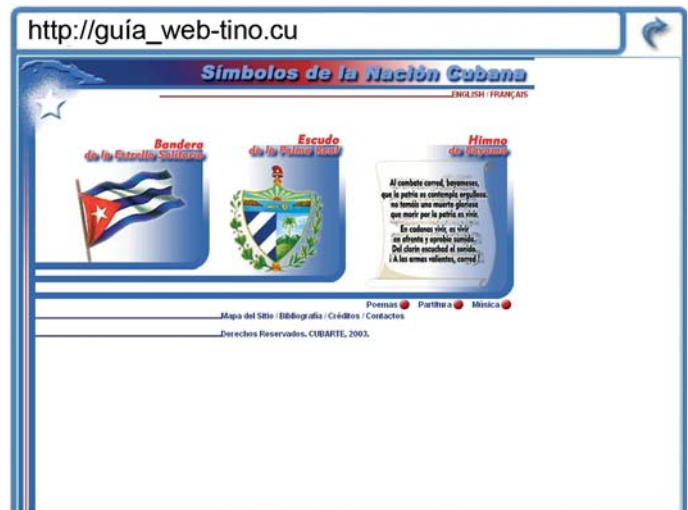
Issel Mayra Tandón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Villa Clara 5

De qué trata el sitio: Muestra nuestros símbolos patrios, la historia de cada uno. Permite obtener el himno nacional en audio.

Utilizar el sitio: para conocer todas los detalles sobre los símbolos de la nación Cubana.



www.nacion.cult.cu

Sitio web del canal de TV Perlavisión en Cienfuegos



Nancy Stuart Moré

metodologo2@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos

De qué trata el sitio: Sitio web del canal de TV Perlavisión en Cienfuegos.

Utilizar el sitio: para conocer noticias económicas, culturales, deportivas, de salud, educación, científica del acontecer internacional, nacional y provincial.



www.perlavision.icrt.cu



Radio Guamá



Iliana García Rodríguez

metodologo12024@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

De qué trata el sitio: El sitio Radio Guama de Pinar del Río trata lo más importante del acontecer internacional y nacional, así como el desarrollo económico y social de la provincia Pinar del Río.

Utilizar el sitio: para conocer los logros económicos y sociales de ese territorio, también encontrará videos.



www.rguama.icrt.cu/index.php

Buscador de la Cultura Cubana



Humberto Cardoso Cabrera

humberto0601ad@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 1

De qué trata el sitio: El Buscador de la Cultura Cubana (buscARTE) el usuario puede acceder a toda la información almacenada en los diferentes Sitios del Ministerio de Cultura, ya sea información textual o recursos multimedia.

Utilizar el sitio: para indagar sobre algún tema cultural cubano.



www.buscarte.cult.cu

Partido Comunista de Cuba



Issel Mayra Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Villa Clara 5

De qué trata el sitio: El sitio contiene información de la historia del PCC, sus objetivos, intereses para con el pueblo, información actualizada de las tareas que lleva a cabo. Mantiene el detalle más reciente de las noticias nacionales e internacionales.

Utilizar el sitio: para conocer sobre el PCC.



www.pcc.cu



Instituto de Ciencia Animal



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

De qué trata el sitio: Este sitio es el encargado de darle publicidad al trabajo realizado en el Instituto de Ciencia Animal.

Utilizar el sitio: para conocer las investigaciones realizadas, los cursos que se ofertan, eventos, así como los servicios y productos a los que puedes tener acceso.



www.ica.inf.cu

Opus Habana



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Revista de actualidad cultural de la Habana Vieja

Utilizar el sitio: para conocer sobre la restauración y vida cultural en la Habana Vieja, Patrimonio de la Humanidad. Dedicado a la historia, arte, arquitectura, arqueología y otros temas relacionados con este lugar.



www.opushabana.cu

Revista Temas



Issel Mayra Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Villa Clara 5

De qué trata el sitio: Es un espacio para la reflexión crítica y el debate de ideas, en torno a los problemas de la cultura y el pensamiento social contemporáneos en Cuba y en el mundo.

Utilizar el sitio: para la reflexión crítica y el debate de ideas. Además puede consultar los números anteriores.



www.temas.cult.cu



Revista Mujeres



Lourdes Barreras Chávez

lourdes0402@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Es el sitio web de la Revista de la mujer cuabana. Aborda la realidad de nuestro país y contribuye a difundir y socializar las ideas de la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres.

Utilizar el sitio: para informarse sobre el acontecer de la mujer en Cuba y consultar números anteriores.



www.mujeres.cubaweb.cu

Radio Trinidad



Humberto Cardoso Cabrera

humberto0601ad@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 1

De qué trata el sitio: Sitio web de la emisora de igual nombre, enclavada en el sur de la Provincia de Sancti Spiritus. Da a conocer el acontecer diario y la historia de la Villa de la Santísima Trinidad y sus alrededores.

Utilizar el sitio: para conocer el acontecer del municipio Trinidad, en todas sus vertientes.



www.radiotrinidad.icrt.cu

Medioambiente.cu



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

De qué trata el sitio: Este sitio es el encargado promocionar los acontecimientos relevantes, publicaciones, eventos, noticias relacionadas con el medio ambiente.

Utilizar el sitio: para consultar la legislación ambiental, estadísticas ambientales, publicaciones relacionadas, enlaces a otros sitios de medio ambiente.



www.medioambiente.cu

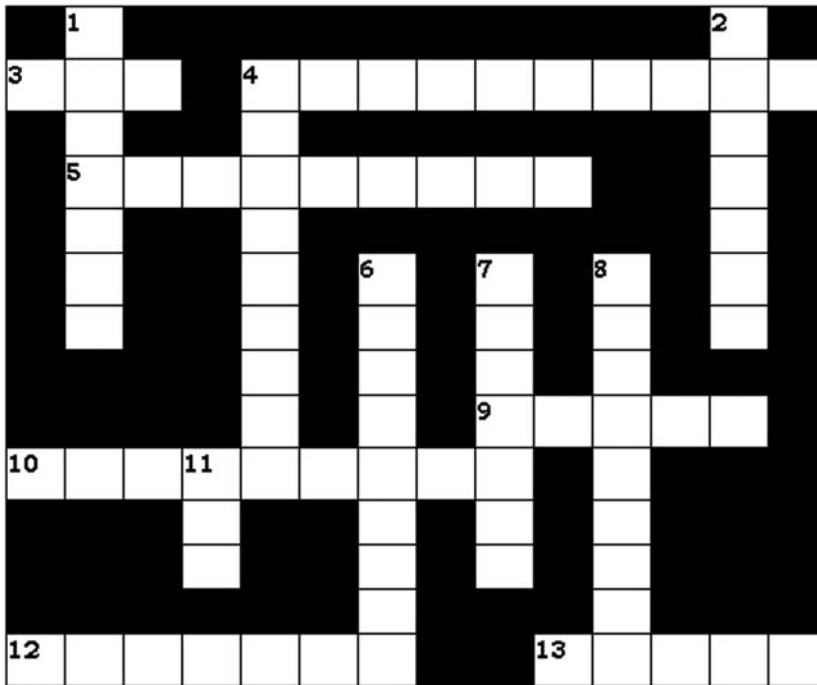
La
REVOLUCIÓN
soy yo

DEL:
DINOS QUE
OTRA COSA
ENEMOS
E HACER.

www.juventudrebelde.cu



Crucigrama



Verticales

- 1- Elemento periférico de entrada de caracteres.
- 2- Elemento periférico de salida de la información para el usuario.
- 4- Elemento interior de la carcasa que conecta todos los elementos.
- 6- Unidad de almacenamiento de gran capacidad.
- 7- Caja que contiene los elementos internos del PC.
- 8- Periférico de entrada de sonido al PC.
- 11- Memoria principal.

Horizontales

- 3- Puerto de conexión universal.
- 4- cerebro del ordenador.
- 5- periférico de salida de sonido.
- 9- Unidad de almacenamiento óptico.
- 10- Periférico de salida de información en soporte de papel.
- 12- periférico de entrada de datos con intervención directa del usuario.
- 13- Elemento periférico para la entrada y salida de información a través del cable telefónico.

Tomado de http://perso.gratisweb.com/arenasinfor/bach/Crucigrama_%20Elementos%20hardware.htm



Humor

Cuando una compañía de software, de sus productos

DICE: Todo nuevo - REALMENTE QUIERE DECIR: El software no es compatible con versiones anteriores

DICE: Nuevo - REALMENTE QUIERE DECIR: Tiene diferentes colores de la versión anterior

DICE: Exclusivo - REALMENTE QUIERE DECIR: Son los únicos que tienen la documentación

DICE: Fácil de configurar - REALMENTE QUIERE DECIR: Todos los parámetros están fijos

DICE: Futurista - REALMENTE QUIERE DECIR: Se correrá en la siguiente generación de supercomputadoras

DICE: Cumple con estándares de calidad - REALMENTE QUIERE DECIR: Compila sin errores

Varios

Si depurar es el proceso de eliminar errores en un programa, entonces programar debe ser el meterlos.

La razón por la que Dios pudo crear el universo en seis días es que no tuvo que preocuparse de hacerlo compatible con la versión anterior.

Eres el kernel de mi linux.
Eres el html de mi corazon.com.
Eres 1024kb para mi megabyte.
Tus ojos brillan mas que mi torre de cd's.
Tucorazon.com esta en mi pagina de inicio.
Eres el socket de mi CPU.
Tu RAM le da vida a mi gnome/KDE.

Un helicóptero viajaba sobre Seattle cuando una avería eléctrica desactivó todo el equipo electrónico de navegación y comunicaciones. Debido a las nubes y la neblina, el piloto no podía determinar la posición del helicóptero ni hacia qué dirección estaba el aeropuerto.

El piloto vio un alto edificio, se dirigió hacia él, dio una vuelta alrededor, escribió un cartel a mano y lo mostró tras la ventana del helicóptero. El cartel decía "¿DÓNDE ESTOY?" en grandes letras.

La gente en el edificio elevado respondieron rápidamente al aparato: escribieron un gran cartel, y lo mostraron en una ventana. Su cartel decía "ESTÁ USTED EN UN HELICÓPTERO"

El piloto sonrió, saludó, miró en su mapa, determinó el curso para dirigirse al aeropuerto SEATAC, y aterrizó a salvo.

Una vez en tierra, el copiloto preguntó al piloto cómo el cartel de "ESTÁ USTED EN UN HELICÓPTERO" le ayudó a determinar su posición. El piloto respondió: "Sabía que tenía que ser el edificio de Microsoft porque me dieron una respuesta técnicamente correcta, pero completamente inútil".

¿Te has dado cuenta de lo rápido que va Windows? Yo tampoco...

¿Qué haces para que el Windows vaya más rápido? Lanzas el CD de instalación con más fuerza.

Un profesor de informática explicaba en clase que los buenos programadores solo usan Windows y pide que levanten la mano los alumnos que utilizan el sistema operativo de Bill Gates. Todos en clase, por temor a represalias por parte del profesor, levantan la mano, excepto uno con pinta de friki que estaba sentado al final del aula. El profesor le miró con sorpresa y le preguntó:

- Y usted. ¿No usa Windows en su PC?
- Yo no utilizo Windows.

El profesor, extrañado, preguntó de nuevo:

-Vaya, y sino utilizas Windows ¿Que Sistema Operativo utilizas?
-GNU/Linux. -Respondió orgulloso-

El profesor, cuyos fanáticos oídos no podían dar crédito a algo así, exclamó:

-Pero hijo mío ¿qué pecado has cometido para utilizar tal chapuza?

El alumno, muy tranquilo, le respondió:

-Mi padre es informático en una gran empresa y usa SUSE Linux, mi madre es asesora en seguridad y usa Debian Linux y mi hermano estudia Física nuclear y utiliza Linux



AÑO 50 DEL TRIUNFO

DE LA REVOLUCIÓN



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

Deniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Corrector

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Coordinadores

Aideliz Sánchez Borrego

Amarilis Romero González

Mileidys Armas Solís

Yolagny Díaz Bermúdez

Issel Mayra Tandrón Echevarría

Juan Carlos Jiménez Fernández

Nancy Stuart Moré

Heidy Ruíz García

Janiet Batista Medina

Yury Ramón Castelló Dieguez

Yunior Aguilera San Miguel

Elisandri Guerra Martínez

César del Toro Coca

Grether Nadiesdha Acosta Savón

Lisset López Morejón

Colaboradores

Dunia Figal Lago

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

