



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



Los Joven Club en la Convención y Feria Informática 2009



¡Crea tu blog en segundos!

<http://eligeunnombre.com>

Los Blogs: Bitácoras para la navegación en Internet

47

Aniversario

LOS JÓVENES



SEREMOS CONSECUENTES





Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Escribe un editorial siempre resulta difícil, más cuando se está seguro que muchas personas van a leerlo, y son esas letra, las que se encuentra el lector antes de conocer el contenido de la revista. Entonces comenzar quiero, por felicitar a los Jóvenes Comunistas de todo el país, por el arribo el próximo mes al aniversario 47 de la organización, de igual forma felicitar a los pioneros y pioneras organizados en la OPJM cumplen 48 años en igual fecha. Los Joven Club de Computación y Electrónica, tiene preparadas muchas actividades.

Un especial de estos dos meses, son los eventos referentes con los Videojuegos en Cuba. Un empeño que coordina el programa, para comenzar a realizar juegos para computadoras de factura nacional, donde están insertados más de una decenas de instituciones del país. Una meta ambiciosa, pero en espera de un resultado satisfactorio. Festivales, concursos y talleres se realizarán en todo el territorio nacional, es una explosión de motivación y desarrollo, para en un futuro cercano, nuestros fanáticos de los videojuegos, puedan disfrutar de un entretenimiento virtual acorde con los principios de nuestra sociedad.

En la finalizada 13 Convención y Feria Internacional Informática 2009, los Joven Club de Computación y Electrónica estuvieron presentes, sobre sus acciones allí, hemos incluido un artículo en este número.

Así mismo, el lector podrá conocer acerca de las mujeres en el terreno de la TIC. Artículo especial por el 8 de marzo.

Y tomando como marco el 2do Simposio Internacional Informática y Comunidad, premiamos a la ganadora del primer concurso de nuestra revista, encontrarán detalles en la sección El vocero.

En abril, la revista Tino publicará una edición especial, donde compilará, todos los trabajos publicados en las secciones: El laboratorio, El consejero, El navegador y El ingenioso, con 40, más de 150, 120 y 50 artículos respectivamente. Solo estará disponible en formato PDF. Este número extra, se realizará cada diez números oficiales, esperamos que la entrega sea del agrado de muchos. La próxima edición especial, será en Noviembre de 2010.

El colectivo de la revista, trabaja para que el lector se sienta complacido. Esperamos nos hagan llegar sus opiniones a nuestra dirección de correo electrónico. Muchas Gracias.

El vocero

- 4 Cursos cortos, una realidad en el Joven Club
Un enero Martiano
Un nuevo reto
- 5 Acto provincial por el día de la ciencia en Las Tunas
Instructores del país a la vanguardia en todo momento
- 6 Postgrados como vía para la superación profesional
Pioneros pintan a la patria, la Revolución y al 50 Aniversario
XIII Convención y Feria Internacional Informática 2009
- 7 Ondea orgullosa nuestra bandera
Expo-Matanzas 2009
- 8 Encuentro deportivo en la Perla del Sur
Premiación, primer concurso de la Revista Tino
Caravana de la Victoria en Matanzas
- 9 Grupo nacional del videojuegos Cubanos

El escritor

- 11 La Intranet cubana: una realidad a tu alcance
- 13 Las mujeres en el ámbito tecnológico
- 17 Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle
- 20 Los Joven Club en la Convención y Feria Informática 2009
- 26 Los Blogs: Bitácoras para la navegación en Internet
- 30 Las TIC en la educación del ahorro de los recursos naturales
- 33 Buscando la Identidad

El laboratorio

- 36 Ortografiando
- 37 Alice 2.0
- 38 Vegas Robainas
- 39 AgroSoft

El entrevistado

- 41 René Martínez García

El taller

- 43 Cargador de baterías Ion-Litio
- 45 Baffles
- 47 Convertidor de VGA a TV

El foro

- 50 Preguntas y respuestas

El consejero

- 52 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 58 Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez"
Oficina Nacional de Estadísticas
Antivirus
- 59 NH Parque Central
Red Cubana de la Ciencia
Delfos, Consultorías Empresariales
- 60 Convenciones Capitolio de La Habana
Portal José Martí
Telefonía Móvil Cubacel
- 61 Habana Nuestra. Oficina del Historiador de la CH
FIART: Feria Internacional de Artesanía
Cuba Debate

El ingenioso

- 63 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



Cursos cortos, una realidad en el Joven Club



Yadira Rojas Mosqueda

subdirector@gtm.jovenclub.cu

Dirección provincial Guantánamo



El Joven Club es la computadora de la familia cubana, para el trabajo comunitario, nos formamos y sobre esa base cada día vamos aumentando nuestras matrículas de acuerdo a las necesidades de la población.

Y hablando de adecuarnos a las necesidades poblacionales, el diarismo ha demostrado la necesidad de un tipo de curso que surge hoy y se potencia con mucha fuerza por parte de las instalaciones y a pedido de los usuarios, Los cursos cortos.

Ya comenzamos un nuevo período de instrucción, la experiencia ha sido positiva con los cursos cortos de Ahorro de Energía, Curso de Antivirus, Metodología de la Enseñanza I y II, Programa sobre Contraseña, Linux, Navegación .CU entre otros; más para aquellos que no tuvieron la oportunidad de acceder a tiempo para hacer un convenio en uno de nuestros Joven Club o matricular en los cursos estandarizados; los que se quedan sin lograrlo tienen una propuesta en correspondencia a sus intereses siendo esta una vía para que los usuarios interesados logren, en breve tiempo, recorrer un camino que en un momento pensaron tener perdido.

Hoy hemos logrado graduar a más de cuatro mil usuarios por esta vía, que junto a los que matriculan en cursos de 64 horas sienten el gusto del conocimiento y el placer de verse insertados en este mundo que se renueva a cada instante. Ellos dan las gracias por el mágico hecho de que han crecido y llevan dentro de sí un aprendizaje superado, ese que recibieron en un Joven Club de la Provincia Guantánamo.

Por ello nos proyectamos de mil maneras en la comunidad siempre para lo que el usuario necesite, Joven Club de Computación y Electrónica, una opción de valor.

Un enero Martiano



Maybel Muñoz Gutiérrez

maybel13041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 4

Los Joven Club de Computación y Electrónica desarrollaron una amplia gama de actividades en ocasión del 28 de enero, aniversario 156 del natalicio de José Martí, simbolizando los logros de la Revolución en la informatización de la sociedad cubana durante estos 21 años de creación.

Entre las actividades se encontraron la realización de concursos de arte digital, exposiciones de multimedia, festivales de poesía, talleres literarios, conferencias, intercambios sobre aspectos relacionados con el más universal de los cubanos. Se añadió, con la premisa de "Hacer es la mejor manera de decir", la publicación de un foro con el tema: Martí en los jóvenes de hoy, contando con la presencia de importantes estudiosos de la vida y obra del Apóstol, accesible desde el sitio nacional del movimiento.

Merecido tributo a quién ha constituido, para muchas generaciones de cubanos, guía y ejemplo en la realización de cada sueño y la consolidación de cada proyecto, con la fórmula del amor triunfante, entrelazando la inteligencia y el honor de los hombres.

Un nuevo reto



Diubany Palazón Nuñez

dibu05022@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cruces 2

El Joven Club de Computación y Electrónica Cruces 2, fruto del programa de la Batalla de Ideas en el municipio de Cruces y como un programa más de la Unión de Jóvenes Comunistas, y dando cumplimiento a su misión que es la de proporcionar una cultura informática a la comunidad con prioridad hacia niños y jóvenes representando un papel activo, creativo y de formación de valores, se encuentra enfrascado en las tareas de recuperación del municipio y en el comienzo de un nuevo período de



instrucción.

Los instructores del Joven Club, en conjunto con la UJC, colaboraron en la recuperación del territorio después del paso de los últimos huracanes, en la recogida de desechos sólidos, en la producción de alimentos, tarea de vital importancia para el municipio y para el país. Ejemplo de la actitud abnegada de los instructores lo tenemos en Ariagna García Suárez, la cual ha manifestado estar dispuesta a asistir a la recuperación en el municipio especial Isla de la Juventud si fuese necesario.

Una vez más los Jóvenes Club de Computación y Electrónica dan su paso al frente ante cualquier contingencia que se presente y ratifican además la posibilidad de contar con cada uno de sus instructores en todo momento.

Acto provincial por el día de la ciencia en Las Tunas



Ada Alicia Duarte Avila

metodologo@ltu.jovenclub.cu

Dirección provincial Las Tunas



Club de Computación y Electrónica en el territorio.

El acto estuvo presidido por el Delegado del CITMA, el Secretario General del Sindicato de la Ciencia en el territorio y funcionarios del Partido provincial y CTC municipal.

Los autores de la investigación, “La Web como Solución para la Educación Ambiental de las comunidades”, de la MSc. Ada Alicia Duarte Avila, la MSc. Marlenis Rodríguez Suárez, y el MSc. Víctor Hugo Pérez Rodríguez de los Joven Club, así como la Dra. C. María Nela Barba Téllez profesora titular del Centro Universitario V. I. Lenin, fueron galardonados en el certamen por la contribución de su investigación al perfeccionamiento de la ciencia y la

técnica, convirtiéndose en un indicador del desarrollo alcanzado en la solución de los problemas y el nivel de los Joven Club de Computación y Electrónica.

Instructores del país a la vanguardia en todo momento



Henry Cruz Mederos

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas



En el pasado mes de enero, instructores de todas las provincias del país, fueron partícipes de una movilización organizada por la Dirección Nacional de los Joven Club en respuesta a un llamado de la Revolución, que aunque

atípico a lo que se está acostumbrado hacer en nuestros centros, no faltó la disposición que siempre nos ha caracterizado.

La movilización se realizó en la granja “La Rosita”, perteneciente al Comité Nacional de la Unión de Jóvenes Comunistas.

Allí, nuestros instructores fueron protagonistas de un cúmulo de actividades que incluían desde labores agrícolas hasta paseos por lugares de interés histórico.

En horas de la mañana las actividades estaban dirigidas a realizar labores agrícolas en diferentes áreas de la granja (huerto intensivo, casa de tapado, vianda y hortalizas, cochiguera, micro vaquería, entre otras) y en la tarde recibían clases de actualidad nacional e internacional, de cultura general y de técnicas de dirección, además se realizaban visitas a museos, teatros, entre otros.

También participaron activamente en la tribuna abierta realizada en repudio a la agresión de Israel a la Franja de Gaza, y en la Marcha de las Antorchas en saludo al aniversario 156 del natalicio de nuestro héroe nacional José Martí. Cada provincia envió 4 instructores y en representación de la nuestra fueron los instructores Rafael Méndez Pérez, Héctor Zamora Suárez, Luis Ernesto Reyes Moreno y Alberto Ferrer Pereira.



Postgrados como vía para la superación profesional



Yaquelín Cepeda Negrín

postgrado@ssp.jovenclub.cu

Dirección provincial Sancti Spiritus

Ricardo es un universitario interesado en superarse profesionalmente. Siente que desde que se graduó sus conocimientos se han paralizado. Está interesado en ampliar sus experiencias en el ámbito de la informática pues todo lo que pueda aprender de la misma le sirve para ampliar su espectro profesional. Día tras día se pregunta cómo puede lograrlo.

Una amiga le comenta que en los Joven Club de Computación y Electrónica se está prestando un servicio de postgrado y que los mismos tienen muy buena calidad ya que los instructores que los imparten están bien preparados y son profesionales en su trabajo. La historia de Ricardo no es ficticia.

La educación de postgrado es una de las direcciones principales de trabajo de la Educación Superior en Cuba, dirigido a promover la educación permanente de los graduados universitarios.

Concurren uno o más procesos formativos y de desarrollo, no solo de enseñanza aprendizaje, sino también de investigación, innovación, creación artística y otros, articulados armónicamente en una propuesta docente-educativa pertinente a este nivel. Se estructura en superación profesional y formación académica de los egresados de la Educación Superior siendo esta última la dirección fundamental a desarrollar en nuestro movimiento.

En la actual edición de postgrado por parte de instructores de los Joven Club de Computación en la provincia Sancti Spiritus, primera experiencia en este tema, se imparten 4 programas con una matrícula total de 41 estudiantes.

Las vivencias tanto de instructores como de los alumnos son muy positivas, lo cual conlleva al perfeccionamiento de esta labor. Estamos plenamente seguros que la familia cubana, nuestra razón de ser, encontrará en nosotros una vía segura para su superación profesional con mucha más calidad.

Pioneros pintan a la patria, la Revolución y al 50 Aniversario



María Teresa Cárdenas Morúa

director02011@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Cárdenas 1



A través de bellas imágenes alegóricas al 50 aniversario del triunfo de la Revolución cubana, los Jóven Club de Computación en Cárdenas culminan sus actividades en saludo a la fecha.

Pioneros de las escuelas secundaria básica "Guillermo Geilín", "José Martí" y "Esteban Hernández", del politécnico de informática y la escuela primaria "Armando Mestre", todas de la localidad, desarrollaron el 6 de enero en la acera del Joven Club Cárdenas I, una jornada en la que pintaron a la Patria, a la Revolución y al 50 aniversario. Demostraron en las pinturas realizadas con tempera su talento, su fervor patriótico y la calidad de la instrucción que reciben de sus Instructores de Arte, fieles acompañantes en esta tarea.

Entre los trabajos realizados se destacan los de los estudiantes de la ESBU "Esteban Hernández" y los del Instituto Politécnico de Informática, de los Instructores Deilisy Figueroa y José Barbón.

XIII Convención y Feria Internacional Informática 2009



Yerandy Martínez Paula

webmaster@pri.jovenclub.cu

Dirección provincial Pinar del Río

Del 9 al 13 de febrero se celebró en el Palacio de las Convenciones de La Habana, Cuba, la XIII Convención y Feria Internacional Informática 2009. Dentro de este evento los Joven Club de Computación y Electrónica estuvieron representados al abrir las puertas de su 2do Simposio Informática y Comunidad, así como coordinaron la realización de un Taller sobre Videojuegos cubanos.



En el recinto ferial Pabexpo, se mostraron al público, los servicios que presta este programa de la revolución, en los 169 municipios del país, con 611 instalaciones dedicadas a la enseñanza de la informática. Se repartieron los llamados tabloides de informática y las aplicaciones informáticas creadas por los instructores de Joven Club.

Ondea orgullosa nuestra bandera



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2



Como una feliz iniciativa, el colectivo del Joven Club de Guayos, municipio Cabaiguán, en la provincia de Sancti Spíritus, muestra con orgullo, desde inicio del año 2009 la bandera cubana en lo alto de un erguido

mástil, en saludo al 50 Aniversario del Triunfo de la Revolución y dentro del marco de las actividades previstas para honrar esta significativa fecha.

Cada mañana, antes del matutino diario, se iza la enseña nacional, momento que comparten los trabajadores del centro con los estudiantes y personal asiduo al Joven Club. Una idea que se suma a muchos esfuerzos por el rescate de los símbolos patrios y por la reafirmación de nuestra identidad en momentos de especial significación histórica. Siendo un símbolo que sintetiza el ideal entero de un pueblo noble y aguerrido, el sentimiento humano, generoso y firme de una nación que se pensó y fraguó a sí misma.

La bandera de la estrella solitaria nos acompaña a los cubanos como inspiración desde los tiempos en que se gestaban las primeras manifestaciones de rebeldía y ha sido siempre símbolo de generaciones de cubanos. La misma ha estado estrechamente ligada a la vida y los sentimientos patrióticos de la nación durante más de cien años y fue enarbolada por primera vez el 19 de mayo de 1850. Hoy ondea también en el Joven Club de Guayos, una iniciativa que debe extenderse a todos los Joven Club de Cuba.

Expo-Matanzas 2009



Rosa María Trujillo Soto

secretaria@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas



Los Joven Club de Computación y Electrónica expusieron su objeto social, sus logros y realidades durante la EXPO-MATANZAS 2009 efectuada desde el día 21 hasta el 25 de enero en la ciudad de Matanzas.

Por segunda ocasión se realizó este evento donde las empresas de producción y servicios y demás entidades de la provincia, expusieron muestras de su quehacer cotidiano tanto en la producción de alimentos, materiales de la construcción y otros; así como en los servicios, donde el eslabón principal recae en el turismo.

En el caso de los Joven Club de Computación mostraron todo lo relacionado con sus instalaciones, que ya cuentan con 38 en la provincia. Los visitantes tuvieron acceso a los ordenadores allí instalados permitiendo contactar las informaciones que se brindan así como visualizar los diferentes Spot, multimedia, sitios web y software educativos producidos por los instructores del movimiento en la provincia.

“En el 2007, cuando se realizó por primera vez este evento, nuestro programa fue invitado a exponer sus experiencias y los servicios informáticos que brinda a la comunidad y como resultado estamos otra vez allí junto a las demás empresas de la provincia para satisfacción nuestra”- comentó la MsC Midiala Hernández Rodríguez directora provincial del movimiento en la provincia.

El evento fue inaugurado a las dos de la tarde en el círculo social “La Sirenita” y estuvieron presentes dirigentes provinciales y organizaciones de masas junto al primer secretario del PCC de la provincia Pedro Betancourt y de la UJC Ernesto Li Duarte.



Encuentro deportivo en la Perla del Sur



Nancy Stuart Moré

metodologo2@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos



Con el lema “El Deporte Derecho de Todo el Pueblo”, los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia de Cienfuegos realizaron un encuentro deportivo, el pasado 16 de enero, en conmemoración al 28 de enero.

Fecha significativa por conmemorarse el aniversario 156 del Natalicio de nuestro Héroe Nacional José Martí, Apóstol de la independencia; el cual, por su radical y revolucionario pensamiento político, y su vastísima y original obra de creación literaria, es considerado una de las figuras cumbres de la América Latina y el Caribe, eminente orador, maestro, abogado, escritor, poeta y periodista.

En dicho encuentro participaron 32 trabajadores del movimiento, representados en 5 Joven Club del municipio de Cienfuegos, trabajadores del equipo provincial y el Joven Club Abreus II. Los joven Club que participaron son:

- Tulipán
- 5 de Septiembre
- San Lázaro
- Punta Cótica
- Móvil
- Abreus II
- Equipo Provincial.

Se compitieron en dos modalidades: fútbol y voleibol.

Resultaron ganadores en el fútbol, los trabajadores que conformaron los equipos de la Dirección Provincial y 5 de septiembre y en el Voleibol, los trabajadores que conformaron el equipo de San Lázaro; los cuales recibieron la felicitación y el reconocimiento del resto de los trabajadores que estuvieron presente en dicho evento.

Premiación, primer concurso de la Revista Tino



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club



En el marco del 2do Simposio Informática y Comunidad. Se premió a la instructora Irma Rodríguez Cabrera, del Joven Club Lawton de Ciudad de La Habana, ganadora del primer concurso de la revista Tino.

Con el trabajo “La Intranet cubana: una realidad a tu alcance”, reflejó la presencia de los sitios web cubanos en Internet, y el acceso a los mismos a través del servicio de navegación en la red Cuba, que presta a toda la población los Joven Club de Computación y Electrónica en cada municipio del país.

Forma parte del premio además, la publicación del trabajo en la sección El escritorio, de éste número.

La tarde de la segunda jornada del simposio, comenzó con la premiación de dicho concurso, por parte de Raymond J. Sutil Delgado, director general de la revista Tino. Presentes estuvieron Raúl Van Troi Navarro y Ernesto Rodríguez, director y subdirector nacional del programa, respectivamente, así como los delegados nacionales, extranjeros e invitados al simposio.

Caravana de la Victoria en Matanzas



Henry Cruz Mederos

webmaster@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas

Repitiendo la trayectoria de hace 50 años, jóvenes destacados, incorporados a las organizaciones estudiantiles y sindicales del territorio, integraron el grupo que desde muy temprano del miércoles 7 de enero, cruzaron dife-



rentes municipios de la provincia de Matanzas como parte de la Caravana de la Victoria, conmemorando el recorrido realizado hace 50 años por el victorioso Ejército Rebelde con Fidel Castro al frente.

Como parte de la caravana participaron, en representación de los Joven Club de Computación y Electrónica, Frank Machín Pérez (Colón II) y Luís Alberto Hernández Figueroa (Jovellanos I)

Para la noche se reserva el encuentro de los integrantes de la caravana con la población del municipio de Matanzas, tal como lo hicieron con Fidel en los portales del palacio de Gobierno, frente al céntrico parque de la Libertad el 7 de enero de 1959.

La avanzada de esta expedición conmemorativa estuvo integrada por un grupo de combatientes del Ejército Rebelde y la clandestinidad. Multiplicados en pequeños destacamentos, esos veteranos combatientes sostuvieron encuentros con jóvenes y pioneros para recordar pasajes de la lucha contra la dictadura de Fulgencio Batista y narrar episodios de la llegada de los rebeldes a suelo matancero.

El siete de enero de 1959, el victorioso contingente rebelde penetró en la provincia de Matanzas procedente de Cienfuegos, para continuar un día después por los municipios de Cárdenas y Varadero, hasta partir hacia La Habana.

Grupo nacional del videojuegos Cubanos



Jorge Morales Rodríguez

metodologo@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas



El 27 de febrero de 2009 quedó constituido el Grupo Nacional del Videojuego Cubano. Este grupo, coordinado por los Joven Club de Computación y Electrónica, lo integran un prestigioso número de instituciones cubanas entre las que se encuentran: UCI, DESOFT,

CUJAE, Ministerio de Cultura, San Alejandro, Estudios Animación del ICAIC, BTJ, AHS, Proyecto FLEDO, ISDI, Esfera Ideológica UJC, Editora Abril, Juventud Rebelde, MINED, entre otros.

Este grupo tiene la misión de contribuir al desarrollo de videojuegos cubanos y aglutinar a todos los interesados en el tema para el intercambio de experiencias en tal sentido.

El grupo ha acordado desarrollar acciones que le permitan lograr los objetivos planteados. Entre ellas se destacan algunas como: el foro del videojuego cubano, que se encuentra activo en <http://foro.jovenclub.cu/>. El mismo permite intercambiar experiencias, proyectos, metodologías y herramientas de desarrollo; distintos elementos asociados a los juegos desde el punto de vista psicológico, pedagógico, sociológico, entre otros, que contribuyan al desarrollo de este proyecto en nuestro país.

El sábado 7 de febrero a las 10:00 a.m. se efectuará la primera Peña del Videojuego Cubano, en el Palacio Central de Computación, actividad que presentará exposiciones de arte digital, diseño gráfico, animación, presentación de videojuegos cubanos, venta de multimedias, comestibles, etc. En su primera edición presentará la obra de arte digital del profesor Alternán Carrasco, una exposición de trabajos de los profesionales de los estudios de animación del ICAIC, entre ellos trabajos de Oliver Santana y de Juan Padrón. Se presentará un videojuego de béisbol que recrea el ambiente de la serie nacional cubana y se lanzará el Concurso Nacional de Guiones para Videojuegos. Esta peña sesionará una vez cada mes.

Dentro de las actividades del grupo también se ha lanzado la convocatoria al primer Festival del Videojuego Cubano, que tendrá lugar en todo el país el próximo 26 de marzo. En este evento se presentarán los videojuegos realizados hasta el momento y proyectos en desarrollo. Los trabajos seleccionados por el jurado del mismo participarán el 17 y 18 de julio en el primer Festival Nacional del Videojuego Cubano, de donde saldrán los primeros videojuegos cubanos que conformarán la primera colección cubana de dichos productos.

Se trabaja en la preparación del sitio del videojuego cubano, lugar donde podrá encontrar todo lo que necesite y lo más actualizado sobre el videojuego cubano y donde podrá intercambiar experiencias para el crecimiento de este proyecto.

Se trabaja en la identidad del producto, por lo que pronto tendremos nuestro logo, nuestra mascota y nuestro lema.

banas entre las que se encuentran: UCI, DESOFT,

La
REVOLUCIÓN
soy yo

DEL:
DINOS QUE
OTRA COSA
ENEMOS
E HACER.

www.juventudrebelde.cu

La Intranet cubana: una realidad a tu alcance

Artículo ganador del primer concurso de la revista Tino "Sitios web cubanos y el acceso de la población a los mismos a través de los Joven Club"



Irma Rodríguez Cabrera
irma09042@cha.jovenclub.cu
Joven Club Lawton

CubaSi Rent a car, Jeep y Vanes en Varadero

ACTUALIDAD CULTURA GUÍA DE CUBA MÚSICA MULTIMEDIA PUBLISIMOS

REGISTRARSE

REFLEXIONES DE FIDEL

ESTILAS BARRA INFOMED

JUVENTUD rebelde .CU

English Version Mapa del sitio Canal RSS Buscar

DIARIO DE LA JUVENTUD CUBANA

Portada Cuba Internacionales Opinión Cultura Deportes Lectura

Calumnias Reflexiones del compañero Fidel (Tomado de CubaDebate) Mi encuentro con Leonel Fernández, Presidente de la República Dominicana

Gráfica Despidió Raúl a Zelaya

Esenciales

Cartera de TV

infomed RED DE SALUD DE CUBA

Mañana del SDO Servicios Esporte Nuestra Red Comers

PRESENTACIÓN DE LIBRO Biogénesis Humana, de la profesora Lidia Cardeña, se presentará en la ELAB

EN FOMED

Actualidad en el mundo reciente edición pública

Actualidad en el mundo reciente edición pública

El desarrollo de la Internet constituye uno de los fenómenos más mentados y utilizados del planeta de estos tiempos, pero también uno de los grandes mitos del desarrollo del mundo contemporáneo.

Cuba, a pesar de las serias limitaciones establecidas por el bloqueo que impone el imperialismo hacia nuestro país, desde hace algunos años ha logrado desarrollar ampliamente los sitios cubanos en la www.

Muchos han sido los avatares para lograr insertarnos en esta gran red de redes, pero hoy podemos decir que, gracias al proceso de informatización de nuestra sociedad, la introducción de las nuevas tecnologías en la educación y otros avances de este tipo alcanzados por nuestro país, muchos sitios web cubanos gozan de prestigio entre los cibernautas y son visitados por muchos de ellos diariamente.

A partir de la creación de los Joven Club de Computación y Electrónica, y de la inauguración de nuevos centros de este tipo en el año 2001, comienza un proceso de informatización de la sociedad cubana, donde surgen nuevas al-

ternativas, una de ellas es el desarrollo de la red de Joven Club y el acceso a través de la misma a la Intranet cubana.

Desde que se comenzó con este servicio en estas instituciones, miles de personas de todas las edades acceden diariamente a las mismas en busca de informaciones, noticias, temas actuales, investigaciones, forum participativos, cursos a distancia y muchos otros empleos que, en beneficio de la cultura y la educación de la población se pone a nuestro alcance en los sitios de origen cubano.

Pero ¿Cómo ha logrado Cuba, un país subdesarrollo, colocar sus sitios web entre la preferencia de un número creciente de cibernautas?

Para dar respuesta a esta interrogante hay que analizar varias cuestiones que son vitales:

En primer lugar Cuba no tiene analfabetos, tiene una escolarización prácticamente total hasta el noveno grado, tiene una dotación de computadoras y maestros preparados en todas las escuelas del país, hasta las más remo-

tas escuelas rurales de pocos y hasta de un alumno. Cuenta además en todos los municipios del país con los "Joven Club de Computación y Electrónica" a donde acuden personas de todas las edades para adentrarse en el conocimiento de estas tecnologías y hacer uso de ellas. Tiene organizada además la enseñanza y el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza media y en las universidades que ahora poseen sedes en todos los municipios.

Cuba como país sólo logró acceso a Internet por vía satelital en 1996 y hoy, 13 años después, no ha logrado, (como consecuencia del bloqueo norteamericano ya mencionado) acceder a los cables de fibra óptica que pasan bien cerca de sus costas. De lo anterior se desprende que los anchos de banda de que dispone son insuficientes para sus requerimientos de desarrollo y los costos de acceso a Internet son muy elevados. Por otra parte la propia telefonía nacional no había logrado avanzar hasta años muy recientes hacia la digitalización y la instalación de fibras ópticas dentro de su territorio lo que es una limitante de infraestructura.



Las instituciones cubanas apostaron por lo que hoy llamamos un modelo de apropiación social de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Así surgieron experiencias tan exitosas como la red de la salud (Infomed) que pone en manos de los médicos de la Isla la información necesaria para su continua superación y los espacios para gestionar el conocimiento en línea, a partir del intercambio de experiencias e informaciones. Han aparecido también redes y portales informativos para los intelectuales y artistas (Cubarte) o redes para investigadores y profesionales en general en diferentes ramas de la ciencia, la producción o los servicios.

De esa forma los escasos recursos financieros y tecnológicos se ponen en función de los intereses vitales del país y las posibilidades que brinda Internet y, en general, el uso de las TIC favorece a toda la población y no sólo a quienes están conectados a las redes. Así la compañera de la tercera edad que



Sitio web Portal Joven Club

nunca se ha sentado frente a una computadora se beneficia a través de su médico, de lo que él obtiene mediante la red digital Infomed, o el niño recién nacido que es vacunado gratuitamente contra 13 enfermedades en su primer año de vida, está recibiendo los beneficios de la información que los científicos obtuvieron, en el intercambio con colegas de otras partes del mundo o accediendo a las costosas bases de conocimiento.

Por otra parte esas mismas personas que pueden ser beneficiadas indirectamente, también pueden acceder a informaciones útiles para su vida personal o profesional, accediendo a la intranet cubana desde cualquier Joven Club enclavado en su Comunidad.

Otra importante conclusión que puede extraerse de la experiencia cubana, es que las inversiones en estas tecnologías no son un fin en sí mismo, que busca a toda costa salvar la "brecha digital", sino que están puestas en fun-

ción de programas que permiten acortar la "brecha social". No sólo es un acto de justicia y de reconocimiento de los derechos humanos fundamentales sino la condición para que los países llamados eufemísticamente "en vías de desarrollo" dejen de ser naciones dependientes y empobrecidas. En el caso de Cuba donde se hace un uso masivo de los beneficios de las tecnologías digitales, y que aún ese aprovechamiento puede ser y será mucho mayor, en la medida en que instituciones y profesionales se adentren en el dominio no sólo de la informática, sino también en las técnicas y procedimientos de acceso, procesamiento y uso de la información; es decir de los procesos de aprendizaje que permiten convertirla en conocimientos.

Cuba pone a disposición de nuestro pueblo todo un caudal de conocimientos, a través de sus sitios web, con libre y gratis acceso para todo aquel que desee visitarlos desde los Joven Club de Computación y Electrónica de todo el país, y muestra al mundo su ejemplo de justicia y bienestar social.



Sitio web Cubarte



Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS



Las mujeres en el ámbito tecnológico



Maybel Muñoz Gutiérrez

maybel13041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 4

Co-autor: Ana Iris Vilches Dévora



Para muchos, "Mujer" significa sensibilidad, ternura, amor, belleza, para otros empleadas domésticas, banalidad, incapacidad, fuentes de sexo y procreación, pero ciertamente ¿Es posible encasillar en estos términos a las féminas de hoy?. Lógicamente que no, cada día son más abundantes los ejemplos que se pueden citar sobre el desempeño exitoso de ellas como profesionales, ejecutivas, investigadoras, asociadas a diversos sectores de la sociedad, entre ellos, la informática.

La brecha digital de género

El desarrollo vertiginoso de la informática en los últimos años, impone un escenario donde el significado de la palabra "analfabetismo" ya no será entendido por el desconocimiento de leer o escribir, sino por el desconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), situación ante la cual las mujeres no pueden estar ajenas.

Actualmente, en el mundo de la ciencia y las tecnologías la presencia femenina es escasa. Los roles de género se han introducido en las ciencias y en general lo que se demuestra es que

en pleno siglo XXI éstas también siguen siendo sexistas. Las mujeres están relegadas a determinadas disciplinas y a ciertos trabajos marcados por el sexo o "típicamente femeninos" como las Humanidades, las Ciencias Sociales y las Ciencias de la Salud.

Estudios realizados por el Grupo de Opinión del Observatorio de Bioética y Derecho de la Universidad de Barcelona, por el Consejo Superior de Investigaciones Científicas – CSIC, el Massachusetts Institute of Technology – MIT, entre otros, coinciden en la escandalosa ausencia de las mujeres en el campo de las ingenierías y de las investigaciones sobre las TIC, debido, principalmente, a los patrones culturales machistas que se recrean en el ámbito científico y a la presencia de la discriminación de género sutil pero penetrante en áreas científicas y tecnológicas.(4)

Las encuestas acerca de usuarios de Internet indican que 35% son mujeres (mayormente en América del Norte, Europa y Australia), aún cuando va en aumento el porcentaje de mujeres, las diferencias son evidentes. En una encuesta a mujeres en grupos e indi-

viduales, realizada en todo el mundo, se comprobó que solían mencionar la falta de capacitación y el costo del equipo como obstáculos que impedían la utilización de Internet.(2)

En efecto, en el campo de la ciencia y las tecnologías de la información las mujeres se encuentran relegadas a un papel secundario. En la estructura académica y en la praxis, la jerarquía está basada en función del sexo, de ello se deriva la imposibilidad de su integración como científicas, inventoras y creadoras de cultura.

También se ha demostrado que "cuanto más se asciende en la jerarquía académica, menor es la proporción de mujeres. Ellas constituyen en todos los casos una pequeña minoría de las personas que ocupan los puestos científicos de mayor responsabilidad". El estudio elaborado a partir de investigaciones llevadas a cabo en treinta países por el Grupo Helsinki, pone de manifiesto el derroche del potencial femenino en el campo de las ciencias. El sistema de creación del conocimiento aún está cargado de prejuicios "científicos" excluyentes cuando se trata de lo femenino. (3)



El acceso a las nuevas tecnologías indiscutiblemente está en función de la capacidad adquisitiva. Así, las mujeres, además de no participar en la creación, diseño y desarrollo de la ciencia tecnológica y no tener acceso igualitario en su utilización, se convierten sólo en meras usuarias. Las condiciones de igualdad en este aspecto están ausentes. La aparición de las nuevas tecnologías y la pugna por su masificación, en su esencia, repiten prejuicios y esquemas heredados de la “respetada” ilustración patriarcal que se mantiene intacta en la comunidad científica y técnica, determinada por la hegemonía de la visión masculina.

Influencia de las TIC sobre la Mujer

Las tecnologías de la información ofrecen oportunidades para la potenciación del papel de la mujer, pese a la desigualdad de género en cuanto a la accesibilidad y la utilización de estas tecnologías en el presente. Es conocido que el acceso a la información garanti-

za la democratización en su difusión, desarrolla niveles de solidaridad a través del compartir permanente con la información, las llamadas comunidades virtuales, refuerzan los niveles de participación, pluralismo, apertura, permite el aprendizaje interactivo y la educación a distancia, ofrece nuevas formas de trabajo, como el teletrabajo, facilita vínculos entre organizaciones, estructuras y proyectos, a partir del trabajo en redes electrónicas, posibilita desafiar la injusticia de género (búsqueda de información, ayuda mutua, cabildeo) a través de las redes de mujeres, en Internet.

Representan, además, un elemento clave en materia de equidad para ellas, específicamente en áreas como su participación y acceso a expresarse y adoptar decisiones en y a través de los medios y al promover en estos, una imagen balanceada y libre de estereotipos de la mujer.

Mujeres célebres

Aún así, hay en todo el mundo muchas mujeres que están utilizando eficazmente las nuevas tecnologías y comprendiendo la capacidad de éstas y su potencial para transformar sus vidas. Por ejemplo, han utilizado Internet para establecer amplias redes internacionales y locales de gestión en relación con diversas conferencias mundiales. (2)

Otras, que han sido parte importante en el mundo de la informática, que han logrado grandes avances, son poco conocidas, mujeres que programan en silencio ocultándose con nicknames y creando líneas de códigos sin que se les brinden los créditos que muy bien se merecen por ser grandes precursoras de esta rama. (5)

Así podemos mencionar a:

Grace Murray Hopper: (EEUU, 1906-1992) Conocida por el nickname de Amazing Grace (asombrosa Grace)

Pionera en el mundo de la informática, fue la primera programadora que usó el Mark I, la primera computadora electromagnética. Grace estaba convencida de que las computadoras acabarían formando parte de la vida cotidiana más allá del ámbito científico y militar.

Una idea totalmente innovadora y visionaria en una década en la que el PC era impensable e Internet sólo era ciencia ficción. Desarrolló los primeros compiladores de la Historia (el “A-O” y el “B-O”) y creó el primer lenguaje de programación de alto nivel orientado al ámbito de gestión (Flow-Matic) que sentaría las bases del lenguaje COBOL.

Como anécdota, Grace Hopper utilizó por primera vez el término “bug” para referirse a un fallo informático cuando descubrió un insecto (bug, en inglés) atrapado en los relees del ordenador con el que estaba trabajando.

En 1971, en honor a Grace, se establecieron los premios “Grace Murray Hopper Award” que se otorgan anualmente a personalidades relevantes del mundo de la computación. En 1990 el premio fue recibido por Richard Stallman y dos años más tarde cuando la World Wide Web despertaba un nuevo mundo, la asombrosa Grace dejaba el suyo en Arlington (Virginia) a la edad de 86 años.

Jude Milhon: (EEUU, 1939-2003), más conocida por el nick de St. Jude. Hacker, programadora informática, escritora, fiel defensora de los ciberderechos, creadora del movimiento ciberpunk y luchadora incansable por la participación activa de las mujeres en la red. Su famosa frase “Girls need modems” (las chicas necesitan módem) recorría las míticas BBS allá por los albores de Internet animando a las mujeres a aventurarse en los “placeres del hackeo” entendiendo las nuevas tecnologías y utilizándolas para



Mujer empleada en empresa desarrolladora de software



La mujer toma un lugar en la sociedad de la información y el conocimiento



superar el miedo de no ser lo bastante guapas, lo bastante fuertes, lo bastante bellas, o lo bastante lo que sea. Decía Jude que en el hacking, como en el sexo, entra la actividad de un yo deseante. Y allí donde termina el conflicto mente-cuerpo comienza la liberación.

Jude Milhon entendía el hacking como el deseo de descubrir, la curiosidad, el reto, pero también un conflicto: el hacking es un arte marcial para defenderse de lo políticamente correcto, de las leyes abusivas, de los fanáticos y de todo tipo de cenutrios. La lucha y rebeldía de Jude Milhon han pasado a la historia de la filosofía hacker resumidas en una famosa entrevista que publicaba Wired News en 1995.

Las piedras y los palos pueden romper los huesos, pero las palabras en una pantalla pueden hacerme daño sólo si y hasta que yo lo permita.

El día de su muerte un famoso titular ocupaba todos los diarios digitales de Internet: “los hackers han perdido a su santa protectora”. Jude Milhon, Saint Jude, una leyenda inolvidable.

Barbara Thoens: (Alemania). Barbara Thoens es un caso atípico. Formada en humanidades, una mujer de “letras” que se introduce en el mundo de la computación cuando tenía casi 30 años y actualmente es una de las pocas integrantes femeninas del mítico CCC (Chaos Computer Club), grupo de élite hacker en Alemania.

Para Barbara Thoens ser hacker es una actitud de vida que significa que eres curiosa, que te interesa averiguar lo que hay detrás de algo, hacer las cosas por una misma, construir, crear y aprender. Para ella hackear es un asunto político según contaba en una entrevista realizada en 1999: hackear es político porque significa descubrir lo que ocultan sistemas, software y programas que sus creadores no quieren

que conozcamos, el conocimiento está íntimamente relacionado con el poder, la información escondida puede ser muy peligrosa.

Como miembro del CCC una de sus primeras actividades fue dismantelar la frágil seguridad de los sistemas de banca online que acababan de nacer en los 90 demostrando la importancia de la criptografía en el mundo de los negocios de Internet que hasta entonces casi nadie tomaba en serio. Bárbara Thoens no oculta su identidad y es usual verla en las reuniones anuales del CCC aunque su nick en la red es un misterio y las actividades que realiza dentro del Chaos Computer Club sólo están al alcance de una élite.

Joanna Rutkowska: (Polonia). Considerada una experta mundial en malware, esta jovencísima polaca comenzó a interesarse por la programación aprendiendo ensamblador con un X86 usando Ms-Dos cuando estaba en la escuela primaria. Pronto se pasó al mundo Linux experimentando con el desarrollo de exploits para Linux y Windows.

Desde hace unos años su investigación se centra en los entresijos de las tecnologías que usa el malware y sus atacantes para ocultar sus acciones, incluyendo rootkits, backdoors etc., y el desarrollo de nuevas técnicas contraofensivas para proteger el kernel de los sistemas operativos.

En el 2006 durante una convención de Black Hat mientras Microsoft daba una conferencia sobre la seguridad de la nueva versión “Vista”, en una sala contigua Joanna Rutkowska demostraba como insertar código malicioso en el corazón de una copia de Windows Vista.

Para ello se valió de la Píldora azul (Blue Pill), un juguete peligroso programado por ella misma capaz de crear malware 100% indetectable en algunos

S.O. Joanna Rutkowska confiesa que navega sin antivirus y que no confía en las soluciones comerciales existentes “porque sé lo fácil que resulta crear un malware que las supere todas”.

Las mujeres en Cuba

En Cuba, la educación es un derecho de todo el pueblo, hombres y mujeres la tienen asegurada por igual, en la Educación Superior la matrícula es de carácter selectivo: se tiene en consideración las necesidades específicas acorde a los perfiles y según el proceso de selección, en el que son elementos importantes el curriculum personal y los resultados de exámenes de ingreso. El acceso a la Universidad depende en gran medida del esfuerzo personal y de la influencia familiar, ya que las barreras discriminatorias han sido anuladas, gracias a la voluntad política del Estado. En estos años de Revolución las mujeres se han graduado por miles, accediendo a ramas no tradicionales del saber.(1)

El proyecto educacional cubano ha priorizado la enseñanza de la computación como una tecnología necesaria para el progreso socioeconómico, en tal sentido, la inclusión de su enseñanza en todos los niveles es una realidad desde la década del 80. Se oferta, además, la especialidad de Técnico en Informática para los graduados de noveno grado.

Al esfuerzo del Ministerio de Educación se unen otros de organizaciones sociales como la Federación de Mujeres Cubanas (FMC), que desde su programa de las Casas de Orientación a la Mujer y a la Familia desarrolla una amplia gama de cursos que va desde los más tradicionales como peluquería y corte y costura hasta computación, junto con otros grupos, esta organización ha logrado la realización de series televisivas: Te lo cuentan las estrellas, Nuestra Mirada y Cuando una mujer..., con protagonistas en el



campo del deporte, la investigación, la cultura y la ciencia, entre otros en los que se hace imprescindible tener acceso y manejar las TIC.

Las tareas del progreso científico-técnico, se acometieron de la manera más integral posible, donde siempre las féminas han estado en una alta proporción, creando instituciones de investigación, y desarrollando actividades como la información científica, la normalización y control de calidad, la organización científica del trabajo, las patentes y licencias, la proyección industrial, incluidas las tareas vinculadas con la transferencia de tecnología y su asimilación, así como la automatización que es, en sentido general, el rasgo más importante de las actuales transformaciones de la técnica, la introducción masiva de equipamiento informático, la creación de redes computacionales en organismos importantes de la economía, la investigación y desarrollo de nuevos medios técnicos de computación y la organización de la producción de estos equipos con vista a satisfacer necesidades sociales y crear fondos exportables.

Como resultado del correcto aprovechamiento de las ventajas del alto capital humano disponible, las mujeres cubanas asumen un alto reto en el diseño y producción de equipos médicos cubanos, que han demostrado eficacia incrementando la calidad de la atención de salud en el país y han tenido aceptación en el exterior, en la Industria Cubana del Software (ICSW) que está llamada a convertirse en una significativa fuente de ingresos para el país, y en la elaboración de contenidos informativos y servicios dirigidos a brindar a la sociedad información de índole general; con una significativa simplificación, agilización e integración de trámites y otros servicios diseñados para los ciudadanos.

En los Joven Club de Computación y Electrónica.

En Cuba el objetivo de involucrar a todos en el conocimiento de esta herramienta de la modernidad, se ha convertido en acción cotidiana, para eso uno de los principales pasos ha sido crear y extender el programa de los Joven Club de Computación y Electrónica por todo el país.

Este movimiento agrupa a 2544 mujeres, que representan un 43.9 % de la fuerza laboral activa, utilizando las TIC como un factor fundamental para el trabajo docente educativo y para mejorar el nivel de comprensión y asimilación de las materias que se imparten a usuarios y estudiantes, implementando los Software Educativos, Tutoriales, las Enciclopedias Informativas y Educativas, etc. específicamente enmarcados como medios adjuntos de enseñanza interactiva.

Además, hacen un uso adecuado de las facilidades que ofrece Internet, y el correo electrónico, como utilidades para la búsqueda y consulta de información y el desarrollo de cursos a distancia, al tiempo que logran hacer cosas tales como aprender a aprender de manera independiente, a delimitar los temas necesarios para solucionar las problemáticas que se plantean como tareas y filtrar las que son útiles de las que no lo son de modo que sirvan para su propia autoevaluación y para relacionarse con los estudiantes y discutir o compartir criterios. Importante también para la superación individual y colectiva sobre temas informáticos o de otra índole, para la investigación científica, que aquí se desarrolla en aras de darle solución a los problemas de la comunidad y cuyos antecedentes, comportamiento, proyecciones sobre el tema también se puede encontrar en la red de redes.

Significativo resultan las miles de mujeres que engrosan el libro de egresados en estas instituciones, donde reciben capacitación sobre informática, pero donde también procesan y agilizan grandes volúmenes de información, y se nutren de aspectos sobre formación vocacional, medio ambiente, cultura, sexualidad, y múltiples temas que contribuyen a elevar su calidad de vida, sin distinción entre las adolescentes, discapacitadas, exreclusas, trabajadoras y personas de la tercera edad.

Conclusiones

A todas ellas y a las que desde cualquier rincón del mundo, alzan su voz a favor del progreso, la igualdad y el porvenir, llegue un merecido tributo este 8 de marzo, defendiendo la premisa martiana de que "La mujer es esa flor para amar, esa estrella para resistir, esa coraza para luchar"

Referencias

- 1) Mas Camacho, María Rosa y Nery González García. La superación de la mujer y la incorporación de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Consultada el 26 de enero, 2009 en el sitio http://www.ucmh.sld.cu/rhab/articulo_rev4/superacion.htm
- 2) Arias Guevara, María de los A. Globalización, marginalidad, y exclusión por concepto de género: violación del marco legislativo internacional. <http://www.fgr.cu>
- 3) Garay Montañez, Nilda. 2009 Nuevas tecnologías: "nueva revolución" sin las mujeres. Mujeres en Red. El periódico feminista <http://www.mujeresenred.net>
- 4) Informática y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Consejo Nacional de la Mujer, Republica de Argentina. Consultada el 26 de enero, 2009 en el sitio <http://www.cnm.gov.ar>
- 5) JR, David, 2007. Mujeres de la informática. Consultada el 30 de enero, 2009 en el sitio <http://www.myhexenboxcompany.wordprds.com/2007/06/22/mujeres-d-la-informatica>.



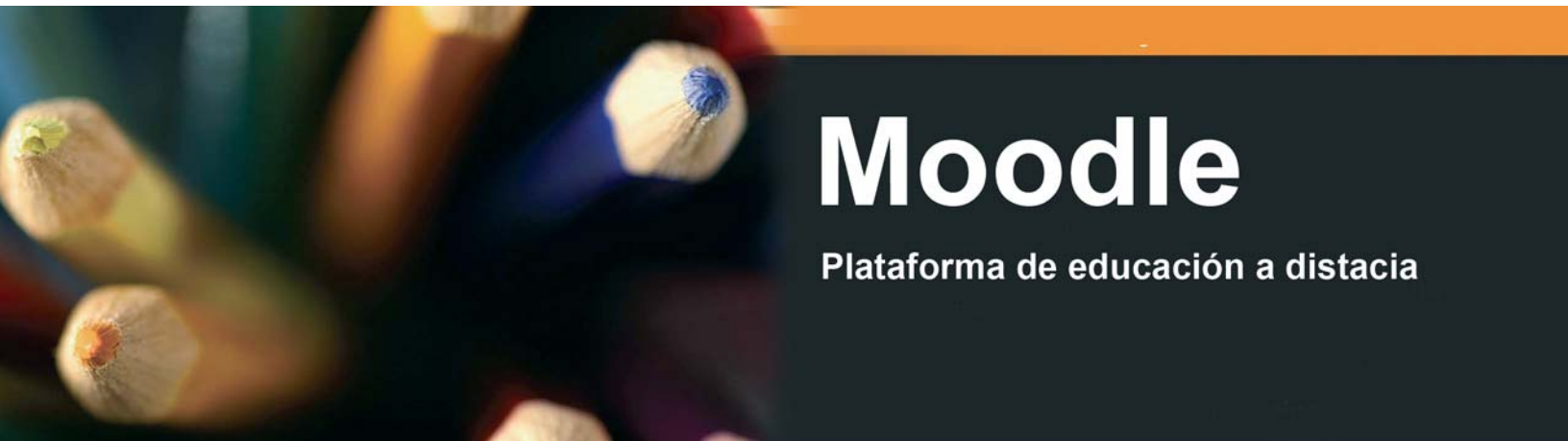
Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle



Idalia Oliva Bárzaga

idalia08051@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Camagüey 5



Moodle

Plataforma de educación a distancia

Con la llegada de la nueva era, todos los factores afrontan nuevos retos y dentro de ellos los sistemas que de una forma u otra intervienen en la preparación de la sociedad, incluyendo los Joven Club de Computación y Electrónica, creados con el propósito de contribuir a la informatización del país por lo que estamos obligados a diseñar y a aplicar una intervención pedagógica de nuevo tipo, con nuevas estrategias, métodos y sistemas pedagógicos ajustados a la compleja realidad mundial, que oriente, funcione e integre con carácter científico, una real concepción sobre el futuro de los ciudadanos que aspira a formar, que forme capacidades permanente y creativa del aprender; que desarrolle actitudes indagatorias y críticas; y capacidades de solución de problemas, acompañados del cultivo de valores éticos y sociales como parte integrante del humanismo moderno, siendo una necesidad latente la constante superación del personal encargados de la instrucción en estos centros, por lo que proponemos un curso semi-presencial sobre Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle que permitirá introducir un modelo para la planificación, ejecución, y control del proceso de

enseñanza aprendizaje en estas instituciones, a partir de la realidad educativa desde su cuestionamiento y problemática, tomando decisiones y actuando para su transformación en beneficio de todos los que participan de ella.

El curso permitirá el desarrollo del trabajo cooperativo y compartido entre los equipos multidisciplinares asociados a esta actividad desde sus puestos de trabajo, con lo cual se da respuesta a las exigencias y necesidades actuales.

Hoy día, cuando se habla de nuevas formas de aprender debemos preguntarnos si se trata de cambios e innovaciones en términos de los procesos cognitivos del individuo o de nuevos procedimientos, metodologías y modelos para promover el aprendizaje, aprovechando para ello diversos recursos y estrategias a nuestro alcance, en especial la introducción de la telemática que en la educación ha venido a ampliar y acelerar el manejo e intercambio de información y de comunicación.

El vertiginoso desarrollo científico técnico signado por el avance de los me-

dios de comunicación impone una constante actualización de los conocimientos, que no es posible lograr con métodos tradicionales de educación continuada en forma presencial y es en este contexto donde la educación a distancia se convierte en una alternativa eficaz de superación atendiendo a la voluntad del Gobierno de contar con una masa de profesionales altamente calificada y competitiva a todos los niveles, poniéndose en marcha en estos momentos la Universidad Virtual como forma de insertarnos en ese mundo cambiante y ayudar a mantener la actualización científico técnica de nuestros profesionales por lo que es en este contexto donde se enmarca el presente curso, sobre Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle como una alternativa de superación profesional de los instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica.

La formación y superación de los instructores es nuestra aspiración por lo que el curso sobre La Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle está orientado a la comprensión, por parte de los docentes, de los procesos que se desarrollan en su



plataforma para desarrollar una enseñanza más reflexiva y creativa, en correspondencia con los principios y estrategias del proceso enseñanza aprendizaje, sobre la base de la investigación sistemática, profunda, y orientada, colocando en su centro de atención la formación de la capacidad permanente y creativa del aprender; el desarrollo de actitudes indagatorias y críticas; el dominio del método científico; y la capacidad de solución de problemas, acompañados del cultivo de valores éticos y sociales como parte integrante del humanismo moderno.

La asignatura ha sido diseñada de manera que articule armónicamente con el trabajo cooperativo. Los intercambios de contenidos y procedimientos de trabajo entre ellas, guiados por una concepción de formación integral, práctica, reflexiva y creativa garantizarán que los resultados alcanzados sean favorables para los docentes de acuerdo con las expectativas que han tenido al matricular.

Este curso propone un tratamiento del uso de las herramientas del Moodle según sus funciones y pretende desarrollar habilidades en su manejo lo cual implica necesariamente el vínculo teoría-práctica, o sea, proporcionar herramientas teóricas y metodológicas que les orienten en la observación y reflexión crítica de la plataforma, lo que les permitiría no solo identificar aquellos problemas que entorpecen su labor, sino además jerarquizarlos y encontrarles alternativas de solución.

La representación que los instructores tengan de su contexto de actuación resulta un elemento crucial para desempeñarse como profesores en el Moodle, es por ello que en un primer momento los temas de discusión giran en torno a las concepciones acerca de la enseñanza a distancia, el trabajo cooperativo y la importancia de la Plataforma Moodle. (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y

Modular) como plataforma virtual de aprendizaje interactivo, donde se gestionan cursos y le permite al docente estructurar o preparar sus clases de manera organizada para luego interactuar con sus alumnos a través de Internet.

La novedad es rasgo presente en cada uno de sus elementos constituyentes, el uso de las herramientas, la adaptación de los programas que se imparten en el movimiento de los Joven Club, cuya necesidad los hace cambiantes e inespecíficos. Por esta razón se torna también novedoso el proceso de su evaluación, es decir, la búsqueda de indicadores para evaluar estará en constante evolución.

Como se puede notar, la preparación que brindaremos en materia del uso del Moodle, no se reduce, a la transmisión de conocimientos de la plataforma, sino que atiende a lo que se podríamos considerar la médula de la formación de un profesor en el curso: el desarrollo de las competencias básicas que le permitan planificar, desplegar y evaluar, de una manera auténtica, conscientemente intencionada y con propósitos realmente transformativos, el proceso de enseñar a distancia, siendo por ello esencial la ejecución de tareas que serán asignadas en cada uno de los temas constituyentes.

Ya en el plano de los valores, imposible de desligar del aspecto cognitivo instrumental, la asignatura es portadora de un espíritu de replanteamiento de la profesión del educador. En última instancia, nuestro propósito de más largo alcance y repercusión para la formación de los docentes es facilitar el montaje de uno de los cursos estandarizados de los Joven Club de Computación y Electrónica. Que los docentes logren comprender que cumplen con todas las condiciones y requisitos para desempeñarse como profesores de la plataforma, abiertos,

flexibles, participativos, reflexivos, críticos, e innovadores. Son ellos quienes pueden analizar, interpretar, comprender y transformar mejor esa realidad.

El curso estará estructurado de la siguiente manera:

Identificación general del curso

Tipo de Curso

Modalidad: Semipresencial

Duración: 16 semanas

Nombre: "Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle"

Objetivos

- Valorar el significado de la enseñanza a distancia en la formación de los estudiantes de los diferentes programas de estudios en los Joven Club de Computación y Electrónica.
- Valorar el Moodle como una herramienta de apoyo al docente que le permite impartir cursos utilizando nuevas tecnologías.
- Planificar adecuadamente en el proceso docente educativo el trabajo cooperativo, para apoyar la formación de valores en los estudiantes.
- Adquirir sólidos conocimientos sobre el uso de las herramientas del Moodle mediante el trabajo con las herramientas para hacer significativo el aprendizaje.
- Desarrollar habilidades y capacidades para seleccionar las actividades en correspondencia con los objetivos y el contenido de enseñanza.
- Desarrollar habilidades y capacidades para planificar, ejecutar y controlar la enseñanza de los diferentes programas de los Joven Club, sobre la base de su rediseño, con un carácter científico, partidista y vinculado con la vida.
- Diseñar, implementar y evaluar propuestas de situaciones de enseñanza-aprendizaje, para la enseñanza a distancia, en los Joven Club de Computación y Electrónica.



- Manifestar conductas y actitudes política ejemplarizante, a partir del desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje para la formación integral de los discentes.

Contenidos del programa

El curso está organizado en 5 temas, distribuidos de la siguiente manera:

Tema 1 La Educación a distancia

Objetivo: Valorar el significado de la enseñanza a distancia para la formación de los estudiantes de los diferentes programas de estudios en los centros de enseñanza.

Tema 2 La plataforma Moodle

2.1. La plataforma Moodle.

Objetivo: Comprender la importancia del Moodle como herramienta en línea para el docente, su ambiente gráfico, el manejo de las páginas, los roles de los participantes, su asignación.

2.2. Creación de un curso sobre la plataforma.

Objetivo: Editar el resumen del curso a partir de su configuración para la orientación del estudiante a matricular.

2.3. Significado de Iconos en MOODLE.

Objetivo: Conocer los iconos del Moodle, su manipulación e importancia para el diseño y la organización de las actividades.

Tema 3 Recursos del Moodle

3.1. Agregar Recursos del Moodle.

Objetivo: Valorar la importancia de los recursos que brinda la Plataforma para el manejo seguro de la bibliografía y su asequibilidad a partir del montaje de algunos de estos recursos.

Tema 4 Actividades del Moodle

Objetivo: Describir algunas de las actividades que brinda el Moodle para hacer llegar el contenido de una forma amena, las cuales cuentan con recursos internos de comprobación del conocimiento posibilitándole al estudiante su autoevaluación y desarrollar la

crítica y autocrítica a través del trabajo cooperativo.

Tema 5 Consolidación

Objetivo: Aplicar los recursos y actividades estudiados en el montaje de ejercicios que le posibiliten al estudiante el intercambio de experiencia y el desarrollo del trabajo cooperativo.

Evaluación final

En este encuentro se revisaran los cursos montados, donde se tendrán en cuenta la calidad de las clases, de las actividades y el logro de una didáctica desarrolladora, para otorgar la calificación al docente.

Sistema de evaluación

El sistema de evaluación del curso se basa fundamentalmente en los ejercicios prácticos que el instructor debe resolver a partir de los contenidos recibidos y de las bibliografías estudiadas en Internet.

En cada una de las evaluaciones tendremos en cuenta la maestría pedagógica del instructor atendiendo a su autopreparación y a su dominio didáctico.

La evaluación del curso y su calificación se realizará de acuerdo con los lineamientos siguientes:

- Las tareas a desarrollar son esenciales para lograr la adquisición del sistema de conocimiento de la materia, para desarrollar habilidades que serán básicas en la elaboración y montaje de su curso. Ellas además permitirán la autoevaluación individual y colectiva facilitando la medición sistemática del desarrollo alcanzado.

- Las tareas o actividades evaluativas o de control para ser realizadas en sesiones plenarias con el profesor del curso permitirán medir el estado de avance de los docentes en el contenido de la materia y del avance del curso a montar en la plataforma. Para ello

algunas de estas actividades pueden ser debatidas en dichas sesiones de manera tal que se propicie el intercambio y la discusión científica sobre un mismo aspecto.

- Es de suma importancia que el profesor del curso preste atención no solo al resultado de la tarea, sino también al proceso seguido (que es orientado en la tarea) por cada uno de los docentes en la obtención de dichos resultados, lo cual permitirá una mayor objetividad en la evaluación final de cada uno.

- La evaluación dependerá del cumplimiento de los criterios establecidos para cada una de las actividades y sus respectivos productos.

- La calificación definitiva para cada una de las unidades será a partir de una valoración cualitativa de los resultados obtenidos en las actividades evaluativas de las mismas.

En resumen se concreta que:

- El curso de Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle pretende preparar al personal encargado de la instrucción en los Joven Club de Computación y Electrónica para que a corto plazo repercuta favorablemente en el logro de nuevos éxitos metodológico que influya en la calidad de las clases.

- El curso es viable para llevarlo a cabo debido a los intereses y necesidades del claustro de instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica, teniendo en cuenta que contamos con los recursos materiales y tecnológicos necesarios para implantar el mismo.

- El curso favorecerá la retención de los matriculados en los Joven Club de Computación y electrónica que por algún motivo no puedan asistir a los cursos regulares que se ofertan en el movimiento.

Referencias

1- Fragmentos de textos independientes en búsquedas en Internet, y la ayuda del Moodle.



Los Joven Club en la Convención y Feria Informática 2009



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

Co-autor: Norberto Peñalver Martínez

Informática
XIII CONVENCION
Y FERIA INTERNACIONAL **2009**
LA HABANA, CUBA



Informática
y
Comunidad **2009**

En la semana del 9 al 13 de febrero y con sede en el Palacio de las Convenciones, y en el recinto ferial Pabexpo de La Habana Cuba, se reunieron profesionales y entusiastas de las tecnologías informáticas y de comunicaciones, para participar en la Feria y Convención Internacional, Informática 2009, con la presencia de más de 50 países. Destacándose la República Bolivariana de Venezuela, China y Vietnam. A la cita asistió el Secretario General de la OIT así como ministros de comunicaciones de varios países.

En este magno evento, estaban presentes por segunda vez los Joven Club de Computación y Electrónica, de la República de Cuba. Ya en 2007, habían desarrollado el Simposio Informática y Comunidad, el que reunió a más de 40 ponentes, para debatir y compartir experiencias del uso de las TIC en las comunidades, en otras palabras, la socialización de las tecnologías.

En esta nueva edición de la Feria, la número 13, se celebró el 2do Simposio los días 12 y 13. Además, se aprovechó la oportunidad para coordinar un Taller de Videojuegos, que contó con la presencia de entusiastas y desa-

rolladores del tema. El taller fue una iniciativa del Comandante Ramiro Valdez, Ministro de la Informática y las Comunicaciones de Cuba, teniendo en cuenta, investigaciones realizadas en este campo y encuentros con instituciones en todo el país.

Resumen de la participación de los Joven Club de Computación y Electrónica de la República de Cuba, en la Convención y Feria Internacional Informática 2009.

Taller de videojuegos

El día 10, al arribar los participantes a las sedes, se encontraron con volantes, que invitaban a participar en el Taller de Videojuegos, coordinado y dirigido por los Joven Club de Computación y Electrónica.

La inauguración del taller estuvo a cargo del MsC Ernesto Rodríguez, subdirector nacional del programa. Con la sala llena, y varias personas de pie, se inició con la conferencia "Los Videojuegos: Por los caminos de la creación y la aplicación", fue impartida por el Dr. Luis Gaspar Ulloa Reyes, de la Universidad Pedagógica José Martí,

Camagüey.

La conferencia mostró lo que oficialmente se había realizado en el país, en la creación de videojuegos, esencialmente educativos. Conceptos y definiciones, acerca de videojuegos, y algunos ejemplos, fueron mostrados al auditorio.

Las reflexiones se enmarcaron en ¿Qué videojuegos necesitamos y por qué? Nos inundan cientos de videojuegos extranjeros, con contenido inapropiado, y falta de valores, la mayoría en visible contraposición a los principios éticos y morales de nuestra sociedad cubana.

"Los Videosjuegos deben favorecer al aprendizaje, si hace que el sujeto piense, si motiva al sujeto a aprender". Fue una de las ideas compartidas por la Dra. Velásquez. Dejando visible, que los contenidos son parte activa en la concepción de un videojuego, aunque su finalidad sea entretener.

El debate comenzó con la afirmación de que "...hay que comenzar a producir ya". Cada día entran al país videojuegos foráneos, y esto continua-



rá en la medida que comencemos a interesar a nuestros jugadores con productos nacionales que compitan con los extranjeros, tanto en calidad como en motivación.

Los videojuegos en el mundo de hoy, es un negocio más rentable que el cine y la música juntos. Estudios realizados en muchos países y presentados ante el auditorio, muestran que se juega más en los centros de trabajo que en otro lugar, en el mundo los juegos de acción y los de entretenimiento familiar, son los más comprados.

En nuestro país juegos extranjeros se han hecho muy famosos, y cuentan con cientos de miles de fanáticos, algunos son: Need for Speed, Hardball, FIFA, Medal of Honor, StarCraft – BroodWar, Los Sim, Half Life, entre otros. “...hay que empezar a trabajar es el primer objetivo, si funciona, educa y promueve daremos un gran paso y después buscamos calidad, pero debemos empezar, porque la gran realidad es que nos tienen ocupado el espacio.” Planteó Víctor Fernández, de la AIN.

En Cuba, se ve el videojuego como un medio para lograr un fin, y no el juego como ciencia de juego. “...hacer que los recursos de una disciplina sea a favor del juego, y no al contrario...” sugirió Pedro Fullera de la Asociación Nacional de Pedagogos de Cuba, quien continuó diciendo. “Hay que ver la perspectiva del jugador, como su interés, motivación, etc. para poder entonces, saber ¿cómo? ¿Qué? y ¿Por qué? videojuegos vamos a desarrollar, que despierten tal interés y motivación en los jugadores nacionales, que desplacen los que hoy ocupan un lugar casi omnipotente en el país.”

¿Qué se ha hecho entonces en materia de videojuegos en nuestro país?

El CEJISOFT de la Universidad Pedagógica José Martí, de la provincia de Camagüey, son los pioneros en la crea-

ción de videojuegos, principalmente de cortes educativos. Ejemplos son: Bunny y Primy. En la UCI ya se hacen videojuegos con una plantilla de 20 profesores y 140 estudiantes, ejemplos de ellos son: Fernanda y El rescate. Los Joven Club también expuso su más reciente creación: Un pequeño explorador.

En el taller, se definieron los problemas fundamentales de la “Industria del videojuego cubano”, se identificaron la falta de guionistas para el tema, pocos diseñadores y los escasos recursos tecnológicos con que se cuentan.

Muchas ideas comenzaron a surgir, desde la creación de un centro nacional de Videojuegos, hasta la estructura que debe tener, pasando por el diseño y publicación de una revista sobre el tema, foros, comunidad virtual, el pago del derecho de autor, etc.

“...la solución a enfrentar los videojuegos extranjeros, es hacer los cubanos.” Dijo Oliver Santana, creador del Capitán Plín. Agregó “...No producimos videojuegos porque no los hacemos profesionalmente, porque nadie estudió eso... primero hay que hacer una base...” también comentó sobre el videojuego de estrategia basado en el personaje el Capitán Plín un nuevo proyecto de los Estudios de Animador del ICAIC.

Dichas bases, fue tema de debate, aunque se llegó a la conclusión que la forma más eficaz y rápida, para comenzar ya, a crear videojuegos, no es crear una escuela con este tema, eso queda para un futuro, ahora, hay que crear nuevas fuentes de motivación.

El taller, culminó con muchas ideas y proyectos a llevar a cabo, entre ellos, ya algunos han comenzado como la peña de videojuegos, y se habló de realizar concursos, y capacitaciones en las materias más vulnerables de esta industria en el país.

En opinión de los participantes, el taller era algo que se esperaba desde hace mucho, pues el fenómeno Videojuegos, llegó hace muchos años y para quedarse.

Alexey Caraballo Quevedo del Cejisoft de Camagüey nos comenta sobre el evento: “La experiencia con este primer taller de videojuegos, ha sido muy buena, hace mucho tiempo que veníamos esperando este espacio, nosotros somos personas que venimos trabajando hace años en este sentido, y necesitábamos de este espacio, que hoy el programa de los Joven Club a coordinado para todos los interesados en el tema. Experiencias nos hemos llevado muchas, nos hemos apropiados de cuestiones que se habían manejado en particular y hoy las hemos compartido entre todos, pienso que la expectativa es grande.”

Pedro Fullera Bandera jubilado de la Dirección Nacional de Recreación del INDER, quien actualmente dirige la sección Juegos y Sociedad de la Asociación Nacional de Pedagogos de Cuba, también nos dio su opinión: “Este evento ha sido para nosotros el punto de partida, es la concreción de un propósito y abre ante todos los que hemos participado en él, la perspectiva de un afán que resulta de prioridad absoluta para la sociedad cubana. Todos conocemos la realidad cubana, en el sentido de los videojuegos, muchos que entran al país, no tienen un contenido adecuado a los propósitos educativos de nuestra sociedad y como quiera que sea, crean expectativas en nuestros niños y jóvenes, que nada tienen que ver con los requerimientos y las necesidades de la educación de una sociedad socialista como la nuestra, que potencia la formación de valores y en este empeño, no es la solución, prohibir el uso de estos juegos, sino brindar una alternativa adecuada, con un contenido bien pensado en función de los intereses educativos que nos mueven, para que progresivamen-



te, vayan ocupando la preferencia de la sociedad. No será fácil de lograr, como bien se expuso en el taller, a través de la información que se manejó. Pero no dudamos ni un segundo, que como otros empeños que en este campo y en otros se han desarrollado, pues aquí también vamos a tener resultados positivo, todo depende de la inteligencia y la voluntad con que trabajemos”

Odiel León Martín de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia de Cienfuegos: “Este taller, es una idea genial, porque yo personalmente, no tenía idea de cómo se iba a orientar la tarea de desarrollar videojuegos nacionalmente. Aquí nos hemos reunidos y debatido un montón de ideas, así como aspectos a tener en cuenta a la hora de crear un videojuego, que me parece que ha sido sensacional, hemos compartido las ideas que tenía cada uno, hemos compartido muchas experiencias, y ahora tenemos una idea más concreta de cómo desarrollar un videojuego”

Williams Arley Cabrera de los Joven Club de Computación y Electrónica, provincia Villa Clara: “El taller de videojuego estuvo muy oportuno en la Feria Informática 2009, por la importancia de este evento y la importancia que da el país al desarrollo de videojuegos. Se pretende incursionar en una temática complicada, que tiene muchos retos, pero se está trabajando en ello, incluso la intención de este taller era llegar a reunir criterios y elaborar ideas en conjunto, para proyectarnos retos y trabajo... se discutieron problemas que todos hemos tenido alguna vez en nuestros proyectos...”

Francisco Antonio Ramos Lugo de los Joven Club de Computación y Electrónica de Pinar del Río: “El taller significó mucho para mí desde el punto de vista de aprendizaje, y de llegar a un nivel de información con respecto al trabajo que se quiere desarrollar en el campo de los videojuegos en el país.

Considero que fue muy fructífero este taller, lástima que solo fue un día, pues había mucho que compartir y que quedará para un próximo encuentro.”

Cada uno de los entrevistados, nos habló de sus proyectos futuros en los que se encuentran trabajando. El Cejisoft de Camagüey, se reservaron los proyectos en los que están trabajando, pero si nos dejaron saber que ya tienen parte de los gráficos en etapa avanzada y, continuarán en la línea de videojuegos educativos. Además nos comentan que esperan se cree un espacio más sólido para comenzar a producir videojuegos recreativos puros.

Los Joven Club en Villa Clara, están desarrollando un juego en 3D, llamado “Gesta Final: Camino a la victoria”, es un video juego en primera persona (Shooter), describe el proceso de la lucha revolucionaria rebelde, entre los años 1956 a 1959. Los niveles del juego son los principales enfrentamientos bélicos de esa etapa.

En Cienfuegos, los Joven Club están realizando un videojuego al estilo Sokoban, llamado Sokobot. También están enfrascados en otros proyectos de los que no quisieron dar detalles.

Por último en Pinar del río, se realiza por parte de los Joven Club un juego deportivo, aún no se deciden por cual disciplina, pero ya han comenzado a reunir el equipo que tendrá a su cargo el desarrollo del mismo.



Miguel Sancho. Vice-decano de la Facultad 5. Universidad de Ciencias Informáticas (UCI)

Muy buenos deseos de trabajar y mucho entusiasmo se dejó ver al concluir este Taller de videojuegos. El primer paso, ya está dado.

2do Simposio Informática y Comunidad

La primera sección del evento, contó con la presencia del Ministro de Informática y las Comunicaciones de Cuba, Comandante de la Revolución Ramiro Valdez Menéndez, José Ramón Fernández Álvarez, Vicepresidente del Consejo de Estados de Cuba, Julio Martínez Ramírez, Primer Secretario del Comité Nacional de Unión de Jóvenes Comunistas de Cuba, Nancy Zambrano, Presidenta de la Fundación de Infocentros, República Bolivariana de Venezuela, así como otras personalidades. También presentes estuvieron los más de 50 delegados Cubanos y 9 extranjeros.

En la inauguración, se mostró el video, del arribo al primer millón de graduados en cursos impartidos por los Joven Club de Computación y Electrónica, hecho que aconteció en el año 2006. A continuación Julio Martínez Ramírez, hizo entrega a José Ramón Fernández Álvarez, de un cuadro con el mensaje de los trabajadores de los Joven Club, como regalo que quieren hacer llegar al compañero Fidel, creador de este programa, que gradúa en el año del cincuenta aniversario de la Revolución a 2 millones de cubanos, en cursos de computación y electrónica.



Taller de videojuegos



Además El consejo de Dirección Nacional de los Joven Club, ha instituido este año, el premio Joven Club. Acordándose entregar los primeros reconocimientos a:

- El Comandante en Jefe de la Revolución Cubana Fidel Castro Ruz, por su obra maestra, razón de ser de todos los trabajadores de Joven Club.
- El General de Ejército y Presidente de los Consejo de Estado y de Ministros Raúl Castro Ruz, por su confian-



Sesión plenaria del Simposio

za en la juventud revolucionaria.

- El Comandante de la Revolución Ramiro Valdez Menéndez, por su trabajo constante y apoyo en función del desarrollo del Programa.

Luego de este emotivo acto, se dio paso a la conferencia: Rol de los Joven club en la socialización y uso

para mostrar al auditorio sus experiencias, al participar en el panel: "Impacto de las TIC en las zonas rurales y montañosas."

La primera ponencia "Multimedia II Frente Oriental Frank País, acciones desarrolladas" de Yelina Mena Péres, Joven Club de Computación y Electrónica provincia Granma. Cuba. Nos acercó a una multimedia desarrollada con el objetivo de elevar el nivel de conocimientos de los comunitarios acerca de la historia de la localidad donde viven.

Multimedia Vegas Robaina, fue una ponencia que despertó mucho debate, al preguntar donde podría adquirirse la misma. Esta multimedia, presentada por Yerandy Martínez Paula de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Pinar del Río. Cuba, nos lleva a conocer de la vida y obra del único cubano vivo, que posee una

marca de tabaco reconocida internacionalmente, así como del proceso de producción, desde la siembra, hasta el puro terminado.

Tocó el turno a la ponencia Tecnologías de Información Libre para inclusión, para la inclusión social y el ejercicio, del poder comunal, del autor Alejandro Hecht del Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI). República Bolivariana de Venezuela. El trabajo describe las experiencias y las estrategias desarrolladas para derrotar la exclusión social y empoderar a las comunidades para el ejercicio del poder popular, a través de las Tecnologías de Información libres.

Sistema Multifuncional Linux e-Learning Software educativo para la enseñanza de la Informática, ponencia presentada por Williams Arley Cabrera de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Villa Clara. Cuba. Esta aplicación está dirigida específicamente al estudio del

Sistema Operativo GNU/Linux, se basa en una simulación virtual del sistema real y muchas de sus aplicaciones, incluyendo algunas herramientas de la suite "Open Office". Esto garantiza la integridad del sistema básico de la PC y el usuario es libre de ejecutar cualquier procedimiento sin temor a ocasionar daños lamentables que pudieran traer una pérdida de información o fallos en el sistema. Linux e-Learning en su versión beta utiliza una interfaz gráfica como KDE por su parecido al sistema propietario de Microsoft, este método fue intencionado, pues se pretende poner en función del GNU/Linux las habilidades desarrolladas por los usuarios en Windows, la clave de Linux e-Learning y uno de sus objetivos principales son las de familiarización y práctica, a través de guías especializadas de contenidos y sistemas ejer-



Nancy Zambrano
Presidenta de la Fundación Infocentros

cios que serán los que determinan el nivel de aprendizaje del usuario. El contenido general de la aplicación está dosificado en dos niveles o sesiones de trabajo KDE(para el inexperto) y root(para avanzados).

Otras ponencia compartida con los presentes fueron "Impacto del Proyecto Apoyo a la prevención de riesgos en Comunidades Rurales en el municipio Guisa", "Agrosoft", Herman Zamora, del Ministerio del poder popular Ministerio e informática de la República Bolivariana de Venezuela, compartió la ponencia: Dirección de gestión social y participación. Por último Angel Almidón Elescano, de la Universidad Na-



cional de Huancavelica, Facultad de ingeniería electrónica y sistemas. Nos habló sobre: "Diseño de un sistema de comunicación de banda ancha con tecnología Wimax para una red de telecentros en diez distritos de la provincia de Churcampa – Huancavelica - Peru"

En la sección de la tarde, la Dra. Nancy Zambrano, Presidenta de la Fundación Infocentro de la República Bolivariana de Venezuela, impartió la conferencia: "Los Infocentros Venezolanos; Nuestra Experiencia y su Impacto en las comunidades." Panorámica del funcionamiento de los Infocentros en Venezuela y su objeto social, estrategias de funcionamiento, Sitio web que generan los Infocentros, así como datos y cifras que ilustran el trabajo realizado desde su creación, hasta la fecha.

Continúa el evento con una segunda conferencia: "Presentación del Proyecto Geroclub Virtual", esta vez a cargo del MsC Eduardo A. Triana Álvarez.

El panel realizado esa tarde, bajo el tema: "Proyectos esperanzadores que reafirman que las personas con discapacidad y de la tercera edad son sectores priorizados por los Joven Club"

La primera ponencia estuvo a cargo de Yuselis Caballero Guedes de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Camagüey. Cuba. "Web: Un PCI, cuenta su historia." Una web que refleja la realidad de uno de los programas de la batalla de ideas que mas beneficio ha brindado a la sociedad cubana.

El panel invitó entonces a Rosendo Martínez Benítez de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Santiago de Cuba. Cuba. El cual nos comentó sobre su ponencia "Software educativo potenciador del desarrollo sensorial en la etapa de aprestamiento del proceso lecto-escri-



Stand Joven Club en PabExpo

tura para niños y niñas con retraso mental leve"

Un aparte en el panel, mereció la exposición de un sitio web, creado por un adulto mayor, de la provincia de Camagüey.

Otros trabajos presentados fueron: "Software educativo entrenador para el manejo de los periféricos de entrada por los niños con retraso mental breve", "Software educativo para el aprendizaje de la lengua de señas informática en escolares diagnosticados con sordera", "Matsoft software educativo instructivo de matemática para niños con necesidades especiales del tercer ciclo de la enseñanza especial", "Sitio Web: Por la senda de tus años" y "CUANWEB Sitio Web sobre la cátedra del adulto mayor en el municipio Puerto Padre"

El segundo día del evento, sesionó en una sala diferente, pero no por ello, dejaron de asistir personas interesadas en el tema de la socialización de las

TIC, como fue el caso de Carlos del Porto.

La conferencia que abrió los debates estuvo a cargo de la Lic. Marlén Alarcón Echenique. Departamento de Documentación e Información del Centro de Estudios Sobre la Juventud (CESJ). Cuba, y llevó por título: "Jóvenes generaciones y oportunidades de las Tecnologías."

En ella se explicaron las características de la juventud cubana, y la forma en que la tecnología incide en ellos.

Para compartir experiencias, se inició el panel "Papel de la informatización comunitaria en el desarrollo cognitivo de la niñez y la juventud."

Las ponencias presentadas fueron siete, comenzando con: "Software Mágica lectura, un proyecto para conquistar niños lectores" de la autora Yenisbel Valdivia Sánchez de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Sancti Spiritus. Cuba. Una aplicación multimedia, es la propuesta que nos presentan, donde se han compilado varios cuentos infantiles con una excelente factura y calidad interactiva.

Colección de multimedia para propiciar la educación en valores de niños, adolescentes y jóvenes a partir del conocimiento de las cualidades revolucionarias de Mella, Camilo y Che, paradigmas del hombre nuevo, presentada por Juan Carlos Jiménez Fernández de los Joven Club de Computación y Electrónica en la provincia Sancti Spiritus. Cuba. Un trabajo que brinda un acercamiento a la ejemplaridad de tres prototipos del Hombre Nuevo: Julio Antonio Mella, Camilo Cienfuegos y Ernesto Che Guevara. Los perfiles de estos tres paradigmáticos jóvenes aparecen en el emblema de la Unión de Jóvenes Comunistas, simbolizando el Estudio, el Trabajo y el Fusil, las más altas metas de todo joven que se precie de ser revolucionario. Resaltando los hechos más importantes de sus vidas, sus trayectorias revolucionarias y la riqueza humana que legaron, la colección consta de tres multimedias.

Se culminó este panel con la ponencia: "Sistema de actividades educativas extraescolares para preparar a la familia cubana para alcanzar un aprendizaje desarrollador de sus niñas y



niños desde edades tempranas” del autor Jorge Morales Rodríguez de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Matanzas. Cuba. Comparte la idea de Arcoiris, un proyecto comunitario que comenzó con 10 alumnos del grado preescolar de la escuela “Inti Peredo”, la familia de dichos miembros y el Joven Club de Computación y Electrónica Turbo. Dirigido por el Departamento Provincial de Metodología de los Joven Club de Computación y Electrónica de Matanzas cuenta con el apoyo de un grupo multidisciplinario. Es un proyecto que prepara a la familia cubana para que pueda alcanzar un aprendizaje desarrollador de sus niños comenzando desde la edad preescolar mayor, insertando a los padres como elementos activos. De esta manera, con el sistema de actividades educativas extraescolares que proponemos, contribuimos a la formación de una personalidad integral en los miembros, portadores de los más elevados valores y principios que son el fundamento de nuestra identidad nacional, con un profundo dominio de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Otras ponencias presentadas fueron: “Los invertebrados”, “Realidades ocultas siendo adolescente”, “Paquete de Software para la prevención de las adicciones”, “Software Cubanito”.

En la sección tarde, el panel se tituló: “Efectividad del uso las TIC en el desarrollo social”



Amparo Arango Echeverri, Víctor Fernández y Carlos del Porto



Cuadro simbólico por el segundo millón de graduados en cursos de los Joven Club

Y comenzó con la ponencia “Los Joven Club como interfase del conocimiento” del autor Deyni Álvarez Rodríguez de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Ciego de Ávila. Cuba. Este trabajo consiste en una Pagina Web, en la que se agrupa un gran cúmulo de información, de uso frecuente por la comunidad.

La experiencia que presidió se tituló: “Inclusión digital: la experiencia de los CAPTs en la República Dominicana” de la autora Amparo Arango Echeverri, de la República Dominicana. Ella nos comenta sobre las políticas públicas en materia de servicio y acceso universal para garantizar la equidad e igualdad de oportunidades de la población dominicana.

La ponencia “Raíces antropológicas de la comunicación” de Carlos Llano Cinfuentes del Instituto Panamericano



Entrega del premio Joven Club



Intervención del Compañero Raúl Vantroi en la inauguración del simposio

de Alta Dirección de Empresas (IPADE) Universidad Panamericana (UP) de México. Una interesante ponencia sobre la comunicación humana en la era de la informática. La enérgica presentación, despertó en todos los participantes un interés genuino, que luego continuó con un debate y varias preguntas al autor.

El taller concluyó con las ponencias: Revista Electrónica Tino de los Joven Club de Computación y Electrónica, Biblioteca Digital y Innovación ecológica: La red y sus características.

La convocatoria para el 3er Simposio ya está en lanzada, esperamos entonces por la 14 Convención y Feria Internacional Informática 2011.

Referencia

- 1- Programa general del evento Informática 2009
- 2- Programa 2do Simposio Informática y Comunidad.
- 3- Ponencias de los participantes al evento 2do Simposio Informática y Comunidad.
- 4- Trabajos presentados en el Taller de Videojuegos, de la 13 Convención y Feria Internacional Informática 2009.



Los Blogs: Bitácoras para la navegación en Internet



Edgar Sedeño Viamonte
edgar08015@ltu.jovenclub.cu
Joven Club Amancio 1



Otro término que compite hoy día con Google, Coca Cola, Ford, Sony y otros muy conocidos es Blog, hoy nos referiremos a los mismos por su importancia y cada vez más utilización por millones de Internautas.

Un Blog (Bitácora en español) es un sitio Web que es actualizado periódicamente con datos e informaciones por parte de su autor, estas informaciones pueden ser textos, imágenes y otras que su autor considere, lo más importante es que están organizadas en orden cronológico, o sea siempre aparecen en primer orden las informaciones más recientes. Están pensados para utilizarlos como una especie de diario on line que una persona usa para informar, compartir y debatir periódicamente de las cosas que le gustan e interesan.

El término weblog es utilizado también para referirse a éstos, proviene de las palabras del inglés Web y Log (diario), el término Bitácora se utiliza haciendo referencia a las Bitácoras o cuadernos de navegación utilizados desde la antigüedad cuando los capitanes de los barcos iban anotando los sucesos ocurridos durante la navegación, hoy el

autor del Blog lleva este diario en Internet.

Se ha continuado utilizando el término Bitácora en la comunidad de habla hispana, sin embargo Bitácora no es sino una especie de armario, fijado a la cubierta de un barco junto al timón, que alberga la aguja de marear. O sea que no puede resultar menos apropiado el llamar así a un espacio abierto y comunicativo como los Blog, donde por cierto la aguja de marear padece una tendencia irreversible a volverse loca, pero ya hoy es una palabra utilizada por millones de navegantes de Internet, tanto que en el año 2005 la Real Academia Española de la Lengua introdujo el vocablo en el Diccionario Panhispánico de Dudas con el objeto de someterlo a análisis para su aceptación como acepción y su posterior inclusión en el Diccionario.

Los Blogs, Weblogs o Bitácoras son el fenómeno de mayor actualidad en la Red. Se trata de sitios Web donde se recopilan cronológicamente mensajes de uno o varios autores sobre una de terminada temática a modo de diario personal.

Las Bitácoras han conseguido que la publicación de contenidos en la Red esté al alcance de cualquier internauta. Y es que existen varios servicios gratuitos con herramientas sencillas que permiten crear un Weblog en menos de cinco minutos, sin ningún conocimiento previo.

Hay Weblogs que ofrecen información propia y elaborada por su autor. Hay otros que simplemente recopilan lo más interesante que encuentran en la Red, convirtiéndose así en una especie de recurso documental que también cumple su función. Por supuesto, los hay que reúnen ambas características.

Elementos de un Blog

En la portada del Weblog aparecen primero las anotaciones más recientes. Cada uno de éstos suele incluir un título, la fecha de publicación, el nombre del autor, y un enlace que conduce a un formulario en el que los visitantes pueden escribir sus comentarios sobre la anotación que leen.

Todo Blog incluye también uno o varios menús con el nombre de los temas o categorías en las que se clasifi-



can las entradas, de forma que cuando se hace clic sobre uno de esos nombres aparecen en pantalla únicamente los artículos incluidos en esa categoría. Además es habitual un apartado con información sobre el autor y una colección de enlaces a sitios Web recomendados.

Además de las características básicas que hemos referido los Blogs pueden tener otras características avanzadas en función del sistema de publicación elegido, por ejemplo:

- Buscador de contenidos.
- Soporte multiusuario (varios autores).
- Trackback (un aviso automático cuando otro Blog ha enlazado alguno de tus artículos).
- Sistema de administración de plantillas o diseños.
- Generación de RSS para la sindicación de contenidos.
- Tratamiento y agregado de RSS.
- Administración de imágenes.
- Gestión de comentarios.
- Bloqueo de comentaristas no deseados.

Otros complementos pueden ser una lista de los últimos comentarios añadidos por los lectores, una relación de los artículos más comentados o los datos estadísticos de tus visitas. Estos recursos permiten hacer un seguimiento de tu Weblog y también son elementos que te ayudan a fidelizar a tus lectores.

¿Cómo empezar?

Para conseguir un espacio en Internet y comenzar a publicar tus noticias, artículos y reflexiones existen en la actualidad muchas opciones, la primera es elegir un sistema de alojamiento en alguno de los sitios Web que ofrecen un espacio gratuito con un sistema de publicación ya preinstalado (lo más recomendable para los novatos), la segunda (para los ya iniciados en el mundo de la informática) es instalar y

configurar su propia herramienta de gestión en un servidor web.

¿Cómo funcionan?

La forma más rápida, sencilla y habitual para disponer de tu propio Blog es darte de alta como usuario en alguno de los múltiples servicios gratuitos disponibles en la Red. En pocos minutos estarás publicando tus primeros artículos.

En esta modalidad el Blog funciona con un programa de manejo de contenidos que ya está instalado en el servidor que los aloja y que en la mayor parte de los casos está desarrollado por el gestor del servicio.

Dar de alta a tú Blog

Los pasos a seguir para la creación de una página de este tipo son básicamente los mismos en todos. Lo primero es registrarse como usuario. Con ello, se nos asignará un nombre de usuario y una contraseña, con la cual podremos acceder a la página principal de administración y publicación.

Después deberemos seguir las indicaciones de un pequeño asistente Web, que nos solicitará la información necesaria: el nombre que queremos para nuestro Blog, su descripción, su diseño y otro tipo de información relevante para su creación.

Una vez completado el asistente, ya tendremos nuestra Bitácora preparada para funcionar. Ahora es el turno de administrarla, configurarla a nuestro gusto, y empezar a trabajar con ella.

Sitios donde crear tu Blog

- Blogia (www.blogia.com/): Es el sistema más sencillo de utilizar y posiblemente el más adecuado para iniciarse. Para poner en marcha nuestro Blog sólo necesitaremos llenar un pequeño formulario con nuestro nombre, nom-

bre del Weblog y dirección de correo electrónico.

- Acelblog (www.aceblog.com): Es uno de los pocos que permiten varios autores, cada uno con su clave, en una misma Bitácora. Un opción muy interesante para Blogs colaborativos de docentes o para la Bitácora de un grupo de alumnos de una misma clase, trabajadores de una empresa, etc. También tiene un sistema para publicar archivos multimedia.

- Bitacoras.com (www.bitacoras.com): En breves minutos podrás crear tú Bitácora. El servicio de alojamiento brinda las opciones más avanzadas como soporte fotoblogs, Web FTP, posibilidad de programar anotaciones futuras, etc.

Para conocer como son los Blogs alojados en cada uno de estos sitios y lo que te ofrecen, lo mejor es visitar cada uno de ellos, normalmente viene una lista de Blogs recientemente actualizados, escoges el que te guste o más responda a tus necesidades.

Algunas de las acciones y partes que hay que configurar son:

1- El panel de administración
En la página de administración veremos una serie de menús con los que podremos realizar las tareas específicas de configuración y mantenimiento: borrar y publicar artículos, definir categorías para clasificarlos, insertar enlaces o imágenes, cambiar el aspecto (colores de fondo y texto), título del Blog, datos del autor, etc. En algunos sitios podremos definir varios autores o usuarios con permisos para publicar en el Blog.

2- Alojamiento de imágenes
El punto débil de los alojamientos para los Blogs suele ser el de las limitaciones para el uso de imágenes. La solución es almacenar nuestras fotos en otro servidor gratuito que nos permita subir mayor cantidad de imágenes o fotos de mayor tamaño y luego enla-



zar esa imagen desde nuestro Blog por medio de un código en lenguaje html. Lo primero que hay que hacer en todos los casos es registrarse como usuario y en pocos minutos podrás empezar a publicar tus imágenes.

Algunas herramientas interesantes que te permiten crear un álbum de fotos en Internet de manera rápida y sencilla:

- Flickr.com es un sitio web que te permite subir y compartir tus fotos gratuitamente (limitado a 10 MB al mes). Podemos usarlo como un álbum en el que clasificar y mostrar nuestras fotos al mundo o para alojar las imágenes de nuestro Blog si nuestro sistema de publicación no nos permite subir imágenes pesadas.

- Buzznet.com es otro servicio que permite crear un fotoblog gratis con un atractivo diseño, en el que amigos y visitas virtuales pueden agregar comentarios a nuestras fotos. La cuenta básica gratuita te permite publicar 60 imágenes al mes. Además Buzznet te redimensiona las imágenes a 400px de ancho máximo para que no las tengas que reducir tú con otro programa.

3- Contadores de Visitas

Brindan la posibilidad al autor de conocer la cantidad de visitantes a su Blog, los temas más leídos y otras informaciones, a partir de éstos pueden crear las estadísticas del mismo, lo que brinda elementos para modificar el mismo en aras de lograr mayor calidad y cantidad de personas que lo utilicen.

Algunos sitios donde puedes incluir esta función son:

- Needstat (www.infoaragon.net/servicios/blogs/blog/index.php)
- Ademails.com (www.ade-mails.com)

4- Foros

Varios internautas crean foros sobre variados temas, algunos de ellos precisamente sobre los Blogs, en los que intercambian sus conocimientos y ex-

periencias, algunos de los más utilizados son:

- Foros webgratis (www.foroswebgratis.com)
- Miarroba (www.miarroba.com/foros)

5- Sindicación de contenidos

Actualmente casi todos los Blogs incorporan enlaces de texto, o bien, los famosos botones naranjas con las abreviaturas XML, RSS, RDF, o ATOM para que el lector copie la dirección Web a la que apuntan (conocida como feed) y la inserten en un lector/agregador de noticias o feeds que les avisará de las actualizaciones de sus Weblogs favoritos evitándote acudir a la página Web en vano.

Esos enlaces o botones apuntan a un archivo dentro del Blog que contiene una versión específica de la información publicada en esa Web. Normalmente se le llama "Archivo RSS" o "Feed RSS". A cada elemento de información contenido dentro de un archivo RSS se le llama "ítem".

El archivo RSS se reescribe automáticamente cuando se produce alguna actualización en los contenidos del sitio Web. Accediendo al archivo RSS es posible saber si se han actualizado los contenidos y con qué noticias o textos, pero sin necesidad de acceder al sitio Web salvo para leer la versión extendida.

Disponer de un canal o archivo RSS en tu Blog permitirá a los internautas comprobar si has hecho actualizaciones en tu Blog sin tener que entrar en el a través de un lector de feeds instalado en su ordenador o desde un agregador o directorio de feeds on line como los que existen en Bloglines, Feedmania o NewsGator.

Premios a los Weblogs

B.O.B.S., acrónimo de Best Of The Blogs, son los premios internaciona-

les de Weblogs que la cadena de radiotelevisión alemana para el exterior, Deutsche Welle, concede desde 2004.

Tanto los usuarios como un jurado especializado son los que deciden los ganadores. En todas las categorías hay un premio de los usuarios y un premio del jurado. Los premios de los usuarios se deciden a través de una votación mundial vía Internet. Los premios del jurado los concede un jurado compuesto por renombrados bloggers de todo el mundo. Deciden sobre los Blogs propuestos por los usuarios y se reúnen en Berlín para decidir sobre los ganadores.

Blogopedia

Con un índice de Blogs en 10 idiomas que aumenta cada día, la Blogopedia ofrece una plataforma disponible en la página de los BOBs durante todo el año. Se puede utilizar para buscar Blogs combinando diferentes criterios como país, idioma o tipo, incluyendo Weblogs, Videoblogs, y Podcasts. En todo momento, los usuarios pueden comentar y valorar los Blogs registrados en la Blogopedia.

Espero que ya tengas una idea más acertada sobre los Blogs, es la moda de nuestro tiempo... lo tienen los artistas, los periodistas, los militares...; todo el mundo quiere un Blog; hablan de Irak, de Varadero, de los aviones, el último restaurante, la excursión del domingo, su mascota, los Marcianos, el Real Madrid, el baile de la Salsa, la paella, las recetas de la abuela, en general ... los sueños y las realidades... pero específicamente no es más que una forma sencilla y gratis de publicar en Internet tu diario y todas las experiencias, comentarios, e ideas que quieras compartir... Sin esfuerzo, escribiendo en el teclado y siguiendo sencillas instrucciones tendrás tu página Web que actualizarás siempre que lo desees.



Bitácoras cubanas

Nuestro país ha promovido la creación de Blogs, con el propósito de expandir la presencia de Cuba en Internet. Existen ya algunas decenas de blog, principalmente de periodistas, en las siguientes web puede encontrar un directorio de los web cubanos:

http://www.upec.cu/blogueros/directorio_blogs.html

http://www.radiocubana.cu/directorio_blogueros_radio_cubana.asp

El año pasado se celebró el primer encuentro nacional de Blogueros. La idea de realizar esta taller, "...responde a la necesidad de ampliar y fortalecer las alternativas que permitan difundir y posicionar en todo el mundo la verdad de lo que acontece aquí, a menudo tergiversado o silenciado por la manipulación mediática contra la Revolución cubana." planteó Antonio Moltó, director del Instituto Internacional de Periodismo José Martí.

El encuentro, al que asistieron unos 70 Blogueros de las provincias Guantánamo, Holguín, Las Tunas, Ciego de Ávila, Cienfuegos, Ciudad de La Habana, Pinar del Río, el municipio especial Isla de la Juventud y de los medios nacionales, ayudó a unir criterios en torno a las posibilidades que ofrece una inteligente ubicación en los principales buscadores, el cuidadoso manejo de los títulos, el empleo de palabras claves y el permanente intercambio, ayuda y superación entre blogueros.

Recientemente se ha creado aunque en un servidor extranjero, la web "Blogueros y Corresponsales de la Revolución."

Periodistas de todo el país y varios extranjeros amigos de Cuba, se han incorporado al Blog. Se muestran fotos, videos, música y contenido diversos.

La presentación de la red Blogueros y Corresponsales de la Revolución dice: "Promueve tu blog. Promueve tus trabajos. Muéstranos tus mejores post y la url de tus blogs. Defiende tu Revolución. Invita. ¡No esperes!"

En la intranet nacional, ya contamos también con un Blog dedicado por completo a publicar las últimas noticias de Informática, Ciencia y Técnica que acontecen en el mundo. Se puede acceder a través de la URL

<http://artecolon.atenas.cult.cu/infonoti/>

Aún existen muchos cubanos que mantienen su Blog en servidores internacionales, el caso de los periodistas del periódico 26, de Las Tunas, Guerrillero, de Pinar del río, el de Radio Reloj, entre otros.

Al parecer la ausencia de un servidor exclusivo para Blogs en el dominio .cu, sugiere a los que tienen el deseo de compartir sus ideas con el resto del mundo a colocar su opiniones donde le den la oportunidad. Sería factible que cada sitio web de prensa hospedara los Blog de sus periodistas, ventajas: la URL se hace más práctica. El Blog carga cinco veces más rápido. Podrían acceder a él todos los cubanos, que a través de los Joven Club acceden a la red .cu. Se pueden actualizar desde cualquier lugar de Cuba.

En fin Blog, Weblogs o Bitácoras son nuevas palabras que debemos incorporar a nuestro vocabulario, y según este discurso pronunciado por el consejero delegado del Grupo PRISA en la Real Academia Española: "...Podemos interrogarnos también sobre el futuro de los neologismos que desde la red nos invaden, algunos de los cuales han sido reiterados hasta la saciedad. Chatear hoy es estar conectado a un chat, pero para las gentes de mi edad significaba tomar unas copas de vino, o chatos, en cualquier taberna. Dentro de poco, si las aplicaciones que he comentado progresan,

podremos "twitearnos", o "tuitearnos", siendo el tuiteo algo bien diferente a llamar de tú a nuestro interlocutor. Pero en ambos casos dichos vocablos sirven para designar actitudes parecidas: formas de relación interpersonales, signos de comunicación con los otros..."

Aparecerán otras... descuiden, que intentaremos mantenerlos informados para que nuestro vocabulario se mantenga actualizado.

Referencias

- 1- Universo del weblog: Consejos Prácticos para Crear y Mantener su Blog. Blood, Rebecca. Madrid, Ediciones 2000, S.A. 2005. ISBN 84-96426-76-9.
- 2- Wikipedia, la enciclopedia libre.
- 3- Escritos de Aulablog (<http://www.aulablog.com/que-es-un-blog>).
- 4- http://www.euroresidentes.com/Diversion/Que_es_blog_Blogging.htm
- 5- Salam Pax. El internauta de Bagdad. Salam Pax. Madrid, Mondadori, 2003. ISBN 84-397-1014-3.
- 6- Blogs. La conversación en internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos. Rojas Orduña, Octavio Isaac et al. Madrid, ESIC Editorial, 2005. ISBN 84-7356-427-8.
- 7- La revolución de los blogs. Orihuela, José Luis. Madrid, La Esfera de los Libros, S.L., 2006. ISBN 84-9734-498-7.
- 8- Universo del weblog: Consejos Prácticos para Crear y Mantener su Blog. Blood, Rebecca. Madrid, Ediciones 2000, S.A. 2005. ISBN 84-96426-76-9.
- 9- Salam Pax. El internauta de Bagdad. Salam Pax. Madrid, Mondadori, 2003. ISBN 84-397-1014-3.
- 10- Blogs. La conversación en internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos. Rojas Orduña, Octavio Isaac. Madrid, ESIC Editorial, 2005. ISBN 84-7356-427-8.
- 11- La revolución de los blogs. Orihuela, José Luis. Madrid, La Esfera de los Libros, S.L., 2006. ISBN 84-9734-498-7.
- 12- Best of the Blogs. Premio BOBS a los mejores Blogs (en castellano).
- 13- Crean primera red cubana para blogueros y corresponsales. http://www.cubahora.cu/index.php?tpl=principal/ver-noticias/ver_not_ptda.tpl.html&newsid_obj_id=1029103
- 14- Primer encuentro de Blogueros cubanos. www.ecotunero.cu/acontecer/mayo08/primer210508.htm
- 15- Blog en servidores nacionales. http://www.latecla.cu/bd/digital/blogs_adonis.htm



Las TIC en la educación del ahorro de los recursos naturales



Gabriel Osvaldo Molina Coca

gabriel08034@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 3



El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de educación de la sociedad cubana es factor vital para el logro inmediato del mismo. Pero para lograr dicho objetivo a nivel general, dígame comunidad, es imprescindible que exista un conjunto de factores cumplidos. Se hace necesario entonces implementar las herramientas a utilizar a “pie de obra” y por supuesto el personal que hará funcionar dichas herramientas.

Los Joven Club de Computación y Electrónica ponen estas herramientas al servicio de la comunidad, mediante las TIC se contribuyen al desarrollo científico de la sociedad en contenidos a nivel de ciencia popular y que en este artículo nos referiremos al tema del “Agua”.

Es necesario, que mediante el uso de las TIC se desarrolle una masiva educación de las comunidades en cuanto al uso y aprovechamiento del recurso agua, y que esta educación contribuya a formar, dentro de la propia comunidad, a los activistas en determinada rama de la economía de manera que estén preparados para enfrentar cual

quier situación ya sea en situaciones normales o situaciones excepcionales (Planes contra catástrofes o en tiempo de guerra).

El agua es imprescindible para cultivar los campos y criar ganado. Sin agua, no hay alimento; sin alimento, no hay vida.

Solo el 3% del agua del planeta es dulce. La mayor parte de esta —alrededor del 99%— se encuentra atrapada en los glaciares y casquetes polares o está en capas subterráneas profundas. La humanidad tiene fácil acceso únicamente al 1%.

El 1% no parece una gran cantidad. ¿Hay probabilidades de que se nos agote el agua dulce? Muy pocas.: “Aun este [1%], si estuviera repartido uniformemente por todo el mundo y se usara racionalmente, bastaría para sostener al doble o al triple de la actual población mundial”.

En esencia, la cantidad total de agua de la Tierra ni aumenta ni disminuye. Esto se debe a que el agua que hay en el planeta y a su alrededor circula sin parar: de los océanos pasa a la at-

mósfera, de esta a la corteza terrestre y de ahí a los ríos, mediante los cuales regresa finalmente a los océanos.

La crisis del agua... ¿cuán real es?

Existe un nivel de información a la cual la población no tiene acceso y por ende se ve aislada del conocimiento de diferentes temas sobre los cuales se hace necesario que la comunidad sea informada. El desconocimiento sobre temas tan importantes y la carencia de medios y métodos para informar y educar a la sociedad, hace posible la enajenación de la comunidad del peligro por el cual transitan diferentes recursos a escala mundial, entre ellos, se encuentra el agua.

Los Joven Club de Computación y Electrónica ponen al servicio de la comunidad herramientas que contribuyen a que se desarrolle una masiva educación de las comunidades en cuanto al uso y aprovechamiento del agua, contribuyendo a que esta educación incida de forma positiva sobre las disciplinas sociales a las que se encuentra sometida el agua.

Es evidente que con la creación de la



institución Joven Club de Computación y Electrónica, la sociedad tenga un desarrollo educacional más amplio y conciente del uso de las tecnología como medio de enseñanza y aprendizaje sin precedentes en la historia. Su generalización contribuye a la formación de la sociedad en un accionar cada vez mas conciente sobre el uso y aprovechamiento de los recursos.

Agua, agua por todas partes. Su disponibilidad parece inagotable. Por ser ese el pensar que predomina en la mente de la mayoría de la gente, se abusa del agua, se le da mal uso, se desperdicia, se le da poca importancia, y poca atención se presta a la fuente de donde proviene. Dado que es muy accesible, aun los residentes urbanos de pocos recursos viven, en lo que a esto respecta, mejor que los antiguos reyes en todo su esplendor. Con solo dar vueltas a una llave en la cocina o en el cuarto de baño uno tiene agua corriente, caliente o fría, es como un virus que ha invadido el pensar y el actuar de las sociedades.

Algunos expertos se refieren a “la venidera crisis del agua” y a “la próxima escasez de recursos naturales”. Hay otros, no obstante, que tienen una opinión más negativa. “Nuestra nación ya está en una crisis de agua”, dijo un senador de los Estados Unidos. “La gente habla de que es una crisis que está por suceder. Pero ya existe”, escribió el presidente del House Water Resources Subcommittee. “El recurso natural más valioso de los Estados Unidos está en peligro”, dijo la revista U.S. News & World Report de marzo de 1985. “A nivel nacional, la crisis del último decenio de este siglo será la escasez de agua para el uso doméstico”, dijo el ministro del interior de los Estados Unidos. También advirtió: “Todos los esfuerzos por promover el desarrollo y el empleo, por aumentar la prosperidad en el sector agrícola, por proteger el medio ambiente y por reavivar nuestras ciudades carecerá de signifi-

cado alguno a menos que podamos satisfacer la necesidad que la sociedad tiene de agua”.

El estado cubano una activa promoción de “Un programa necesario”

Estudios recientes del Instituto Nacional de recursos Hidráulico (INRH) han confirmado que la media histórica anual nacional de lluvia disminuyó en 133 mm con relación a la última media calculada correspondiente al período 1931-1960.

Esto conlleva a una urgente necesidad: el ahorro y uso racional del agua por parte de sus usuarios. Se requiere que todos adoptemos una cultura al respecto, que se exprese en cambios de conductas, hábitos de consumo y modos de demanda.

Aunque sabemos las dificultades que se vienen confrontando con los sistemas de redes de distribución de agua y con la falta de elementos tan indispensables para el ahorro como son los herrajes de plomería, y que ambos problemas producen una pérdida sensible en la disponibilidad del preciado líquido que se trata de hacer llegar tanto a los sectores residenciales como estatales, es por ello aún más indispensable la comprensión de la necesidad de utilizar racionalmente el agua que llega a nuestros hogares o centros de trabajos, y recordar que en ambos lugares cada uno tiene la responsabilidad de lograr la mayor eficiencia en su utilización.

Con este fin, desde el año 2005, el INRH puso en vigor el Programa de Ahorro y Uso Racional del Agua (PAURA), con el objetivo de fortalecer la educación de todo el pueblo en este sentido. En la ejecución de sus acciones no sólo está implicado el INRH sino también los organismos y entidades del país, entre ellos el Ministerio de Educación, que juega un rol de altísima importancia en relación a la población

infantil y juvenil, y a su vez éstos, no sólo como ejecutores de las enseñanzas sino también como transmisores de las mismas hacia los adultos; el Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente, que con su gran experiencia en la educación ambiental puede hacer aportes de gran relevancia; el Instituto Cubano de Radio y Televisión, cuya función en el país lo convierte en entidad imprescindible para el éxito del PAURA; y muchos otros, que de una forma u otra inciden en esta “batalla por el agua”. Promover nuevas formas y hábitos adecuados de consumo del agua como una de las vías para reducir el uso indiscriminado de este recurso y asegurar su protección, es el propósito fundamental del PAURA.

Acción preservadora utilizando las TIC

A partir de la década de los 90 se inicia por parte del Instituto Nacional de Recursos Hidráulico un desarrollo en la creación de proyectos encaminados a elevar la cultura de la sociedad en cuanto al uso y aprovechamiento de los recursos hidráulico.

En 1999 se comienza la creación de círculos de interés vinculados a plantas de potabilización y de tratamiento de aguas residuales en todas las provincias del país, con el objetivo no sólo de transmitir conocimientos a niñas, niños y jóvenes sobre estos temas, sino también incentivar su interés por las especialidades relativas al abastecimiento de agua y al saneamiento, para que en el futuro, en el momento de tomar la decisión de cuáles estudios superiores cursar, aquellos que sientan verdadera vocación, deseen emprender estas carreras.

En la actualidad existen 67 círculos de interés repartidos en las 14 provincias y el municipio especial Isla de la Juventud, en los cuales participan 1066 niñas y niños de escuelas correspondientes a la enseñanza primaria, se-



cundaria y especial. Estos círculos son atendidos por diferentes entidades del INRH, tales como Delegaciones Provinciales, Empresas de Acueducto y Alcantarillado, Empresas de Investigaciones y Proyectos y Empresas de Aprovechamiento Hidráulico, haciendo uso de las TIC y otros medios de enseñanza. Mantener y desarrollar este proyecto es un objetivo esencial para el INRH. Los resultados que se obtengan de esta labor no sólo redundarán en beneficio de las niñas y los niños del presente, sino de los adultos del mañana.

Los Jóvenes Club de los diferentes municipios del país ponen a disposición de las comunidades donde se encuentran enclavados las TIC en función del conocimiento de la sociedad, el municipio de Placetas es un ejemplo elocuente de este proyecto, ya que existe una estrecha relación entre las necesidades de la empresa rectora de los recursos hídricos (UEB de Acueducto y Alcantarillado) y las posibilidades de los Jóvenes Club de divulgar y desarrollar una cultura científica sobre el uso y aprovechamiento del agua mediante el empleo de las TIC.

Es necesario conjugar con la divulgación del derecho de las niñas y los niños al agua potable y al saneamiento, la comprensión de que todo derecho conlleva un deber. Educando a la población infantil, ésta contribuirá a preservar el que será uno de sus más preciados recursos en su próximo futuro. Con este propósito se constituye durante la celebración del Día Interamericano del Agua de 1999, el Grupo Nacional "Agua Amiga de las Niñas y los Niños" del Instituto Nacional de Recursos Hidráulicos (INRH). Con el apoyo del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y la Sociedad de Ingeniería Hidráulica (SIH) de la Unión Nacional de Arquitectos e Ingenieros de la Construcción de Cuba (UNAICC), su proyecto de trabajo ha llevado su área de acción a todas las

provincias, interactuando con las entidades del INRH, y de otras instituciones educativas, culturales, de salud y medio ambientales.

Este proyecto ha dirigido sus esfuerzos a llevar a vías de hecho dos objetivos fundamentales:

- Elevar los conocimientos de la población infantil respecto al origen del agua en nuestro planeta, formas en que se encuentra en la naturaleza y donde, su explotación como recurso natural por el ser humano y los diferentes usos a los cuales se destina, la importancia de su ahorro y su conservación.
- Promover la participación de niñas y niños en actividades concretas que les permitan no sólo hacer uso de sus conocimientos, sino también sentirse parte responsable del uso, ahorro y protección del agua.

Para esto, bajo la coordinación del Grupo "Agua Amiga...", se han organizado anualmente las jornadas por el Día Interamericano del Agua (DIAA) y el Día Mundial del Agua (DMA), dedicadas a las niñas y los niños de todo el país; el Concurso Nacional de Dibujo, Cuento y Poesía Infantil "TRAZAGUAS"; se han confeccionado materiales educativos y de divulgación en forma de plegables, volantes y juegos de participación, así como carteles para la difusión de mensajes que tienen como característica basar su diseño en el trabajo de las niñas y los niños ganadores del "TRAZAGUAS". La organización de actividades en escuelas, centros de cultura y de trabajo comunitario ha sido también una de las tareas priorizadas, incorporándose en el 2001 los "Talleres del Agua". Además, no se ha descuidado la divulgación del tema y actividades del Grupo a través de la prensa, la radio, la televisión, y publicaciones infantiles y juveniles, como la revista "ZUNZÚN" y "Pioneros". Así como trabajos sobre el tema y su presentación por parte de los compañeros de los Jóvenes Club utilizando las TIC como

medio de enseñanza y poniendo al alcance de la población estas tecnologías como medio propicio en el desarrollo de una cultura comunitaria sin precedente.

La escasez del agua es un virus que se extiende, mientras el desarrollo de las TIC incrementa la esperanza de vida al preciado líquido.

Desafortunadamente, la crisis del agua no es un problema que afecta a un país determinado, sino uno que afecta al resto del mundo. "La crisis mundial del agua es mucho más seria que la del petróleo" por lo que constituye un caldo de cultivo para conflictos futuros.

¿Qué podemos hacer individualmente para utilizar con prudencia este preciado recurso? Economízelo y cuídalo, pues es valioso y limitado.

- 1) No desperdicie agua. No deje abiertos los grifos innecesariamente (como al lavarse los dientes o afeitarse). No pase demasiado tiempo bajo la ducha, suponiendo que es lo bastante afortunado como para tener una.
- 2) No contamine el agua. Si cerca de donde usted vive pasa una corriente de agua contaminada, se debe a que alguien, río arriba, está privando a su comunidad de un medio vital de subsistencia. Con frecuencia, los principales responsables de tal contaminación son las autoridades municipales, los industriales, los agricultores y todos aquellos que permiten que desemboquen o se filtren en los ríos productos químicos y aguas residuales sin depurar.

Referencias

- 1- Cubahidráulica, (1998). Cubahidráulica. Extraído el 11 de Febrero, 2007, de <http://www.hidro.cu>
- 2- Revista científico-técnica"... <http://www.juventudtecnica.cu/>
- 3- Problema global del agua (2005) Ciencia y Entorno. América Latina llora por el agua Extraído el 15 de Junio, 2006



Buscando la Identidad



Ramón Carrazana Martínez

subdirector@cav.jovenclub.cu

Dirección provincial Ciego de Ávila

Buscando la Identidad



Para toda institución, tener un buen nombre es muy necesario, prestar buenos servicios es recomendable, pero tener una identidad es imprescindible. La identidad nos representa, marca el carácter de nuestra organización, nuestros valores, la forma de actuar y accionar, de transmitir y comunicar, los nuevos patrones de comunicación que marcan el quehacer de la sociedad en que vivimos, la identidad determina la unión entre el emisor y los usuarios, es el elemento que crea una imagen oficial para comunicarse con el público, que nos identifica, distingue y contribuye al pleno conocimiento social de nuestros servicios.

La comunicación institucional juega un papel predominante en todos los ámbitos de la nueva sociedad. En la actualidad contamos con diferentes medios de difusión tradicionales, al soporte impreso, a la nueva era digital se unen tecnologías audiovisuales que además han contribuido a la llamada Sociedad de la Información. En este nuevo contexto social, las instituciones, empresas y organismos deben disponer de mecanismos que sean efectivos en la transmisión de una Imagen Visual. La relación entre una insti-

tución, los servicios que ésta ofrece y su estilo de gestión se transmite a las audiencias a través de dicha imagen.

El escenario mundial donde la sociedad del consumismo impera, está repleto de mensajes que forman parte activa de nuestra vida. Niños, jóvenes y ancianos, sea quién sea, a todos nos une una característica que posee carácter universal y no es otra que la de ser consumidores. Las marcas intentan estar presentes de una forma privilegiada en la mente de los seres humanos que formamos este mundo globalizado. Por este motivo principalmente y por otros muchos más, las empresas e instituciones se dotan de herramientas para garantizar el buen uso de su identidad, millones y millones de dólares invierten para cambiar o mantener su imagen, esto va estrechamente ligado a su identidad, la forma en que sus clientes la reconocen y tener la posibilidad de competir en las condiciones más óptimas y cada vez obtener un mayor mercado.

Nuestro país basa su teoría de mercado en la equitatividad, consumir solo lo necesario y con esto contribuir a eliminar el consumismo, nuestra econo-

mía se construye sobre nuevas bases, la eficiencia, competitividad y excelencia comienzan a ser efectivas en el proceso, los Joven Club de Computación y Electrónica somos una entidad que lucha por incrementar sus servicios y brindar a nuestros usuarios la posibilidad de obtener cada vez mayores conocimientos en materia de informática, a diferencia de otras empresas basamos nuestro trabajo en complacer al usuario y nuestros servicios son todos gratuitos, ahora se hace necesario formar una imagen, una identidad para así lograr cada vez un mayor reconocimiento del público, y esto se materializa visualmente en un Manual de Identidad Visual.

El Manual de Identidad de los Joven Club de Computación y Electrónica es el resultado de un exhaustivo trabajo y una estrategia trazada por el departamento de comunicación institucional, como base fueron utilizadas los primeros elementos que nos identificaron y otros que fueron agregados, se redibujaron sus componentes, se ordenaron y se perfeccionaron, se anexaron un conjunto de constantes gráficas, cromáticas y tipográficas que aplicadas a los medios y soportes para la comu-



El Escritorio

nicación institucional determinan un sello y un estilo. Este manual, que se presenta en formato PDF, con sus correspondientes archivos en formato digital, es una guía ilustrada para la producción gráfica. Los contenidos están expresados de tal modo que, tras su lectura, el usuario obtendrá un criterio general de uso del mismo, sus colores y aplicaciones básicas.

Es una tarea nuestra seguir las normas y/o directivas que aparecen en este Manual de Identidad, cumplir a cabalidad con sus disposiciones Visuales, ha de ser responsabilidad de todo

y cada uno que no existan desviaciones del slogan, logo, tipografía ni otros identificadores fundamentales ya que solo contribuiríamos a la no aplicación de algo realmente bien concebido y con visión futura para nuestro movimiento.

La concepción y el diseño de logotipos, slogan, nombres, marcas y demás elementos visuales que forman parte de la historia grafica de nuestra entidad, codifican el mensaje de presentación formal ante nuestro público, de manera cotidiana. Son nuestra carta de presentación y quizás nuestro mejor pa-

trimonio. La expresión más subjetiva de lo que el manual de identidad representa significa que con el tiempo bastará enunciar un vocablo, mostrar un logotipo o los colores de un uniforme para que toda la imagen de los Joven Club de Computación y Electrónica quede evocada en la mente de muchos cubanos.

Referencias

1- Manual de identidad de los Joven Club de Computación y Electrónica.

Cuba Sí



Comparte mi Alegría

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.



Ortografiando

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o superior

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 52 MB

Disco Duro libre: 60 MB

Sistema Operativo: Windows 2000 o superior

Algo más: -






Descargar de

-

Utilizar para

Para de forma interactiva conocer las reglas que rigen la escritura correcta de las palabras en nuestra lengua.

Funciones del software

-  Fácil navegación
-  Posee ayuda avanzada
-  Evalúa los resultados de los ejercicios propuestos
-  No es multiplataforma
-  No tiene soporte para web

En los últimos años ha tenido lugar una verdadera toma de conciencia con respecto al insuficiente desarrollo de una actitud cuidadosa en cuanto a la corrección y la belleza en la expresión oral y escrita, específicamente en la ortografía, entre nuestros educadores y educandos.

Mediante una novedosa técnica pedagógica se pretende hacer más asequible y funcional el aprendizaje, al vincular el trabajo con reglas de palabras que se escriben con los grafemas s, c, z y x, con el completamiento de frases sobre temas universales de importantes



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

Co-autor: María Natacha Rodríguez Serrano

escritores, artistas y filósofos de talla mundial, y otras actividades. Esto permite despertar un mayor interés del educando, pues se estima que alrededor del 80% de las palabras de nuestro idioma se escriben con cualesquiera de estos grafemas.

Desde el mismo menú principal se accede a todas las reglas que norman el uso de los grafemas S, C, X y Z.

La opción Ejercita, ofrece la posibilidad de demostrar los conocimientos de

de cada uno de los autores utilizados, un Glosario de términos que enriquece el conocimiento de los estudiantes, así como curiosidades ortográficas asociadas a estos grafemas.

El español es un idioma que cuenta con más de 400 millones de hablantes, en todo el planeta.

Contribuir a su correcta pronunciación y escritura, es un objetivo primordial de cada sociedad, pues nada es más importante que una buena comunicación.



Valoración
1-10

9

las reglas, a través de juegos que brindan la posibilidad de evaluar el desempeño. En los diferentes ejercicios se utilizan frases, pensamientos o pequeños fragmentos de obras de pensadores y creadores universales, abarcando una considerable variedad de temas con un profundo valor formativo.

Cuenta así mismo con una biografía

Conclusiones

El software, es una vía eficiente para el trabajo con las reglas que norman el uso de los grafemas S, C, X y Z. De una manera amigable y amena facilita el aprendizaje y su uso adecuado, a la vez que lleva conocimiento de la obra de creadores, filósofos y artistas que forman parte del patrimonio universal.



Alice 2.0

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o superior

Memoria: 256 MB RAM

Instalación: 116 MB

Disco Duro libre: 220 MB

Sistema Operativo: Windows, Linux y Mac

Algo más: -







Descargar de

<http://alice.uptodown.com/>

Utilizar para

Programar aplicaciones educativas

Funciones del software

-  Poco espacio en disco duro.
-  Sencillo y rápido de comprender.
-  Posee un tutorial para el usuario .
-  La galería de imágenes es pequeña.
-  No genera archivos ejecutables.
-  Solamente se puede utilizar en aplicaciones educativas.

Alice es un lenguaje de programación educativo libre y abierto orientado a objetos con un entorno de desarrollo integrado (IDE). Está programado en Java y utiliza un entorno sencillo basado en arrastrar y soltar para crear animaciones mediante modelos 3D.

Alice es un entorno de programación 3D innovador mediante el cual resulta fácil crear una animación para contar una historia mediante un juego interactivo. Alice es una herramienta de instrucción para la informática introductoria. Usa gráficos 3D y una interfaz del arrastrar-y-soltar para



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 2

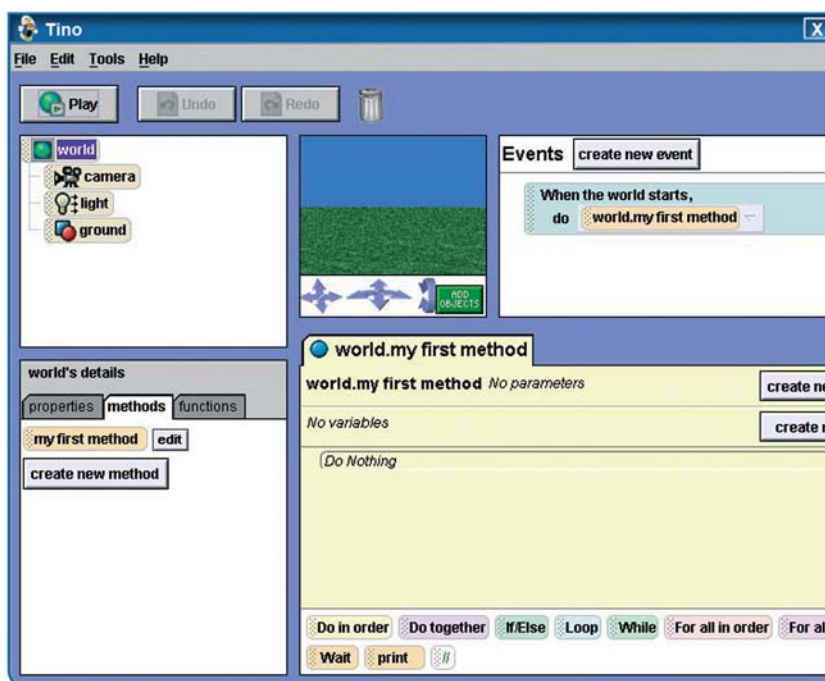
facilitar una primera experiencia programando más atractiva, menos frustrante. Es una herramienta de instrucción libremente disponible que se diseñó para ser la primera exposición de un estudiante a la programación orientada a objetos, permite a éstos aprender los conceptos de la programación fundamentales en el contexto de crear películas animadas y los juegos del video simples.

En la interfaz interactiva de Alice, los estudiantes pueden arrastrar y dejar

- La mayoría de los lenguajes de programación están diseñados para producir otros programas, cada vez más complejos. Alice está diseñado únicamente para enseñar a programar.

- Está íntimamente unido a su IDE. No hay que recordar ninguna sintaxis especial. Acepta tanto el modelo de programación orientada a objetos como la dirigida a eventos.

- Está diseñada para el público que normalmente no se enfrenta a problemas de programación, mediante un sistema de «arrastrar y soltar».



Valoración
1-10

8

caer los gráficos para crear un programa dónde las instrucciones corresponden a las declaraciones normales de lenguajes de programación, como Java, C++, y C #.

El programa se desarrolló prioritariamente para solucionar tres problemas fundamentales del software educativo:

Conclusiones

Alice 2.0 les permite a los usuarios interesados en programar, ver inmediatamente cómo funciona su animación, al mismo tiempo que les permite comprender fácilmente la relación entre las declaraciones de la programación y la conducta de los objetos en su animación.



Vegas Robainas

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o similar

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 210 MB

Disco Duro libre: 230 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -

Descargar de

-

Utilizar para

Conocer la vida y obra de este internacionalmente famosos tabacalero cubano

Funciones del software

- Fácil navegación.
- Una amplia galería
- Contenido breve y ameno
- Tres formatos diferentes de audio, incluyendo WMA.
- Los videos, están en formato MOV, necesita instalar el Quick Time, que no viene incluido.
- La calidad de los videos no es buena

Mostrar información relacionada con las labores del cultivo del tabaco de Alejandro Robaina, es el objetivo de esta multimedia. El usuario descubrirá como trabaja y produce el tabaco en su finca, combinando las labores nuevas con las más antiguas.

Y se develará la incógnita de ¿Quién es Alejandro Robaina Pereda?

La multimedia cuenta con una pantalla principal y las opciones:

- Alejandro Robaina
- Preparación de la tierra
- Semillero
- Plantación
- Cura y beneficio
- Galería

En la primera opción, el usuario encontrará una reseña bibliográfica de Alejandro Robaina Pereda. De cómo comenzó su pasión por el cultivo de la hoja de tabaco y lo que ha alcanzado hasta la fecha.

Yerandy Martínez Paula

webmaster@pri.jovenclub.cu

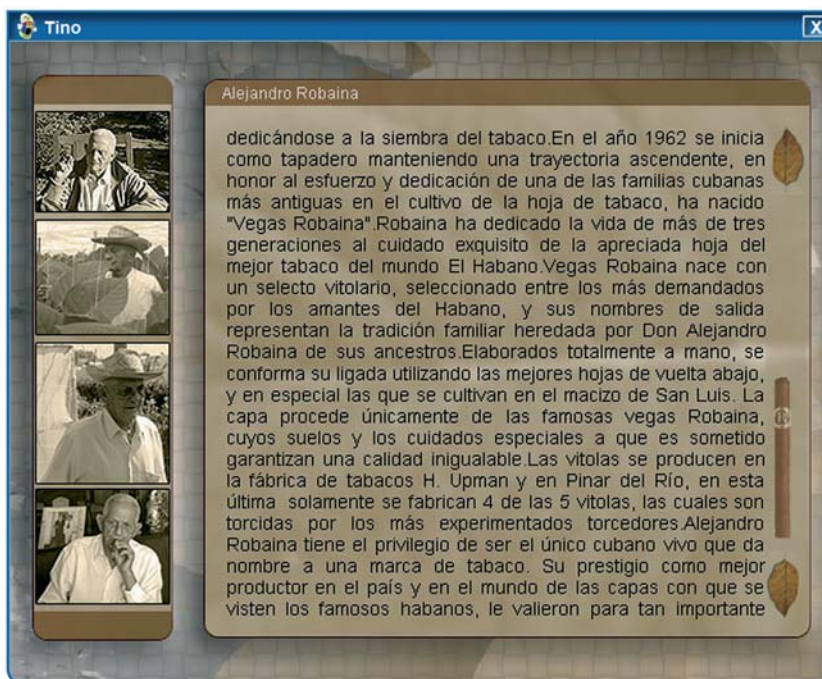
Dirección provincial Pinar del Río



En la galería encontrarán 37 fotos y 7 videos, entre los videos más destacados están:

- La cura de la hoja
- La elaboración a mano, de un tabaco Vegas Robainas

En su banda sonora se incluyeron temas campesinos y uno especial al único cubano vivo que posee una marca de tabacos, reconocida internacionalmente.



Valoración
1-10

8

En la opción plantación, encontramos varias opciones, que nos muestran al detalle las etapas de este proceso esencial en el cultivo del tabaco:

- El aporque
- La fertilización
- El deshije y desbotonado
- El riego
- El control de plagas

Conclusiones

Una excelente propuesta para dar a conocer la vida y obra de un campesino cubano, Alejandro Robaina. Así también llevar la cultura y la tradición del tabaco cubano, a través de un ejemplo clásico, el único cubano vivo, que posee una marca de tabaco. La multimedia fue acertada.



AgroSoft Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium I o superior

Memoria: 32 MB RAM

Instalación: 3 MB

Disco Duro libre: 5 MB

Sistema Operativo: Windows 2000 o superior

Algo más: -

Descargar de

-

Utilizar para

Aprender los conceptos fundamentales y terminología científica de la asignatura Botánica.

Funciones del software

- Interacción fácil y sencilla.
- Evalúa los resultados automáticamente.
- Es solo un archivo ejecutable y de pequeño tamaño
- No es multiplataforma.
- No tiene soporte para redes.
- Posee pocas opciones.

Este software surge atendiendo a la necesidad de crear medios de enseñanza y vías para que los estudiantes reafirmen los contenidos impartidos en asignaturas de Botánica a través de un juego instructivo.

En el formulario inicial se le da la presentación al trabajo y pasado un tiempo aparece un nuevo formulario donde se capta el nombre y apellidos del estudiante, al introducir su nombre aparecen cuatro botones, indicando el nivel con que actuará, ya sea Bajo, Medio, Alto y SuperAlto, se hace clic en



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

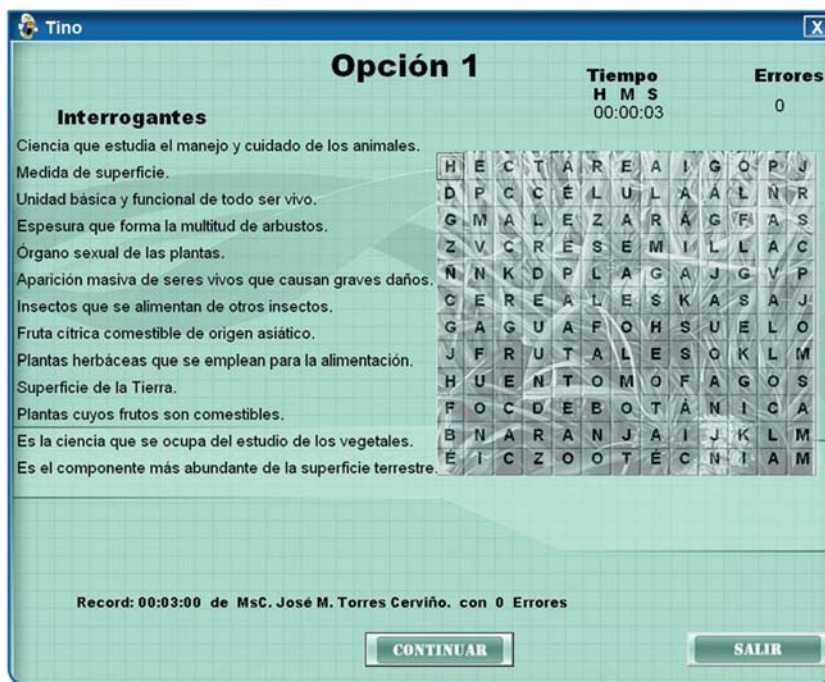
va consumiendo y los errores cometidos.

Al terminar si el tiempo que se demoró en resolver las interrogantes es menor que el tiempo que estaba de record aparece el agente de Microsoft indicando que el usuario impuso nuevo record y cambia el nombre del recordista anterior por el nuevo.

Los usuarios deben familiarizarse con el mismo, para poder orientarse adecuadamente en el software, los cuales

Se debe aprovechar la rivalidad que genera entre los usuarios para tratar de realizar el menor tiempo posible, una opción que pretende establecer la competencia y la motivación por interactuar con la aplicación.

Entre las ventajas además de desarrollar habilidades y conocimientos en los estudiantes de la carrera, constituye un software recreativo en las diferentes comunidades agrícolas de nuestro municipio.



Valoración
1-10

8

podrán adaptarse al mismo rápidamente, ya que está diseñado de manera que pueda operarse de forma sencilla.

Es necesario que los usuarios comprendan la necesidad de ir desde los ejercicios más sencillos hasta los más difíciles, para sacar el mayor aprovechamiento posible del producto.

Conclusiones

Una aplicación interactiva, siempre motiva y si el objetivo es reafirmar conocimientos, entonces la meta trazada está cumplida. Eso es lo que se propone esta aplicación, orientada principalmente a los estudiantes de Botánica, además como opción recreativa, también cumple su función.



Hoste la
victoria
honor



René Martínez García

Jefe del Departamento de Electrónica y Seguridad Informática, nos habla del tema en los Joven Club

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

¿Por qué los Joven Club han optado por la tecnología de clientes ligeros?

La tecnología cliente ligero o maquina sin disco como también es conocida, reúne un grupo de características las cuales la convierten en una excelente opción para ser usadas en instalaciones como las nuestras, en las que las computadoras están en función de los usuarios, ya sea en clase, tiempo de maquina o recreación. Con esta tecnología se facilita la administración y la implementación de la seguridad, además los costos de inversión y mantenimiento son visiblemente menores.

Sobre esta tecnología se han generado criterios negativos acerca de su potencialidad para correr o ejecutar aplicaciones consumidoras de recursos. En pruebas realizadas con un modulo formado por un servidor y 10 clientes, en los que se ejecutaron aplicaciones como Photoshop 9 CS2, Coreldraw X3, Auto Cad 2007, 3D Studio Max 8 se obtuvieron resultados similares a los que se obtiene en las máquinas con que cuenta el programa en estos momentos.

Para obtener estos resultados fue necesario una óptima configuración de las imágenes y el uso de un Switch con una puerta de 1G de velocidad para la conexión con el servidor, esta última condición indispensable para el uso de esta tecnología en nuestro programa.

Con la introducción de este equipamiento ¿Cuál sistema operativo han elegido para instalar y por qué?

Con este equipamiento se puede trabajar tanto en Windows como en sistemas operativos de código abierto, no

se ha impuesto un sistema, cada Joven Club ha instalado en función del sistema operativo que tenían en el servidor.

Actualmente la infección por programas malignos, es algo que afecta a buena parte de las computadoras del mundo. ¿Qué estrategias se han adoptado por el movimiento en este sentido?

Hay que tener en cuenta que nuestras máquinas son para el uso de la población y en ellas trabajan personas que

servicios a millones de usuarios cada mes ¿Con qué equipamiento cuentan en estos momentos?

Hoy el programa cuenta con más de 8600 computadoras y 666 servidores distribuidos en sus 608 instalaciones, de ellas 6188 son Celeron, 655 Clientes Ligero o Computadoras sin Disco Duro y 1844 son Pentium IV. Es importante destacar que alrededor del 60% de equipamiento fue entregado o renovado entre el año 2007 y 2008 lo que nos permite contar con una tecnología relativamente actualizada.



que no son especialistas en informática, por esta razón para nosotros no es suficiente contar en cada computadora con un antivirus actualizado, también debemos configurarlo de manera que elimine al virus sin consultar al usuario quien pudiera tomar una decisión errónea al ser consultado.

Para garantizar que todas nuestras computadoras cuenten con un antivirus seguro adquirido legalmente, se compra anualmente la licencia del Segurmática antivirus el cual ha funcionado de manera efectiva.

Los Joven Club, prestan decenas de

¿Cómo está concebida la seguridad informática en los Joven Club?

El programa cuenta con un sistema de Seguridad Informática diseñado para evitar o minimizar la ocurrencia de incidentes de seguridad, basando el control fundamentalmente en el dominio de los sistemas instalados y no en las limitaciones o restricciones a los usuarios que visitan nuestras instalaciones.

Esto se ha podido lograr gracias a la preparación que en materia de seguridad informática y en administración de la red han alcanzado nuestros instructores.



DE LA REVOLUCIÓN

AÑO 50 DEL TRIUNFO



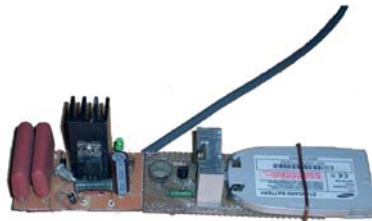
Cargador de baterías Ion-Litio



Javier Avalos Gallo

javier05013@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cruces 1



Actualmente la tecnología de baterías Ion-Litio se ha situado como la más utilizada en su clase para uso en ordenadores portátiles, teléfonos móviles y otros aparatos eléctricos y electrónicos. La mayoría de los equipos electrónicos portátiles para su funcionamiento usan baterías basadas en esta tecnología aprovechando las ventajas que ofrece.

El circuito propuesto para cargar una batería de Ion-litio esta diseñado según las especificaciones de los fabricantes para el proceso de carga:

Siendo I_c la capacidad de corriente de la batería (se muestra en la etiqueta de la misma y es una especificación del fabricante) e I , la corriente de carga que se le aplicará.

- 1- carga lenta $I = 0.1 \cdot I_c$
- 2- carga moderada $I = 0.5 \cdot I_c$
- 3- carga rápida $I = I_c$

Para celdas de 3.7 V (una batería puede estar formada por una celda o más)

- 1- Tensión nominal 3.7 V
- 2- Tensión máxima 4.2 V
- 3- Tensión mínima 3.0 V

La batería según el fabricante debe cargarse con tensión constante a su valor nominal o máximo, controlándose el valor de la corriente que circula a

través de ella mientras está descargada.

Los siguientes datos son para una batería de un teléfono móvil (como el de la figura adjunta) con capacidad de corriente $I_c = 750\text{mA}$ y tensión nominal 3.7 V.

Partiendo que vamos a cargar la batería de forma lenta

$$I = 0.1 \cdot I_c$$

$$I = 0.1 \cdot 750\text{mA} = 75\text{mA}$$

Con R6 se limita la corriente de carga

$$R6 = V_{be} / I$$

$V_{ce} = 0.6\text{V}$, caída de tensión en la unión base-emisor del transistor T2.

$$R6 = 0.6 / 75\text{mA}$$

$$R6 = 8\Omega$$

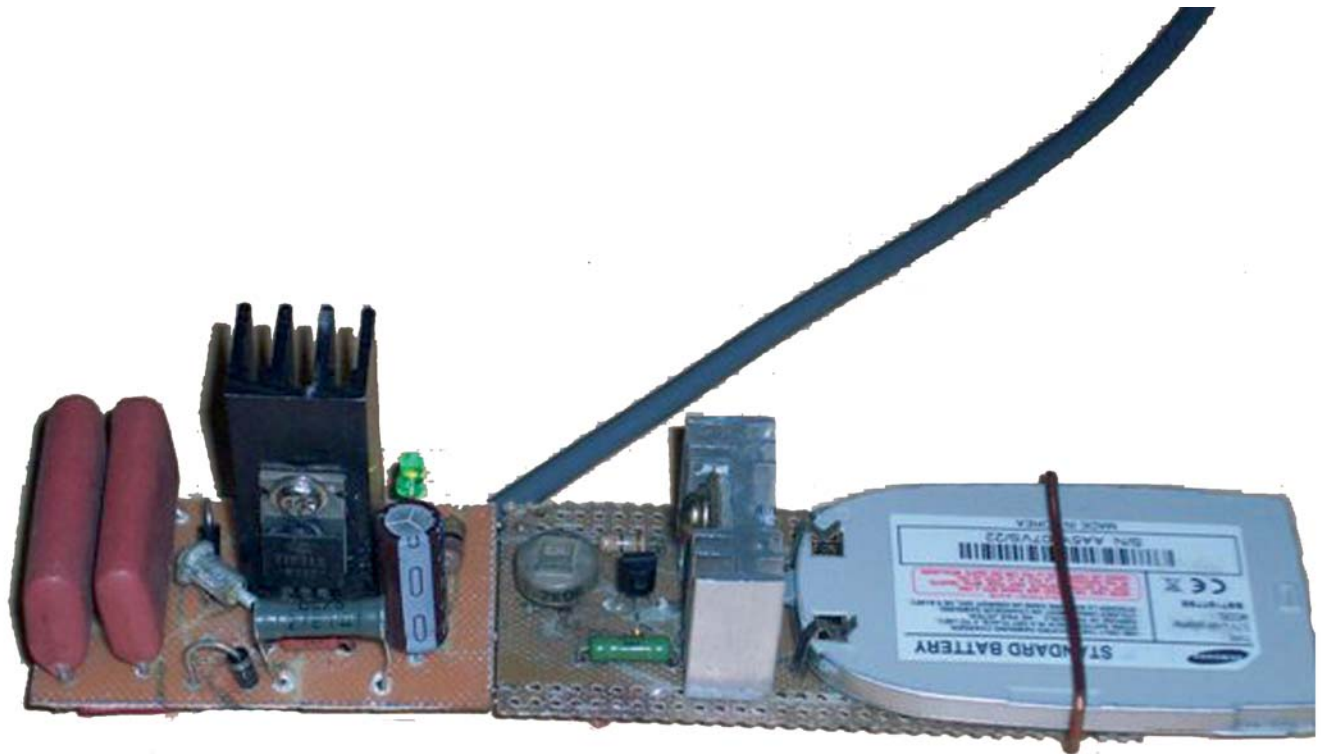
El resistor de ajuste R5 es para fijar la tensión de carga, en nuestro caso ajustamos hasta lograr 4.2 V (tensión máxima) y se hace sin colocar la batería del teléfono (B).

El circuito C1, C2, D1, R1, D2 es un rectificador de media onda, directamente de la tensión de línea 110V, los capacitores C1, C2, son para limitar la

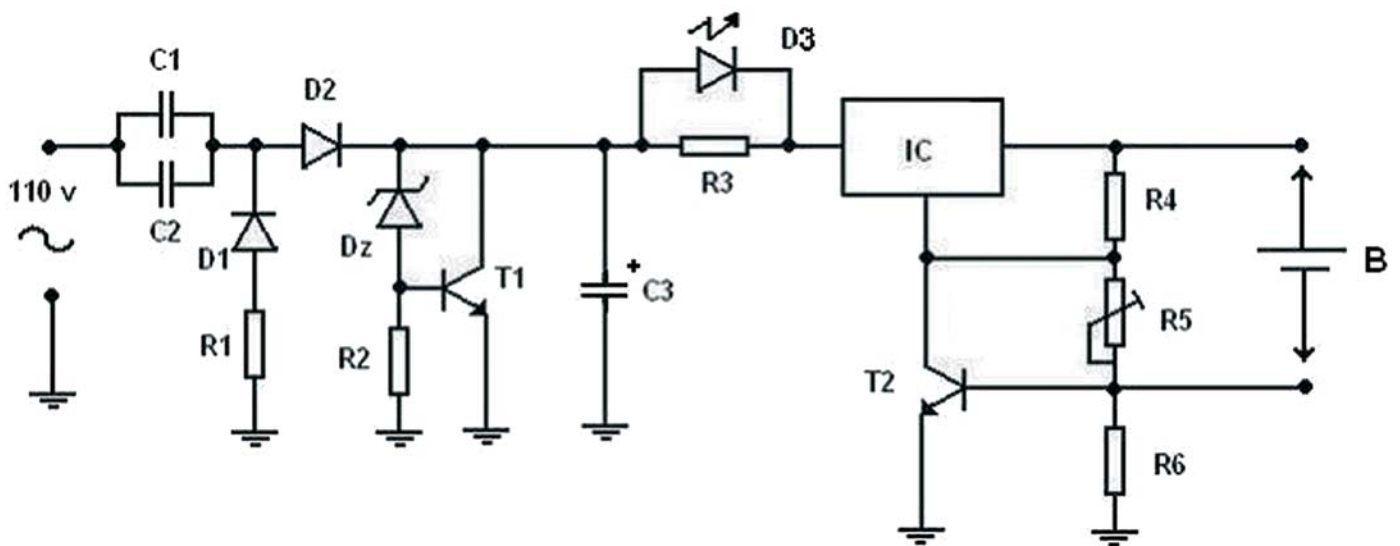
por Dz, T1, R2. T1 esta en paralelo con el diodo zener (Dz) para aumentar la intensidad de la corriente de suministro de carga. R2 polariza la base de T1 y fija la corriente que circulara por el diodo zener Dz. El circuito en si se comporta como un zener de potencia y la tensión zener resultante es $V = V_z + V_{be}$ $V = 9\text{V} + 0.6\text{V} = 9.6\text{V}$

Listado de componentes

D1, D2	1N400
D3	Diodo LED
C1, C2	2.2 uF/250 V
Dz	9 V
R1	27 Ω /1 W
R2	100 Ω
R3	27 Ω
R4	180 Ω
R5	2.2 k Ω
R6	8 Ω
T1	TIP31, TIP41
T2	C1815
IC	LM317



Cargador ion-litio



Circuito cargador ion-litio



Baffles



Luis Alberto Gómez Vega

luis02027@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2



Baffles con alta respuesta de frecuencia construido con recursos reciclables. Sus múltiples usos y eficiencia acústica permiten compararlo con modelos profesionales.

Se requiere un cuidadoso montaje para obtener una buena respuesta de frecuencia lo cual ha de tener en cuenta realizar los siguientes pasos:

- 1- Marcar las diferentes partes teniendo en cuenta su forma, con el objetivo de ahorrar el cartón de bagazo, este material es el mas difícil de obtener.
- 2- Recortar partes ya marcadas.
- 3- Machihembrar en forma de persiana las partes que lo requieran.
 - Tapas superiores e inferiores
 - Lateral mayor unión con el fondo.
- 4- Ensamblaje de la caja acústica:

- Preparar un día antes el pegamento el cual será la poli espuma disuelta en gasolina.
 - Pegar y apuntillar los travesaños de madera a las partes Machihembradas o que lo requieran.
 - Unión de las tapas con los laterales
 - Colocar frentes superior e inferior (travesaños en la unión con base del altavoz).
 - Acoplar y colocar piezas de trampa acústica. (tener en cuenta los ángulos de unión entre estas – base del altavoz y laterales además requieren travesaños).
 - Colocar base del altavoz, pegado y apuntillado a los travesaños laterales, de acople, frentes y trampas acústicas.
- 5- Es opcional utilizar mallas para proteger los altavoces, de utilizarlas:
 - Pegar y entarugar soportes de madera para las mallas metálicas.

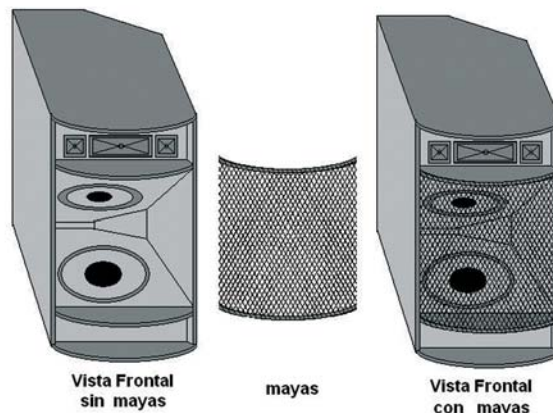
- 6- Cepillar para emparejar las uniones entre partes.
- 7- Lijar.
- 8- Pintar.
- 9- Montar altavoces y hacer las conexiones.

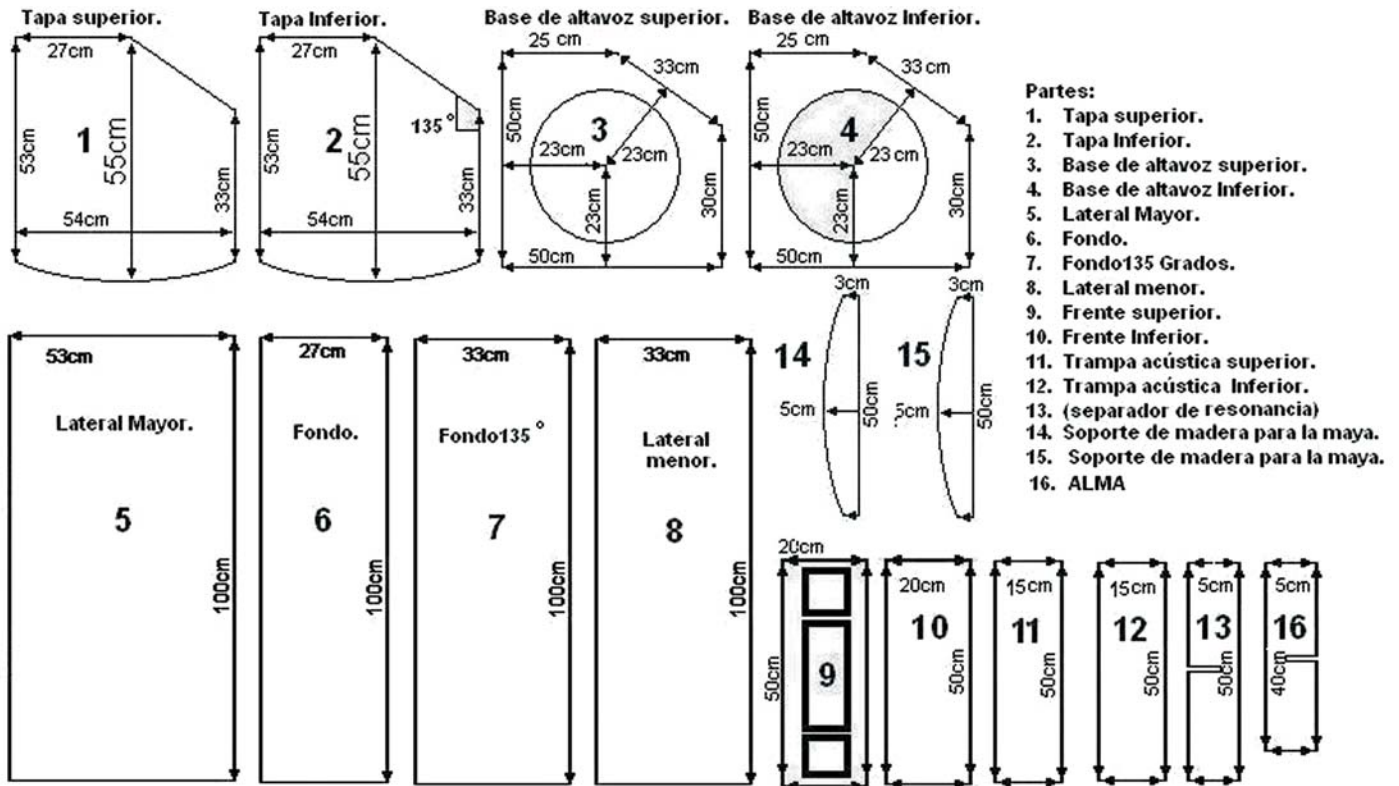
Listado de componentes

Este Puede variar según el tamaño del altavoz. (Diseño estándar).

- 1- Tres Metros Cuadrado de cartón de bagazo de caña.
- 2- Ocho recortes de madera de 1.20 metros por una pulgada cuadrada.
- 3- Cien puntillas de 0.5 mm. por 1.5 pulgadas.
- 4- Un litro de gasolina.
- 5- Recortes de poli espuma.
- 6- Malla metálica de 60 cm por 50 cm
- 7- Dos altavoces para altas o piezoeléctricos.
- 8- Dos altavoces para medias bajas de 150 - 500 W y 15 pulgadas.
- 9- Un difusor para medias altas de 80 W

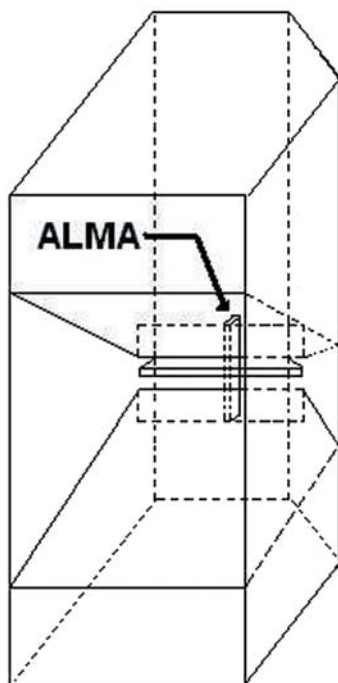
Este diseño de baffle fue adaptado con todos los componentes criollos, (altavoces para altas, altavoces para medias bajas, difusor para medias altas). Lo que minimiza el costo de fabricación considerablemente.





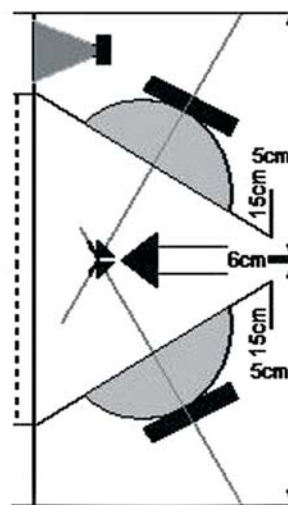
- Partes:**
1. Tapa superior.
 2. Tapa inferior.
 3. Base de altavoz superior.
 4. Base de altavoz inferior.
 5. Lateral Mayor.
 6. Fondo.
 7. Fondo135 Grados.
 8. Lateral menor.
 9. Frente superior.
 10. Frente inferior.
 11. Trampa acústica superior.
 12. Trampa acústica inferior.
 13. (separador de resonancia)
 14. Soporte de madera para la maya.
 15. Soporte de madera para la maya.
 16. ALMA

Piezas que conforman un altavoz

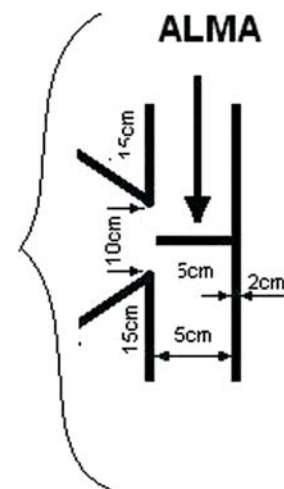


Esquema interno

Interior del bafle



Sistema XL



Trampa Acustica



Convertidor de VGA a TV



Javier Avalos Gallo

javier05013@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cruces 1



Para que las señales de video que entrega la computadora puedan ser convertida en imágenes en un receptor de televisión, normalmente se emplea una tarjeta con salida para TV o un equipo electrónico que convierte la salida de la tarjeta de video en una señal de video (Convertidor VGA a TV).

Cualquiera de estas dos variantes comerciales tiene sus limitantes económicas, siendo más cara la del convertidor VGA a TVEI siguiente trabajo propone la construcción de un convertidor de VGA a TV con dos desventajas principales:

- 1- Sólo es aplicable para el sistema operativo MS-DOS.
- 2- La señal de video compuesto es a blanco y negro.

El circuito electrónico propuesto se emplea como interfaz electrónica entre la tarjeta de video de una computadora y un televisor convencional que tenga entrada de video compuesto.

El sistema operativo: MS-DOS 6.22 o superior. Porque el controlador (ver mas adelante) sólo funciona en este sistema operativo.

Se probó un reproductor de música mp3 ejecutable sobre MS-DOS (MPXPLAY www.mpxplay.cjb.net).

Además también pasaron la prueba casi todos los juegos más populares de MS-DOS y en particularmente los 3D:

El transistor T1 funciona como amplificador, mezclador de las señales de croma provenientes de la tarjeta de video (R, G, B). Su configuración es base común para permitir un acoplamiento de impedancia con la tarjeta de video. El transistor T2, mezcla las señales de sincronismo vertical y horizontal (H+V) con la señal de crominancia (R, G, B). T3 acopla impedancia entre el colector de T1 y el circuito de entrada al TV (75Ω).

La señal VGA contiene 5 señales activas que viajan de la tarjeta de video al monitor por sus respectivos cables. Dos señales de sincronismo horizontal y vertical (H y V) compatibles con los niveles lógicos TTL y activas a nivel bajo. Las restantes tres líneas RGB (Red-Green-Blue) son líneas analógicas cuyos valores oscilan entre 0 V (ausencia de señal) y 0,7 V (máxima intensidad de rojo, verde y azul respectivamente). De esta manera, combinando diversas intensidades de las componentes RGB se construyen los diferentes colores.

La frecuencia vertical es de 60Hz y la del horizontal es 31.5 kHz.

Para convertir la señal de video se emplea hardware adicional (interfaz electrónica) más un controlador (software) que transforma las señales de video y de sincronismo al formato de televisión, tanto en polaridad como frecuencia (frecuencia del vertical de 60 Hz y la del horizontal de 15.75 kHz).

En la figura 1 se muestra el efecto que produce al ejecutarse el controlador (vgatv98.exe) en la memoria de la computadora en las señales de la tarjeta de video.

Existen varios controladores para esta función, pero el vgatv98.exe versión 98.008 es el que se adapta a casi todas las tarjetas de video y para ejecutarlo automáticamente debe escribirse la siguiente línea de comandos en el autoexec.bat:

```
C:\vgatv98.exe /NTSC
```

Funciona con la siguiente lista de chipsets de video, que fueron probados, más otros recomendados por el autor del driver:

Cirrus Logic	GD5424	ISA
Cirrus Logic	GD5434	ISA
Cirrus Logic	GD5446	PCI

SIS 630	AGP
SIS 6326	AGP
SIS 620	AGP

Trident TVGA9000i	ISA
Trident TVGA8900D	ISA
Trident TGUI9680	PCI
Trident TGUI9440	PCI

S3Trio Virge/DX	PCI
S3Trio 3D	AGP
S3Trio 3D/2X	AGP

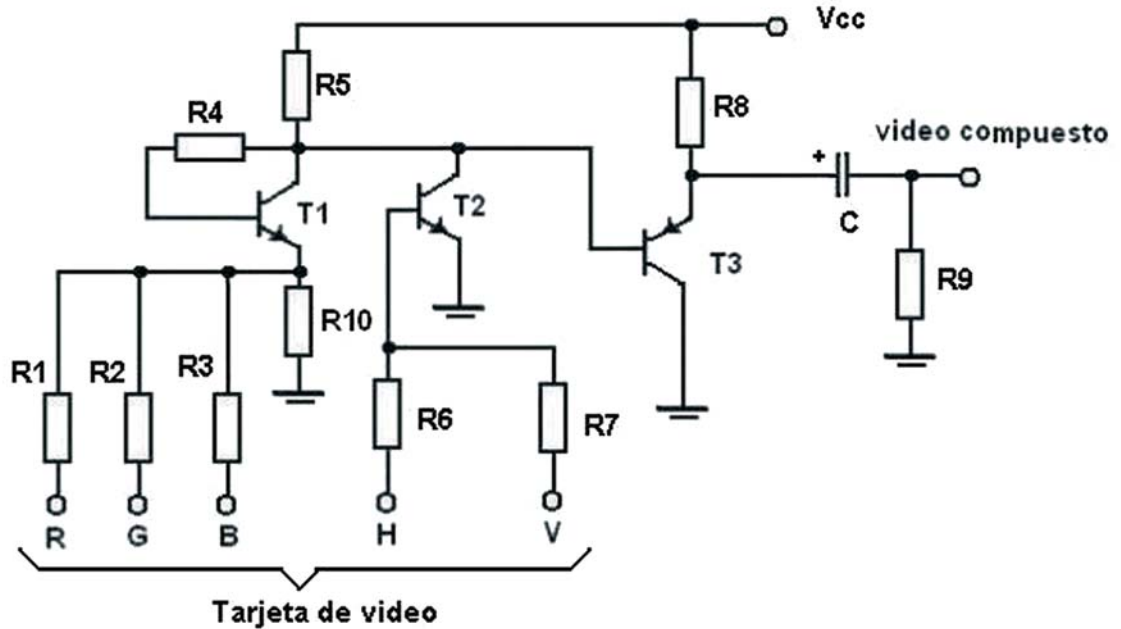


Listado de componentes

R1 220Ω
 R2 120Ω
 R3 330Ω
 R4 5.6 kΩ

R5 1.2 kΩ
 R6 10 kΩ
 R7 10 kΩ
 R8 330Ω
 R9 470Ω

R10 470Ω
 C 47 μF
 Vcc 12 V
 T1,T2 BC337
 T3 BC327



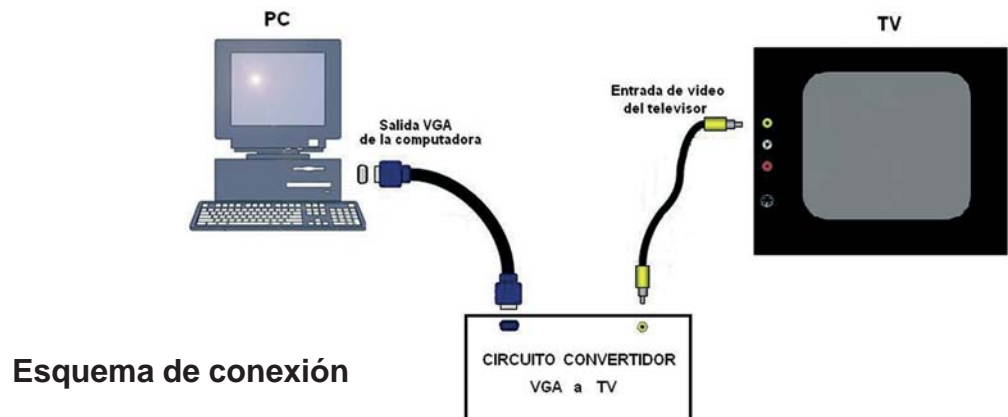
Circuito del convertidor



salida de la tarjeta de video
 antes de ejecutar el
 controlador en memoria

Después de ejecutar el
 controlador en memoria

Fig. 1 efecto que produce al ejecutarse el controlador (vgatv98.exe)



Esquema de conexión

Fieles a sus IDEAS



**UNIÓN DE JÓVENES
COMUNISTAS**





Correos electrónicos de nuestros lectores

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

✉ De: Jorge Grau Jr. País: Cuba

Estimado colega:

He visto que la Revista Tino no tiene suscripción por su tamaño, llevaría muchos e-mails. Pienso que si bien esto no es recomendable, añadir al sitio un Canal RSS para los nuevos artículos sería ideal, ya que las personas sin necesidad de entrar directamente a la página se pueden mantener actualizados sobre nuevas ediciones...Es una sugerencia...

Salu2 y felicidades por el magnífico diseño del sitio.

Agradecemos la sugerencia que nos hace. Está pensado crear para el próximo número, la suscripción por email a una sección de la revista. Esta nueva opción es atendiendo numerosos email, como el suyo, que también nos piden que la revista se enviada por email. Con esta decisión el lector podrá suscribirse a una, a varias o a todas la sección, en este último caso, recibirá 10 email.

✉ De: Julio Fernández Guillén País: Cuba

Un saludo

Leo cada número de la revista que publican, y los animo a continuar como hasta ahora, que no pierdan el ánimo, que su revista es ilusión para muchos de nosotros.

Les tengo una pregunta ¿Quisiera saber como puedo descargar para la máquina un video de Youtube?

Agradecemos los elogios y la motivación que nos da para continuar con nuestro trabajo, puede estar seguro, que continuaremos siendo la "la ilusión" para nuestros fieles lectores, pues para ellos trabajamos. Sobre la pregunta que nos haces, en números anteriores publicamos en la sección El consejero, un trabajo sobre este tema, pero ahora le expongo otra opción: El sitio web con URL: <http://www.bajaryoutube.com/> ofrece de forma super sencilla la posibilidad de descargar a su computadora el archivo de video YouTube (.FLV). En el cuadro de textos que aparece, copie la dirección del video que desea descargar y luego oprima la tecla Enter o haga clic en el botón Descargar Video!.

✉ De: Ricardo Duarte García País: Cuba

Hola a los que hacen la revista tino. Necesito la instalación del JAVA SE RUNTIME ENVIRONMENT (JRE) VERSION 6, que se puede descargar libremente de Internet, menos desde una PC con IP de Cuba, por culpa del Bloqueo criminal de los Estados Unidos contra nuestro país. Saben ustedes de otra dirección URL donde lo pueda descargar y no me de acceso denegado?

Mucho es lo que nos afecta el bloqueo económico y financiero de los Estados Unidos. Ahora también como te ha ocurrido a ti, y a cientos de cubanos, nos están bloqueando en Internet, muchas son las web que ya no permiten descargar o hacer uso de un servicio determinado, simplemente porque conectas desde Cuba, y por las leyes del Bloqueo, te prohíben hacer uso de ellos. Pero siempre se encuentran alternativas, como para tu caso, a continuación te muestro la URL, de donde puedes descargar la aplicación que necesitas.

<ftp://ftp.procergs.com.br/pub/procergs/ASP/JVM/Sun/jre-6u2-windows-i586-p.exe>

✉ De: Arturo Mendoza Campos País: Cuba

He visto su revista hoy, que me la ha prestado un amigo. Estoy asombrado por la calidad y el uso práctico de los contenidos que publican, es una revista para todos. Veo que tienen la sección el foro, para las preguntas de los lectores, y quisiera preguntas si conocen algún software para crear o editar subtítulos de películas??

Muy contento de que en Cuba se hagan cosas como estas.

un saludo

Nos complace contar con un nuevo lector de nuestra publicación. Una motivación más para continuar trabajando y perfeccionando los contenidos que publicamos. Editar subtítulos de películas, siempre es algo que nos demora, pues los menos expertos, comienzan a editar en un bloc de notas, con el archivo del subtítulo, algo muy engorroso. Para ello se han creado software como los que te sugiero a continuación que traen varias herramientas que simplifican el trabajo. Además de que son software libres. Las URL son:

<http://nchc.dl.sourceforge.net/subtitleproc/Subtitleprocessor771.zip>

http://es.geocities.com/ninio_isaac/Subs.zip

Esta es para Linux: <http://nchc.dl.sourceforge.net/sourceforge/gnome-subtitles/gnome-subtitles-0.8.tar.gz>

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.





Hacer compatibles las extensiones en Mozilla Firefox



Juan Enisbel Rodríguez Pérez

juan01021@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Para los amantes del navegador Mozilla Firefox su atractivo no solo está en su empleo simple como navegador sino en las posibilidades de éste cuando se le instalan extensiones que le multiplican su funcionalidad y al salir nuevas versiones del navegador surge la incertidumbre de si las extensiones que estamos acostumbrados a emplear serán compatibles con la nueva versión y muchas veces se prefiere seguir con las versiones antiguas del navegador.

La manera recomendada es buscar las nuevas versiones de las extensiones para el navegador desde el sitio oficial o si no puede usted mismo hacerlas compatibles con su nueva versión siguiendo los siguientes pasos:

- 1- Abrir el archivo .xpi de la extensión con el winrar.
- 2- Buscar el archivo llamado "Install.rdf" y abrirlo con cualquier editor de texto.
- 3- Buscar la línea de código donde aparece max version y asignarle el valor, ejemplo: 3.* la hace compatible con todas las versiones 3 del navegador.
- 4- Guardar los cambios y esta extensión será compatible para esta versión anterior.

Reiniciar tu equipo rápidamente en caso de bloqueo



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Esta es una forma muy sencilla de reiniciar tu computadora sin tener que ir al botón Inicio y seguir el procedimiento normal, este tipo de reinicio arranca en menor tiempo, por tanto esta operación es más usada en caso de que tu Escritorio se quede congelado o que muchos pro-

gramas no respondan.

- 1- Presiona Ctrl+Alt+Supr
- 2- Selecciona la pestaña Procesos
- 3- Busca y selecciona el proceso "explorer.exe"
- 4- Selecciónalo y dale al botón "Terminar proceso"
- 5- Se te pondrá la pantalla solamente con el tapiz del escritorio a la vista, no te asustes.
- 6- Cierra el "Administrador de tareas de Windows"

En pocos segundos aparecerá el Escritorio sin ningún programa abierto, si en 5 segundos no se ha aparecido sigue estas otras instrucciones:

- 1- Presione otra vez Ctrl+Alt+Supr
- 2- Selecciona la pestaña "Aplicaciones"
- 3- Presiona el botón "Tarea nueva"
- 4- Escribe "explorer.exe" sin comillas y todo en minúscula
- 5- Aparecerá de nuevo tu Escritorio como antes y reiniciado.

Elimina el aviso de "Controlador no firmado digitalmente"



Antonio Marichal Morales

tony01024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Windows posee un sistema de chequeo de la firma digital para los controladores que permite que éstos se instalen sin dificultades si tiene un certificado digital y que, en caso contrario, aparezca un aviso indicándonos que no está firmado y puede ocasionar problemas de funcionamiento, por cierto bastante incómodo ya que en ocasiones necesitamos utilizar el controlador así mismo.

Para deshabilitar el aviso, seguimos los siguientes pasos:

- 1- Clic con el botón derecho del ratón sobre el icono Mi PC.
- 2- Seleccionar Propiedades/Hardware/Firma de controladores.
- 3- En la zona ¿Qué acción desea que realice Windows?, indicar Ninguna: instalar el software sin pedir mi aprobación y pulsa en Aceptar.



ReadyBoost: más memoria caché adicional para tú PC



Nancy Stuart Moré

metodologo2@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos

ReadyBoost permite a los usuarios de Windows Vista utilizar un dispositivo de memoria Flash de 2Gb o más como memoria RAM Virtual para mejorar el sistema sin tener que abrir la PC, ahora recuperar los datos guardados en la memoria Flash es más rápido que desde el disco duro, disminuyendo el tiempo de espera para que la PC responda.

Pasos para activar ReadyBoost.

- 1- *Inserta una memoria flash USB.*
- 2- *Haz clic en inicio y luego en equipo.*
- 3- *Haz clic derecho sobre el identificador de la memoria flash.*
- 4- *Selecciona la pestaña ReadyBoost.*
- 5- *Elige utilizar este dispositivo.*
- 6- *Selecciona el espacio que le quieras asignar.*

Imprimir varios documentos sin tener que abrirlos



Belkis Muñiz Sánchez

c_info@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación Cienfuegos

Word nos permite imprimir varios documentos al mismo tiempo, y ni siquiera tenemos que abrirlos; veamos.

- 1- *Para ello, haremos clic en el menú Archivo, seleccionaremos Abrir, y luego marcaremos todos los documentos que necesitamos imprimir (se puede escoger más de uno oprimiendo la tecla "CTRL" antes de dar clic en ellos).*
- 2- *Por último, hacemos clic derecho en uno de los archivos y seleccionamos Imprimir.*

Ejecutar programas antiguos en Windows XP



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Cuando una aplicación antigua te crea problemas al ejecutarla en Windows XP o 2000, puedes configurar las propiedades de compatibilidad de forma manual para que el programa se ejecute en un modo diferente, como Windows 95, o con una configuración de pantalla y de resolución distintas.

Este problema lo vemos muchos en la ejecución de juegos de MS-DOS y aplicaciones desarrolladas en Turbo Pascal, Quick Basic, y generalmente las que fueron diseñadas para Windows 3.11 y algunas para Windows 95.

Para establecer las propiedades de compatibilidad de una aplicación debes seguir estos pasos:

- 1- *Haces clic con el ratón derecho en el archivo ejecutable o en el acceso directo del programa al archivo ejecutable, haga Clic en Propiedades*
- 2- *Clic en la pestaña Compatibilidad.*
- 3- *Activa la casilla de verificación Ejecutar este programa en el modo de compatibilidad.*
- 4- *En la caja de selección, selecciona un sistema operativo en el que se ejecute el programa sin problemas (Si fuera necesario cambia la configuración de pantalla, la resolución o deshabilita los temas visuales de Windows XP)*
- 4- *Clic en Aceptar, Cancelar o Aplicar.*
- 5- *Ejecuta el programa nuevamente cuando hayas terminado de cambiar la configuración.*

Ajusta los valores de compatibilidad de nuevo si el programa todavía no se ejecuta sin problemas: un programa que presente problemas en Windows 2000 puede no tener ninguno en Windows 98 u otra versión de Windows.



Habilitar servidor de tiempo en Windows XP



Juan Enisbel Rodríguez Pérez

juan01021@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Todas las versiones de Windows 2000 en adelante pueden actuar como servidores de tiempo y permitir que otras máquinas sincronicen su tiempo en una red LAN, aunque Windows XP no es un sistema operativo para servidor si desea habilitar este servicio en una máquina con Windows XP debe seguir los siguientes pasos:

1- Iniciar el editor del registro (Inicio/Ejecutar, teclear *regedit* y presionar *Enter*)

2- Navegar en el registro a la siguiente llave:
`HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\W32Time\Parameters`

3- En el menú Edición, seleccionar Nuevo, Valor DWORD.

4- Entre el nombre `LocalNTP` y presione *Enter*

5- Doble clic en el nuevo valor y establezca a 1 para habilitarlo, 0 para deshabilitarlo.

6- Reinicie la computadora para que los cambios surtan efecto o simplemente reinicie el servicio denominado *Horario de Windows*.

Trabajar a pantalla completa en el Word



Belkis Muñiz Sánchez

c_info@cfg.jovenclub.cu

Palacio de Computación Cienfuegos

En ciertos momentos es útil que el documento de Word en el que está trabajando ocupe todo el espacio de la pantalla. Para ello es necesario seguir los siguientes pasos:

1- Al seleccionar la opción *Pantalla completa* del menú *Ver*, todas las barras y menús de Word desaparecen, y únicamente queda el documento que tenemos abierto.

2- Para regresar a la forma de trabajo normal, oprima la tecla "ESC"(o haga clic en el botón flotante *Cerrar pantalla completa*).

3- Si sólo necesita utilizar momentáneamente alguna herramienta, lleve el cursor al borde superior de la pantalla para que se despliegue la barra de menú.

Denegar nuevos dispositivos de almacenamiento USB



Yerandy Martínez Paula

webmaster@pri.jovenclub.cu

Webmaster provincial Pinar del Río

Siempre es una preocupación que personas copien de nuestra PC, sin nuestro consentimiento, archivos, que tal vez no queremos que sean copiados, simplemente introduciendo un dispositivo de almacenamiento USB y llevándose en él la información.

Existen dos posibles maneras de evitarlo:

Si un dispositivo USB nunca ha sido instalado

1- Ir a la carpeta `\windows\inf` (está oculta)

2- Localizar el archivo `usbstor.pnf`

3- Hacer clic derecho sobre él

4- Seleccionar propiedades, y luego seguridad.

5- Seleccione el grupo al que va a Denegar el acceso y marcamos el casillero de Denegar.

Hacemos los mismos pasos para el archivo `usbstor.inf`

Si el dispositivo ya ha sido instalado con anterioridad

1- Clic en el botón *Inicio*, *Ejecutar*

2- Tecleamos *Regedit* y luego *Aceptar*

3- Localizamos la clave:
`HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\USBSTOR`

4- Cambiamos el contenido de la variable "Start" colocándole un 4 (desactivado)



Convertir archivos desde Internet



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club

Alguna vez, todos nos hemos visto en la necesidad de hacer conversiones entre diferentes formatos de archivos, uno de los mas comunes es la conversión entre el formato de documento Microsoft Word (.doc) al formato de Adobe (.pdf), como también a la inversa, y de Office 2007 a una versión anterior, etc.

Para ello existen una gran cantidad de aplicaciones de escritorio que se pueden utilizar para este propósito, pero se puede dar el caso que en ese preciso momento no dispongamos de la aplicación en cuestión, o estemos en otra PC que no es la nuestra, o simplemente (y esto es muy común) no tengamos los permisos para instalar nada en esa PC.

Podemos utilizar aplicaciones on-line y gratuitas, que no son más que sitios web que ofrecen la opción de convertir de varios formatos a otros, y todo el proceso se realiza en Internet.

La dirección de la web recomendada es: www.zamzar.com

Aquí puede convertir seleccionando una variedad de formatos de una lista que se clasifican en: archivos de texto, audio, fotos y videos.

Los pasos a seguir son:

1- Hacer clic en el botón examinar del "Step 1", para buscar el archivo que desea convertir

2- Seleccione del "Step 2" al formato que desee llevar el archivo seleccionado

3- Teclee su dirección de email, en el cuadro de "Step 3" a donde será enviado el archivo

4- Finaliza todo el proceso en el "Step 4", haciendo clic en el botón Convert

Si se registra en el sitio, puede además descargar y guardar en la web, los archivos que haya convertido, para luego descargarlos o administrarlos como desee.

Cambiar nombre a varios archivos al mismo tiempo



Mariela Martínez Ramírez

mariela07025@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2

Si ha sido un problema para ti alguna vez renombrar varios archivos al mismo tiempo, pues aquí te expongo un truco fácil.

- 1- Seleccione todos los archivos a cambiar de nombre.*
- 2- Haga clic derecho encima de uno y seleccione la opción: cambiar nombre*
- 3- Le dará la opción de cambiar el nombre a un solo archivo. Hágalo*
- 4- Luego oprima la tecla Enter y listo. Los demás archivos abran adoptado el nombre tecleado, seguido de un número consecutivo.*

Hospedar un sitio web en Internet



Déniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

Si tienes un sitio web, que deseas que todos lo vean y no sabes donde publicarlo, a continuación te proponemos algunos Host gratuitos de Internet, con sus características.

Un Host gratuito, es un servidor de Internet, donde se te permite subir los archivos de tu web, tiene en muchos casos una capacidad limitada, pero es muy conveniente para páginas personales, o simplemente para compartir con amigos una web que hallas creado.

<http://www.iespana.es>.

Ofrecen 100Mb de espacio , acceso vía web o FTP. Posee herramientas de apoyo, libros de visita, estadísticas detalladas de tus visitas, etc. La dirección URL que obtienes es:

http://tu_nombre.iespana.es

<http://www.tripod.lycos.es>

Ofrecen 50Mb de espacio, acceso FTP en la propia web. Posee herramientas de apoyo y soporte php y sql. Lo que



tiene de malo es que es muy difícil subir tu sitio si tienes varias carpetas, ya que no te permite abrirlas. La dirección URL que obtienes es:

`http://usuarios.lycos.es/tu_nombre`

`http://personales.gratisweb.com/`

Ofrecen 50Mb de espacio gratuito. Un asistente te guía paso a paso, además posee gestor de archivos y soporta ftp.

`http://unlugar.com`

Ofrecen 25Mb de espacio gratuito, ftp, cuentas de correo, alojamiento por tiempo ilimitado.

`www.atspace.com`

Es en inglés, ofrece 50 Mb. La dirección URL que obtienes es:

`http://atspace.tu_nombre`

`http://www.110mb.com/`

En inglés, ofrece 2Gb. Acceso FTP habilitado, soporte de librerías GD y soporte para upload de ficheros vía web. La dirección URL que obtienes es:

`http://tu_nombre.110mb.com`

Espero lo aproveches al máximo

Maximizar ventanas con JavaScript



Osiel Torres Fragnals

`osiel06021@vcl.jovenclub.cu`

Joven Club Caibarién 2

Ningún diseñador o webmaster puede saber con certeza con que tamaño se abrirá su página web en el explorador del visitante a su página web. La mayoría de los casos se abrirá a tamaño máximo, pero no siempre y eso puede estropear nuestro diseño y mostrar nuestra página algo desfavorecida

La solución

Para todo hay solución, en este caso vasta los métodos `moveTo()` y `resizeTo` del objeto `window`. Con el primero colocamos la ventana en la esquina superior izquierda de la pantalla y con la segunda la ponemos al tamaño de dado por la resolución del monitor.

```
<script language="JavaScript">
```

```
window.moveTo(0,0);
```

```
window.resizeTo(screen.width,screen.height);
```

```
</script>
```

Un caso práctico

Ver como funciona este script puede no ser demasiado fácil, así que haremos un pequeño ajuste. Escribe el script en la cabecera de tu página pero dentro de una función:

```
<script language="JavaScript">
```

```
function maximizar(){
```

```
  window.moveTo(0,0);
```

```
  window.resizeTo(screen.width,screen.height);
```

```
}
```

```
</script><
```

Y en la página pones este enlace

```
<a href="javascript:maximizar()">Maximizar</a>
```

Ahora abres tu página con el navegador, reduce el tamaño de la ventana y pulsa sobre el enlace, verás como la ventana se maximiza.

Tratamiento de errores desde Javascript



Osiel Torres Fragnals

`osiel06021@vcl.jovenclub.cu`

Joven Club Caibarién 2

No es nada extraño que se presente alguna circunstancia impredecible por la que nuestro código provoque algún tipo de error. En estos casos el navegador muestra un mensaje indicando que en la página existe un error. ¿No sería ideal poder evitar este comportamiento del explorador?

Existe un evento en Windows que se activa cuando se produce un error durante la ejecución de algún script, este puede ser personalizado y redirigido a una función definida por nosotros. Si esta devuelve true la función predefinida del explorador no será llamada. Este sistema es también útil si queremos personalizar el tratamiento de errores o simplemente el mensaje de aviso.

En la Práctica escribiendo las líneas siguientes en la cabecera de la página podemos eliminar o capturar los errores que ocasionen nuestros códigos.

```
window.onerror = miControl;
```

```
function miControl()
```

```
{
```

```
  return true
```

```
}
```


REVOLUCION

Victoriosa
en el nuevo milenio





Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez"



Nancy Stuart Moré

metodologo2@cfg.jovenclub.cu

Dirección provincial Cienfuegos

De qué trata el sitio: Sitio web de la Universidad de Cienfuegos.

Utilizar el sitio: para conocer sobre el sistema de trabajo desarrollado en la universidad, los cursos que allí se imparten, el trabajo científico y de postgrado, características de las facultades; y muchas otras opciones.



www.ucf.edu.cu/

Oficina Nacional de Estadísticas



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Sitio oficial de la Oficina Nacional de Estadísticas (ONE) al que comprende la elaboración de estadísticas y análisis para conocer el comportamiento de los procesos económicos, demográficos y sociales.

Utilizar el sitio: para conocer todas las estadísticas relacionadas con el país.



www.one.cu/

Antivirus



Déniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Sitio dedicado a la instalación, configuración y actualización de los sistemas antivirus y software mal intencionados.

Utilizar el sitio: permite conocer sobre una variada gama de antivirus y sistemas de seguridad para los sistemas operativos, actualizaciones, noticias.



http://antivirus.uclv.edu.cu/



NH Parque Central



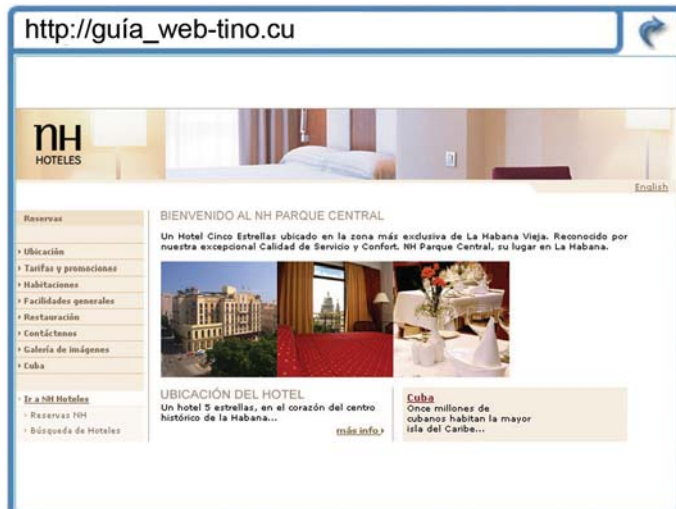
Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Sitio oficial del hotel NH Parque Central el cual contiene información variada sobre sus servicios y características generales.

Utilizar el sitio: para conocer sobre alojamiento, confort de las habitaciones, los servicios, atracciones, y facilidades generales del hotel NH Parque Central.



www.nh-hotels.cu/

Red Cubana de la Ciencia



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Sitio dedicado al desarrollo de las diferentes ramas de la ciencia en Cuba, a través de vínculos a una gran cantidad de información científica.

Utilizar el sitio: para consultar información sobre la evolución y desarrollo de la ciencia en Cuba, los principales resultados de la ciencia e innovación tecnológica, etc.



www.redciencia.cu/

Delfos, Consultorías Empresariales



Déniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Sitio oficial de la Empresa de Consultoría del Ministerio de Informática y Comunicaciones de Cuba.

Utilizar el sitio: para conocer sobre los productos y servicios de consultoría, brinda acceso a una variada red de información relacionada con el tema.



www.delfos.co.cu/



Convenciones Capitolio de La Habana



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Sitio web de la institución especializada para la realización de eventos científicos, sociales, culturales.

Utilizar el sitio: para conocer sobre el Capitolio, estructura, recorridos turísticos, eventos, etc.



www.capitolio.cu/

Portal José Martí



Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Sitio web oficial del Centro de Estudios Martianos y la Sociedad Cultural José Martí, Héroe Nacional de Cuba.

Utilizar el sitio: para conocer frases, una cronología de su vida, críticas de arte presentes en la literatura martiana y visitas virtuales a la Fragua y la Casa Natal y más.



www.josemarti.cu/

Telefonía Móvil Cubacel



Déniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Es el sitio web cubano, sobre telefonía móvil.

Utilizar el sitio: para conocer los productos y servicios que se ofertan, las condiciones y requerimientos para activarlos, las características de su funcionamiento, las tarifas y formas de empleo, orientados al cliente.



www.cubacel.cu/



Habana Nuestra Oficina del Historiador de la CH



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

De qué trata el sitio: Sitio web de la Oficina del Historiador de La Habana.

Utilizar el sitio: para conocer sobre la historia de La Habana, Noticias, obtener una Guía de viajero, Obras en marchas, Proyectos sociales, Cursos y eventos, y todo lo que se referente a la conservación de la ciudad.



www.habananuestra.cu/

FIART: Feria Internacional de Artesanía



Déniker Marín Carrazana
webmaster@vcl.jovenclub.cu
Dirección provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Sitio oficial de la Feria Internacional de Artesanía FIART, convocada por el Fondo Cubano de Bienes Culturales.

Utilizar el sitio: para conocer información relacionada con la Feria, publicidad, precios, envío de mercancías, características generales de la Feria.



www.fiart.cult.cu/

Cuba Debate



Edgar Sedeño Viamonte
edgar08015@ltu.jovenclub.cu
Joven Club Amancio 1

De qué trata el sitio: Es la voz del círculo de periodistas cubanos contra el terrorismo y las campañas de difamación organizadas contra Cuba.

Utilizar el sitio: para estar informados sobre las últimas noticias cubanas y conocer la opinión de varios periodistas nacionales y extrajeros sobre el tema.

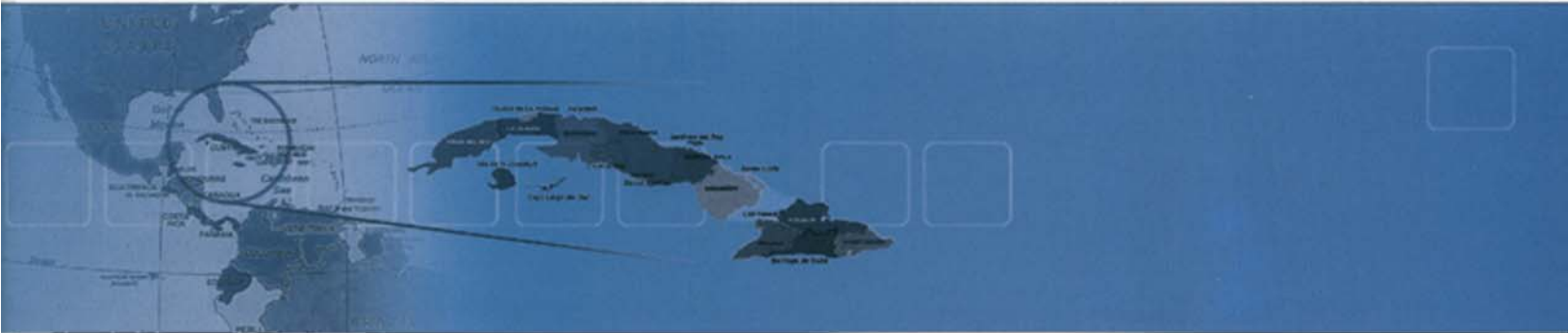


www.cubadebate.cu/



Informatización

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





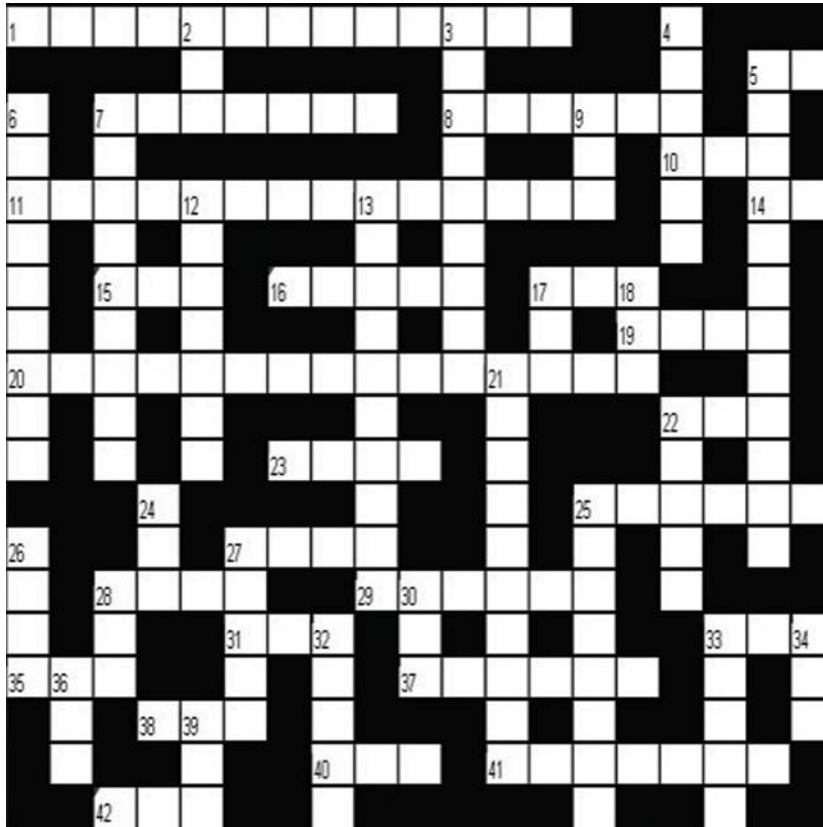
Crucigrama



Rafael Arcia Manero

rafael03041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Sagua 4



Horizontales

1- Fenómeno de repercusión automática, instantánea y de alcance mundial que se da en el ámbito de las actividades sociales, económicas y financieras. 5- Disco Compacto (en inglés). 7- Orden de ejecución de una determinada función. 8- Fichero o archivo que constituye una unidad significativa de información accesible en la Web a través de un programa navegador. 10- Diseño asistido por ordenador (siglas en inglés). 11- Término genérico que agrupa dispositivos y software dedicados al archivo de datos e información. 14- Reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet (en inglés). 15- Convenciones internacionales que definen cómo debe invocarse una determinada función de un programa desde una aplicación (siglas en inglés). 16- Término utilizado para denominar cada uno de los pasos que es preciso dar para llegar de un punto de origen a otro de destino a lo largo de una red a través de direccionadores. 17- Lenguaje de programación desarrollado por IBM orientado al desarrollo de aplicaciones científicas y de carácter matemático. 19- Protocolo de IBM para comunicaciones SNA entre dos dispositivos del mismo nivel (siglas en inglés). 20- Verificación de la identidad de una persona o de un proceso para acceder a un recurso o poder realizar determinada actividad. 22- Backup Domain Controller. 23- Extensión que corresponde a un tipo de fichero gráfico. 25- Combinación de teclas utilizadas para la ejecución inmediata de determinada instrucción. 27- Instituto norteamericano que establece normas de estandarización (siglas en inglés). 28- Sistema que permite transmitir información en formato digital a través de las líneas normales de teléfono. 29- Símbolo utilizado en las direcciones de correo electrónico. 31- Formato gráfico utilizado para representar ficheros en la red; creado y patentado por la empresa norteamericana Unisys. 33- Conjunto de estándares desarrollado por el OSF para conseguir la compatibilidad de los diferentes sistemas Unix (siglas en inglés). 35- Unidad Central de Proceso (siglas en inglés). 37- Número de cambios de estado de una señal por segundo. 38- Dirección de una cierta página de información dentro de Internet (siglas en inglés). 40- Lenguaje estándar de consulta a bases de datos. 41- En el entorno Windows se utiliza este término para diferenciar cuándo se trabaja en una u otra ventana. 42- Modo de Transferencia Asíncrona (siglas en inglés).

Verticales

2- Administración de energía avanzada (siglas en inglés).
 3- Periférico que traslada el texto o la imagen generada por computadora a papel u otro medio.
 4- Servidor HTTP de dominio público.
 5- Aplicación de un código.
 6- Aplicación informática que se puede copiar y distribuir libremente (en inglés).
 7- Acción para disminuir el tamaño de un archivo en disco.
 9- Organización internacional para la normalización (siglas en inglés).
 12- Sistema o proceso que solicita a otro sistema o proceso que le preste un servicio.
 13- Información digitalizada que combina texto, gráficos, sonido, imagen fija y en movimiento.
 17- Conector usado con la Ethernet de alambre grueso (siglas en inglés).
 18- Red de área local (siglas en inglés).
 21- Persona que reserva nombres de dominio con la intención de venderlos después a empresas interesadas en los mismos.
 22- Protocolo de transferencia de archivos (em inglés).
 24- Agencia de Protección de Datos (siglas en inglés).
 25- Persona que realiza análisis informáticos.
 26- Acción de presionar y soltar rápidamente un botón del Mouse.
 27- Lenguaje de programación orientado a las matemáticas.
 28- Unidad de llamada automática (siglas en inglés).
 30- Descomposición de colores en función de tres componentes básicos: rojo, verde y azul (siglas en inglés).
 32- Programa que crea gráficos animados para ser mostrados en los navegadores de Internet.
 33- Seudónimo o apodo que se utiliza en los servicios interactivos en lugar de usar el nombre real con el fin de conservar el anonimato y/o acelerar la identificación.
 34- Sistema de mensajes cortos (siglas en inglés).
 36- Formato de documento portable (siglas en inglés).
 39- Memoria de acceso directo, en la que se puede leer y también escribir (siglas en inglés).



Humor

Servicio técnico

Usuario: Tengo problemas para imprimir en rojo.

Servicio Técnico: ¿Tiene una impresora a color?

Usuario: No, la mía es blanca.

Servicio Técnico: ¿Qué ve en su monitor ahora mismo?

Usuario: Un osito de peluche que mi novio me compró.

Servicio Técnico: Ahora, pulse F8...

Usuario: No funciona.

Servicio Técnico: ¿Qué hizo exactamente?

Usuario: Presionar la F 8 veces como me dijiste, pero no ocurre nada.

Usuario: Mi teclado no quiere funcionar.

Servicio Técnico: ¿Está segura de que está conectado?

Usuario: No lo sé. No alcanzo la parte de atrás.

Servicio Técnico: Coja el teclado y dé diez pasos hacia atrás.

Usuario: OK

Servicio Técnico: ¿El teclado sigue con usted?

Usuario: Sí

Servicio Técnico: Eso significa que el teclado no está conectado ¿Hay algún otro teclado?

Usuario: Sí, hay otro aquí. Huy,... ¡Este sí funciona!!!

Servicio Técnico: Tu password es 'a' minúscula de andamio, V mayúscula de Víctor, el número 7...

Usuario: ¿7 en mayúscula o minúscula?

Usuario: No puedo conectarme a Internet, aparece error de clave.

Servicio Técnico: ¿Está segura de que está utilizando el password correcto?

Usuario: Sí, estoy segura, vi a mi esposo escribirlo.

Servicio Técnico: ¿Me puede decir cuál era el password?

Usuario: 5 asteriscos.

Usuario: Tengo un grave problema. Un amigo me puso un protector de pantalla, pero cada vez que muevo el ratón desaparece...

Usuario: No logro encontrar el simbolito para abrir el Word.

Servicio Técnico: Mire en el escritorio. ¿Qué tiene ahí?

Usuario: Muchos papeles y mi bolso.

Tienes Correo

Un hombre estaba cortando el césped en el jardín frente a su casa cuando Manolo, su vecino, salió de su casa y se dirigió al buzón de correos. Lo abrió, lo volvió a cerrar y regresó a su casa. Un poco después, Manolo volvió a salir de la casa, se dirigió otra vez al buzón, lo abrió y lo cerró con un golpe. Hecho una furia, regresó a la casa.

El hombre estaba terminando de cortar el césped cuando vio que Manolo salía de nuevo, iba al buzón, lo abría y lo cerraba con todas sus fuerzas. Intrigado por sus acciones, el hombre le preguntó, "¿Oye, Manolo, te pasa algo?" A lo que él respondió, "¡Claro que me pasa algo! Mi computadora me sigue dando un mensaje que dice, TIENES CORREO."

¿En qué se parece un informático a un portero?

¿En qué se parece un informático a un portero?

En que los dos creen que tienen el mejor equipo pero lo único que hacen es sacar cosas de la red.

Sueltos

"No por mucho megaRAM carga Windows más temprano".

Se abre el telón y aparece la tecla ENTER de un ordenador, con todas sus conexiones al descubierto. Se cierra el telón. ¿Como se llama la película? -Los INTROcables.

Un error en un programa se puede convertir en una función más, incluyéndolo en el manual con la documentación necesaria.

¿Cual es la diferencia entre un hacker y un usuario típico? -Un usuario típico quiere comprar un ordenador más rápido para pasar menos tiempo con el.

Conecto, luego existo...No conecto, luego insisto.

Un informático encendería un fuego siguiendo estos pasos:

- 1- Mirar si hay gas en la bombona, si no hay pedir otra y comenzar el proceso.
- 2- Coger encendedor.
- 3- Mirar si funciona, si no funciona volver al punto dos.
- 4- Abrir el paso del gas.
- 5- Acercar el encendedor al quemador.
- 6- Encender el encendedor.
- 7- Si el fuego no se enciende, reparar las conducciones y volver al punto 4.
- 8- Fin.



Poesías

Décimas de un instructor: «La mujer»

Flor que se ha hecho gigante
 En el Jardín de la Vida,
 Marcha con la frente erguida
 Mirando siempre adelante.
 No hay un hecho desafiante
 Que la haga renunciar,
 Porque además de brillar,
 Como gran trabajadora,
 Es en la casa la aurora
 y el cimiento del Hogar.

Mujer que no se arrodilla
 Ante alguna adversidad,
 Ahí tiene la Humanidad
 Su más tierna maravilla.
 Hace que cualquier semilla
 Germine con gran vigor;
 Porque le entrega su amor,
 Ternura y delicadeza,
 Su comprensión, su belleza
 y le impregna su valor.

En el jardín de la Historia
 De nuestro país querido
 Muchas flores han crecido
 Perfumadas con la gloria.
 Y la fértil trayectoria
 Que trazó nuestra Mariana,
 Hoy la sigue la cubana
 En rumbo hacia el Socialismo,
 Irradiando el optimismo
 Como el Sol de la mañana.

Mujer cubana. Heroísmo.
 Con paso firme y certero
 Caminas por el sendero
 Del Internacionalismo.
 Construyes el Socialismo
 Poniendo tu corazón.
 Y eres más que una razón
 Para luchar a tu lado
 Por ser un pilar sagrado
 De nuestra Revolución.

Mujer cubana. Mujer.
 Que se crece a toda hora
 Es la fuerza de la aurora

Y el Sol del amanecer.
 Su decisión es vencer
 La mayor dificultad.
 Conquistar su libertad.
 A sangre, sudor y miel.
 Y serle fiel a Fidel
 Por toda la eternidad.

Curiosidades

Ubuntu

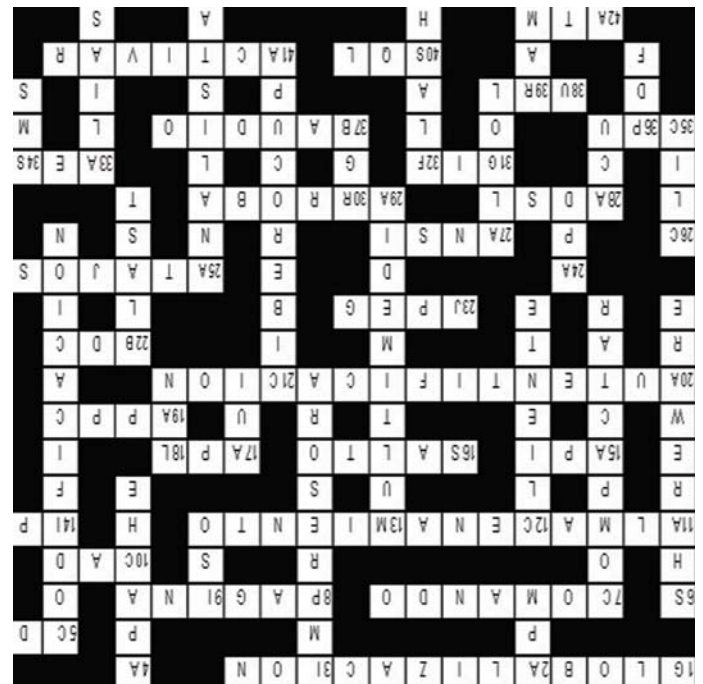
Ubuntu es una distribución GNU/Linux que ofrece un sistema operativo para computadores personales, aunque también proporciona soporte para servidores. Se basa en Debian GNU/Linux y concentra su objetivo en la facilidad y libertad de uso, la fluida instalación y los lanzamientos regulares.

El nombre de la distribución proviene del concepto zulú y xhosa de ubuntu, que significa "humanidad hacia otros" o "yo soy porque nosotros somos". Ubuntu es un movimiento sudafricano encabezado por el obispo Desmond Tutu, quien ganó el Premio Nobel de la Paz en 1984 por sus luchas en contra del Apartheid en Sudáfrica.

La versión más reciente (v8.10) salió en octubre del 2008

Colaboraron en esta sección

Déniker Marín Carrazana, Raymond J. Sutil, Yury Ramón Castelló Dieguez y Bernardo Herrera Pérez



defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón
vencerá





Contáctenos

Sitio web

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

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

Email

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

revistatino@jovenclub.cu

Teléfonos

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

Dirección: 53-31-625892

Producción: 53-7-8315906

Redacción: 53-31-692128

Dirección Postal

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

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419



Colectivo de la Revista

Director

Raymond J. Sutil Delgado
directortino@ltu.jovenclub.cu

Producción

Damiana Martínez Reyes
jccap@en.jovenclub.cu

Redactores

Edgar Sedeño Viamonte
edgar08015@ltu.jovenclub.cu
Carlos López López
metodologo1@vcl.jovenclub.cu
Deniker Marín Carrazana
webmaster@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado
directortino@ltu.jovenclub.cu

Correctora

Sady Morín González
sady@pal.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
Yoel Acosta Barrios
Janiet Batista Medina
Yury Ramón Castelló Dieguez
Yamilé Gonzáles Borrego
Elisandri Guerra Martínez
César del Toro Coca
Rosa M. Douvergel Rustán
Lisset López Morejón

Colaboradores

Roberto Carlos López Saborit
Dunia Figal Lago



Respuestas al Mensaje de la Juventud Comunista

Queridos compañeros:

Leí con emoción el mensaje. Ninguno de ustedes había nacido cuando la Revolución triunfó. Las ideas tan bellamente expresadas en él brotaron del surco más profundo de la historia. Sus raíces se sustentan en cada acto de sacrificio y heroísmo de un pueblo admirable, que supo enfrentar todos los obstáculos. Se insertan igualmente en el ejemplo y los valores creados por otros pueblos.

¿Para qué sirve la vida sin ideas? Martí dijo: «Trincheras de ideas valen más que trincheras de piedra.» ¿Acaso nacen las ideas con un hombre? ¿Acaso mueren con este? Surgieron a lo largo de la vida de la especie humana. Durarán lo que dure nuestra especie. Nunca antes esta se vio tan amenazada por la combinación del subdesarrollo político de la sociedad y las creaciones de la tecnología, que parecen no tener límites y se van más allá de toda racionalidad en su capacidad de autodestrucción.

Guerras de exterminio, cambios de clima, hambre, sed, desigualdades, nos rodean por todas partes.

El ser humano necesita aferrarse a una esperanza, buscar en la propia ciencia una oportunidad de supervivencia, y es justo buscarla y ofrecérsela. En ese futuro no tendrían espacio posible las horribles injusticias que el sistema capitalista desarrollado ofrece hoy junto a una tiranía mundial.

«Ser o no ser» - creo dijo Shakespeare en uno de sus dramas. Esa es la alternativa de los jóvenes. Cualquier otra cosa sería vivir en el más idílico de los mundos algunas decenas de años, que en la *Historia del Tiempo* no serían más que unos segundos.

Si los jóvenes fallan, todo fallará. Es mi más profunda convicción que la juventud cubana luchará por impedirlo. Creo en ustedes.

Fidel Castro Ruz
23 de junio de 2007
12:30 p.m.

Seremos imbatibles en todas las trincheras

Mientras tengamos un nervio en pie, los jóvenes cubanos defenderemos la Patria, la Revolución y el Socialismo. La libertad conquistada con la sangre y el sacrificio de muchos, merece nuestra entrega ejemplar en nombre de la soberanía, la justicia, la solidaridad y el internacionalismo.

