

REVISTA TINO

REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



Cómo mejorar la imagen
que presentamos en
las Redes Sociales.
pág. 28



El Colectivo

Directora

Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Producción

Virginia Fernández Mestre
virginia.fernandez@jovenclub.cu

Editor Jefe

Carlos López López
carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu

Editores

Yury Ramón Castelló Dieguez
yury.castello@ltu.jovenclub.cu
Bernardo Herrera Pérez
bernardo@mtz.jovenclub.cu
Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu
Sandra Jova Fuerte
sandra.jova@vcl.jovenclub.cu
Yonaika Pérez Cabrera
yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu
Yunesky Rodríguez Álvarez
yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

Correctora

Olga Lidia Cabrera López
olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu

Edición de imágenes y maquetación

Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu
Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal <http://www.revista.jovenclub.cu>

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

Dirección: 53 45-912239

Producción: 537-8306097

Dirección Postal:

Dirección Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado,
municipio Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

Editorial

Comenzó el año 2016 con varias afectaciones climatológicas derivadas del evento "El Niño", sismos, inundaciones costeras, además de varios frentes fríos muy próximos uno del otro; algo que no es usual en nuestro país. Justamente en medio de estos sucesos llega el número 47 de la Revista Tino a sus manos, con una nueva propuesta.

En la sección El vocero podrá encontrar artículos interesantes mediante los cuales conocerá de diferentes actividades realizadas por los Joven Club, que evidencian su alcance social y tecnológico. En El escritorio leerá artículos relacionados con los videojuegos, la tecnología LiFi, así como el tránsito de la tercera dimensión a la cuarta.

La sección El taller en esta ocasión presenta una solución bien sencilla a un problema muy común en los talleres electrónicos, cuando la punta del conector RCA macho, debido a una acción mecánica, se parte dentro del conector hembra correspondiente, una propuesta especial para los "cacharrerros".

En la sección El nivel proponemos un artículo sobre el videojuego Pysycache y en La red social le invitamos a conocer cómo mejorar la imagen que se presenta en las redes sociales. Por supuesto que la sección El consejero llega cargada de nuevos trucos o sugerencias para un mejor desempeño informático.

El navegador no se queda atrás con interesantes sugerencias de sitios Web que le permitirán conocer un poco más acerca del Teatro Nacional, la fábrica Los Portales, la Tricontinental, etc.

Como colofón los invitamos a que nos acompañen en la presentación de la Revista Tino, el próximo 15 de febrero, en horas del mediodía, en la 25 Feria Internacional del Libro, en La Habana.

Recuerde que siempre estamos a su alcance mediante nuestro correo revistatino@jovenclub.cu, en el cual esperamos por sus opiniones.

Yolagny Díaz Bermúdez
Directora de la Revista TINO



SUMARIO



El vocero

| | |
|--|---|
| Se preparó inicio de matrículas para cursos a distancia del 2016 | 4 |
| Videojuego "Comando pintura", de los preferidos en sala de juegos de Olivos III | 4 |
| Saludan el 57 Aniversario del Triunfo de la Revolución Cubana en el JC Camagüey VI | 4 |
| La Unión de Informáticos en Villa Clara | 5 |
| Curso extramuro, extensión de la informatización en la sociedad | 5 |
| Efectos positivos de la Informática en personas con discapacidad visual | 6 |
| Quien dice educar, dice.... aprender a querer | 6 |
| "A la delantera con Segurmática antivirus" | 6 |
| Primer Taller de Prospectiva y Mercadeo | 7 |
| Participa Joven Club en Las Tunas en la III Expo-Innovación 2015 | 7 |

El escritorio

| | |
|--|----|
| Videojuegos | 8 |
| El futuro iluminado de Internet: Tecnología Light Fidelity | 10 |
| De la tercera a la cuarta dimensión | 13 |
| La comprensión textual apoyada por la revista digital Zunzún | 16 |

El taller

| | |
|------------------------------------|----|
| Problema grande, solución sencilla | 21 |
|------------------------------------|----|

El nivel

| | |
|---|----|
| Pysycache: El videojuego educativo utilizado como herramienta didáctica | 24 |
|---|----|

El consejero

| | |
|--|----|
| POP-UP en artículos JOOMLA | 26 |
| Asignar una ruta de acceso a un disco duro extraíble | 26 |
| Método fácil para quitar el GRUB del MBR(Debian) | 27 |
| Solucionar el error de instalación de Microsoft .NET Framework 4 | 27 |
| No reutilizar contraseñas en Linux (Debian) | 27 |

La red social

| | |
|--|----|
| Cómo mejorar la imagen que presentamos en las redes sociales | 28 |
|--|----|

El navegador

| | |
|-----------------------------|----|
| Cuba Tesoro, la isla bonita | 29 |
| Teatro Nacional | 29 |
| Paradiso Cuba | 30 |
| Los portales | 30 |
| Tricontinental | 30 |



Videojuego "Comando pintura", de los preferidos en sala de juegos de Olivos III

Autor: Yenisbel Valdivia Sánchez / yenisbel.valdivia@ssp.jovenclub.cu



Los niños que asisten a la sala de juego ubicada en el Joven Club de Olivos III en Sancti Spiritus prefieren jugar con "Comando pintura", pues es un juego muy entretenido, donde predomina la competencia de manera simultánea entre los participantes que conforman los equipos.

Comando pintura tiene la particularidad de que los jugadores se enfrentan con armas que lanzan pintura de diferentes colores, lo que hace del juego un entretenimiento sano para personas de todas las edades.

Durante el juego se demuestra habilidad,

estrategia y decisión en el paso por diferentes escenarios como el Coliseo, Duchas, Campo y el Laberinto, en los cuales aparecen diversos obstáculos que pueden ser utilizados por los jugadores para protegerse de sus oponentes.

En Informática 2014 se lanzaron los primeros 5 videojuegos diseñados y facturados en Cuba de manera íntegra por los Joven Club de Computación y Electrónica, dentro de ellos estuvo Comando pintura, elaborado por el Grupo de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas de Sancti Spiritus.

Saludan el 57 Aniversario del Triunfo de la Revolución Cubana en el JC Camagüey VI

Autor: Jessica Esther Águila Rodríguez / jessica@cmg.jovenclub.cu

En saludo al Aniversario 57 del Triunfo de la Revolución Cubana, en el Joven Club de Computación y Electrónica Camagüey VI se llevan a cabo un grupo de actividades de conjunto con los usuarios más asiduos de la instalación.

Compartir contenidos en las redes sociales (Facebook, Twitter, Blogosfera Reflejos, La Tendedera) referidos a los logros alcanzados en la educación, salud y deporte en el país, así como la participación de Joven Club en proyectos para informatización de la sociedad; cuentan entre las más importantes.

Se dió además promoción a la EcuRed portátil y la Ecumóvil no sólo en la propia instalación sino en escuelas primarias, secundarias, preuniversitarias y universidades que están cerca del entorno del Joven Club.

Se recibieron trabajos artísticos del concurso "57 victorias", en el que trabajadores y usuarios tuvieron la oportunidad de exponer sus vivencias y la impronta que los Joven Club han dejado en estos 28 años como fruto de la Revolución.

La fiesta del videojuego se desarrolló en el propio mes, con participación de niños, adolescentes y jóvenes, quienes una vez más demostraron sus habilidades compitiendo de forma individual y por equipos, convirtiendo ese día en una gran fiesta para la familia informática.

Se preparó inicio de matrículas para cursos a distancia del 2016

Autor: Yoandra Figueroa Ariste / yoandra.figueroa@art.jovenclub.cu

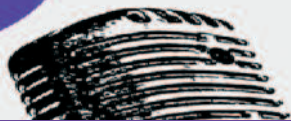
El colectivo de administradores y profesores de los cursos a distancia que se imparten desde los Joven Club a través de la plataforma formativa **CursAD**

(<http://cursad.jovenclub.cu>) ultimaron detalles en los cursos a distancia para este nuevo año.

Con el objetivo de mantener activos más de un centenar de cursos regulares y postgrados sobre temáticas relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se revisaron los programas y guías de estudios, se ajustaron las fechas y se prepararon todas las condiciones para inicio de período docente.

En este nuevo ciclo docente se abrieron foros para el debate sobre temáticas de interés de la población, entre ellos: software libre, administración de redes, instalación de sistemas operativos y otros software y lenguajes de programación. Estos foros cuentan con especialistas para dar respuesta a las principales interrogantes planteadas por los usuarios. Los foros se organizaron como foros de preguntas y respuestas donde los usuarios revisan el historial de preguntas y respuestas ya hechas por otros usuarios y pueden hacer nuevas preguntas si lo necesitan. El objetivo de estos foros es ayudar a los usuarios del portal educativo en la solución de problemas puntuales que se le presentan en el proceso de gestión de las TIC.

CursAD inició las actividades del nuevo ciclo docente el primer día laboral del mes de enero del 2016 con la apertura de las matrículas y cerrará ese ciclo docente a mediados de diciembre del presente año.



Curso extramuro, extensión de la informatización en la sociedad

Autor: Yalexaynes Pascaut Hernández / yalexaynes.pascaut@gtm.jovenclub.cu



En el municipio Niceto Pérez, en Guantánamo, se utilizan diferentes variantes y herramientas que permiten mantener la formación de la sociedad en temas relacionados con la informática.

En la instalación Niceto I se trabaja con niños(as) y adolescentes de las escuelas primaria José Martí Pérez y secundaria básica Roberto Mederos, desde sus propios laboratorios, impartiendo cursos en correspondencia con sus necesidades y capacidades.

A través de convenios establecidos entre Joven Club y las escuelas existentes en la comunidad de La Yaya, los instructores imparten cursos de formación, lo cual les permitió cumplir el plan de egresados previsto para el año 2015.

Gracias a estos cursos extramuros existe una mejora en los resultados educativos en dichos centros educacionales por la profesionalidad y preparación de los instructores.

La Unión de Informáticos en Villa Clara

Autor: Carlos López López / carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu



Durante la etapa de preparación y organización para la celebración de la Asamblea constitutiva de la Unión de Informáticos en Villa Clara, Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE), jugó un papel activo y participativo en muchas de las tareas decisivas como: visitas a las entidades, recepción, gestión y análisis de solicitudes para la inscripción; introducción de datos en el Excriba «aplicación informática», selección de delegados a participar en la asamblea, proceso de acreditación, comisión de candidatura, conducción de la comisión Estatutos y el Código de Ética, relatorías y actividad de comunicación. No se puede dejar de mencionar el trabajo sistemático e intenso de: J. Margarita Ulacia, Osmel Nodal, Pura Cabrera y Eric Camejo, así como la contribución del Palacio de Computación con el quemado de los discos compactos para la acreditación.

La materialización de todo el esfuerzo y entrega de un grupo importante de entidades permitió crear exitosamente en asamblea constitutiva la Unión de Informáticos en Villa Clara, el 17 de diciembre de 2015, donde JCCE en Villa Clara estuvo en la cita representado por veintitrés trabajadores con la participación de nueve municipios de la provincia.

Los doscientos delegados ejercieron el voto electrónico haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quedó electa la Junta Directiva Provincial, integrada por: Esther Lidia Pérez (presidenta), Yanet Rodríguez (vicepresidenta), Carlos López (vocal), Carlos Rodríguez (miembro), Dayamí Rodríguez (miembro), Léster González (miembro) y Haydee Leyva (miembro); representantes de DESOFT, Universidad Central «Marta Abreu» de Las Villas, Joven Club de Computación y Electrónica, periódico Vanguardia, SITRANS, CITMATEL y el MININT respectivamente.

Los trabajadores de Joven Club en Villa Clara sentimos la satisfacción de ser miembros de la Unión de Informáticos y el compromiso de trabajar para continuar la construcción de la Sociedad de la Información en Cuba.

Referencia bibliográfica

Chang, A. (2014). Constituyen Unión de Informáticos en Villa Clara. Recuperada el 18 de diciembre de 2015, de <http://www.vanguardia.cu/ciencia-y-tecnica/5390-constituyen-union-de-informaticos-en-villa-clara>



Foto: Yariel Valdés González, tomada de Chang, 2014.



"A la delantera con Segurmática antivirus"

Autor: Lianet Reyes Jimenez / lianet.reyes@ltu.jovenclub.cu



El sentido de pertenencia ha caracterizado a un grupo de instructores en las instalaciones de Joven Club en la provincia de Las Tunas, los que a par-

tir del mes de abril de 2015 comenzaron un arduo trabajo en la venta de licencias de antivirus Segurmática, que posibilitó el sobre-cumplimiento del plan previsto, tanto a personas jurídicas como naturales.

Este es un reto que han sabido llevar adelante con los mejores resultados los municipios: Amancio, Las Tunas, Colombia, Manatí y Puerto Padre; instalaciones en las que se destacaron instructores que con su esfuerzo han llevado su municipio a la delantera en las estadísticas.

El instructor del Joven Club Tunas II, Diego Guirado Leyva, opina que: "el éxito de las ventas está en convencer al usuario que el producto tiene calidad y garantizándole el trabajo, además de explicarles las ventajas y desventajas del mismo, solo así se logrará fidelizar a los usuarios que adquieran el producto".

Dunia Hernández Pérez, trabajadora del Joven Club Manatí II se ha destacado en su labor y añade que "la labor ha sido dura, pero me siento motivada pues este antivirus le garantiza al usuario la seguridad de su computadora y además al adquirir la licencia tiene derecho a la actualización gratuita del mismo en el Joven Club". Criterio que comparte Eida Atencio, instructora destacada en el municipio Amancio, añadiendo que esta ha sido una experiencia que ha exigido mucho de ella, pero que se siente satisfecha con los resultados logrados por su municipio y la provincia en general.

Segurmática Antivirus con sus prestaciones ha sido bien acepta-

do por los usuarios de Joven Club en Las Tunas, es un software antivirus orientado a la protección contra el accionar de los programas malignos en sistemas operativos Window XP, Vista, 7, 8 y 8.1. El producto antivirus es fruto de la colaboración con la empresa Kaspersky Lab y utiliza el motor de búsqueda de Kaspersky Antivirus, con lo que se garantiza el mismo nivel de protección antivirus de los productos desarrollados por esta compañía.

La solución informática cubana para proteger de programas malignos a los ordenadores ha demostrado su eficacia a lo largo de estos años. Un software de alta confiabilidad y que requiere de bajas prestaciones.

Al respecto José Manuel Licea Hernández, instructor del Joven Club Colombia III expresó: «Este antivirus es ideal para proteger los archivos, documentos, fotos vídeos e información en general, a través de la protección permanente, que detecta programas malignos en tiempo real, incluyendo las infecciones por el uso de dispositivos USB, lo que los usuarios agradecen a sus productores».

Yolier Torres Velázquez, instructor destacado de la instalación Puerto Padre IV con la mayor cantidad de venta de licencias, opina al respecto "este ha dado respuesta técnica a los cientos de miles de diferentes programas malignos reportados en el país, incluyendo los hechos para Cuba que no han contado con respuesta internacional; esto da la medida de la eficiencia del producto".

Los resultados alcanzados fueron buenos, hay que seguir trabajando en aras de que todos los municipios se inserten a esta etapa de forma masiva comprometiéndose con el nuevo reto de los Joven Club.

Reciban entonces felicitaciones los destacados y como dijese nuestro Director General Raúl Vantroi "la principal limitante sólo debe ser nuestra propia creatividad".

Quien dice educar, dice.... aprender a querer

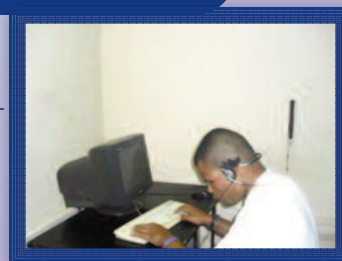
Autor: Marisleiby González Contrera / marisleiby.gonzalez@pri.jovenclub.cu

“Quien dice educar, dice..., aprender a querer”, bajo esta premisa trabajan los instructores del Joven Club La Palma II con un grupo de niños que presentan discapacidades. El proyecto se atiende en coordinación con la Escuela Especial «Tony Alomá Serrano» como una muestra más de la integración del Joven Club con la comunidad. Dos veces por semana llega la instructora Yaylin Rivada González a dicho centro cada tarde de lunes y miércoles donde, de conjunto con la profesora especializada en este tipo de enseñanza, trabaja con niños con discapacidades, haciendo uso de la computadora. Con la ayuda de la profesora María Elia los cinco niños que presentan retraso mental (RM) realizan tareas en la computadora conociendo un nuevo mundo para ellos. En cada encuentro estas cinco maravillas de niños se sumergen en el mundo de la informática donde han alcanzado habilidades en el trabajo con la aplicación Microsoft Paint. Por el tipo de discapacidad que presentan, son capaces de construir, con ayuda de su profesora, desde una nave espacial hasta lograr viajar a un lugar fantástico donde los círculos pueden convertirse en bellas mariposas y en la imaginación de cada uno viaja a un mundo lleno de fantasía.

Efectos positivos de la Informática en personas con discapacidad visual

Autor: Ivonet Flores Milera / adilenis.soca@mtz.jovenclub.cu

La computadora constituye un recurso valioso para el desempeño del trabajo de la persona con discapacidad visual. Es una herramienta para su educación, para su vida diaria, para su desempeño laboral, para el desarrollo de habilidades y desarrollo profesional.



La inclusión de un profesional con discapacidad visual en el trabajo con la computadora, tiene fundamental importancia ya que se complementa su formación con su propia experiencia de vida personal y profesional.

Presentar una discapacidad física, visual o de otra índole no constituye una barrera en Cuba. Así lo demuestra Yoelkis Morales Acosta que aun siendo una persona invidente es Licenciado en Derecho y usuario permanente del Joven Club de Computación y Electrónica Calimete I, donde trabaja con la computadora y sus diversas aplicaciones informáticas.

Participa Joven Club en Las Tunas en la III Expo-Innovación 2015

Autor: Lianet Reyes Jimenez / lianet.reyes@ltu.jovenclub.cu

Joven Club en Las Tunas se insertó en diciembre del 2015 en la Feria de Expo-Innovación, realizada por la Delegación Provincial del CITMA. Este evento tuvo lugar en el Centro Provincial de Artes Plásticas, en Vicente García, esquina 13 de octubre. Se mostraron los principales resultados científicos y de la Innovación bajo el tema central: *Aportes de la ciencia, la tecnología y la innovación al desarrollo social, económico y ambiental del territorio tunero*. Joven Club se ubicó en el stand del Ministerio de Comunicaciones (MINCOM), donde bajo el tema “Las TIC, redes científicas y la informatización de la sociedad”, se expusieron los servicios que se comenzaron a cobrar este 2015. Además se entregaron sueltos con información sobre el producto cultural Mi mochila, La Pupila Asombrada, y la EcuRed Portátil; que se brindan de manera gratuita en las instalaciones de Joven Club. Los allí presentes accedieron a la copia de estos productos.

Durante el desarrollo de la expo se ofreció un programa de conferencias magistrales y talleres impartidos por prestigiosos especialistas e investigadores del territorio como el DrC. Alfredo Esteban Barreiro Noa quien realizó un intercambio con los presentes sobre el desarrollo local en Las Tunas. Este espacio ayudó a que la población conociera los principales resultados de la comunidad científica del territorio.

La Feria de Expo-Innovación significó una oportunidad para Joven Club, en función de mostrar su nueva cartera



de servicios y su alcance. También constituyó una oportunidad exclusiva para intercambiar con las empresas, instituciones, universidades, asociaciones y las nuevas formas de gestión económica (Trabajadores por Cuenta Propia) que allí expusieron sus principales bienes y servicios, con valor agregado por la ciencia y la innovación que tributan a elevar la calidad de vida de la sociedad tunera, la economía y la protección del medio ambiente.

Primer Taller de Prospectiva y Mercadeo

Autor: Carlos López López / carlos.lopez@mtz.jovenclub.cu

El pasado mes de diciembre, Joven Club en Villa Clara realizó, en el Palacio Provincial de Computación, el “1er Taller de Prospectiva y Mercadeo 2015”, dedicado a temas vinculados con la revista Tino y al proceso de mercadeo generado en esta organización en el año que finalizó.

El evento comenzó con la armoniosa voz de la Doctora Especialista de 1er Grado en Medicina General Integral, Marcia Tandrón Echevarría, quien además es cantautora y miembro del Catálogo de Excelencia del Centro Provincial de la Música “Rafael Prats” de Villa Clara; quien le regaló a los presentes las canciones “Nosotros” de Pedro Trunco y “Sint ti” de Julio Gutiérrez.

Participó una representación de los Joven Club de la provincia, Lorenzo Yanes Hernández, Director Provincial, los Subdirectores Provinciales, Alexis López

Suárez, Director del Palacio Provincial de Computación, así como varios trabajadores de esta instalación y la Dirección Provincial. Entre los invitados estuvieron la Lic. Denise Prado González, profesora de Letras en la Universidad Central “Martha Abreu” de Las Villas y el MSc. Israel Gallardo Hernández, asesor de Joven Club, en la provincia.

El encuentro sesionó en dos comisiones, la primera dedicada a los negocios y la segunda a la revista Tino. Finalizado el trabajo en comisiones, todos los presentes se reunieron en el teatro de este centro y el jurado de cada comisión ofreció sus opiniones sobre los acontecimientos acaecidos en cada una de ellas. A ello se sumaron otras opiniones de diferentes participantes hasta que Lorenzo Yanes Hernández hizo las conclusiones del evento.

Todos coincidieron en que este encuentro

fue fructífero porque permitió que la organización analizara su situación actual respecto a los negocios, las directrices que están siguiendo, para reorientar todos los elementos necesarios en función de alcanzar su sostenibilidad económica. Además, expusieron la oportunidad que resulta la revista Tino para mostrar al país y al mundo el quehacer de Joven Club y posicionarse. Para el cierre la cantante invitada interpretó dos números musicales, nada más y nada menos que “La Guantanamera” y “Lágrimas negras”, bien parece que lo hubiera colegiado con la Tañón. En ese momento todos los presentes corearon las canciones, incluso hubo quienes movieron la cintura con el ritmo, alegrando al auditorio.

Fue este otro espacio que Joven Club en Villa Clara ha creado para el intercambio y el desarrollo de la organización.



VIDEOJUEGOS

Autor: Reynerio Francisco Gómez López / reynerio.gomez@ltu.jovenclub.cu

Palabras claves: efectos psicológicos, impacto social, videojuegos.

Introducción

Un videojuego, o juego de video, es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Su producción, hoy día, constituye una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

La historia de los videojuegos tiene su origen en la década del 40 cuando, al finalizar la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse.

Desarrollo

Básicamente, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno). Para conseguir uno o varios objetivos dentro de unas reglas determinadas. Dependiendo del videojuego, una partida puede disputarla una sola persona contra la computadora, dos o más personas en la misma computadora, o bien, múltiples jugadores a través de una red LAN o en línea, vía Internet, compitiendo contra la máquina o entre sí.

Existen videojuegos de muchos tipos. Entre los géneros más representativos están los de acción, rol, estrategia, simulación, deportes o aventura. Existen los videojuegos con carácter educativo, pues se relacionan con la aplicación de una herramienta vinculada con una determinada ciencia.

Impacto social

A través del tiempo los videojuegos han sido vistos como un tipo de entretenimiento exclusivo para niños y

jóvenes. La concepción ha ido cambiando pues el fenómeno no se ha limitado sólo a este sector de la sociedad. En determinados países la población adulta dedica parte de su tiempo a los videojuegos. En algunos videojuegos es necesario realizar ciertos razonamientos para lograr un determinado objetivo, por lo que las personas desarrollan su intelecto. Lo cierto es que los videojuegos se están implantando con singular intensidad en un amplio conjunto de la población, que acceden a ellos de manera esporádica o habitual.

Efectos psicológicos

La mayoría de los videojuegos desarrollan en las personas, y sobre todo en los niños, habilidades motoras e intelectuales. Durante el juego deben manejar con rapidez los equipos, y a su vez desarrollar agilidad en cuanto a pensamiento y razonamiento. En cambio, otros videojuegos, además de estas habilidades, provocan agresividad y el placer por destruir al contrario (Josep Cornellà & Llusent, 2004; Tejeiro, Pelegrina del Río & Gómez, 2009). Entre los efectos positivos que se les atribuyen, están capacidades como: coordinación viso-manual, capacidad lógica, capacidad especial, resolución de problemas, desarrollo de estrategias, concentración, atención-colaboración, cooperación, discriminación y selección de información relevante, estimulación auditiva, y otras. Actualmente, los niños que le dedican un mayor tiempo a los videojuegos, desarrollan una capacidad de razonamiento más activa en comparación a otros que vivieron en décadas anteriores. Mientras, en los adultos propician la liberación de estrés.

Efectos negativos

El fácil acceso a computadoras, sumado a una falta de control de los padres, o el ambiente de un hogar disfuncional, puede propiciar que niños o adolescentes hagan un uso abusivo de los videojuegos. Ello tiene efectos negativos como son: agresividad, falta de asertividad y bajo rendimiento académico. Pueden frenar algunos aspectos de su desarrollo motriz (la actividad física en los niños es bastante pobre), pues regularmente el

juego lo realizan sentado frente a una computadora. También pueden desencadenar una falta de socialización de forma general, pues estos niños pasan mucho tiempo encerrado en un mundo virtual. Aunque esta socialización se restringe al círculo de los niños jugadores.

Herramienta educativa

Los videojuegos son herramientas que promueven el conocimiento pues:

- Son materiales con una capacidad de motivación muy alta.
- Mejoran los aspectos procedimentales del trabajo de los estudiantes.
- Son muy flexibles, dado que se pueden utilizar en diferentes asignaturas y de manera transversal.
- Proporcionan elementos para mejorar la autoestima de los alumnos.
- Son materiales accesibles tanto para alumnos como profesores.
- Permiten la competitividad entre los estudiante en una determinada asignatura.
- Incentivan a los estudiantes a buscar variantes para resolver problemas en una determinada asignatura.

Videojuegos educativos

Los videojuegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los videojuegos violentos. Incluso, existen colecciones de juegos diseñado con este fin, aunque el porcentaje de las personas que utilizan estos videojuegos es inferior a las que optan por los videojuegos de combates, estrategias, y otros. Los videojuegos educativos se utilizan para reafirmar contenidos de una determinada asignatura y ello no motiva a los estudiantes.

Críticas

Los videojuegos, como otras formas de expresión audiovisual, han despertado controversia entre personas o colectivos que consideran que tienen efectos peligrosos sobre los jugadores. Entre estos, se debaten los efectos que puede tener en el desarrollo emocional, el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla y adentrarse en un universo de fantasía. Existen casos de ludopatía, ciberadicción y la violencia. Se ha comprobado además, que la rapidez con que se mueven los gráficos, pueden provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia (Ciberadicción una nueva ludopatía, s. f.).

Los defensores de los videojuegos argumentan que la mayoría de las críticas surgen del desconocimiento, de un desfase generacional o de influencias religioso-políticas. Ellos afirman que, en general, los videojuegos enriquecen la vida del jugador, le enseñan a resolver problemas técnicos y estimulan sus habilidades neurocinéticas. Incluso sostienen que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea. También hay facultades académicas y educativas que usan los videojuegos para potenciar habilidades de los alumnos

(Yaguana, 2014).

En el caso de los niños, es importante la supervisión de los adultos, tanto para prevenir un uso excesivo, como para evitar que jueguen con videojuegos inapropiados para su edad. Para ello las cajas de los videojuegos suelen incluir alguna etiqueta o indicativo cuando contienen imágenes de violencia o sexo).

Conclusiones

- Debido al desarrollo tecnológico alcanzado por la sociedad, es necesario aprender a convivir con los videojuegos, tanto con sus efectos negativos como positivos.
- Las personas solo deben apropiarse de los elementos positivos de los videojuegos, en función del desarrollo científico-técnico de la sociedad, explotando al máximo todo lo que puede aportar al hombre y tratando de disminuir sus efectos negativos.
- La humanidad debe evitar que los videojuegos se conviertan en una herramienta nociva, para aquellas personas que utilizan esta herramienta en su vida cotidiana.

Referencias bibliográficas

- Agresividad y violencia en el niño y en el adolescente. Programa "Salud i Escola". Departament de Salut. Generalitat de Catalunya. Josep Cornellà. (2004, 16 de noviembre). Recuperado el 9 de noviembre de 2015 de http://www.sepeap.org/wp-content/uploads/2014/02/Ps_inf_agresividad_violencia.pdf
- Ciberadicción una nueva ludopatía. (s. f.). Recuperado el 11 de septiembre de 2015, de http://www.municarabaylo.gob.pe/programas/data_files/ciberadiccion-nueva-ludopatia.pdf
- Desarrollo de Videojuegos. (s. f.). Recuperado el 25 de enero de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_de_videojuegos
- Efectos psicosociales de los videojuegos. (2009, 12 de octubre). Recuperado el 16 de octubre de 2015, de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- Género de Videojuegos. (s. f.). Recuperado el 25 enero de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos
- Videojuegos reducen el estrés. (s. f.) Recuperado el 25 de enero de 2015, de <http://www.cnnexpansion.com/economia-insolita/comprobado-videojuegos-reducen-estres?>
- Videojuegos y comunicación: estudio de la relación comunicacional. (2014, 4 de agosto). Recuperado el 4 de noviembre de 2015, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3198/1/T-UCE-0009-269.pdf>.



EL FUTURO ILUMINADO DE INTERNET: TECNOLOGÍA LIGHT FIDELITY

Autor: Michel Peña Viciado / michel.penna@ltu.jovenclub.cu

Resumen

El presente trabajo expone los diferentes elementos de la tecnología Li-Fi (siglas del ingl. Light Fidelity), abordada escasamente en Cuba. Durante la investigación fueron analizados exhaustivamente varios estudios publicados en Internet y en la literatura impresa nacional e internacional referente al tema en cuestión. Se planteó como problema de investigación el siguiente: ¿Cómo ampliar el conocimiento de la sociedad cubana sobre la tecnología Li-Fi? Proponiéndose como objetivo general: Transmitir a la población cubana conocimientos sobre la tecnología Li-Fi. Se aplicaron métodos de investigación como el analítico-sintético e histórico-lógico, para obtener importantes datos sobre esta tecnología. Teniendo como base los resultados obtenidos del diagnóstico, se trabajó en la obtención de información veraz y precisa sobre esta tecnología, lo que permitió presentar su funcionalidad, revisar sus ventajas y desventajas, dotando al lector del conocimiento básico necesario sobre esta tecnología. Como resultado más relevante se obtuvo una descripción exacta de esta tecnología, cómo funciona, qué necesita para funcionar correctamente. Además, se pudo obtener las numerosas aplicaciones que poseen en diferentes sectores donde redes inalámbricas populares como wifi aún no han podido establecerse.

Palabras claves: Li-Fi, wifi, conexión, tecnología, luz, comunicación

Summary

This paper describes the different elements of the Li-Fi (in English Light Fidelity) technology, because in our country there is ignorance on the subject. During the investigation they were thoroughly analyzed several studies published on the Internet and in national and international printed literature relating to the subject matter. The following are proposed as the research problem: How to expand the knowledge of Cuban society on the Li-Fi technology?

Intending general objective: To transmit to the Cuban population knowledge about Li-Fi technology through Tino magazine. A research method as analysis and synthesis, historical and logical, to get important information about this technology is applied. Taking as a basis the results of the diagnosis, he worked in obtaining truthful and accurate information on this technology, which allowed presenting its functionality review their advantages and disadvantages, giving the reader the necessary basic knowledge about this technology. The most relevant results in an accurate description of what this technology, how it works, what it needs to function properly obtained. Also, it could be obtained which has numerous applications in various sectors where popular wireless networks such as Wi-Fi (Wireless Fidelity) do not yet have been established.

Keywords: Li-Fi, Wi-Fi, Connection, Technology, Light, Communication

Introducción

Las redes de conexión inalámbricas tuvieron su origen alrededor del año 1971, en la Universidad de Hawaii, cuando se creó ALOHANET, que se considera la primera red de área local inalámbrica. Esta se extendió sobre cuatro islas y permitió comunicar bidireccionalmente a computadoras diferentes por medio de una topología de estrella. Durante los años siguientes se continuó dando pasos en pos del desarrollo de redes inalámbricas hasta lograr el lugar de vanguardia que ocupan hoy en diferentes esferas de la sociedad a escala mundial.

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), continúan avanzando a pasos agigantados. Cuba inmersa en un pleno proceso de transformaciones sociales y económicas dedica especial atención a estas temáticas, pues ellas poseen un alto protagonismo en la actividad humana, introduciendo cada día nuevas interrogantes y desafíos.



Entre las redes de conexión inalámbricas que existen actualmente se encuentra la conocida wifi, que ha logrado colocarse como una de las más empleadas y aceptadas por todos los usuarios, llegando a ser muy populares incluso en países con poco soporte tecnológico para su implementación como es el caso de Cuba. Esta red a pesar de contar con un número de seguidores impresionante presenta varios problemas de seguridad y fiabilidad con los cuales ha tenido que lidiar por años sin el asomo de una solución viable. De ahí que actualmente se trabaje en la concepción de tecnologías de comunicación inalámbricas emergentes como Li-Fi, la cual se vislumbra como el futuro de las redes inalámbricas.

Debido al escaso conocimiento que existe sobre la tecnología Li-Fi en la región, es necesario que se realizara una exhaustiva investigación sobre la misma, pues la inmensa mayoría de los estudiosos del tema (Justel, 2015; Vicuña, 2015, Hass, 2011), consideran que esta constituye el futuro y el paso a una nueva era en las comunicaciones inalámbricas. Además los trabajos publicados en el país relacionados (Ecured, 2015; Guevara, 2015 & Álvarez, 2015) con esta tecnología son sumamente escasos y carecen de los elementos que demuestran la superioridad y avances de esta conexión con relación a otras existentes. Ello evidencia la importancia de la presente investigación, pues brinda suficientes elementos para que el lector pueda apropiarse del conocimiento esencial sobre la mayoría de los temas relacionados con la tecnología objeto de análisis.

A pesar de los beneficios que pudiera traer consigo el desarrollo de una nueva tecnología, sigue existiendo cierto estigma en cuanto a tecnologías que sean diferentes de la norma tradicional, y que presenten formas de solucionar problemas de modo diferente a lo que se había planteado hasta el momento. En correspondencia con lo expuesto, la implementación de tecnologías emergentes como Li-Fi, corren el riesgo de que en muchas ocasiones se asocie a lo novedoso con problemas de compatibilidad, o incluso problemas con su uso, ya que al ser productos desconocidos, puede que el usuario necesite más tiempo del acostumbrado para poder aprender a usar dicha tecnología, por lo cual puede que la desestimen frente a otras que resulten más conocidas.

Respecto a lo planteado anteriormente, se define como situación problemática el insuficiente conocimiento de la población cubana sobre la conexión Li-Fi.

Por ello se planteó como problema de investigación:
¿Cómo ampliar el conocimiento de la sociedad cubana sobre la tecnología Li-Fi?

Con el propósito de contribuir a dar solución al problema planteado, el presente trabajo tiene como objetivo general: Transmitir a la población cubana conocimientos sobre la tecnología Li-Fi.

Desarrollo

Materiales y Métodos

Como parte del proceso de conformación de la presente investigación se utilizaron los métodos teóricos analítico-sintético e histórico-lógico; los que contribuyeron a elevar el conocimiento referente a las características, ventajas, desventajas y forma de funcionamiento de la conexión Li-Fi. Se realizó una profunda revisión bibliográfica la cual permitió recopilar una amplia gama de información relacionada con el tema en cuestión, analizando bibliografía tanto internacional como nacional.

Con la aplicación de los instrumentos de investigación seleccionados se pudo constatar que la información registrada de producción nacional referente a la tecnología Li-Fi es sumamente limitada y la poca que existe omite la mayoría de las ventajas y funcionalidades de esta red inalámbrica.

Por tanto lo primero resultó conceptualizar este término para luego abordar sus especificidades.

Resultados

¿Qué es Li-Fi?

Li-Fi hace referencia al término Light Fidelity en inglés, que en español se traduce Fidelidad de la Luz y no es más que “un sistema de comunicación inalámbrica que utiliza el espectro visible de la luz como medio de transmisión de datos” (González & Aravena, 2013, p. 5).

La transmisión de información a través de la luz se estudia desde hace 50 años, pero el primero en usar el término Li-Fi fue el profesor británico Harald Haas, de la Universidad de Edimburgo. Este catedrático es el creador de esta novedosa tecnología, la cual dio a conocer en el año 2011 durante la conferencia TED Global en Edimburgo, donde habló sobre los beneficios de usar tecnologías que usen el espectro visible de luz, demostrando que una luz LED (siglas del ingl. Light Diode Emite) era capaz de transmitir datos si se le incorpora un mini procesador.

¿Cómo funciona?

Esta tecnología emplea el espectro luminoso de un foco LED para transmitir datos en el lenguaje binario de las computadoras al encender y apagar esta fuente luminosa millones de veces por segundo no siendo esto perceptible al ojo humano, por lo que no constituye una molestia. El dispositivo receptor cuenta con un detector luminoso que captará el parpadeo y lo traducirá en información.

Entre los requerimientos imprescindibles para que esta tecnología funcione adecuadamente y pueda transmitir información desde y hacia internet, se necesita conectar la bombilla LED equipada con Li-Fi a un router conectado a la red. A ello se agrega un dispositivo que tenga



instalado el receptor de Li-Fi, pudiendo ser móviles, cámaras, televisores, ordenadores o incluso otros electrodomésticos inteligentes, para que de esta manera se pueda enviar y recibir información correctamente.

Ventajas de usar Li-Fi

A pesar de que la tecnología Li-Fi se encuentra aún en experimentación, esta apunta a convertirse, en el futuro cercano, en la principal red de conexión inalámbrica a nivel mundial, sustituyendo de esta manera a la conocida wifi. A continuación mostramos las ventajas más significativas que ofrece para los diferentes usuarios según Hass (2011):

- Puede ser usado en ambientes como hospitales, aeropuertos y espacio aéreo debido a que no crea interferencia en equipos electrónicos sensibles.
- Puede trabajar bajo el agua como por ejemplo en submarinos, lo cual con la señal wifi es imposible, ya que se pierde totalmente.
- Utiliza luz blanca, siendo su espectro 10 000 veces más amplio que la wifi.
- Posee una gran densidad de datos, debido a que la luz puede ser contenida en un espacio cerrado, a diferencia de la tecnología con radio frecuencia, que puede ser extendida a causa de la interferencia.
- Es más barato que la wifi ya que el uso de diodos LED es más económico que el generar ondas de radio frecuencia.
- Su información se puede transmitir en paralelo, lo cual aumenta la velocidad a gigabits por segundo.
- Es una tecnología ecológica, debido a que no contamina con radio frecuencias.
- Posee mayor seguridad que la wifi, ya que su "señal" no traspasa paredes por lo que la información no puede ser interceptada por intrusos. También posee mayor seguridad en cuanto a la transmisión de datos entre dispositivos ya que el usuario siempre pueden ver la ubicación de archivos, no necesitando una vinculación directa como en el caso de la wifi y el Bluetooth.
- Es energéticamente más eficiente que la wifi, ya que al usar la luz de bombillas LED, se puede ahorrar, gracias a la dualidad de uso. Mientras hay iluminación con la bombilla, se recibe de Internet por medio del Li-fi.
- No requiere autenticación de usuario, debido a que se transmite directamente.

A pesar de los notables beneficios que presenta también cuenta con algunas desventajas, de las cuales se relacionan algunas de las más importantes:

Entre las **desventajas más notables** (Hass, 2011) se encuentran:

- Solo funciona con aquellos dispositivos (tabletas, móviles, etc.) que cuenten con un receptor capaz de decodificar la señal luminosa.
- No atraviesa tabiques o paredes.
- No funciona bajo la luz solar directa.

- Debido a que es una tecnología novedosa, surgen los problemas de compatibilidad con los dispositivos actuales, ya que los mismos no tienen el receptor necesario para decodificar la señal Li-Fi.
- No funciona con la luz apagada.

Este autor plantea que la tecnología Li-Fi, debido a sus notables ventajas, trae consigo la posibilidad de ser aplicada en disímiles áreas que para la conocida wifi le eran prácticamente imposible. La misma puede obtener resultados muy favorables al ser aplicada en instituciones educativas ya que mejoraría considerablemente el acceso a Internet de estudiantes de todas las latitudes, mejorando de esta manera la eficacia de la educación.

Igualmente esta invención tiene un campo importante por ser explotado en las investigaciones submarinas que por dificultades con la comunicación no se han podido desarrollar. Otra de las áreas que pueden beneficiar con la aplicación de esta tecnología es la medicina, ya que al no emitir radio frecuencias no interfiere con el equipamiento médico, pudiendo desarrollarse cirugías empleando la robótica. Al no poder cruzar las paredes se convierte en un medio de transmisión de datos en extremos seguro, por lo que puede ser utilizado en aviones sin la preocupación de que hackers puedan acceder a sus servidores y hacer un mal uso de esta herramienta.

Conclusiones

El surgimiento de nuevas tecnologías siempre va a constituir un reto para los usuarios finales, debido en gran medida al desconocimiento imperante que en la mayoría de los casos existe alrededor del tema.

Este trabajo constituyó un acercamiento a la tecnología Li-Fi, mostrando a los futuros lectores en qué consiste, sus ventajas, desventajas y aplicaciones, siendo su velocidad, seguridad y accesibilidad los beneficios más importantes.

Según las investigaciones en este campo se evidenció que la tecnología Li-Fi puede reemplazar al wifi, ya que la misma abrirá múltiples puertas en áreas poco explotadas en pleno siglo XXI.

Bibliografía

¿Beneficiará la luz a Internet? (2015, 21 de octubre). Recuperado el 2 de noviembre del 2015 de <http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2015-10-21/beneficiara-la-luz-a-internet/>
De qué se trata Li-Fi, la tecnología 100 veces más rápida que el Wi-Fi (2015, 26 de noviembre). Recuperado el 30 de noviembre del 2015 de <http://www.infotechnology.com/internet/De-que-se-trata-Li-Fi-la-tecnologia-100-veces-mas-rapida-que-el-Wi-Fi-20151126-0002.html>

Ver el resto de la Bibliografía en la publicación Web de este artículo en el sitio de la revista.



DE LA TERCERA A LA CUARTA DIMENSIÓN

Autor: Isabel Cristina López Sardiñas / c_info@myb.jovenclub.cu

Resumen

Hoy día la tercera y cuarta dimensión es un tema muy abordado internacionalmente, pero en Cuba se requiere una mayor producción de textos al respecto para ampliar los conocimientos de la población. Estos términos pueden tener muchas interpretaciones dependiendo del contexto en que se explique. Esta problemática tributó a formular como objetivo de investigación: Transmitir contenidos relacionados con la tercera y la cuarta dimensión a la población cubana, a través de una publicación nacional. En este artículo se hizo referencia a algunos de sus significados, utilidad en el cine, la medicina y otras ciencias técnicas. Estas dimensiones han permitido el desarrollo de la informática, la medicina y otras disciplinas permitiendo el cine 3D, la creación de piezas o maquetas volumétricas y el diseño de implantes para humanos y animales.

Palabras claves: tercera dimensión, cuarta dimensión, materiales inteligentes, impresoras 3D.

Abstract

Today the third and fourth dimension is a topic addressed internationally, but in Cuba increased production of texts about it is required to broaden the knowledge of our population. These terms may have many interpretations depending on the context in which it is explained. This problem tribute to formulate research objective: To transmit contents related to the 3rd and 4th dimension to the Cuban people through a national publication. This article made reference to some of its meanings, use in film, medicine and other technical sciences. These dimensions have allowed the development of information technology, medicine and other disciplines allowing 3D cinema, creating pieces or volumetric models and design of implants for humans and animals.

Keywords: Dimension, intelligent materials, 3D printers, 4D.

Introducción

Para comprender La Tercera Dimensión (3D) debemos conocer el significado de dimensión. Proviene del latín *dimensio* y se aprecia como un aspecto o una faceta de algo. El concepto tiene diversos usos, puede tratarse de una característica, una circunscripción o una fase de una cosa o de un asunto. Técnicamente

puede ser el área, el volumen o la longitud de una superficie, un cuerpo o una línea, la medida de espacio o tamaño (Definición.de, 2015).

Para la física, las dimensiones son las magnitudes de un conjunto que permiten definir un fenómeno. En el universo, se reconocen tres dimensiones espaciales y una dimensión temporal. Enfocándonos ya en la denominada Tercera Dimensión, en el Cine, se reconoce como la técnica que permite reproducir información visual tridimensional para crear una ilusión de profundidad en una imagen. Se habla de películas, televisores, videojuegos 3D y otros. En la actualidad, en esta esfera este concepto en tiene dos interpretaciones principales:

- Contenido creado a partir de polígonos para dar la sensación de profundidad.
- Contenido estereoscópico, presentado de manera que el cerebro lo perciba dispuesto en tres dimensiones, como si el medio de visualización fuera una ventana a otra realidad y no un cuadro plano (Alegsa, 2010).

Por lo general se usan gafas que se comunican con la pantalla a través de un conector de señal estereoscópico sincronizado. El conector estereoscópico es un elemento de conexión estandarizado que utiliza 3 pines para sincronizar las lentes LCD (sigla del ingl. Liquid Crystal D 'Despliegue de Cristal Líquido') con la pantalla 3D. Cada uno de los pines tiene su función, un pin lleva la carga eléctrica, otro actúa como tierra y el tercero transporta la señal estéreo sincronizada. Por supuesto, la película tiene que haber sido filmada con el formato adecuado para su proyección mediante estos sistemas, es decir, deben existir al menos dos cámaras de vídeo que capturen las escenas a la vez: una recoge las imágenes que luego se proyectarán para el ojo izquierdo y la otra hará lo propio con las correspondientes al ojo derecho. Es por ello que las personas con visión monocular no pueden disfrutar del cine 3D ya que sin visión estereoscópica no se puede observar la profundidad. Además de esto, se necesitan potentes software informáticos, programas de modelación en 3D que en su mayoría pertenecen a monopolios, con precios por licencias valorados en miles de dólares. Pero no solo se necesitan software para que un modelo en 3D, basado en fórmulas matemáticas se transforme en una imagen 3D. El proceso de renderización se logra si la computadora cuenta con una placa aceleradora de 3D de gráficos. Esta placa es un dispositivo que ayuda al microprocesador pues suele ser un proceso pesado.

Desarrollo

Para adentrarse en el mundo de las ciencias aplicadas, existe un laboratorio de auto ensamblaje del MIT (sigla del ingl. Massachusetts Institute of Technology 'Instituto Tecnológico de Massachusetts' (Green, 2015), dirigido por Skylar Tibbitts, Investigador principal en TED2012, donde se ha desarrollado la impresora 3D. Ellas han hecho posible la creación de piezas o maquetas volumétricas a partir de un diseño hecho por ordenador. La imagen primero es pensada y diseñada por el ser humano, con la idea de convertir archivos de 2D en prototipos reales o 3D.

Comúnmente se ha utilizado en la matricería o la prefabricación de piezas o componentes, en sectores como la arquitectura y el diseño industrial. En la actualidad se está extendiendo su uso en la fabricación de prótesis médicas, ya que la impresión 3D permite adaptar cada pieza fabricada a las características exactas de cada paciente.

En la Universidad del Sur de California, científicos aseguran haber creado la tecnología que permitirá construir casas en un día. Se trata de una impresora 3D gigante. De acuerdo con el profesor de la citada universidad, Behrokh Khoshnevis, esta tecnología denominada contour crafting, será utilizada en las empresas constructoras gracias a la impresión en tercera dimensión. Khoshnevis asegura que pronto se utilizará para crear estructuras de hormigón (Cubadebate, 2014).

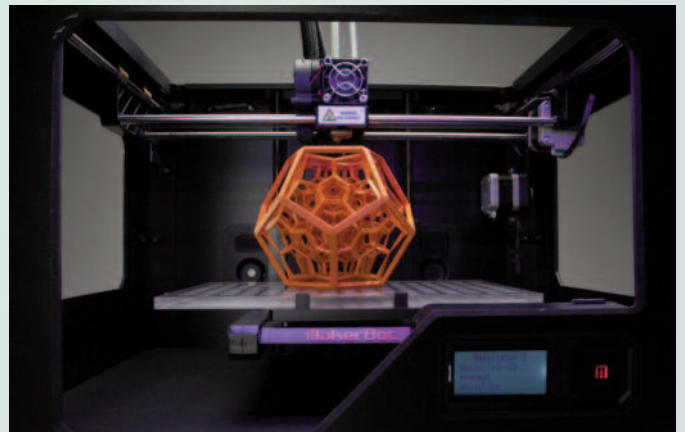
Al mismo tiempo, ingenieros alemanes han construido una máquina capaz de teletransportar objetos a través de Internet. Según informó el diario "The Telegraph", el invento llamado Scotty, se encarga de escanear los objetos a teletransportar con una cámara, previamente cortándolos en capas con el objetivo de mejorar el procesamiento de sus datos. Después la información tratada se cifra y se envía a una impresora 3D, conectada a un ordenador en cualquier rincón del mundo, que reproduce su modelo reconstruido. La máquina todavía presenta algunas deficiencias, dado que destruye las cosas y solamente teletransporta los objetos pequeños y de color negro. Sin embargo, los ingenieros aseguran que ha sido un buen comienzo, y en breve podrán mejorar las prestaciones del invento.

La historia de las dimensiones no termina con la 3D, todo lo contrario pasa a una fase inmediata superior, la 4D. Esta cuarta dimensión ha sido objeto de la fascinación popular desde los años 1920, pues ha sido referido por diferentes personas y programas. Donnie Darko la usó como argumento para el viaje en el tiempo. Alan Moore en su novela gráfica «From Hell» utiliza la cuarta dimensión como referencia a la locura de Jack el Destripador. El videojuego Blinx: The Time Sweeper se refiere así mismo como «El primer juego de acción en 4D», con el jugador teniendo control sobre el flujo del tiempo del juego. Muchos otros juegos con habilidades de doblar el tiempo (como Prince of Persia: The Sands of the Time y Viewtiful Joe) o una coordinación interna del reloj (como Animal Crossing y Metal Gear Solid 3: Snake Eater) se les referencia como juegos en 4D.

En este paso ascendente, la industria de la informática ha tenido un importante papel. Es habitual el uso de volantes, ratones, joysticks e incluso asientos que reaccionan con

vibraciones ante determinados eventos de juego, y no es difícil trasladarlo a cojines o adaptadores que convierten el sofá del salón de casa en un pequeño potro de tortura. Por su parte, Samsung ya está preparándose para el arranque de estas nuevas experiencias en el cine doméstico. Ha creado un prototipo de órgano de esencias para un futuro cine doméstico en colaboración con la Universidad de California en San Diego. El creador del invento es el investigador Sungho Jin, que durante dos años ha trabajado con controladores, filamentos calientes y nanotubos, hasta crear un equipo capaz de generar en pocos segundos hasta 10.000 olores diferentes. Quiere decir que en una visita al cine las personas pueden terminar salpicadas, incluso golpeadas, y es muy probable que perciban todo tipo de olores, agradables y desagradables.

En los laboratorios del MIT, se trabaja en la evolución de la impresión de 3D a la impresión 4D, un concepto que supone el futuro de la manufactura de productos y de la fabricación de estructuras para la construcción, compuestos por materiales inteligentes capaces de expandirse, transformarse y responder a los requerimientos de los usuarios. Esta tecnología es el resultado de la fusión entre las tecnologías de impresión 3D y el desarrollo de materiales inteligentes capaces de responder a estímulos y ensamblarse por sí mismos. Para ello depositan dos materiales en una impresora (3D) multimaterial, uno de ellos se expande 150% al contacto con el agua mientras que el otro material es plástico rígido. Este material tiene la información y es la columna vertebral y cuando se combina esa información con una fuente de energía, en este caso el agua, se transforma en un producto útil.



Así, por ejemplo, una impresora 3D puede imprimir una figura plana de algunos centímetros de extensión pero al entrar en contacto con el agua, ésta pueda convertirse automáticamente en una mesa o una silla. A este tipo de impresión que cambia en el tiempo se reconoce como impresión en 4D (Sánchez, 2015). Las investigaciones aún están en fase de laboratorio por lo que aún podrían pasar un par de años para que se empiecen a realizar pruebas utilitarias en el mundo real mientras que su uso comercial podría tardar aún más. Su potencial de aplicaciones abarca desde industrias como la del cuidado para la salud hasta la construcción e incluso en un futuro el mundo podría ver la construcción de edificios que respondan a

estímulos como luz, temperatura y condiciones meteorológicas para que adapten automáticamente las condiciones de temperatura o iluminación en su interior.

Un ejemplo curioso es que con estas impresoras se ha sustituido el caparazón de una tortuga que sufre una anomalía que la hace desarrollar picos deformes, provocando con el tiempo estrías que la hacen susceptible a bacterias e infecciones. Pero para prevenir que enferme o su caparazón se deforme más, ahora tiene su propio caparazón 3D que la protege de más heridas. Otro ejemplo elocuente es el de seis estudiantes de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Connecticut, quienes están investigando la creación de riñones artificiales. Aún quedan algunos ajustes y progresar más en los resultados, pero estos órganos salidos del laboratorio están pensados para que funcionen dentro del cuerpo humano, sin causar rechazo y cumpliendo las tareas básicas que les corresponden.

Los órganos creados por 3D son un proceso que está siendo investigado ampliamente. Y se basa en creación de biomateriales que permitan imprimir directamente los tejidos, de manera que el producto salido de la máquina sea compatible con el cuerpo humano. Si es posible crear riñones también se pudieran crear otras prótesis tan necesarias para que algunas personas puedan mantener algunas de sus funciones vitales.

Estos ejemplos no son casos aislados en el mundo ya que varios grupos de investigadores de todo el mundo han desarrollado pequeñas masas de tejido para los implantes, pero ahora están en busca de dar el siguiente paso y hacerlos funcionales. Los materiales empleados para estas impresiones tridimensionales estarán compuestos de células madre, proteínas que ayudan a estas células a desarrollarse y una sustancia sintética similar al colágeno. La tecnología podría ofrecer esperanzas para los niños que nacen con problemas en los huesos o los cartílagos, en los cuales los implantes sintéticos habituales no sirven debido a la tasa de crecimiento del cuerpo.

En el paso de la tercera a la cuarta dimensión, los medios informáticos: la computadora, la impresora, el escáner, han jugado un importante papel. Cada vez que se hace una asociación de la palabra inteligente a algo material, ordenes que reciben los microprocesadores que ejecutan instrucciones de algoritmos lógicos muy bien pensados y que parten de un creador: «el ser humano», que con su inteligencia natural es capaz de crear la inteligencia artificial y transformar el mundo que lo rodea para cada día caminar en el empeño de satisfacer todas sus crecientes necesidades, y poner el desarrollo tecnológico al servicio de la humanidad.

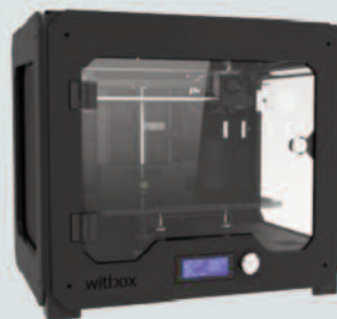
Conclusiones

- Vivimos en un mundo dramáticamente cambiante y es imprescindible fabricar objetos que sean más fácilmente adaptables a los cambios de temperatura, humedad y condiciones adversas.

- A los científicos y profesionales les corresponde hoy día dominar las tecnologías 3D y 4D ya que constituirá la base que garantizará el futuro tecnológico del hombre y su propia supervivencia.

Referencias bibliográficas:

- Definición de 3D. (2010, 5 de diciembre). Recuperado el 8 de abril del 2015, de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/3d.php>
- De la impresión 3D a la 4D: materiales que se montan solos. (2013, 6 de abril). Recuperado el 8 de abril del 2015, de <http://es.gizmodo.com/el-futuro-de-la-impresion-3d-son-materiales-que-se-mont-511119662>
- Definiciones. (2015, 5 de febrero). Recuperado el 8 de abril de 2015, de <http://definicion.de/dimension/>
- ¿El 3D es el futuro del cine? (2011, 19 de agosto). Recuperado el 8 de abril del 2015, de <http://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/el-3d-es-el-futuro-del-cine>
- Gran misterio. (2015, 6 de febrero). Recuperado el 8 de abril de 2015, de <http://granmisterio.org/2015/03/18/entendiendo-la-cuarta-dimension-que-misterios-nos-revela-la-ciencia-y-la-fisica-cuantica/>
- Impresión 4D, la revolución de los materiales. (2014, 20 de junio). Recuperado el 8 de abril del 2015, de <http://eleconomista.com.mx/tecnociencia/2014/06/20/impresion-4d-revolucion-materiales>
- La cuarta Dimensión. (2015, 3 de febrero). Recuperado el 8 de abril de 2015, de http://lacuartadimension.net/bbs/bbs/board.php?bo_table=pages&wr_id=2&p_title=que.
- La cuarta dimensión del cine. (2015, 4 de febrero). Recuperado el 8 de abril de 2015, de http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2011-07-25/la-cuarta-dimension-del-cine_773837/
- Skylar Tibbits presenta la impresión 4D en TED. (2013, 26 de febrero). Recuperado el 8 de abril del 2015, de <http://blog.stratasys.com/es/2013/02/26/skylar-tibbits-presenta-la-impresion-4d-en-ted2013/>
- Sueño en tercera dimensión. (2010, 8 de septiembre). Recuperado el 10 de abril del 2015, de: <http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2010-09-08/sueno-en-tercera-dimension/>
- Tercera dimensión. (2010, 10 de marzo). Recuperado el 8 de abril del 2015, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tercera-Dimensi%C3%B3n-3D/588590.html>





LA COMPRENSIÓN TEXTUAL APOYADA POR LA REVISTA DIGITAL ZUNZÚN

Autor: Yudislaidis Expósito Sarduy/ yudislaidis.exposito@cmg.jovenclub.cu

Resumen

Teniendo en cuenta que la comprensión de textos escritos constituye uno de los problemas fundamentales que presentan los escolares de segundo grado de la escuela primaria Ernesto Lucas Ruiz, de la ciudad de Camagüey, se elaboraron actividades para contribuir al desarrollo de la comprensión textual con el uso de la navegación por la Web Cuba y específicamente la revista digital Zunzún, ya que esta última constituye una publicación dirigida a los pioneros. Esta problemática hizo que se planteara como problema de investigación: ¿Cómo mejorar la comprensión de textos escritos en los escolares de segundo grado de la escuela primaria Ernesto Lucas Ruiz, de la ciudad de Camagüey? Para responder a esta problemática se formuló como objetivo general de investigación: Contribuir al perfeccionamiento de la comprensión textual en los escolares de segundo grado de la escuela Ernesto Lucas Ruiz con actividades de navegación por la Web Cuba, y específicamente la revista digital Zunzún. En la investigación se abordaron elementos de orden teórico que constituyen herramientas de gran importancia para el trabajo con la comprensión de textos en la Educación Primaria y la informática. Las actividades que se plantearon favorecen la informatización desde edades tempranas y la formación de valores de los escolares. La aplicación en la práctica demostró la efectividad de las actividades al lograrse un mayor nivel con el uso de la computadora para la navegación en Intranet y la comprensión de los alumnos que conforman la muestra seleccionada. Además la propuesta tuvo una valoración positiva por los expertos, con el objetivo de introducirla de forma experimental en los cursos para niños que ofertan los Joven Club de Computación y Electrónica.

Palabras Claves: Navegación Web, comprensión textual, Informática, Intranet, revista digital Zunzún

Keywords: web surfing, reading comprehension, informatics, Intranet, Zunzún digital magazine.

Introducción

En los últimos años, ha aparecido un interés creciente en el desarrollo de los sistemas de información en la Web, lo que hace relevante la importancia de saber navegar por un sitio Web, así como conocer las funciones que tienen las páginas electrónicas y sus características. De esta manera es más fácil encontrar con facilidad la información que se busca.

En Cuba, un alto número de escolares realizan el proceso de lectura en los que predomina una comprensión inconclusa y localizada de la información que se brinda en los textos. Logran identificar partes específicas de la información, pero tienen dificultades para establecer por qué se dice lo que se dice y para qué se dice.

Al investigar sobre los vínculos que se pueden establecer entre el desarrollo de la informática, la educación y la habilidad del componente lectura en los alumnos de segundo grado de la escuela primaria Ernesto Lucas Ruiz, de la ciudad de Camagüey se pudo constatar que existen **dificultades** como:

- Insuficiente nivel de desempeño de los escolares en la computación y la comprensión lectora.
- Falta de motivación en la comprensión de textos.
- Los escolares aprenden más a leer que a entender el significado del texto y no logran interpretarlo.
- Los escolares leen pero no saben utilizar la lectura para comprender lo leído.
- Un número alto de los escolares de segundo grado realizan el proceso de lectura donde predomina una comprensión fragmentada sobre lo leído en el texto.
- El escolar logra identificar partes específicas de la información, pero tiene dificultades para establecer por qué se dice lo que se dice y para qué se dice.
- Son insuficientes los ejercicios que aparecen en los libros de textos y orientaciones metodológicas para los tres niveles de desempeño que deben adquirir los escolares.



Un reto de la Revolución Educacional Cubana Contemporánea y que constituye una prioridad es el aprendizaje escolar y los factores que lo potencian. Por lo tanto resulta importante que se potencie el tema.

Esta investigación propone un grupo de actividades para contribuir al desarrollo de la informatización con el uso de la navegación por la Web Cuba, específicamente con la revista digital Zunzún perfeccionando la comprensión de textos en los escolares de segundo grado de la propia escuela.

Por lo que el objetivo general de la investigación es:

Contribuir al perfeccionamiento de la comprensión textual en los escolares de segundo grado de la escuela Ernesto Lucas Ruiz con actividades de navegación por la Web Cuba, y específicamente la revista digital Zunzún.

Desarrollo

La lectura constituye una de las actividades más importantes en la formación cultural del ser humano, es un componente esencial de la asignatura Lengua Española, la cual se imparte en todos los grados del primer y segundo ciclos. El término comprensión ha sido ampliamente tratado en el ámbito del aprendizaje. Según la Doctora Delfina García Pers (2003) la comprensión consiste en entender, alcanzar o penetrar en la esencia de las cosas y de los hechos y fenómenos reales.

Se asume este concepto, porque la autora refiere que para llegar a la comprensión de algo, se necesita el apoyo de un conocimiento o experiencia previamente adquirida. Comprender lo leído se evidencia al expresar el significado de las palabras y frases en el contexto de las lecturas, reconocer las ideas más importantes expresadas en la lectura, reconocer la presencia de los personajes.

En la investigación se emplearon varias técnicas y métodos de recogida de información como son:

Nivel Teórico:

Análítico-sintético: que permitió seleccionar las temáticas más importantes y conceptualizar el fenómeno a partir de la revisión bibliográfica efectuada.

Histórico-lógico: permitió realizar un estudio de las tendencias de la navegación Web y la comprensión textual de la Lengua Española en el segundo grado de la escuela en que se produjo la investigación. Al mismo tiempo se pudo estudiar el fenómeno y conocer sus leyes.

Inducción-deducción: para realizar el razonamiento general del tema en particular y deducir las actividades con los requerimientos actuales, lo que permitió arribar a las conclusiones del trabajo a partir del procesamiento de la información obtenida.

Nivel empírico:

Observación en clases: para constatar el tratamiento que se le da a la comprensión textual en las clases de Lengua Española y el nivel de satisfacción de los escolares en las actividades de comprensión.

Encuesta a escolares de segundo grado: para conocer el nivel de aceptación por la asignatura Lengua Española, así como valorar las causas que originan el problema.

Pruebas pedagógicas: para medir el estado inicial y el avance que experimentan los escolares al aplicar las actividades.

Nivel estadístico - matemático

Estadística descriptiva: procesar, analizar e interpretar los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados a través del cálculo porcentual y arribar a conclusiones.

La población y la muestra: En una población de 45 escolares se tomó como muestra a 20 alumnos de la de la escuela primaria Ernesto Lucas Ruiz, de la ciudad de Camagüey. De ellos 11 son hembras y 9 varones.

Dentro del proceso de informatización los sitios Web contienen ciertas funciones y categorías comunes que son importantes aprender ya que facilitan la navegación. Específicamente, la navegación.cu garantiza el acceso a los recursos de Internet hospedados en Cuba. Se considera que el trabajo de los docentes garantiza la formación de estudiantes reflexivos y creativos, capaces de generar ideas nuevas, individuos constructores de su propio conocimiento. El reto de los Joven Club, en este sentido, es lograr que el alumno adquiera estrategias que le permitan por sí solo brindarle significado a lo que lee, utilizando como motivación la lectura de cuentos, leyendas y fábulas que aparecen en la revista digital Zunzún. Pueden acceder navegando por la Web Cuba.

Diagnóstico del estado inicial de la comprensión de textos en los escolares de segundo grado.

La prueba pedagógica inicial aplicada a la muestra seleccionada arrojó como resultado que no todos los escolares lograron captar los significados, ni realizar algún tipo de inferencias porque no asumieron una posición crítica y valorativa ante lo leído.

Se evaluó la capacidad de los alumnos para valorar la vigencia y actualidad de las ideas expresadas en un texto. Aquí 5 escolares fueron evaluados de B para un 25%, pues lo hicieron de forma correcta e independiente, 5 fueron evaluados de R para un 25%, porque lo hicieron bien pero con preguntas de apoyo, y 10 fueron evaluados de M para un 50%, ya que no lograron valorar de forma correcta la vigencia y actualidad del mensaje esencial que se trasmite, ni aún con preguntas de apoyo.



En cuanto a las muestra de satisfacción durante la comprensión lectora, 5 fueron evaluados de B para un 25%, estos mostraron un alto nivel de satisfacción durante las actividades de comprensión lectora, 12 evaluados de R para un 60%, pues mostraron un bajo nivel de satisfacción durante las actividades de comprensión lectora, y 3 evaluados de M para un 15%, los cuales no mostraron ninguna satisfacción durante las actividades de comprensión lectora.

En esta prueba se analizó además el nivel de desempeño alcanzado por cada uno de los educandos que conforman la muestra seleccionada, teniendo en cuenta que el nivel I: Traducción, nivel II: Interpretación y el nivel III: Extrapolación, del 100% de los alumnos diagnosticados en el primer nivel de desempeño se encuentran 8 que representan el 40%.

En el segundo nivel de desempeño estuvieron 4 alumnos que representó el 20%. En el tercer nivel estuvo ubicado 1 alumno que representó el 5% el cual respondió correctamente las preguntas del primer, segundo y tercer nivel de desempeño en la comprensión lectora aunque presentó dificultad en la estructura del párrafo. Sin nivel se encontraban 12 escolares que representaron el 60%, estos no respondieron correctamente ninguna pregunta de los tres niveles.

Las mayores dificultades que se constataron en los diferentes niveles fueron:

Nivel 1: para un total de 60 respuestas, fueron correctas 26 para un 13%. Las dificultades se detectaron a la hora de la realización de inferencias a partir de una expresión determinada.

Nivel 2: para un total de 60 respuestas, fueron correctas 12, lo que representa un 6%. Las mayores dificultades se detectaron en la pregunta 4 donde tenían que sustituir una frase del texto escogiendo de una lista.

Nivel 3: para un total de 80 respuestas, se respondieron correctamente 6, para un 3%. Las mayores dificultades se detectaron en la pregunta 10 donde los alumnos tenían que redactar un texto ajustándose a una situación dada.

Algunas de las causas que pueden originar estas dificultades son la inadecuada selección de los materiales que lleva el docente a las clases y la insuficiente utilización de técnicas y estrategias.

Se realizó además una encuesta en la cual el 100% manifestó que las actividades que prefieren en la asignatura Lengua Española son aquellas relacionadas con la ortografía, redacción y gramática.

Al referirse a los factores que a su consideración le impedían comprender un texto, el 75% manifestó que solo

a veces logran captar el mensaje transmitido, el 95% manifestó que los textos que el docente lleva a la clase en la mayoría de las ocasiones no son de su preferencia o los temas no son de su interés, el 15% dice que no posee conocimientos sobre el tema y entre los textos que más prefieren el 100% coincidió en uno de ellos: la fábula.

Esto demostró la importancia que tiene la adecuada selección de los textos que se llevan a clases y el papel que desempeñan los conocimientos previos sobre el tema que en estos se abordan, para lograr una mejor comprensión de lo leído.

Se realizó una observación a los escolares durante la ejecución de actividades de comprensión lectora para determinar el nivel de satisfacción que mostraban éstos, pudiéndose constatar que solo el 15% mostraba disposición y motivación por realizar las actividades, así mismo participaban con alegría y entusiasmo en las mismas.

Dada esta situación fueron puestas en práctica actividades que contribuyeran al logro de mejores resultados en el proceso de comprensión de textos en la muestra seleccionada de la escuela primaria Ernesto Lucas Ruiz del municipio Camagüey. Con la propuesta se logra incentivar en los pioneros la creatividad, y alcanzar un mayor grado de motivación en los mismos durante las clases con el uso de las nuevas tecnologías.

Las actividades diseñadas se caracterizaron por ser:

Novedosas y creativas porque propiciaron el interés de los alumnos por la lectura de otros textos acorde a su edad, motivados por el uso de la computadora y la navegación por la Web Cuba, los cuales propician enseñanzas positivas.

Instructivas: de manera tal que el nivel de adaptación no llevará a incoherencias metodológicas.

Objetivas: mediante su aplicación podían aprender sobre la navegación.cu y eliminar las insuficiencias del trabajo encaminado a la comprensión textual.

Actividades que contribuyen al desarrollo de la comprensión textual

Teniendo en cuenta el diagnóstico, se planificaron un total de 10 actividades para captar la atención y el interés de los educandos con el uso de las nuevas tecnologías, y contenidos básicos de informática para la navegación en la Web.

Por sus características en cada una de ellas se introdujo la navegación.cu con el uso de la revista digital Zunzún por ser una publicación dirigida a los pioneros, incluyendo los contenidos básicos relacionados con la navegación, para facilitar el proceso de comprensión textual, así como los niveles por los que debe transitar el texto y los de



desempeño cognitivo. El contenido de los cuentos de revistas Zunzún fue pensado para ser utilizarlos como lecturas extra clase.

Diagnóstico del estado final de la comprensión de textos en los escolares de segundo grado

Después de la realización de las actividades se aplicó una prueba pedagógica final que tenía características similares a la del diagnóstico inicial. Fueron evaluados de B 18 escolares para un 90%, 2 evaluados de R para un 10% y no hay escolares evaluados de M. Se realizaron diferentes tipos de inferencias en el proceso de comprensión, 18 fueron evaluados de B para un 90%, 2 fueron evaluados de R para un 10%.

En cuanto a la vigencia y actualidad de las ideas expresadas por el autor, 16 escolares fueron evaluados de B para un 80%, 3 evaluados de R para un 15%, y solo 1 resultó evaluado de M para un 5%. Los 20 escolares encuestados mostraron un alto nivel de satisfacción durante la realización de las actividades de comprensión lectora pues resultaron evaluados de B lo que representa el 100%.

En esta prueba pedagógica se analizó además el nivel de desempeño alcanzado por cada uno de los educandos que conforman la muestra seleccionada, el 100% de los alumnos diagnosticados se encuentran en los tres niveles de desempeño, 18 de ellos respondieron correctamente todas las preguntas pero 2 presentaron dificultades en la pregunta 10 del tercer nivel.

Los **resultados finales** que se constataron en los diferentes niveles de desempeño fueron:

Nivel 1: en este nivel se evaluaron 3 preguntas a los 20 escolares seleccionados en la muestra lo que representa un total de 60 respuestas, todas se respondieron correctamente para un 30%, lo que demuestra la efectividad de las actividades.

Nivel 2: de 3 preguntas realizadas a los escolares de la muestra, se respondieron correctamente 60, lo que representa un 30%.

Nivel 3: para un total de 4 preguntas realizadas a los escolares de muestra lo que representa un total de 80 respuestas, se respondieron correctamente 78, para un 39%, se detectaron pequeñas dificultades en la pregunta 10 donde los alumnos tenían que redactar un texto ajustándose a una situación dada y solo 2 de ellos no lograron responder correctamente. Esto indicó que se logró motivar a los escolares con una adecuada selección de los textos para alcanzar una mejor comprensión de lo leído.

Se realizó una observación a los escolares durante la ejecución de la actividad final, para determinar el nivel de satisfacción que mostraban éstos, pudiéndose constatar

que el 19 de los escolares mostraban disposición y motivación realizando la actividad, y participando con alegría y entusiasmo en la misma, lo que representó el 95% de la muestra seleccionada.

Con las pruebas aplicadas se confirmó la efectividad de la investigación, a pesar de que no están resueltas todas las dificultades detectadas en la prueba inicial. En los escolares de segundo grado fue efectiva la incorporación de actividades previstas para el desarrollo de la comprensión textual en la asignatura Lengua Española, con el uso de las tecnologías. Contribuyeron al desarrollo de la independencia cognoscitiva de los escolares; los textos objeto de la investigación despertaron el interés por la asignatura y la lectura. Al mismo tiempo contribuyeron al desarrollo de cualidades volitivas de la personalidad como; el colectivismo, la honestidad, la sinceridad, la modestia, el desinterés, la responsabilidad, la honradez y otros.

Conclusiones

Durante el proceso investigativo se pudo constatar que los escolares de segundo grado de la escuela Ernesto Lucas Ruiz, de la ciudad de Camagüey reflejan dificultades en la comprensión de textos, específicamente en la identificación del significado implícito.

Las concepciones contemporáneas acerca de la lectura coinciden en señalar que una total y acertada comprensión de lo leído contribuye a la formación de hábitos, habilidades, convicciones y actitudes ante la vida y que mediante el trabajo escolar puede enseñarse a comprender textos escritos.

Los resultados obtenidos a través de la prueba pedagógica, la observación y la encuesta, demostraron la efectividad de las actividades diseñadas para solucionar la problemática existente, logrando que los estudiantes de segundo grado de la escuela primaria Ernesto Lucas Ruiz, de la ciudad de Camagüey, comprendieran la lectura a través de textos, utilizando como motivación la revista digital Zunzún, teniendo en cuenta los tres niveles de comprensión.

Referencias bibliográficas:

- Cuentos (2013, 3 de marzo). Recuperado el 12 de septiembre del 2013 de <http://www.zunzun.cu/new/seccion.asp?Seccion=Cuentos>
- García, P. D. (2003). La enseñanza de la lengua materna en la escuela primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Dubois, M. E. (1986). Interrogantes sobre la comprensión lectora. Revista Punto, 21.
- _____ (2000). La enseñanza de estrategias de comprensión lector, en La adquisición de la lectura y la escritura en la escuela primaria. UPE, México.
- (s/f). Orientaciones Metodológicas de segundo grado. Ministerio de Educación, La Habana: Cuba.

 enima

Estudios de Videojuegos
y Materiales Audiovisuales



GESTA FINAL

CAMINO A LA VICTORIA



Problema grande, solución sencilla



Autor: Bernardo Herrera Pérez / bernardo@mtz.jovenclub.cu

El presente artículo describe, mediante imágenes, una solución que por sencilla, muchos técnicos la pasan por alto a la hora de enfrentar el gran problema de extraer la punta de un conector RCA macho que se ha quedado partida dentro de un conector RCA hembra. Es un problema que ocurre con frecuencia en los televisores, equipos de audio, reproductores de DVD, etc. Es una solución donde se emplean muy pocos recursos, todos al alcance de la mano.

En la imagen mostrada en la **figura 1** se presenta el problema, en este caso ha ocurrido en un reproductor de DVD, donde la punta del conector RCA macho, debido a una acción mecánica, se partió dentro del conector hembra correspondiente. A primera vista parece un gran problema por cuanto el equipo queda limitado en su funcionamiento, aunque el cable dañado sea sustituido por uno en buen estado, hasta tanto no se extraiga la punta partida.

La "herramienta" fundamental se muestra en la **figura 2** un pequeño pedazo de alambre fino, si este es de cobre, mejor. Observar que se le ha practicado una pequeña curvatura en uno de sus extremos. Como la punta partida no es de metal macizo sino que está rellena con plástico, se puede usar una fuente de calor (cautín, pistola de soldar, fósforo, fosforera, vela, etc.) para calentar el alambre (**figura 3**), a la vez que se le hace una ligera presión para introducirlo en el plástico. Una vez que haya penetrado unos milímetros se deja enfriar durante diez segundos (**figura 4**). Para terminar, se tira del alambre y la punta sale pegada en el extremo del alambre, como se puede apreciar en la **figura 5**. El problema ha quedado resuelto.



Figura 2. Un pequeño pedazo de alambre fino como herramienta.



Figura 3. El cautín calienta el alambre y este penetra en el plástico.



Figura 4. El extremo del alambre quedó incrustado el plástico de la punta a extraer.



Figura 1. El problema a resolver

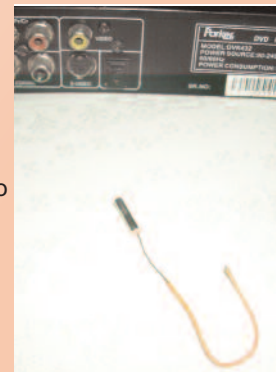


Figura 5. Problema resuelto

Listado de componentes

- _ Pedazo de alambre fino.
- _ Cautín, pistola de soldar, fosforo, vela o fosforera.

Vistazos tecnológicos

Desechando lo desechable (fragmentos)

Seguro que el destino se ha confabulado para compliarme la vida.
No consigo acomodar el cuerpo a los nuevos tiempos.
O por decirlo mejor: no consigo acomodar el cuerpo al "use y tire" ni al "compre y compre" ni al "desechable".
Ya sé, tendría que ir a terapia o pedirle a algún siquiatra que me medicara.
Lo que me pasa es que no consigo andar por el mundo tirando cosas y cambiándolas por el modelo siguiente sólo porque a alguien se le ocurre agregarle una función o achicarlo un poco.
(...) Lo más probable es que lo de ahora esté bien, eso no lo discuto.
Lo que pasa es que no consigo cambiar el equipo de música una vez por año, el celular cada tres meses o el monitor de la computadora todas las navidades.
(...) Es que vengo de un tiempo en que las cosas se compraban para toda la vida.
¡Es más! ¡Se compraban para la vida de los que venían después!
(...) ¡Nos están jodiendo!
¡¡Yo los descubrí... lo hacen adrede!!
Todo se rompe, se gasta, se oxida, se quiebra o se consume al poco tiempo para que tengamos que cambiarlo. Nada se repara.
(...) El otro día leí que se produjo más basura en los últimos 40 años que en toda la historia de la humanidad.
El que tenga menos de 40 años no va a creer esto:
¡¡Cuando yo era niño por mi casa no pasaba el basurero!!
¡¡Lo juro!! ¡Y tengo menos de 50 años!
Todos los desechos eran orgánicos e iban a parar al gallinero, a los patos o a los conejos (y no estoy hablando del siglo XVII)
No existía el plástico ni el nylon.
La goma sólo la veíamos en las ruedas de los autos y las que no estaban rodando las quemábamos en San Juan.
Los pocos desechos que no se comían los animales, servían de abono o se quemaban.
De por ahí vengo yo.
Y no es que haya sido mejor.
Es que no es fácil para un pobre tipo al que educaron en

el "guarde y guarde que alguna vez puede servir para algo" pasarse al "compre y tire que ya se viene el modelo nuevo".

Mi cabeza no resiste tanto.

Ahora mis parientes y los hijos de mis amigos no sólo cambian de celular una vez por semana, sino que además cambian el número, la dirección electrónica y hasta la dirección real.

Y a mí me prepararon para vivir con el mismo número, la misma mujer, la misma casa y el mismo nombre (y vaya sí era un nombre como para cambiarlo)

Me educaron para guardar todo.

¡Toooodo!

(...) ¡¿Cómo quieren que entienda a esa gente que se desprende de su celular a los pocos meses de comprarlo?!

¿Será que cuando las cosas se consiguen fácilmente no se valoran y se vuelven desechables con la misma facilidad con que se consiguieron?

(...) Y me muerdo para no hacer un paralelo entre los valores que se desechan y los que preservábamos.

No lo voy a hacer.

Me muero por decir que hoy no sólo los electrodomésticos son desechables; que también el matrimonio y hasta la amistad es descartable.

Pero no cometeré la imprudencia de comparar objetos con personas.

(...) Esto sólo es una crónica que habla de pañales y de celulares.

De lo contrario, si mezcláramos las cosas, tendría que plantearme seriamente entregar a la bruja como parte de pago de una señora con menos kilómetros y alguna función nueva.

Pero yo soy lento para transitar este mundo de la reposición y corro el riesgo que la bruja me gane de mano ... y sea yo el entregado.

Y yo...no me entrego

Autor: Marciano Durán.

Ver artículo completo en

<http://www.marcianoduran.com.uy/2006/05/29/desechando-lo-desechable>

Chistes cortos

-¿¿¿Qué queremos???

-¡¡¡Quitar el autocorrector al móvil!!!

-¿¿¿Cuándo lo queremos???

-¡Ahorca!

-¡Ahorro!

-¡Aborda!

-¡Albora!

- Profesora, ¿Cómo se escribe teléfono móvil?

- Tal como suena

- ... ¿Y si está en modo vibración?

- Mamá, ¿qué haces en frente de la computadora con los ojos cerrados?

- Nada, hijo, es que Windows me dijo que cerrara las pestañas...

- ¿Ays qué pasa con el "feisbu"? Me dise "su clave es incorrecta", entonces pongo "incorrecta" pero ¡no abre!!!..

- Hola guapa, ¿tienes teléfono?

- Si

- ¿Me lo dices?

- Tengo teléfono.

Referencia

1000Chistes. Recuperado de <http://www.1000chistes.com/chistes-de-informatica>

Chistes informáticos gráficos



Referencia bibliográfica

- Medina, R. (2015) 20 viñetas que nos muestran los efectos que tiene ser adicto al móvil. [Figura] Recuperado de <http://artistasdelared.com/wp-content/uploads/2015/05/adiccion-moviles18.jpg>
- Chistes cortos, caricaturas y anécdotas [Figura] Recuperado de http://www.chistes21.com/img/chistes/3828_visita-a-la-abuela.jpg
- Tu soporte Online [Figura] Recuperado de <http://www.tusoporteonline.es/blog/wp-content/uploads/2012/05/boda-movil.jpg>



Pysycache: El videojuego educativo utilizado como herramienta didáctica

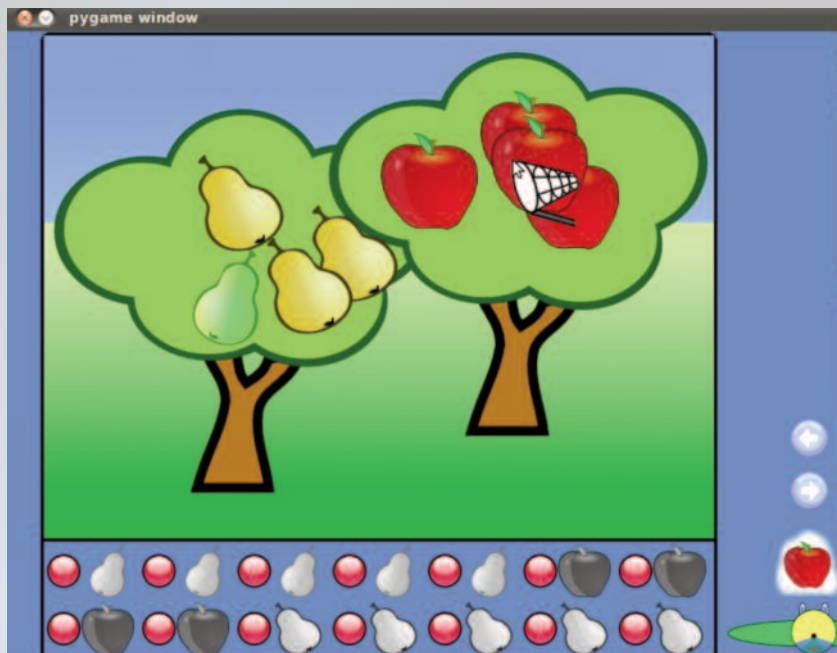
Autor: Yuri Camejo Pérez / yuri.camejo@pri.jovenclub.cu

Resumen

Pysycache es un videojuego educativo que se instala en un ordenador o red local, con divertidos juegos para aprender a dar los primeros pasos con un ratón. Si lo más básico es encender y apagar correctamente un ordenador, así como entender lo que significa el escritorio y las ventanas; con Pysycache se trata de aprender a mover el ratón, hacer clic con el botón izquierdo y derecho, hacer doble clic, arrastrar y soltar objetos. Todo ello de una manera que estimula y divierte. Esta aplicación, complementaria a los juegos de teclado y ratón de Gcompris, está formada por 5 conjuntos de actividades.

Palabras claves: Pysycache, mover el ratón, doble clic, arrastrar y soltar objetos, herramienta didáctica, videojuego

Keywords: Pysycache, move the mouse, double click, drag and drop objects, teaching tool, video game



Introducción

El uso de los videojuegos se ha convertido en una de las actividades más comunes entre niños y jóvenes y es una de las vías más directas a la cultura informática. Su uso, ha llevado a levantar un sin número de críticas y reflexiones respecto al tema, ya sea por los contenidos a los que están expuestos o por el gran porcentaje de tiempo que ocupa un joven frente al televisor o computadora mientras está jugando. No obstante, se puede aprovechar el interés de los jóvenes y explorar al máximo los beneficios que podemos obtener de los videojuegos, con fines educativos y sociales que pueden ofrecer estas herramientas. Los videojuegos, lejos de ser entendidos únicamente de una manera lúdica, pueden utilizarse como cualquier herramienta didáctica para enseñar todo tipo de conceptos en materias educativas.

Pysycache es un software educativo con licencia GPL destinado a niños entre los 4 y 7 años de edad, pero además pueden ser mayores (es decir, los usuarios que no están acostumbrados a las computadoras) o personas con discapacidad (se utiliza en su rehabilitación) cuyo fin principal es que aprendan las nociones básicas del movimiento del ratón, el funcionamiento de los botones, el doble clic y el efecto pinchar y arrastrar mediante cinco entretenidos juegos pensados para ellos.

Desarrollo

Pysycache es un juego programado en Python, se trata de una aplicación bajo licencia GPL, open source, cuyo objetivo es familiarizar a los niños mediante distintas actividades, en el uso del ratón tanto para moverlo como para hacer clic. PySyCache ha sido creado por Vicente DEROO en 2005; es una aplicación multiplataforma por lo que se puede utilizar en sistemas Linux, Windows y Mac. El juego tiene varios temas para instalar, está

disponible en distintos idiomas (inglés, alemán, italiano, español, portugués, holandés, finlandés) y su uso está muy recomendado. La versión 3.1 presenta una serie de **novedades**:

- * Nueva interfaz de usuario.
- * Nuevas actividades.
- * Traducción del ABCBook al español, inglés, alemán, italiano y portugués.
- * El ratón no puede salir de la zona de la pantalla.
- * Adaptación de los niveles para cada actividad.
- * Hay tres niveles de dificultad (fácil, medio, difícil) y dos modos de obras de teatro (libre o dirigida).

Requisitos mínimos

PySyCache no requiere un ordenador potente (procesador de 1 GHz y 512 MB de RAM), y se puede utilizar en casa con sus hijos y en la escuela.

Preferencias

Para los pequeños se debe seleccionar aquellas preferencias más sencillas si es de las primeras veces que utilice un ratón por lo que no hay que desanimarlos con opciones complicadas.

Los juegos

PySyCache ofrece cinco actividades basadas en objetos simples pero de distintos niveles de dificultad y en un montón de fotografías para que los más chiquitos aprendan a usar el ratón mientras se divierten.

Las actividades constan de acciones tales como seleccionar, mover el ratón para descubrir imágenes, hacer click o doble click sobre diferentes objetos y arrastrar y soltar piezas en su ubicación correcta. Es un programa totalmente gratuito que



dispone de todo lo necesario para que nuestros niños aprendan a utilizar correctamente el ratón, la herramienta por excelencia de la informática actual.

Mover el ratón

Con el primer juego el niño moverá el ratón haciendo aparecer una imagen debajo del recuadro. En cuanto logre borrar todos los cuadraditos y haya completado el juego aparecerá una imagen dándole la enhorabuena. Esta foto podrá ser personalizada, pero contaremos la manera más adelante.

Hacer fotografías

Cuando el cursor del ratón encuentra un enlace o "algo" cambia de forma y color. Con esta actividad el menor observa que cuando la cámara de fotos, que es el ratón, encuentra un animal (la cámara cambia a color rojo) se le puede hacer una foto haciendo clic en el botón izquierdo del ratón. La aplicación le muestra el dinosaurio correspondiente.

Izquierda derecha

Al usar los botones izquierdo y derecho del ratón, el menor puede meter en la casa correspondiente a los pingüinos y las morsas. Esta actividad es recomendable usarla cuando el menor ya supere sin dificultad las dos anteriores ya que debe coordinar el posicionamiento del cursor con los botones izquierdo y derecho.

Atrapa frutas

En el juego se practica el efecto doble clic del ratón. Hay que tener en cuenta, al igual que el caso anterior, que debe coordinar perfectamente el posicionamiento del cursor con el efecto de doble clic del botón izquierdo del ratón.

Puzzles

Por último en esta actividad, de dificultad similar a las dos anteriores, se pretende que el menor conozca el efecto pinchar y arrastrar del ratón. Las piezas del puzzle se le mostrarán en la parte inferior y deberá pincharlas y arrastrarlas a la plantilla que se muestra en la parte central.

Es posible establecer varios niveles de dificultad en una ventana de configuración (fácil, medio, difícil) que se observa en el número de piezas a localizar, el número de piezas de cada puzzle y el tiempo necesario para la ejecución de las actividades.

También es posible ajustar otros parámetros como la visualización en pantalla completa, el sonido o la velocidad de movimiento del ratón.

Lo peor de PySyCache:

Necesita 512 Mb de memoria Ram

En ocasiones, se encuentran dificultades para el cambio de actividad o de temática de la actividad al experimentar fallos en el funcionamiento del ratón. Hay que ser insistente en ello y/o cerrar y volver a ejecutar el juego.

El sitio Web señala que dispone de manual de la aplicación (en inglés y francés), pero el enlace del sitio no se encuentra operativo.

Lo mejor:

Sencillo, intuitivo, ameno y divertido para los pequeños, con sonidos interactivos.

Dispone de varios temas para instalar.

Disponibile en distintos idiomas.

Dispone de un gestor de usuarios en el que es posible crear perfiles distintos para los alumnos.

Es posible guardar las puntuaciones máximas de cada uno de los juegos.

Se pueden añadir nuevos temas para trabajar con la aplicación que se pueden descargar directamente desde la página oficial o bien se puede elaborar las propias y originales e incorporarlas al programa (en el manual de usuario se indican las instrucciones necesarias para hacerlo en cada juego de la aplicación).

El proceso de instalación es sencillo. Si se utiliza Windows está el archivo .exe y en cualquier caso se pueden descargar archivos comprimidos y colocarlos en la carpeta de la instalación correspondiente.

En Linux la aplicación se instala en la ruta `usr/share/games/pysy-cache` con lo que si pegas la carpeta resultante de descomprimir el archivo en la ubicación correspondiente, `themes-buttons`, `themes-click`, ... la próxima vez que se ejecute `pysy-cache` estarán incorporados.

Se puede personalizar la aplicación con la imagen del menor o cualquiera de su gusto en `usr/share/games/pysy-cache/images` sustituyendo el archivo `gagne.png`.

Conclusiones

PySyCache es una pequeña colección de juegos destinados a los más pequeños, en concreto a alumnos de Educación Infantil (4 - 7 años), que comienzan sus primeros contactos con el ordenador. Se trata de una aplicación bajo licencia GPL, open source, que incluye cinco juegos educativos orientados al entrenamiento del ratón, cuyo objetivo es familiarizar a los niños mediante distintas actividades, en el uso del ratón tanto para moverlo como para hacer clic. El juego tiene varios temas para instalar, está disponible en distintos idiomas y su uso está muy recomendado, para desarrollar determinadas habilidades, procedimientos y estrategias, para motivar a los niños o niñas a una cultura informática.

Referencias bibliográficas

* Sitio Oficial de `pysy-cache`. Consultado el 23 de noviembre 2015.

Disponible en <http://www.pysy-cache.org/>

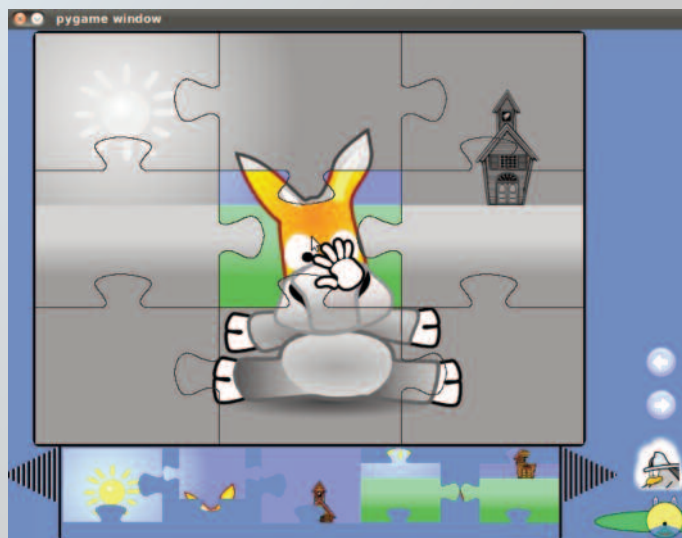
* CeDeC. `pysy-cache`. Consultado el 25 de noviembre 2015.

Disponible en

<http://www.pysy-cache.org/web/en/telechargement2b.html>

* Videojuegos y aprendizaje Consultado el 25 de noviembre 2015.

Disponible en <https://videojuegoseducacion.wikispaces.com/videojuegos+y+aprendizaje>.





Asignar una ruta de acceso a un disco duro extraíble

Autor: Yordán Vega Soto / yordan.vega@cmg.jovenclub.cu

Palabras claves: disco duro extraíble, hard drive, hardware, usb, windows.

Este truco se puede utilizar cuando es conectado el disco duro al USB y sale el típico aviso «nuevo dispositivo detectado» incluso en la barra de estado se habilita la opción: «quitar hardware de forma segura». En cambio en el explorador de Windows no se ve el dispositivo. A partir de este truco se podrá visualizar nuevamente el disco duro extraíble.

En ocasiones, el fallo puede deberse al cable USB, de modo que hay que probar el dispositivo con otro cable. No obstante, si el defecto persiste, no se debe pensar en el fin del dispositivo, ni que todo está perdido. Por lo que explorando otros recursos, se prueba el disco en una PC con Linux, y sorpresivamente el disco vuelve a funcionar, sale perfectamente. Así que en Windows está el problema y la posible solución.

En este truco se describe cómo cambiar la letra asignada a un disco extraíble:

Hacer clic derecho sobre Mi PC o Equipo, en dependencia del Windows que se use y luego en Administrar. Hacer clic en Administración de discos. Se aprecia el

Disco Extraíble con su capacidad pero no tiene letra asignada.

Hacer clic derecho sobre el dispositivo al que se quiere asignar una letra y clic sobre Cambiar la letra y rutas de acceso a la unidad.

Se abrirá una nueva ventana, hacer clic en Agregar. Marcar Agregar la letra de unidad siguiente, a la derecha se escoge la letra deseada y clicar en Aceptar.

Se observa a continuación el dispositivo con una letra asignada y si abren el explorador de Windows ya se podrá visualizar y entrar en él.

Nota: Por ejemplo, si se escoge la letra F y después en otra PC se conecta el disco duro, pero existe un dispositivo con igual letra, no se debe alarmar, asigne una nueva letra a la unidad y el disco duro funcionará perfectamente.

Referencias bibliográficas

Osflash. (2016). Cómo asignar una letra de unidad estática a una unidad USB en Windows 7. Recuperado el 14 de enero de 2016, de <http://www.osflash.com/como-asignar-una-letra-de-unidad-estatica-a-una-unidad-usb-en-windows-7/>

POP-UP en artículos JOOMLA

Autor: Yuri La Rosa Martínez / yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

Joomla es un sistema de gestión de contenidos o CMS (sigla del ingl. Content Management System) que permite desarrollar sitios Web dinámicos e interactivos. Permite crear, modificar o eliminar contenido de un sitio Web de manera sencilla. Es un software de código abierto, programado o desarrollado en PHP y liberado bajo licencia pública general GNU (GPL).

Si bien este gestor de contenido hace casi todo el trabajo de creación del código por sí solo es algo egoísta pretender que lo haga por sí mismo todo sin dejar espacio para nuestra creatividad.

Por ejemplo si en un artículo creado en Joomla se sitúa una imagen o simbología gráfica la cual no es entendible en todos los idiomas o bien por todas las culturas se puede perfectamente hacer uso ingenioso para que con un simple Mouse over asociado a la imagen aparezca un POP-UP (ventana emergente) mostrando de que se trata. Para ello ejecute los siguientes pasos:

Una vez creado el artículo, se inserta la imagen.

Se accede al Toggle editor. El código creado para la imagen queda como sigue:

```

```

Ahora bien lo que haremos es introducir unos códigos delante de este y entonces pondremos

```
<a href="images/stories/pastarchives.jpg" title="pergamino">
```

Quedando de esta forma:

```
<p><a href="images/stories/pastarchives.jpg" title="pergamino"><imgsrc="images/stories/pastarchives.jpg" border="0" align="left" />
```

Y ya está, se guarda, se limpia la caché y el artículo tendrá un dinamismo superior.



Solucionar el error de instalación de Microsoft .NET Framework 4

Autor: Alejandro Lora Velázquez / alejandro.lora@ltu.jovenclub.cu

NET Framework es una plataforma de código administrado de Microsoft, formado por una serie de herramientas y librerías con las que los programadores pueden crear aplicaciones de escritorio fundamentalmente para Windows, Windows Phone y aplicaciones para Xbox, para otros dispositivos móviles, y el desarrollo web, así como para crear aplicaciones de servidores. Microsoft .NET Framework 4 nos permite utilizar las aplicaciones que está basadas en esta tecnología; pero, ¿qué hacer si al instalar este framework aparece el error HRESULT 0xc8000222?

Para solucionar este problema debemos seguir los siguientes pasos:

- Abrir una ventana de comandos CMD.
- Ejecutar comando `net stop WuAuServ`.
- Acceder al menú Inicio - Ejecutar / escribir `%windir%` y presionar la tecla Enter.

Cambiar el nombre de la carpeta SoftwareDistribution a SDold.
Abrir una ventana de comandos CMD.
Ejecutar comando `net stop WuAuServ`.

Después de completar esta serie de pasos podremos instalar correctamente el Microsoft .NET Framework 4.

Referencias Bibliográficas:

Microsoft .NET. Wikipedia, the free encyclopedia. [Consultado el 10 de diciembre de 2015]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_.NET
Información general acerca de .NET Framework. Microsoft Corporation. [Consultado el 10 de diciembre de 2015]. Recuperado de: <https://msdn.microsoft.com/es-es/library/zw4w595w%28v=vs.110%29.aspx>

No reutilizar contraseñas en Linux

Autor: Milagros C. Hernández Quiala / milagros.hernandez@scu.jovenclub.cu

La administración de las contraseñas de usuario en Linux, es uno de los trabajos más críticos para los administradores de Linux. La seguridad de la contraseña debe ser considerada la principal preocupación para cualquier sistema operativo. Con este truco se evita que los usuarios usen contraseñas del sistema que ya fueron utilizadas anteriormente, se muestra cómo

configurar y mejorar las políticas de contraseñas en Linux (Debian). Para esto haremos uso de PAM (Pluggable Authentication Modules).

• Buscar el archivo de contraseñas que está en `/etc/security/opasswd`.
• Para el sistema Debian se utiliza el módulo PAM (Pluggable Authentication Module) y editar el archivo `sudo nano/etc/pam.d/com-`

`mon-password`.

• Adicionar luego la sección `auth sufficient pam_unix.so likeauth nullok`.

Para lograr que el usuario no utilice las últimas 5 contraseñas, se agrega la línea: `password sufficient pum_unix.so nullok use authtok md5 shadow remember=5` a la sección `password`.

Método fácil para quitar el GRUB del MBR(Debian)

Autor: Zayda Muñiz Calderón / zaida.muniz@cmg.jovenclub.cu

Con este truco se proporciona un método fácil para remover el sistema de arranque múltiple del MBR (Master Boot Record o sector de arranque) del Sistema Operativo GNU/Linux.

Un tanto incómodo resulta instalar algunas de las versiones del Sistema Operativo Windows en una PC que se haya instalado Linux previamente. Aunque el sistema de archivos de Linux sea eliminado mediante un formateo o incluso sea eliminada la partición donde radicaba, el GRUB persistirá en el MBR del Disco Duro en cuestión, haciendo imposible que el nuevo sistema arranque.

Debido a lo anterior algunos prefieren el método tradicional, o sea, a través del CD ó DVD de instalación, para que el programa de instalación de Windows haga los cambios necesarios en el MBR sin que el operador se entere. Así utilizan programas de recuperación de particiones completas como Acronis, Norton Ghost, los que permiten restablecer el estado de una partición completa en escasos minutos, pero no pueden librarse del GRUB sin afectar otras particiones, por lo que aquí es cuando el truco comienza a ser válido. A continuación los pasos a seguir para desarrollarlo:

• Tener una versión Hiren's Boot CD que contenga un pequeño programa

llamado Bootice.

• Una vez hallado este programa, en su primera pantalla seleccionar el dispositivo al cual le va a realizar las modificaciones, en el menú desplegable seleccionamos Destination Disk.

• Presionar el botón Process MBR y en la nueva ventana emergente saldrá activo el checkbox correspondiente a Windows NT 6.x MBR.

• Pulsar el botón Install/Config para que el GRUB desaparezca, y se pueda instalar un sistema operativo Windows desde una imagen en pocos minutos.

Cómo mejorar la imagen que presentamos en las redes sociales

Autor: Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@scu.jovencub.com



Resumen

El perfil que las personas muestran en las redes sociales los identifica y conecta, es su imagen ante la comunidad. Este artículo tiene el objetivo de exponer aspectos a tener en cuenta para lograr un perfil de éxito en las redes sociales.
Palabras Claves: perfiles, red social, blog

Introducción

Hoy en día las redes sociales son una forma de comunicación utilizada a lo ancho de todo el planeta, conectando a personas de una manera casi milagrosa, estas son unidas a través de preferencias, países, educación u otros. Todo eso y más se logra a través del perfil que se muestra en las comunidades virtuales creadas a través de estas redes, de ahí la importancia de lograr una buena caracterización del perfil.

Desarrollo

Tener un perfil social con diseño óptimo es clave para ganar visibilidad en las redes sociales, porque cuanto más información se proporcione, mejor será su proyección social. Algunas sugerencias relacionadas con los perfiles se presentan a continuación.

- Cuidar el nombre por el que será buscada la persona o se quiera dar a conocer en las redes. Este debe ser fácil de recordar e identificativo, este va a ser su marca en la red social.
- No dejar nunca el perfil en blanco. Para que los otros usuarios puedan saber de su persona, debe aparecer un breve resumen acerca de las características que lo identifican, tal como una descriptiva carta de presentación.
- Foto de perfil. Una imagen vale más que mil palabras. Realmente las imágenes son el diario obligatorio en cualquier red social y es importante para su identificación, seria y profesional, recuerden que el 90% de la información transmitida al cerebro es visual, así que de poco sirve cultivar un perfil interesante si se descuida el contenido gráfico.

Palabras claves, preferencias personales e intereses. Se

recomienda usar discreción, palabras clave afines al perfil profesional u otras que permitan socializar en temas de interés. Si decide utilizar el humor, sea discreto.

- Promoción a enlaces, páginas Web o al blog. Escribe el enlace si posee un blog o página Web para que la visiten.
- Ajustes de privacidad y actividad. La protección y privacidad en conjugación con la actividad constante facilita el interés de otras personas.

Conclusiones

Se han mostrado algunos de los principales consejos que dan los expertos del tema para lograr el perfil que muestran las personas en las redes sociales. Está probado y medido estadísticamente que las personas que cumplan con estos consejos pueden realmente lograr un perfil de éxito en las redes sociales. Queda de usted, si realmente le interesa el tema, que pase a ser parte de estas estadísticas de éxito en las redes sociales.

Bibliografía

- Ambert, Y. (2015). Como mejorar tu perfil en las redes sociales para causar una buena primer impresión en solo 10 minutos. Blog. [en línea]. Recuperado el 20 de octubre de 2015, de <http://clubdelasdiosas.com/como-mejorar-tu-perfil-en-las-redes-sociales-para-causar-una-buena-primer-impresion-en-solo-10-minutos/>
- Santiago, I. (2015). 10 consejos para optimizar y mejorar tus perfiles sociales. Blog. [en línea]. Recuperado el 20 de octubre de 2015, de <http://ignaciosantiago.com/blog/consejos-optimizacion-perfiles-sociales/>
- Villanueva, L. M. (2014). 5 Consejos para crear una biografía en Twitter que impacte. Luimvillanueva. Recuperado el 18 de noviembre de 2015, de <http://luismvillanueva.com/marketing-online/5-consejos-para-crear-una-biografia-en-twitter-que-impacte.html> 2015. Blog Emarsys. [en línea]. Consultado el 26 de septiembre de 2015], de: <http://www.emarsys.com/en/resources/blog/the-7-social-media-trends-dominating-2015/>.



Navegando por la Internet, sugiriendo sitios web útiles y prácticos

Cuba Tesoro, la isla bonita



De qué trata el sitio: Cuba Tesoro constituye una revista con información en diversos temas acerca de Cuba, donde además puedes encontrar información general sobre la historia de Cuba, personalidades culturales y de otras esferas, además de artículos promocionales sobre diversas actividades económicas, etcétera.

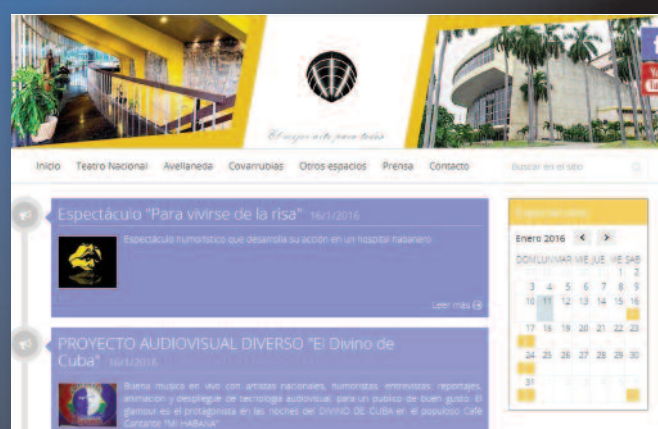
Utilizar el sitio para: conocer el destino turístico Cuba, costumbres y tradiciones, entre otras.

<http://www.cubatesoro.com/>

Teatro Nacional

De qué trata el sitio: presenta información detallada de los espectáculos teatrales próximos a desarrollarse en las diferentes salas y espacios del Teatro Nacional. Presenta además visitas guiadas, colección de arte, alquiler de espacios, su historia, entre otras.

Utilizar el sitio para: conocer las diferentes ofertas teatrales próximas a desarrollarse, y/o realizar la reservación online para la que usted decida.



<http://www.teatronacional.cu>

Paradiso Cuba



De qué trata el sitio: constituye el sitio promotor cultural por excelencia de la Isla Grande del Caribe, pone a disposición de los interesados en visitarnos las inmensas potencialidades de nuestra cultura. Oferta servicios especializados tales como: opcionales, programas, cursos, etc.

Utilizar el sitio para: conocer sobre cursos de postgrado, adiestramientos, maestrías, doctorados, y otros servicios de carácter docente, en asociación con el Centro Nacional de Escuelas de Arte y el Instituto Superior de Arte.

<http://www.paradiso.cu/>

Los portales

De qué trata el sitio: sitio perteneciente a la empresa Los Portales SA, el cual contiene información actualizada sobre la misma, sus productos, noticias, sostenibilidad, etcétera.

Utilizar el sitio para: conocer detalles sobre los diferentes productos realizados en esta empresa, su composición, etcétera.



<http://www.losportales.cu/>

Tricontinental



De qué trata el sitio: sitio propio de la Organización de Solidaridad de los Pueblos de África, Asia y América Latina (OSPAAAL), la cual surgió como resultado de la Primera Conferencia Tricontinental que se realizó en La Habana.

Utilizar el sitio para: conocer acerca de esta organización, su historia, trayectoria y situación actual.

<http://www.cubatesoro.com/>