



REVISTA

TiNO

GRATUITA
ISSN 1995-9419

NÚMERO 49
ABR-MAY 2016

Revista informático-tecnológica de la familia

PUBLICACIÓN BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



Todo de
tecnología
móvil

Consejos
Trucos
Dudas
Soluciones
Noticias

Lea en este
número

La Política Editorial actualizada

pág. 16

El Colectivo



Editorial

Directora

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

Producción

Lic. Virginia Fernández Mestre
virginia.fernandez@jovenclub.cu

Editor Jefe

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

Editores

MSc. Yury Ramón Castelló Dieguez
yury.castello@ltu.jovenclub.cu

Lic. Bernardo Herrera Pérez
bernardo@mtz.jovenclub.cu

MSc. Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

Lic. Sandra Jova Fuerte
sandra.jova@vcl.jovenclub.cu

MSc. Yonaika Pérez Cabrera
yonaiika.perez@mtz.jovenclub.cu

Yunesky Rodríguez Álvarez
yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

Correctora

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

Edición de imágenes y maquetación

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

Lic. 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

En el mes de abril se realizó el II Taller del colectivo de la revista TINO. En este evento se debatieron aspectos relacionados, en su totalidad, con lograr que TINO forme parte de sus preferencias en la red de redes. Hoy llega a ustedes el número 49 de TINO con el reposicionamiento del logo de la revista, bautizado como Tinito, ahora actualizado con las tecnologías de la comunicación y la información. Además se incorpora el eslogan de la revista, «TINO, revista informático-tecnológica de la familia» como parte de su identidad visual corporativa.

Como una oferta especial surge X-móvil, una sección que dará salida a artículos relacionados con la tecnología móvil, algo que ha sido muy solicitado por ustedes. También se publicará íntegramente la Política editorial actualizada con las últimas modificaciones realizadas en la revista.

En cada una de las secciones que forma la revista podrán encontrar artículos útiles. Pueden realizar un hard reset a un celular con sistema operativo Android guiados por un artículo de la sección X-móvil. En la sección El escritorio podrán conocer la vinculación existente entre la informática y la medicina. Por su parte la sección El taller les presenta un artículo sencillo y útil relacionado con una adaptación para utilizar el toner de una impresora en otra de otro modelo.

Encontrarán en El consejero los pasos a seguir para realizar actualizaciones rápidas y seguras de Segurmática y en La red social podrán conocer sobre Facepopular, una plataforma para redes sociales en América Latina, uno de los medios en línea que difunden experiencias de integración tecnológica.

Como colofón, les recomendamos leer la sección Vistazos tecnológicos, pues en ella podrá actualizarse sobre el uso de los vocablos técnicos que se aceptan o no en el idioma español, además de sonreír con los chistes, en particular el gráfico, pues está relacionado con el día de las madres celebrado en este mes y que no podíamos pasar por alto.

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

X-móvil

Recuperar notificaciones perdidas en Android. Autor: Caridad Quintana Rodríguez.	4
Nueva Estafa vía WhatsApp	4
Android N Soportará 3D Touch	4
Realizar hard reset a tu Smartphone Android. Autor: Keniesky Hernández Vera.	5
Códigos para móviles Android. Autor: Henry Gurierrez Osorio.	5

El vocero

Ancianidad y tecnología confluyen en Joven Club lajeros. Autor: Heidis Rodríguez Hernández.	6
Ingeniería de software de nuevos proyectos. Autor: Yenisbel Valdivia Sánchez.	6
Joven Club en la XXV Feria Internacional del Libro. Autor: Jaensy Vázquez Asea.	6
Los Joven Club de Mayabeque participan en Feria de la Universidad Agraria. Autor: Yudit Álvarez Calderon.	7
Festival provincial de la «Clase Creadora» en Guantánamo. Autor: Lic. Grether Acosta Savón.	7

El escritorio

El uso de la Informática en la Medicina / The use of computing in Medicine. Autor: Isabel C. López Sardiñas.	8
Android vs iOS, Sistemas operativos más potentes/Android vs iOS, more powerful operating systems. Autor: Keniesky Hernández Vera.	11
Los Sistemas Tutores Inteligentes aplicados en la Educación/Intelligent tutoring systems applied to education. Autor: Yaneidis Hernández Orozco.	13
Política Editorial actualizada	16

El taller

Adaptación del tóner CF283A a la impresora HP LaserJet P1606dn / CF283A toner adaptation to HP LaserJet P1606dn printer. Autor: Lic. Bernardo Herrera Pérez.	20
--	----

Vistazos Tecnológicos

Vistazos tecnológicos	22
-----------------------	----

El nivel

Dota 2. Autor: Daniel García Alba.	24
------------------------------------	----

El consejero

¿Cómo instalar pinceles en photoshop? Autor: Diamilet Hernández Hernández	26
Usar Emojis en Windows 8 o Windows 10. Autor: Yunesky Rodríguez Álvarez.	26
Actualizaciones rápidas y seguras de Segurmática. Autor: Yislén Ramírez Camejo.	27
¿Celdas inteligentes en Microsft Excel? Autor: Arisbel Peña Moreira.	27

La red social

Facepopular. Autor: Isabel C. López Sardiñas.	28
---	----

El navegador

Juventud Técnica	30
El Caimán Barbudo	30
Cubacine. El portal del ICAIC	31
Ministerio de Finanzas y Precios	31
CubaPeriodistas.cu	31





Android N Soportará 3D Touch

Android ha anunciado: que con el lanzamiento de su nueva versión, la N 7.0, soportará de forma nativa 3D Touch, lo que permite realizar distintas funciones simultáneamente en las pantallas que sean sensibles a la presión.

La noticia no ha sido difundida por Google, sino que ha sido confirmada por su código fuente al declarar que, esta función vendrá incluida en la versión N ó 7.0 de Android, lo que permite la interacción con las pantallas que detecten la presión que se ejerza sobre la misma.

Otra noticia que ha trascendido en el mundo de los dispositivos móviles y relacionada con este tema es que Nexus incorporará esta tecnología en pantallas sensibles a la presión, pudiéndose realizar varias acciones en una misma pantalla de bloqueo, sin necesidad de estar entrando en una u otra aplicación.

En estos momentos Huawei se ha posicionado como la favorita para fabricar el siguiente Nexus de Google, de hecho el Huawei Mate S ya incorpora esta tecnología que detecta el tipo de presión en la pantalla.

Los desarrolladores podrán incorporar funciones a sus aplicaciones mediante el Launcher de accesos directos que incorporará Android N en el que según gestos o presión podremos acceder a diferentes acciones mediante los propios accesos directos. Así que las compañías desarrolladoras podrán ya prepararlo para ser utilizada con sus propias creaciones en esta futura versión de Android que no tardará mucho en ver la luz.

Referencia Bibliográfica

Posted: 20 Apr 2016 05:50 AM PDT Google Inc., 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, United States [en línea]. [Consultado el 5 de mayo de 2016] Disponible en: http://aplicacionesandroid.es/confirmado-android-n-soportara-3d-touch/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+AplicacionesAndroid+%28Aplicaciones+Android%29

Nueva Estafa vía WhatsApp

Entre la comunidad de personas asiduas a Twitter se ha propagado la noticia del uso de la función del sistema de mensajería y video llamadas en WhatsApp a través de supuestos vendedores pero, cuidado, no es más que una nueva estafa en ejecución.

Estos mensajes llegan a través del correo electrónico en forma de SPAM mediante la red social Twitter, donde se indica como desbloquear la función de video llamadas en el servicio de mensajería de WhatsApp, lo que no es real. WhatsApp aún no ha lanzado esta función, por lo que es imposible activarla.

Si por curiosidad o por equivocación se entra en los enlaces enviados por «wsapp.info» una red totalmente falsa y fraudulenta, hay que tener mucho cuidado dado que la privacidad como mínimo se vería comprometida, amén de poder ser infectados por algún malware que dañe nuestro dispositivo.

Solo la prudencia y la paciencia pueden impedir ser víctima de un fraude o una estafa; así que a esperar el lanzamiento de esta función en WhatsApp; por otra parte si se está tan desesperados y necesitados del empleo de una video llamada se podría acceder por medio de otras aplicaciones como Skype o Booyah, que aunque no están sobre la misma aplicación, generan un enlace al chat y al pulsar sobre él se accede a una video llamada con otra persona mediante WhatsApp.

Referencia bibliográfica

Posted: 15 Apr 2016 04:00 AM PDT Google Inc., 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, United States [en línea]. Disponible en: http://aplicacionesandroid.es/nueva-estafa-via-whatsapp-cuidado-las-supuestas-videollamadas/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+AplicacionesAndroid+%28Aplicaciones+Android%29

Recuperar notificaciones perdidas en Android

Autor: Caridad Quintana Rodriguez / caridad.quintana@myb.jovenclub.cu

Coautor: Silvia María Díaz Guerra

A continuación se propone un sencillo tutorial para recuperar las notificaciones “perdidas” en los teléfonos móviles con Sistema Android 4.3 o superior.

1 – Como primer paso se debe mantener presionado el dedo sobre alguna parte vacía de la pantalla hasta que aparezca la opción de acceder a los widgets.

2 – Al acceder a los widgets se debe proseguir a la búsqueda de “Ajustes”. Posteriormente se debe mantener apretado encima de él y arrastrarse hacia algún sitio vacío de la pantalla.

3 – Una vez que se deja en un sitio vacío, saldrá una lista de opciones del widget. En este momento elegimos “Registro de noti-

ficaciones”.

4 – Al crearse el widget, se podrá ingresar a este y mirar todas las notificaciones que aparecieron en el móvil y así recuperar aquellas que fueron eliminadas sin querer.

Referencias bibliográficas

CARRARA, Daniel. (2014). Cómo recuperar notificaciones borradas en Android. androidpit.es [en línea]. [Consultado el 6 de mayo de 2016]. Disponible en: <http://www.androidpit.es/recuperar-notificaciones-borradas-android>



Códigos para móviles Android

Autor: Henry Gutiérrez Osorio / henry.gutierrez@cmg.jovenclub.cu

A continuación se muestra una lista de algunos códigos que se pueden usar en los teléfonos Android con el objetivo de facilitar la realización de algunas funciones y actualizaciones.

Los fabricantes de teléfonos celulares usan combinaciones de caracteres (números, letras y signos) para ajustar, probar y ejecutar funciones en estos dispositivos en la fase de ensamblaje o de comprobación.

Se deben teclear los siguientes códigos en el teclado Android e y después colocar el último símbolo, luego este automáticamente cumplirá su función. Se debe tener mucho tacto a la hora de insertar algunos de estos códigos porque su uso es bien delicado. Puede darse el caso de que algunos no funcionen en ciertos dispositivos móviles debido al hardware o por la versión del software.

CÓDIGO Y DESCRIPCIÓN

##4636## Este código proporciona Información de la batería (4 menús: Información del teléfono, información de la batería, estadística del uso del móvil).

*##273283*255*663282##* Este código inicia una pantalla que permite copiar ficheros multimedia.

##7780## Hará un reseteo eliminando: Datos de Google, Configuración del sistema y de las aplicaciones.

Nota: No se eliminará el software o aplicaciones descargadas con

anterioridad ni los archivos que se encuentran en la tarjeta SD.

*2767*3855# Importante: Este código elimina todo y reinstala el firmware (wipe total).

##232331## TEST de Bluetooth.

Nota: Información acerca del funcionamiento del Bluetooth.

Referencias bibliográficas

Trabaja desde tu hogar Negocio de Franquicias OnLine. Mínima Inversión – Ganancias Altas. Disponible en: <https://norfipc.com/celulares/codigos-secretos-ocultos-telefonos-celulares.html> [Consultado el 30 de marzo del 2016]

Google Play la tienda de Google, una aplicación que muestra muchos de estos códigos secretos. [Consultado el 30 de marzo del 2016. Disponible en: <http://marcianosmx.com/codigos-secretos-para-telefonos-android/>

Códigos secretos de Android para Samsung, HTC, LG, Sony y compañía - See more at. [Consultado el 30 de marzo del 2016. Disponible en: <http://androidayuda.com/codigos-secretos-de-android-para-samsung-htc-lg-sony-y-compania/#sthash.XHXeEDTA.dpuf>

Realizar *hard reset* a tu Smartphone Android

Autor: Keniesky Hernández Vera / keniesky.hernandez@mtz.jovenclub.cu

Antes de realizar el restablecimiento de los datos de fábrica (hard reset) se debe conocer primero en que consiste este truco, en primer lugar es como si se formateara el dispositivo. Todas sus configuraciones y los datos del smartphone serán borrados. Por lo que se recomienda hacerle una copia de seguridad para no cometer errores. Toca decir que este proceso no borra los datos en la tarjeta SD pero si los que están almacenados en la memoria del teléfono o dispositivo Android, es recomendable extraer la tarjeta SD antes de realizar esta operación.

Existen varias vías para realizarlo.

1. Desde la Configuración o Ajustes.

Seleccionar "Hacer una copia de seguridad y reiniciar" luego en "Restablecer la configuración de fábrica", "Reiniciar el teléfono" y "Borrar Todo".

2. Otra de las vías es desde el recovery

Se recomienda no acceder al recovery a no ser que sea necesario.

Para acceder al recovery se debe tener el smartphone o dispositivo apagado. Seguido de ahí se utiliza la combinación de botones que suele variar dependiendo del dispositivo.

Pulsar el botón de subir o bajar volumen al mismo tiempo que el de encendido, aunque varía dependiendo del dispositivo por ejemplo (la mayoría de los Samsung la combinación es volumen

bajar volumen+botón power+botón home).

Una vez estando en el recovery navegamos con los botones de subir y bajar volumen hasta donde está el wipe data /factory reset.

Una vez seleccionada la opción mostrará una advertencia que no puedes virar atrás una vez realices el hard reset, y una buena cantidad de botones que dicen "NO" y un único "YES". Pulsar en "YES" y el recovery hará el resto.

Una vez terminado el factory reset el dispositivo solicitará reiniciar, al encender le costará más tiempo cargar el Android. Es algo muy normal, una vez iniciado el Android estará como nuevo, por lo que se debe configurar nuevamente con tus datos personales, como el idioma y otras configuraciones. Y listo, el smartphone estará listo para usarse.

Referencias bibliográficas

· Cómo hacer un hard reset a tu terminal Android. por: Sergio Agudo, Consultado el 18 de marzo de 2016, Disponible en: <http://rootear.com/android/como-hacer-hard-reset-android>

· ¿Qué es un hard-reset y para qué se utiliza?. Consultado el 18 de marzo de 2016, Disponible en: <http://www.androidsis.com/que-es-un-hard-reset-y-para-que-se-utiliza/>

· Hard Reset: Instrucciones para restaurar cualquier smartphone y más, Por: Thiago Sei. Consultado el 18 de marzo de 2016, Disponible en: <http://www.androidjefe.com/hard-reset-cualquier-smartphone/>



Joven Club en la XXV Feria Internacional del Libro

Autor: Jaensy Vázquez Acea / jaensy.vazquez@cfg.jovenclub.cu



La presencia de los Joven Club cienfuegueros en la XXV Feria Internacional del Libro en la ciudad, ha propiciado un espacio muy oportuno para promocionar todos los servicios, esta vez fuera de sus instalaciones y más cerca de quienes disfrutaron de la lectura.

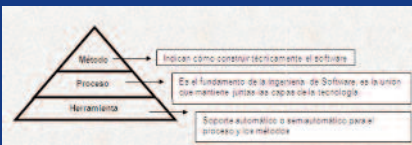
Ubicados en el local que ocupa la Galería de Arte del Boulevard o Avenida San Fernando como también se le conoce, una de las arterias principales de la localidad, han sido motivo de asombro y curiosidad para los transeúntes que visitan el espacio interesados en sus ofertas.

La Navegación y correo.cu, el producto cultural «Mi Mochila», la EcuMóvil, la EcuRed Portátil, la EcuRed online y las conferencias del ámbito informático constituyeron algunas de las opciones que conformaron el amplio programa diseñado para la jornada.

De igual forma la realización de un tuitazo de conjunto con reconocidos artistas de la Unión Nacional de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC) en Cienfuegos y redactores del portal de la cultura cienfueguera, Azurina; atrajo a gran parte de la comunidad.

Ingeniería de software de nuevos proyectos

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



El Grupo de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas de los Joven Club espirituanos busca una alternativa

para mejorar la producción, garantizar la calidad y satisfacer las necesidades de los clientes, aplicando para ello el desarrollo de una Ingeniería de Software.

La realización de una ingeniería de software constituye una necesidad, pues sin una ingeniería de software que defina los procesos, los métodos y las herramientas, y que además, genere los artefactos que den calidad y documentación al software, no se puede desarrollar un producto software de alta calidad.

En la actualidad se le realiza la ingeniería de software a dos nuevos proyectos: Sistema de Distribución de Combustible para el Poder Popular, sitio web para controlar eficientemente la distribución de combustible que se efectúa en el Poder Popular; y una Aplicación web para la Gestión Comercial en la UEB Papelera Jatibonico que permita el control del sistema de contratación de dicha empresa.

Es necesario cambiar la forma de desarrollar software empírico y pasar a software con la utilización de métodos de ingeniería que haga progresar el actual desarrollo del mismo en cualquier entidad. Sin importar donde se desarrolla y qué complejidad tenga, las metodologías de desarrollo de software deberán estar presentes en cada producto informático.

Ancianidad y tecnología confluyen en Joven Club lajeros

Autor: Heidy Rodríguez Hernández / heidy.rodriguez@myb.jovenclub.cu



Los Joven Club lajeros desde sus inicios, han contribuido a la formación de una cultura informática en las personas de la tercera edad, propiciando espacios donde estos acceden a las tecnologías a través de cursos de formación, servicios, productos, eventos y actividades con

carácter social que les permiten interactuar con todo tipo de público, aportando experiencia y ganando en conocimientos novedosos propiciados por los más jóvenes.

Como parte de las ofertas del Joven Club San José de las Lajas IV para los adultos mayores, se proyectó un curso de Redes y Gestores de Correo Electrónico, que está siendo impartido a los integrantes del Geroclub del centro, oportunidad que no solo se presta para ejercitar la mente, sino también para proporcionar alegría, dinamismo, y mejorar la calidad de vida de quienes constituyen hoy un elemento clave en la sociedad cubana, dado el alto índice de envejecimiento poblacional latente en el país.

Dada la connotación alcanzada por dos factores esenciales para la población cubana en la actualidad: ancianidad y tecnología, Joven Club es el espacio propicio para continuar integrando y familiarizando a las personas de la tercera edad con los diferentes recursos informáticos, los cuales se están convirtiendo en elementos importantes para el entretenimiento, el conocimiento y la comunicación.



Festival provincial de la «Clase Creadora» en Guantánamo

Autor: Lic. Grether Acosta Savón / grether@gtm.jovenclub.cu

El proceso de formación en los Joven Club de Computación y Electrónica se constituye como un servicio imprescindible para la población, gracias a la actualidad de los cursos y preparación del personal que los imparte. Por ello se desarrolló en Guantánamo el Festival Provincial de la Clase Creadora en el Palacio de la Computación con la presentación de clases impartidas por instructores de los Joven Club de cada municipio. Fue este un espacio de aprendizaje e intercambio donde se evidenciaron habilidades con respecto a la Metodología de la Enseñanza de la Informática.

Con la presencia de especialistas de la Universidad de esta oriental provincia las clases con carácter metodológico versaron sobre Sistema Operativo Windows, Excel, Edición de texto, entre otros. La ganadora del certamen fue Yeritza Pereda Campinruz en representación del municipio Yateras con el tema «Algunos accesorios y herramientas del sistema Windows», le siguió en la lid Liván Borges Coutín con la clase «Trabajo con secciones. El Escritorio. Uso del mouse y el teclado», el tercer lugar fue para el imiense Carlos Delgado Matos con el tema «Introducción a los procesadores de textos» y la mención para el tamense Deivy Michel Abad con el tema «Entorno de Word, trabajo con documentos».



Si hoy la población cubana y guantanamera cuenta con una preparación informática, con conocimientos y aplicación de las Tecnologías de la Información y el Conocimiento ha sido, en parte, gracias a los Joven Club de Computación y Electrónica que es una organización fortalecida que garantiza calidad, identidad y eficiencia.

Los Joven Club de Mayabeque participan en Feria de la Universidad Agraria

Autor: Yudit Alvarez Calderón / yudit@myb.jovenclub.cu



La Universidad Agraria de La Habana «Fructuoso Rodríguez Pérez» (UNAH), ubicada en el municipio San José de las Lajas, fue sede de una Feria Expositiva que forma parte del proceso de Categorización de dicho centro, a la cual fueron convocadas las diversas entidades y empresas existentes hoy en el territorio mayabequense.

Los Joven Club de Computación y Electrónica estuvieron presentes en esta cita, con una representación de profesionales egresados de dicha universidad, que hoy se desempeñan como cuadros, especialistas y técnicos, los cuales expusieron al público asistente cuanto ha aportado la UNAH al desarrollo de la entidad.

Joven Club se ha beneficiado de la UNAH cubriendo plazas vacantes con egresados de carreras que responden a sus intereses, entre ellas graduados de Ingeniería en Informática, Licenciatura en Educación en la Especialidad de Informática, Comunicación Social, Derecho, Estudios Socioculturales, Contabilidad, entre otras.

Además, la UNAH ha contribuido a la

capacitación de los trabajadores de Joven Club, mediante la oferta e impartición de talleres, cursos de postgrado, Diplomados en Gestión Empresarial y Técnicas de Dirección, Maestrías en Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, procesos de categorización docente a instructores, y ha colaborado en proyectos como la Enciclopedia Colaborativa Cubana EcuRed.

La feria fue el marco propicio para dar a conocer a docentes, estudiantes, y trabajadores del sector empresarial, los servicios y productos que ofrecen los Joven Club a personas naturales y jurídicas, por lo que resultó un excelente espacio para la inserción de la entidad en el mercado territorial.



EL USO DE LA INFORMÁTICA EN LA MEDICINA / THE USE OF COMPUTING IN MEDICINE

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

Resumen: Al observar el desarrollo de la medicina en una línea del tiempo se puede decir es tan antigua como el hombre y claramente se puede identificar a antes y un después de su combinación con las computadoras. La Computación es una ciencia mucho más joven pero lleva un sorprendente ritmo de avance. Investigar cuáles son los últimos y más novedosos logros de la Informática Médica en particular en Cuba es el objetivo principal de este trabajo. También se realizará un llamado de alerta al abuso en la utilización de estos medios computacionales.

Abstract: Looking at the development of medicine in a timeline can say is as old as man and can clearly identify a before and after combination with computers. Computer is a much younger science but it takes an astounding rate of progress. Investigate what the latest and most innovative achievements of Medical Informatics particularly in Cuba is the main objective of this work. There will also be an alert call about the abuse in the use of these computational means.

Palabras Claves: la informática en la medicina, computación, informática, software médico, proceso de enseñanza y aprendizaje

Keywords: medicine, computing, medical software, teaching and learning process

Introducción

La Informática médica es una ciencia multidisciplinaria que se ubica entre las ciencias de la salud y de la información, la misma es utilizada por investigadores y especialistas y se centra en la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el área de la salud, mediante el uso de software médico, su aplicación beneficia a todas las áreas de la medicina.

La American Medical Informatics Association (AMIA) define que "La Informática Médica se preocupa de entender y promover el uso, organización, análisis y administración eficiente de la información en el cuidado de la salud..."

A consideración del autor, la mejor explicación es la que se encuentra en el sitio enciclopédico Eured en la que se plantea que es un "Campo multidisciplinario que nace de la unión de la Informática y la Computación con la Medicina. Pretende mejorar la práctica y enseñanza de la medicina a través de la aplicación

de tecnología de punta al quehacer médico"

Pero todos los referentes reconocen en sus definiciones la necesidad de registrar la información de interés médico. Estos complejos archivos serían inmanejables sin el uso de las computadoras. Por lo que los primeros usos de los ordenadores en el mundo médico fueron de tipo administrativo por la rapidez y eficiencia para resolver problemas fundamentalmente numéricos.

Posteriormente con el desarrollo y la diversificación de los dispositivos de entrada y salida como son sensores y medidores de muchísima precisión, las máquinas comenzaron a invadir todas las actividades médicas, la académica, la investigación y la clínica. Para ello las tecnologías informáticas también se diversificaron en ramas como la automática, la robótica, la biocomputación y tantas otras que hacen que las computadoras sean indispensables en el mundo del conocimiento humano. sistema binario.

Un aspecto a tener muy en cuenta es el impacto de las comunicaciones tan decisivo en el desarrollo de las ciencias médicas y qué decir del surgimiento de Internet, que ha permitido la globalización de los conocimientos y las investigaciones médicas, la gestión de la información avanza de forma muy rápida y conveniente para la medicina.

Son cada día más frecuentes en las redes sociales y en la Internet el lanzamiento de campañas de salud, los consultorios virtuales, los consejos sobre afecciones médicas, en fin: según es de importante la salud para las personas, son imprescindibles estos temas médicos en la Red de Redes. Todo lo anterior indica que la Informática Médica es una materia de las que más ha avanzado en este siglo.

Entre los usos de la Informática en la medicina se cuenta con el sistema de Computación Watson para combatir el cáncer de cerebro, es una colaboración entre Kelly III, vicepresidente Director de IBM y el Dr. Robert Darnell, presidente, consejero delegado y director científico del Centro del Genoma de Nueva York. Watson es un sistema diferente ya que aprende "leyendo" vastas cantidades de informaciones y combinándolas con los resultados de trabajos anteriores para hallar respuestas a los problemas. Estas características lo hacen ideal para los trabajos con datos muy numerosos ya que el tiempo es un aspecto prioritario para los pacientes de esta enfermedad.



El escritorio



López, I. (2016, abril-mayo) El uso de informática en la medicina. pág. 8 - 10

Otro uso particular de las computadoras ha sido ayudar a leer las mamografías de mujeres, para detectar el cáncer de mama.

En otros casos los tratamientos que salvan vidas pueden afectar la capacidad intelectual, se ha demostrado que los juegos digitales mejoran la atención y la memoria de los sobrevivientes de cáncer.

Los ordenadores son la base para el desarrollo del conocimiento científico técnico en las diferentes disciplinas médicas, que son puestas a disposición de las entidades de salud para el desarrollo de las actividades fundamentales y en mejoramiento de los servicios de la salud. Estos medios digitales garantizan el almacenamiento de grandes volúmenes de expedientes y de historias clínicas cuya recuperación es en condiciones de máxima seguridad, confiabilidad y rentabilidad, también los materiales docentes digitalizados cuentan con una mayor objetivación e integración de medios digitales, mediante la incorporación de audio, imágenes fijas y animadas, incluso en tercera dimensión, videos, etc. lo que hace posible mejorar la calidad del proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

Posiblemente el lugar donde las personas reconocen la mayor cantidad de equipos informáticos son los laboratorios de análisis clínicos. En ellos se usan dispositivos electrónicos para hacer mediciones, archivos de imágenes como los radiodiagnósticos como la radiografía y la tomografía axial computarizada, el magnetismo, la resonancia magnética nuclear, la medicina nuclear como las gammagrafía, tomografía por emisión de positrones, el ultrasonido, entre otras.

Los actuales sistemas digitales permiten la obtención y visualización de la imagen radiográfica directamente en una computadora sin necesidad de imprimirla lo que representa un ahorro considerable de materiales. Las pruebas endoscópicas que visualizan el interior de cavidades u órganos huecos del cuerpo como la colonoscopia y la gastroscopia. También la Anatomía patológica realiza pruebas que analizan una muestra de tejido o biopsia o una pieza quirúrgica tras una cirugía o simplemente una citología. Otros estudios son los electrogramas dentro de los que se encuentran los electrocardiogramas, electroencefalogramas y electromiogramas.

Que decir de los Sistemas de Expertos, programas informáticos que permite simular un especialista humano frente a un problema de su competencia, en un determinado campo o materia. Ellos codifican los conocimientos y reglas de decisión de los especialistas en cuanto a ciertos tipos de trabajos y solo se limitan a una serie de acciones o decisiones por motivos de conceptos específicos. En el futuro se espera que estos sistemas analicen datos, tomen decisiones de poca importancia y sean como un medio de apoyo para decisiones complejas o de gran trascendencia.

Hoy se hace uso de ultrasonidos que permiten, no solamente ver imágenes nítidas y tridimensionales sino apreciar el movimiento interno del cuerpo en tiempo real. Son usados para realizar ecografías de próstata, de abdomen, pediátricas y hasta quirúrgicas (biopsias percutáneas).

Y como si fuese poco en la actual coyuntura epidemiológica los Drones son equipos de nueva tecnología usadas en Brasil para combatir el mosquito *Aedes aegypti*, causante de dengue, chikungunya y el virus que trae de cabeza a la comunidad científica: el zika. Estos aparatos a base de procesadores identifican y erradicar los criaderos de mosquitos sobre todo en residencias cerradas.

Cuba ha alcanzado logros importantísimos en la Medicina y a pesar de las dificultades económicas presentes y se avanza en cuanto a la utilización de las TIC en la Medicina.

Para empezar citaremos la sala de lectura de la Biblioteca Médica Nacional donde los usuarios de la red de salud ya pueden consultar, en soporte digital (Multimedia), la colección "34 años de la Revista Cubana de Pediatría", correspondiente al periodo 1960-1994. Esta es una oportunidad para acceder a la memoria histórico-científica de la Pediatría en el sector de salud.

Por otra parte el Instituto Central de Investigaciones Digitales (I.C.I.D) ha creado equipos de alta tecnología, utilizando para ello las computadoras: el CardioCid, el NeuroCid, el S.U.M.A (Sistema Ultra Micro Analítico) usadas en la detección del S.I.D.A.

SISCAN-Cuba es un proyecto para el Registro Nacional de Cáncer, dentro del Sistema Nacional de Información Estadística del Ministerio de Salud Pública de Cuba. Se encarga de recolectar, almacenar, procesar y analizar la información sobre todos los casos de cáncer que se diagnostican cada año en Cuba. Es un registro de base poblacional y de alcance nacional de gran importancia si se considera que esta enfermedad es la segunda causa de muerte en Cuba.

En la Facultad de Ciencias Médicas de Holguín "Mariana Grajales Coello" se desarrolló un software para la investigación, el Sistema Morfo-Estereológico Asistido por Computadoras con Digitalización de Imágenes (COMSDI-Plus), con el cual se han podido realizar muchas investigaciones histológicas y patológicas, el que se ha introducido en muchos centros del país y que constituye un orgullo de esa institución.

Las simulaciones para el mejoramiento del proceso de Enseñanza y Aprendizaje se elaboraran con la utilización del programa SIMED (Simulación Médica), software libre cubano que usa otras herramientas libres como APACHE, MySQL y PHP. Considerado de gran relevancia tanto nacional como internacional por Gabriel Perdomo González Doctor en Medicina del Centro de Cibernética Aplicada a la Medicina (CECAM)

Cuando se aborda el tema de la informática médica en Cuba es obligado mencionar el CECAM surgido en 1976 como el Instituto Superior de Ciencias Médicas de la Habana bajo la dirección del médico cirujano Dr. José A. Presno Albarrán, que puede considerarse el padre de la Informática Médica en Cuba.

También resulta indispensable la Empresa SOFTEL, perteneciente al Ministerio de la Informática y la Comunicación (MIC), desde sus inicios también desarrolló la informática médica, y dentro de esta la rama de Inteligencia Artificial en aplicaciones como INFOTOXI, encargado de controlar y diagnosticar intoxicación por productos tóxicos en centros dedicados a este tema; GERISOFT, para la Atención Primaria de Salud del adulto mayor y el SEAA, Sistema de Ayuda Diagnóstica en la Asistencia Primaria.

Otro centro de obligada referencia es el Instituto Superior de Ciencias Médicas de La Habana (ISCMH) en el que existe un Proyecto llamado GALENOMEDIA que incluye software educativos donde se involucran a los estudiantes, profesores, médicos, enfermeros, investigadores y otros profesionales de la salud de la Universidad de Ciencias Médicas de la Habana.



Con respecto a la Telemedicina o medicina a distancia se posee el monitoreo domiciliario de enfermos, tele ambulancias y tele consultas propios para lugares remotos; otras facilidades son el uso de los foros de discusión, videos de intervenciones quirúrgicas de operaciones con mínimo acceso, el uso de Internet, de la Red telemática de salud en Cuba INFOMED, la utilización de los motores de búsqueda que poseen bases de datos actualizadas como Google y aquellos especializados en salud como BVS de las Américas (Biblioteca Virtual de salud de las Américas), Busca Salud, Latin Salud, el Proyecto Scielo, Medline, Lilacs (Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud), el acceso a enciclopedias como Wikipedia, Eured, Plataformas mediadoras para gestión de cursos de todo tipo como la Moodle etc.

Particularmente los médicos cubanos desde hace mucho tiempo han transmitido señales a través del teléfono o radio, para aumentar la calidad del diagnóstico. En ocasiones resulta conveniente una segunda opinión, sobre todo si se cuenta con un telediagnóstico que incluyen por ejemplo la imagenología o la telepatología.

Infomed, tiene el propósito de:

- Crear bases de datos para el estudio de casos de interés, investigaciones, edición de catálogos y otras publicaciones.
- Transmitir imágenes entre diferentes unidades.
- Enviar imágenes digitalizadas de órganos en movimiento.
- Realizar consultas e interconsultas remotas que permita un mayor acceso a los servicios especializados.
- Consultar segundas opiniones a fin de obtener criterios diagnósticos especializados.

Es conocida las limitaciones de conectividad y de ancho de banda, pero queda claro las intenciones que el gobierno cubano ha demostrado para con el desarrollo de la medicina y paralelamente con el actual proceso de informatización de la sociedad cubana.

Pero ante tanto protagonismo es importante dejar claras algunas cuestiones y para ello existe hasta una ley, conocida en el marco legal como:

Ley de informática médica

"Se ocupa de la vida privada, la ética y las cuestiones operacionales que invariablemente surgen cuando los instrumentos electrónicos, la información y los medios de comunicación se utilizan en la prestación de atención de salud, también se aplica en los asuntos que involucran la tecnología de la información, atención de salud y la interacción de la información. Se ocupa de las circunstancias en las que los datos y registros se comparten con otros campos o áreas que apoyan y mejoran la atención de los pacientes..."

Está claro que una computadora no puede sustituir al médico, ya que este es capaz de razonar lógicamente con intención y ética, además de lo afectivo, algo que una máquina nunca tendrá.

Resulta irónico que el alto costo de estos recursos pone a la asistencia médica fuera del alcance económico de un número cada vez mayor de personas. En países que no cuentan con un sistema de salud como el de Cuba donde la salud médica es una prioridad social, la moderna tecnología, en vez de beneficiar, ha perjudicado a las clases más humildes.

Otro problema lo crean los medios de prensa sensacionalistas, ya que brindan una información que en ocasiones no es objetiva e impulsa a las personas enfermas a exigir el uso de estas tecnologías como única esperanza.

Paradójicamente las TIC ayudan a la medicina como ciencia y con ello a la salud humana pero abusar del uso de los ordenadores puede llegar a afectar la calidad de vida de los usuarios. Algunas de las afecciones pueden ser:

El síndrome del túnel carpiano, enfermedad que ocurre cuando el nervio que va desde el antebrazo hasta la mano sufre de fatiga.

Daños en la audición (sordera) por escuchar música en audífonos a todo volumen.

Problemas mentales como la depresión, el aislamiento social, la ansiedad, la pérdida del placer y el disfrute de las actividades diarias, entre otros problemas psicológicos.

Sobrepeso y obesidad ya que las personas que pasan tanto tiempo frente a un computador son más proclive al sedentarismo.

Enfermedades oculares por permanecer mirando por horas las pantallas de un computador o televisor lo que puede traer también problemas en los ojos.

Adicciones por la tecnología como la nomofobia (miedo a no tener a la mano el celular) y la ciberadicción (adicción al internet).

Conclusiones

De forma general la explosión del desarrollo de la Informática Médica no tiene precedentes y es resultado de la Revolución Científica Técnica. A pesar de su amplio uso es necesario no abusar del uso de estas tecnologías para no afectar la calidad de vida de quienes tanto la necesitan.

Se espera que después de haber leído este artículo se reconozca verdaderamente la importancia que representan las TIC(s) para la Medicina, que los estudiantes y los profesionales que se dedican a esta indispensable tarea se sientan reconocidos y estimulados a continuar creando, conscientes de que crean vida. Nadie mejor que ellos cumplen con esa tarea tan humana de Amar al Próximo y en el caso particular de nuestro país solo es posible llegar a los indicadores de salud que hoy se han alcanzado gracias a que la política del estado que concibe a la Medicina como un derecho social, no como un Negocio.

No se quiere terminar si hacer referencia a una frase de alguien que soñó con una potencia médica y guió con pasos certeros a la sociedad cubana hasta alcanzar los resultados que hoy mostramos al mundo y que hacen sentir orgulloso a cada uno de los cubanos.

"... es la ventaja de tener esa tremenda reserva de médicos que tenemos y que no la tiene ningún otro país y no solo una reserva numerosa de médicos, sino una reserva de hombres y mujeres de gran calidad humana, política y revolucionaria, que es lo que más nos importa."

Referencias Bibliográficas

Castro Ruz F. Discurso en el acto de inauguración del Combinado Textil "Celia Sánchez Manduley" en Santiago de Cuba el 27 de julio de 1983. Periódico Granma. 1983; Jul 28:4-6.

López Sardiñas Isabel (2016) SOCIM [en línea]. [Consultado el 4 de marzo 2016]. Disponible en <http://www.socim.sld.cu/>

López Sardiñas Isabel (2016) RCIM Revista 23 [en línea]. [Consultado el 4 de marzo 2016]. Disponible en http://www.rcim.sld.cu/revista_23/editorial_23.htm

Nota: El resto de las referencias puede verlas en la publicación del artículo en el sitio de la TINO.



Vs.



ANDROID VS IOS, SISTEMAS OPERATIVOS MÁS

POTENTES / ANDROID VS IOS, MORE POWERFUL OPERATING SYSTEMS

Autor: Keniesky Hernández Vera / keniesky.hernandez@mtz.jovenclub.cu

Coautor: Yunesky Rodríguez Álvarez

Resumen

Los móviles inteligentes o Smartphone han revolucionado el mundo y para esto han creado varios sistemas operativos que siempre están en la competencia y de los cuales solamente 2 son los mejores y grandes rivales en todo el mundo que son Android e iOS. A continuación se muestra una comparativa de estos dos sistemas basada en las opciones más utilizadas, donde se habla de estos 2 Sistemas Operativos viendo así sus facilidades para su explotación y restricciones.

Han pasado ya 7 años, y el gran debate entre iOS y Android sigue siendo protagonista tanto en los foros de Internet como en la vida real. Pero estas plataformas han recorrido un largo camino, especialmente en los últimos dos años.

Palabras Claves: IOS, Android, Sistema Operativo, RAM, Apple, Lightning, streaming Air Play

Introducción

La competencia en el mercado internacional de los Smartphone es muy rigurosa pero aun así los usuarios se rigen por los mejores sistemas operativos para sus móviles, la mayor competencia mundial son entre los sistemas operativos Android e iOS, se compara las fortalezas y debilidades de Android e iOS.

Desarrollo

Esta comparación puede ayudar a los usuarios a escoger el sistema operativo que más le guste o mayores ventajas vean en él.

Android, ventajas y desventajas

Este sistema operativo ha revolucionado el mundo desde su lanzamiento 23 de septiembre de 2008, gracias a que resulta gratuito y permite disfrutar del apoyo de Google. Cualquier fabricante lo puede usar, y aquí están los motivos por los que se han vuelto tan exitoso:

Ventajas de Android:

- Apps externas: en Android tenemos la posibilidad de instalar aplicaciones ajenas a la tienda oficial Google Play, lo que aumen-

ta las posibilidades y la libertad del sistema, también tendremos que decir que este sistema cuenta con más de 1 000 000 de app superando por mucho al iOS.

- Personalización: se puede cambiar la interfaz mediante app buscando así una personalización adecuada para cada usuario.

- Hardware variado: lo que más gusta del sistema Android es que se incluye cientos de modelos de smartphones, con características diferentes y precios variados por lo que da muchas posibilidades de poder obtener un dispositivo con dicho sistema.

- Excelentes notificaciones: lo cierto es que el sistema de notificaciones de Android es líder, y resulta verdaderamente cómodo organizarse con él.

- Versatilidad: Android soporta cargadores estándar micro USB o USB Type-C, permite las baterías extraíbles, las tarjetas de memoria y la conexión de periféricos USB. ¡Esto es libertad!

Problemas más comunes en Android:

- Actualizaciones: las actualizaciones para Android en muchos modelos tardan meses en llegar, y a veces se quedan en el camino, la mejor solución es obtener un móvil original.

- Capas de usuario: la verdad es que Android puro resulta realmente atractivo, pero los fabricantes tienen la mala costumbre de modificarlo con sus propios diseños aunque la variedad de sus modelos nos ayuda un poco.

- Rendimiento: Android necesita más potencia que iOS para ofrecer el mismo rendimiento, lo que supone aumentar los costes y he aquí que para obtener un móvil con gran rendimiento los usuarios tienen que pagar más.

- Malware: lo cierto es que la seguridad no es perfecta, en Android se cuejan a veces aplicaciones maliciosas en la tienda oficial, y resulta difícil parchear las vulnerabilidades.

iOS, puntos fuertes y débiles:

iOS nació el 29 de junio de 2007 con el primer iPhone, y ha estado en el mercado como el sistema preferido en los países desarrollados. En cualquier caso, echaremos un vistazo a todo lo que



El escritorio



Hernández, K. & Rodríguez, Y. (2016, abril-mayo). Android vs IOS, sistemas operativos más potentes. pág. 11 y 12

Ventajas de iOS.

Excelentes apps: las app del iOS son las mejores en cuanto a gráficos y utilidades, es verdad que la mayoría son de costo.

Siri: el asistente de voz de iOS resulta verdaderamente cómodo, y se encuentra muy por delante de Google Now.

Adaptado para tabletas: las tabletas de iOS tienen una calidad muy buena exceptuando otra vez el tema de las app de pago.

Seguridad: en ningún sistema operativo móvil estaremos tan a salvo como en iOS, que es controlado con mano de hierro por Apple lo que afecta mucho en los países no desarrollados.

Rendimiento y estabilidad: lo cierto es que iOS ofrece una experiencia muy fluida en hardware no demasiado avanzado, y los fallos son escasos, así que la calidad del software hay que destacarla.

Desventajas del sistema operativo iOS.

Precio absurdo: para obtener un móvil o tabletas con iOS del año resulta muy caro no es culpa del sistema operativo sino de Apple.

App Store limitada: una de los grandes problemas para los usuarios es que la tienda oficial de iOS es más estricta con las apps aceptadas que la de Android y, además, no podremos instalar apps ajenas a ella.

Falta de libertad: en iOS las cosas hay que hacerlas al estilo de Apple, por lo que no permite cambiarles el interfaz ni personalizarlo. Además, el sistema se basa en estándares propietarios como el cable Lightning o el streaming Air Play.

Opciones: en el mercado solamente existen media docena de dispositivos

positivos iOS así que, si no encuentras alguno que se adapte a ti, deberás buscar en el amplio ecosistema Android.

Esperamos que esta comparación te ayude a elegir tu sistema operativo y así tu móvil para poder sacarle mejor partido y sentirte a gusto con tu elección; la rivalidad de estos sistemas operativos seguirá por muchos años y los usuarios de estos sistemas operativos seguiremos experimentando sus ventajas y desventajas.

Conclusiones

Usuarios de los smarphone Android e iOS según la comparación realizada llegamos a la conclusión de que en nuestro país le sacaremos más partido a la plataforma Android ya que tiene pocas limitaciones como la instalación de app externas, el sistema es más sencillo y fácil de manejar, el iOS es más seguro pero por dicha seguridad es que tenemos muchas menos opciones de explotarlo al máximo.

Referencias bibliográficas

iOS vs Android: así se comparan en 2015. Recuperado el 27 de Abril de 2015, de <http://es.gizmodo.com/ios-versus-android-asi-se-comparan-en-2015-1700516382>

Android VS iOS - Cual es MEJOR? – YouTube. Recuperado el 4 de mayo de 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=SUWxnVvIUZM>

iOS vs Android: lo que aún les separa. Recuperado 4 febrero, 2016, de <http://tabletzona.es/2016/02/04/ios-android-puntos-fuertes-debiles/>

Los Joven Club de Computación y electrónica constituyen una red de 600 centros tecnológicos distribuidos en todo el país con una amplia cartelera de servicios en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) disponibles los 7 días de la semana.

- Capacitación y certificación en TIC
- Asesoría e implementación
- Desarrollo de aplicaciones e informáticas
- Foro online
- Alquiler de computadora
- Juegos instructivos y recreativos
- Gestión de redes
- Asistencia informática
- Navegación nacional

The Joven Club de Computación y Electrónica are 600 technology centers network distributed all over the country with a wide range of services in Information and Communication Technology (ICT) available 7 days a week.

- Training and certification in Information and Communication Technology (ICT)
- Advisory and implementation
- Computer application's development
- Online foro
- Computer rentals
- Educational and recreational games
- Network management
- Computer assistance
- National navigation



LOS SISTEMAS TUTORES INTELIGENTES APLICADOS EN LA EDUCACIÓN/INTELLIGENT TUTORING SYSTEMS APPLIED TO EDUCATION

Autor: Yaneidis Hernández Orozco / yaneidis.hernandez@scu.jovenclub.cu

Resumen:

Un sistema tutor inteligente (STI) actúa como un tutor particular del estudiante, por lo que debe poseer libertad para actuar de acuerdo a las necesidades del estudiante. A través de estos se puede lograr una enseñanza personalizada mejorando la calidad de la enseñanza y el acceso a la educación. Tienen como objetivo reforzar los procesos de enseñanza, así pueden utilizarse de forma más eficiente los recursos humanos limitados disponibles. Permite al tutor humano hacerse cargo de forma personalizada sólo de un cierto número de tareas que el sistema no puede realizar, o que sean muy difíciles de implementar. Esta perspectiva de la enseñanza tiene al estudiante como el centro del proceso educativo, siendo éste quien regula su aprendizaje.

Palabras claves: Sistemas tutores inteligentes, enseñanza educativa, tecnologías, Intelligent tutoring systems, educational teaching, technology.

Abstract:

An intelligent tutoring system (ITS) acts as a private tutor of the student, so that must have freedom to act according to the needs of the student. Through these you can achieve personalized learning improving the quality of education and access to education. They aim to strengthen the teaching, so they can be used more efficiently limited human resources available. Allows the human tutor personalized take over only a certain number of tasks that the system can not perform, or are very difficult to implement. This perspective of teaching is the student as the center of the educational process, and this is who regulates their learning.

Introducción:

El impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) toca muy de cerca a los sectores educacionales, propiciando modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender. El avance incesante de la tecnología no parece tener freno; el reto radica en prepararse como institución y lograr que sus educandos se adapten a los cambios de manera rápida y efectiva, con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales. Entre las claves fundamentales para el éxito está lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso natural y permanente para estudiantes y docentes.

La propuesta se elaboró sobre la plataforma Windows utilizándose la herramienta de autor Macromedia Director MX. Esta última con-

stituye una poderosa herramienta de creación multimedia de posibilidades casi ilimitadas pues prácticamente sin programar se pueden desarrollar aplicaciones (presentaciones sencillas, juegos más complicados, enciclopedias interactivas). Además, Lingo (el lenguaje de programación propio de Director) se asemeja al lenguaje natural.

Con las transformaciones constantes en las TIC y la búsqueda de mejoras en los procesos docentes, han surgido nuevas estrategias en el proceso docente educativo, entre los que se encuentran los STI. Estos tienen como objetivo imitar a los tutores humanos en su habilidad para determinar en cada caso: qué enseñar, cuándo enseñar y cómo enseñar, en lo posible, de un modo autónomo. Estos sistemas se originaron en el momento que la Inteligencia Artificial (IA) estaba trabajando en el trascendente objetivo de imitar la inteligencia natural mediante la creación de máquinas que "pensaran" como los humanos. La emulación de la cognición humana con computadoras no alcanzaba el éxito deseado porque partía de un principio equivocado: asumir que las personas piensan como una computadora. La crisis resultante provocó la revisión de los objetivos de la IA, y como consecuencia, el progreso del área en temas como los Sistemas Expertos. Estos sistemas fueron productivos porque se concentraron en sistemas que fueran útiles en vez de crear «máquinas pensantes».

El nombre Sistema Experto deriva del término «sistema experto basado en conocimiento». Un Sistema Experto (SE) es un sistema que emplea conocimiento humano capturado en una computadora para resolver problemas que normalmente requieran de expertos humanos. Los sistemas bien diseñados imitan el proceso de razonamiento que los expertos utilizan para resolver problemas específicos. Dichos sistemas pueden ser utilizados por no-expertos para mejorar sus habilidades en la resolución de problemas. Los SE también pueden ser utilizados como asistentes por expertos.

Actualmente, la investigación sobre los STI busca diseñar sistemas de aprendizaje fundamentados en principios propios y en nuevas teorías de aprendizaje así como su implementación con herramientas actuales. La evolución del área ha ido desde diseños generales hacia aplicaciones específicas con nuevas tecnologías (especialmente agentes) y nuevos estilos de sistemas (ambientes y sistemas colaborativos). Esta área de investigación se reconoce como Inteligencia Artificial en Educación (IAED).



El escritorio



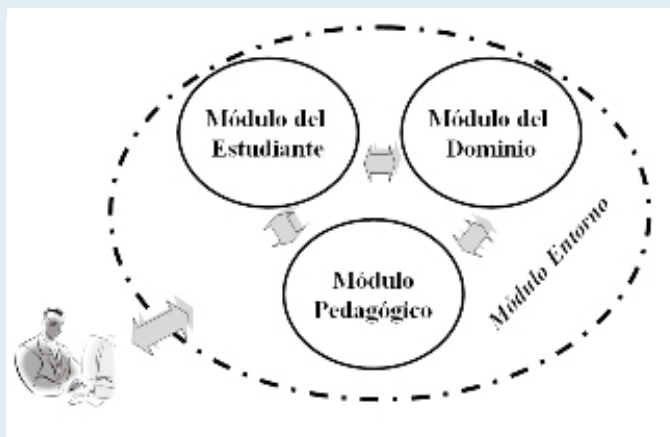
Desarrollo:

Los STI surgieron como una evolución de los Sistemas de Instrucción Asistida por Computador (CAI), primeramente se les llamó ICAI (Enseñanza Inteligente Asistida por Computadora) nombre que aún se utiliza. Comenzaron a desarrollarse con la idea de poder impartir el conocimiento usando alguna forma de inteligencia para poder asistir y guiar al estudiante en el proceso de aprendizaje. Se buscó emular el comportamiento de un tutor humano, es decir, a través de un sistema que pudiera adaptarse al comportamiento del estudiante, identificando la forma en que el mismo resuelve un problema a fin de poder brindarle ayudas cognitivas cuando lo requiera.

Estos sistemas son programas que portan conocimientos sobre cierta materia y cuyo propósito es transmitir estos conocimientos a los alumnos mediante un proceso interactivo individualizado, intentando simular la forma en que un tutor o profesor guiaría al alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El término inteligente se refiere a la habilidad del sistema para decidir qué enseñar, cuándo enseñar y cómo enseñar, simulando la actividad de un profesor real. Para lograrlo, un STI debe encontrar la información relevante sobre el proceso de aprendizaje del estudiante y aplicar el mejor medio de instrucción según sus necesidades individuales.

Un tutor inteligente, es un sistema de software que utiliza técnicas de IA para representar el conocimiento e interactúa con los estudiantes para enseñárselo adaptándose de esta forma a las características cognitivas de cada estudiante.

Los STI han demostrado su efectividad en diversas aplicaciones de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo; su construcción implica un complejo e intenso trabajo de ingeniería del conocimiento, que impide un uso más general y aprovechamiento óptimo. La arquitectura de un STI, descrito en la figura 1, comprende un módulo del dominio, un módulo del estudiante y un módulo pedagógico, que operan de forma interactiva y se comunican a través de un módulo central que suele denominarse módulo entorno.



Módulo del Estudiante

El módulo del estudiante está presente en todos los trabajos en los que se describe la arquitectura básica de un STI. Puede afirmarse que el modelo del estudiante es un problema de investigación que debe enfocarse desde todas sus aristas con el fin de obtener una representación de las características del estudiante completa y precisa. Algunos autores como se referencia a continuación toman en consideración características tales como: el estilo de aprendizaje, el nivel de conocimiento, la información personal o la combinación de

algunas de ellas:

Estilos de aprendizaje: conjunto de características psicológicas, rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje. Los rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, etc. Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el biotipo y el biorritmo del estudiante.

Nivel de conocimiento: características propias de cada estudiante referente al grado de conocimiento que posee acerca de conceptos, temas y asignaturas.

Información personal: datos como la edad, género, idioma, y otras informaciones que pueda ser de interés.

Módulo del Dominio

El módulo del dominio, denominado también como módulo experto, proporciona los conocimientos del dominio. Satisface dos propósitos diferentes. En primer lugar, presentar la materia de la forma adecuada para que el alumno adquiriera las habilidades y conceptos, lo que incluye la capacidad de generar preguntas, explicaciones, respuestas y tareas para el alumno. En segundo lugar, el módulo del dominio debe ser capaz de resolver los problemas generados, corregir las soluciones presentadas y aceptar aquellas soluciones válidas que han sido obtenidas por medios distintos.

En este módulo, el conocimiento a ser enseñado por el STI debe organizarse pedagógicamente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Módulo Pedagógico

Decide qué, cómo y cuándo enseñar los contenidos del tutor, adaptando sus decisiones pedagógicas a las necesidades del estudiante. Algunos autores le denominan módulo tutor, ya que es el encargado de comparar las características de los estudiantes con el contenido a enseñar y elegir la mejor forma de tomar las decisiones pedagógicas oportunas, adaptándose en cada momento al estudiante.

Módulo Entorno

El módulo entorno gestiona la interacción de las otras componentes del sistema y controla la interfaz persona-computadora.

Especifica y da soporte a las actividades del estudiante y a los métodos que se usan para realizar dichas actividades. Los entornos deben ser fáciles de utilizar y atractivos, de forma que el alumno pierda el mínimo tiempo posible en aprender a utilizar el entorno y pueda centrar toda su atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje del contenido.

Modelado del estudiante en los STI

El modelado del alumno es un problema central en el diseño y desarrollo de los STI. En efecto, si la característica que distingue a los STI de los Sistema de Enseñanza-Aprendizaje es su capacidad de adaptación al alumno; entonces un STI debe ser capaz de determinar con la mayor precisión y rapidez posible cuál es el estado cognitivo y afectivo-motivacional del estudiante; para poder personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



El problema del modelado del alumno está en seleccionar la estructura de datos para representar toda la información relativa al alumno y elegir el procedimiento que se utiliza para realizar el diagnóstico. Evidentemente ambos componentes están estrechamente relacionadas, y por tanto se diseñan y desarrollan simultáneamente.

Con el avance de las tecnologías se encuentran muchísimos STI en todo el mundo, unos al alcance de todos, otros con acceso más restringido, pero todos ofreciendo servicios en los diferentes destinos. A continuación enunciamos algunos ejemplos de soluciones existentes de STI.

Herramienta de Autoría (HEDEA)

Es una herramienta de autoría que trabaja con un laboratorio virtual y permite desarrollar un STI a partir de la definición temática de un curso. Dichos STI se basan en modelos probabilísticos partiendo del temario pesado de un curso. La generación del modelo del estudiante se realiza de manera automática y es transparente al usuario. Los STI generados por la herramienta son asociados a un laboratorio virtual existente. El modelo del estudiante toma en cuenta los valores de experimentos previos lo cual permite darle mayor valor al historial o a su último resultado.

HESEI

Es una herramienta de autor que facilita la elaboración de STI a usuarios no expertos en el campo informático; pero sí en dominios donde ejercen su profesión como docentes. Como filosofía de trabajo de este software se definen dos fases bien delimitadas: diseño del STI y trabajo con la herramienta computacional HESEI. Esto facilita al experto en la materia representar a plenitud su saber humano, lo que resulta un trabajo muy engorroso para un ingeniero del conocimiento debido a la disimilitud de materias y a la complejidad de poder asimilar la experiencia humana. Esta herramienta está diseñada para realizar STI utilizando MC (Mapa conceptual), pero no es multiplataforma, además es una aplicación de escritorio.

En la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI) se desarrollan producciones de software para la salud y equipos médicos, educación, telecomunicaciones, bioinformática, y otras, vinculadas con diferentes instituciones, contribuyendo al desarrollo de la genética médica en el país. Se han desarrollado Sistemas Expertos para diferentes ramas, siendo la medicina la rama más común y difundida en estos. A continuación se exponen varios ejemplos de sistemas expertos desarrollados en la UCI, la mayoría de estos desarrollados utilizando sistemas basados en reglas.

SEGEDIS (Sistema Experto para el diagnóstico médico de las enfermedades genéticas con Dismorfias): creado con el objetivo de proporcionar a los genetistas cubanos una herramienta en el apoyo a sus decisiones. Además permite a los genetistas del Centro Nacional de Genética Médica (CNGM) que poseen los permisos de administración sobre la misma, agregar nuevas enfermedades, actualizando sistemáticamente la aplicación, y de esta forma brindar una mejor atención a los pacientes.

SEDIM-SV utilizando la metodología Weiss-Kulikowski. Este es un Sistema Experto de Diagnóstico Médico de Sepsis Vaginales (SEDIM-SV), como medio de ayuda, para la consulta de Ginecología de la Universidad de las Ciencias Informáticas.

Conclusiones:

Los STI han demostrado su efectividad en diversas aplicaciones de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo; su construcción implica un complejo e intenso trabajo de ingeniería del conocimiento.

Los STI aun no disponen de un estilo de aprendizaje lo suficientemente adaptable a las necesidades de los usuarios en relación con los conocimientos previos y a la capacidad de evolución de cada estudiante.

Estos sistemas centran la atención particularmente en el estudiante donde son sus necesidades las que deben prevalecer.

Promueve alternativas al tutor humano, al utilizar estrategias para guiar a sus estudiantes y para los estudiantes que buscan aprender en forma más autónoma.

Referencias Bibliográficas:

Arquitectura para un Sistema Tutor Inteligente basado en Competencias (STI-C). Evaluación empírica simulada. (2010). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18806/Document_o_completo.pdf?sequence=1

Arquitectura de un sistema experto. (Junio, 2011). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de <http://maricelamaldonado.wordpress.com/2011/03/23/arquitectura-de-un-sistema-experto/>

Desarrollo del sistema SEDIM-SV utilizando la metodología Weiss-Kulikowski. (Junio, 2008). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/med/ucm-t29394.pdf>

Diseño de HedeA: Una herramienta para la construcción de Sistemas Tutores Inteligentes noviembre, 2009). Recuperado el 12 de agosto del 2014 de <https://ccc.inaoep.mx/~pgomez/publications/congress/MriInR09.pdf>

Modelo para diseñar Sistemas de Enseñanza-Aprendizaje Inteligentes utilizando el Razonamiento Basado en Casos. (octubre, 2009). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de <http://www.bdigital.unal.edu.co/23523/1/20469-69221-1-PB.pdf>

Sistemas tutores inteligentes orientados a la enseñanza para la comprensión. (marzo, 2009). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec28/articulos_n28_pdf/Edutec-E_Cataldi_Lage_n28.pdf

Sistema Experto para el diagnóstico médico de las enfermedades genéticas con dismorfias (SEGEDIS). (2011). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de <http://publicaciones.uci.cu/index.php/SC/article/viewFile/477/462>

Tutores inteligentes (s/f). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de http://www.ecured.cu/Tutores_inteligentes

Uso de un sistema tutorial inteligente en el ámbito educativo. (2004). Recuperado el 12 de agosto del 2014, de somece.org.mx/simposio2004/memorias/grupos/.../080.doc



POLÍTICA EDITORIAL ACTUALIZADA

Bienvenido, futuro autor:

La Revista Tino es una publicación bimestral adscrita a los Joven Club de Computación y Electrónica en Cuba. Esta revista aborda temáticas de las ciencias informáticas como son el software, la automatización de procesos, tecnologías libres, web, redes, hardware y nuevas tecnologías en favor de la comunidad, así como web 2.0 y redes sociales. Su primer número fue lanzado el 4 de septiembre de 2007, en conmemoración a los 20 años de la institución rectora.

En la revista se publican artículos inéditos y originales de profesionales de cualquier sector laboral del país, pero siempre que su contenido cumpla con las temáticas y pautas establecidas por esta Política Editorial. Invitamos a todos los interesados a enviar sus artículos para su futura publicación. La aceptación o rechazo de los mismos es responsabilidad del Colectivo Editorial y es inapelable.

Los artículos deben enviarse por correo electrónico a revistatino@jovenclub.cu. Una vez recibidos los artículos enviados para su posible publicación, estos serán sometidos a evaluación del contenido, así como de redacción y estilo por el Consejo Editorial; este proceso se hará en varias etapas de revisión. En un primer momento, el director de la revista realizará una validación de los artículos, en la cual se revisará el cumplimiento de lo establecido en la presente política para cada uno de los artículos recibidos. En una segunda etapa, los artículos válidos, serán revisados más al detalle por el editor de la sección hacia la que van dirigido. En esta fase, en caso de ser necesario, se establece un intercambio entre el editor y el autor del artículo.

Los artículos seleccionados, por parte de los editores, para conformar el próximo número son revisados al detalle nuevamente, en su forma y contenido, por parte del editor jefe. En esta etapa del proceso pueden quedar artículos No válidos. Los artículos que hayan pasado de forma satisfactoria estos tres filtros son sometidos a una nueva revisión por parte de la correctora. En esta etapa del proceso los artículos se insertan en la plataforma por parte de los editores. Desde allí el director de la revista realiza una revisión detallada de cada uno de ellos.

En cada uno de estos filtros los artículos No válidos pueden regresar a manos del editor de la sección o quedar invalidados totalmente en dependencia del problema detectado.

Una vez aceptado para publicar, el Colectivo Editorial asumirá totalmente la responsabilidad de edición y corrección del artículo. La revista Tino se atribuye el derecho de publicación y de copia del artículo, con el objetivo de difundir y socializar el conocimiento que estos puedan ofrecer. No se aceptará para su publicación ningún artículo que incumpla las instrucciones que a continuación se ofrecen.

Pasos a seguir

Los artículos presentados deberán contar con aportes al conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. A continuación se presentan los temas y/o características que deben abordar los artículos dentro de cada sección:

Sección Temas y/o características de contenido de los artículos

El vocero: Se admiten solo informaciones con carácter noticioso sobre los Joven Club de Computación y Electrónica, las cuales promocionarán el trabajo de la entidad con los diferentes sectores sociales y los servicios que brindan. Las noticias abordarán aspectos generales de la organización y que sean perdurables en el tiempo, sin fecha de caducidad.

X-Móvil: Admite artículos sobre tecnología móvil. Pueden ser trucos o consejos para facilitar alguna operación en el dispositivo o en la interacción con alguna aplicación, sistema operativo, etcétera.

El escritor: Expone artículos resultados de investigaciones relacionadas con las ciencias informáticas como son el software, la automatización de procesos, tecnologías libres, web, redes, hardware y nuevas tecnologías de la información y la comunicación en favor de la comunidad. En el caso de estudios que reflejan el diseño de multimedia, el contenido debe enfocarse en el proceso de diseño e implementación desde una visión informática.

El taller: Esta sección tiene el propósito de socializar la información referente a soluciones técnicas dadas, fundamentalmente, en los talleres relacionados con el mundo de la Electrónica. Los artículos deben ser redactados de forma amena y sencilla. Deben describir soluciones a problemas típicos que se presentan en las reparaciones de equipos electrónicos. También se pueden presentar artículos sobre la confección o construcción de dispositivos que constituyen herramientas de trabajo para el taller. Los artículos relacionados con la confección de juguetes electrónicos caseros son apreciados y bienvenidos por esta sección de la revista. El principal requisito que debe cumplir el artículo es que sea inédito.

El nivel: Incluye artículos de investigación relacionados con algún videojuego con independencia del sistema operativo hacia el cual va dirigido.

La red social: En esta sección se publican artículos resultados de investigaciones, consejos o artículos descriptivos relacionados con la Web 2.0 y las redes sociales.

El consejero: Se admiten artículos que sean trucos o consejos para facilitar alguna operación en la interacción con algún software con independencia del sistema operativo en que se trabaje.

POLÍTICA EDITORIAL ACTUALIZADA (CONTINUACIÓN)



En todos los casos los artículos deben ser inéditos y venir acompañados de imágenes de apoyo relacionadas con el tema que traten.

Estructura de los artículos de acuerdo con la sección a la que van dirigidos.

General (para todas las secciones):

Datos de los autores: Se escribirán todos los nombres completos y apellidos sin siglas del autor. Antes de comenzar el artículo deben aparecer, además, todos los nombres y apellidos de los co-autor(es), si procede. En ambos casos se debe completar la información con los siguientes datos: nombre de la organización, institución, organismo superior a la que pertenece, país al que pertenece la institución, nivel escolar y el correo electrónico de cada autor.

Título del artículo: En español e inglés. Este debe ser informativo y conciso, no debe incluir siglas. Se recomienda no exceda de 10 palabras. Para ello se aconseja evitar las preposiciones y los artículos, utilizar expresiones repetitivas como: «estudio sobre», «investigación acerca de», y el uso innecesario de subtítulos. No le sigue al título punto final, ni se escribirá completamente en mayúscula, se utiliza mayúscula para la letra inicial o para destacar algún término. Cuando se emplee un subtítulo, este se separa del título por dos puntos y seguidos, le sigue un espacio y se continúa con minúscula. Ejemplo: Multimedia Santa Clara: compromiso y presencia. Generalmente es lo último que se escribe y debe describir el contenido de forma clara y precisa, que permita al lector identificar el tema fácilmente. Debe armonizar con él, así como con las conclusiones.

Resumen (excepto para las secciones El vocero, X-Móvil y El consejero): En español e inglés. Es una versión reducida del artículo que permite orientar al lector el contenido básico del asunto tratado en forma rápida y correcta. Se estructura en un solo párrafo y de manera clara y breve se exponen:

- los objetivos,
- la importancia del estudio,
- los procedimientos básicos utilizados en la investigación,
- los métodos de investigación,
- los principales hallazgos y resultados,
- conclusiones más importantes.

No debe abarcar más de 250 palabras incluyendo las conjunciones, las preposiciones y los artículos. Se redacta en tercera persona y en tiempo pasado, excepto la frase concluyente. Este no incluye abreviaturas, referencias bibliográficas, citas bibliográficas, figuras, cuadros, ni tablas. Al final del resumen el autor debe definir las palabras claves que ayuden a la indización cruzada del artículo.

Palabras claves: Se pondrán en español e inglés. Tendrá un mínimo de 4 palabras y un máximo de 7.

Detalles estructurales por cada sección

El vocero

La noticia debe presentarse con un mínimo 10 renglones. Se debe evitar redundancias y mantener la coherencia; además de quedar explícito los aspectos siguientes: en qué consiste la actividad, quién la realiza, dónde se realiza, por qué motivos y para qué o con qué fin.

El consejero y X-Móvil

El artículo debe ser iniciado por un párrafo introductorio donde debe aparecer una breve explicación de la situación problemática que dio origen a esa solución, truco o sugerencia. Debe explicarse con claridad lo que se sugiere, realizándose una descripción de la estrategia de investigación exponiendo su enfoque para solucionar el problema anteriormente descrito. Luego se debe describir el consejo enumerando los pasos a seguir para realizarlo. La tercera parte del artículo lo constituye un párrafo que concluya lo útil que le fue haber utilizado dicho truco, qué pudo aportar en el conocimiento. Por último debe dejar constancia de la referencia bibliográfica utilizada.

El taller: Los artículos para esta sección deben contemplar, a manera de estructura, los siguientes aspectos:

Resumen: Ver explicación para todas las secciones.

Introducción: Se explica brevemente en qué consiste el problema. Debe explicarse con claridad lo que se hace y por qué se hace (debe quedar claro el porqué del estudio, reflejándose su importancia) Se menciona el objetivo a lograr con la solución propuesta.

Descripción de la solución: Es el cuerpo del artículo. Se explican los detalles de la solución. Se describe el funcionamiento del circuito o del dispositivo y se detallan los pasos a seguir en su confección. Apoyarse en el uso de imágenes e ilustraciones.

Listado de materiales o componentes: Se hace una relación de los materiales o componentes empleados, con sus respectivas unidades de medida.

Referencias bibliográficas: Se mencionan las fuentes consultadas para la solución del problema. Seguir las normas establecidas.

El escritorio, El nivel, La red social:

Las publicaciones no necesariamente son científicas pero su estructura básica incluye: título (en español e inglés), resumen (en inglés y español), introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía.

Resumen: Ver explicación para todas las secciones.

Introducción Se explica brevemente en qué consiste el problema.

POLÍTICA EDITORIAL ACTUALIZADA (CONTINUACIÓN)



Posteriormente, en tiempo presente, se examinan e interpretan esos resultados. Además hay que explicar cuál es la contribución real del artículo, a qué conclusiones se ha llegado y las implicaciones teórico-prácticas que se pueden inferir del estudio.

Conclusiones

Las conclusiones son una síntesis de los aspectos ya discutidos en el trabajo. Se debe tener cuidado de no introducir un asunto nuevo ni utilizar generalizaciones no relacionadas con la investigación realizada.

Las conclusiones se desprenden del análisis de los resultados y deben dar respuesta a los objetivos planteados pues de no ser así es sinónimo de que sus objetivos no fueron alcanzados. Se redactan en lenguaje afirmativo y no se enumeran.

Referencias bibliográficas

Se utiliza para identificar las fuentes originales de ideas, conceptos, métodos y técnicas provenientes de estudios anteriormente publicados. Además para dar solidez a los hechos y opiniones expresadas por el autor. Igualmente para orientar al lector para informarse en mayor extensión y profundidad sobre aspectos relevantes del estudio.

Las referencias bibliográficas se citarán según el Manual de estilos de publicaciones de la American Psychological Association 5ta Edición (APA). Para que el artículo tenga un nivel de actualización alto, la mayoría de las bibliografías consultadas deben ser de los últimos 5 años de publicación.

Otros elementos a tener presente en la estructura de los artículos:

– Tablas:

El título de las tablas debe ser claro y descriptivo, se colocará en forma de encabezamiento, siguiendo un orden consecutivo representado por número arábigos (los normales). Se debe evitar la redundancia de información entre las tablas, las figuras y texto, así como exponer tablas que ofrezcan información simple, en estos casos se recomienda la síntesis de información en la menor cantidad de tablas. En caso de que la tabla sea consecuencia de un análisis de otra investigación, se colocará en el pie de la tabla la fuente de origen de la misma, en negrita.

– Imágenes:

Deben ser en formato JPG o PNG, en color o escala de grises a 72ppi de resolución, con una dimensión mínima de 800x600 píxeles. Los títulos de las imágenes, deben ser claros y no ser parte de las mismas, estos estarán al pie de la imagen y en el ALT.

Explicación general con ejemplos sobre las referencias bibliográficas

Referencias bibliográficas: Se empleará para la organización y redacción de las referencias en cuanto al contenido, forma y estructura el estilo de la 5.ta Edición de la APA (sigla del ingl. American Psychological Association 'Asociación Americana de Psicología'). Ejemplos:

– Publicaciones no periódicas:

Hernández, R., Fernández-Collado, C. & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill. ISBN 970-10-5753-8

Millman, J. & Grabel, A. (1993). Microelectrónica. Barcelona: Hispano Europea, S. A. ISBN: 84-255-0885-1

– Publicaciones periódicas:

Baratutis, J. L., Mondejar, M & García I. (2016, febrero-marzo). Activar Telnet en Windows 7 (Debian). Tino, (48), 27. Recuperado el 9 de mayo, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2016/03/Tino-48.rar>

Mehmet, F. (2015, septiembre-octubre). Radares en automóviles. Actualidades de la UIT, (5), 40-42. Recuperado el 9 de mayo, de http://www.itu.int/en/itu-news/Documents/2016_ITUNews05-es.pdf

– Sitio Web:

Zavaleta, J. (s. f.). Tecnología inalámbrica. Recuperado el 9 de mayo, de <http://www.monografias.com/trabajos37/tecnologia-inalambrica/tecnologia-inalambrica.shtml>

13. Vigotski, L. (s/a). Interacción entre enseñanza y desarrollo. Material impreso. La Habana.

Política de revisión

El proceso de evaluación de los artículos se realizará por el Colectivo Editorial de la revista. La decisión de aprobar o re-chazar el artículo será comunicado por correo electrónico al autor.

Al revisar el artículo se realizará una evaluación inicial en la que el Editor verificará:

Que la temática del artículo esté acorde con las mencionadas en la Política Editorial.

Redacción y coherencia.

Que estén correctos la estructura del artículo y los datos del autor y co-autor(es).

Antes de proponer el artículo a revisión, el director informará al autor dentro del mes en curso si el artículo ha sido aceptado o no para su evaluación. De no ser así, se le comunicará el por qué. Si existiera la posibilidad de una rectificación de los problemas detectados por el director, éste puede sugerir al autor que realice una revisión en no más de 3 días.

POLÍTICA EDITORIAL ACTUALIZADA (CONTINUACIÓN)



La duración del proceso de revisión del artículo será en un promedio de 15 a 20 días, solo después se podrá tener obtener un dictamen definitivo. Una vez terminado, el autor puede revisar el informe de evaluación que será enviado por e-mail (por parte del editor). En caso de que sea preciso e indicado por

el editor, el artículo puede ser co-rrigido siguiendo las indicaciones de la evaluación, o con las réplicas que considere. Este proceso por parte del autor no puede exceder de los 3 días. Luego, el editor volverá a evaluar el artículo en un proceso que no excederá los 5 días.

El informe de los editores se guiará por la planilla que la revista ha diseñado para el proceso de evaluación, en la que se valoran los siguientes aspectos:

Originalidad del artículo (Búsqueda exhaustiva en diferentes medios

Metodología.

Calidad de los resultados y conclusiones, así como coherencia con los objetivos planteados en el artículo.

Claridad del lenguaje empleado.

Cumplimiento de las normas de la revista.

Conducta ética apropiada.

Calidad de las referencias.

Una vez aceptado el artículo para publicar, luego de que el dictamen sea favorable y sea comunicado al autor, el mismo debe dejar por escrito en un e-mail a la revista (revistatino@jovenclub.cu) que la última versión del artículo es aceptada por él para su publicación.

El cumplimiento de nuestros criterios formales de edición garantiza que sus resultados de investigación serán comprendidos de mejor forma por los buscadores y por los lectores de la publicación.

Colectivo Editorial de la revista Tino

Segurmática
Antivirus

Antivirus nacional
Versión personal y corporativa

Orientado a la protección contra los programas malignos en sistemas operativos Windows XP, Vista, 7, 8, y 8.1.

Posee poderosos algoritmos de detección genérica y heurística.

Ideal para proteger sus archivos, documentos, fotos, videos 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.

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 encontrado respuesta internacional.

Al alcance de todos en:
Segurmática - 7 870 35 36
Joven Club de todo el país

www.segurmatika.cu

Solución amistosa y segura

A diferencia de otros antivirus no reduce la velocidad de las computadoras.

La licencia del antivirus se puede contratar en los Joven Club de Computación y Electrónica de todo el país y en la sede de Segurmática en La Habana. La licencia estará vigente por un año natural a partir de su emisión por un costo de 50 pesos en moneda nacional por computadora a proteger. El costo para la variante corporativa dependerá de la cantidad de computadoras que formen parte de la red.

Las actualizaciones son diarias e incrementales siendo una solución de seguridad fácil de usar y actualizar. Se pueden obtener accediendo al sitio web www.segurmatika.cu o copiandolas en una memoria USB en las instalaciones de Segurmática o en los Joven Club de todo el territorio nacional.

Usted puede formar parte del equipo antivirus si nos envía las muestras de archivos que sospeche tengan un comportamiento anormal a la dirección virus@segurmatika.cu.

Una avanzada seguridad para computadoras en el hogar y en empresas.

Joven Club
www.jovenclub.cu



Adaptación del tóner CF283A a la impresora HP LaserJet P1606dn / CF283A toner adaptation to HP LaserJet P1606dn printer

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

Resumen

El tóner CF283A es compatible con la impresora HP LaserJet Pro M201dw, disponible en muchos de los Joven Club de Computación y Electrónica, pero incompatible con la impresora HP LaserJet P1606dn, también disponible en varias de estas instituciones. La segunda impresora es compatible con el tóner CE278A, pero en ocasiones su disponibilidad es escasa, y entonces, mediante la solución que da título a este artículo, es posible modificar un tóner CF283A para que pueda ser usado como si fuera un tóner CE278A.

Abstract

CF283A toner is compatible with the HP LaserJet Pro M201dw, available in many of the Youth Club of Computing and Electronics, but incompatible with the HP LaserJet P1606dn printer, also available in several of these institutions. The second printer is compatible with the toner CE278A, but sometimes their availability is scarce, and then, by the solution that gives title to this article, you may modify a CF283A toner so it can be used like a toner CE278A.

Palabras claves

Tóner CF283A, tóner CE278A, LaserJet P1606dn, LaserJet Pro M201dw, CF283A toner, CE278A toner

Introducción

La mayoría de los Joven Club de Computación y Electrónica cuentan en su equipamiento informático con impresoras marca HP, modelos LaserJet Pro M201dw y LaserJet P1606dn, las cuales son incompatibles en relación al tóner que usan, y aunque es práctica común la recarga del tóner, llega el momento en que éste no admite más recarga y hay que sustituirlo por uno nuevo, por lo que aparece la necesidad, en el departamento de Logística, de adquirir los dos tipos de tóner. Con la solución que se propone en este artículo es posible que sea suficiente con la adquisición del tóner CF283A porque después de una ligera modificación se puede usar como si fuera un tóner CE278A.

Descripción de la solución

A continuación se muestra una secuencia de imágenes que ilustra la modificación que hay que hacer en un tóner CF283A, compatible con la impresora HP LaserJet Pro M201dw, para que se pueda usar en la impresora HP LaserJet P1606dn.



Fig. 1: Tóner CF283A el cual será ligeramente modificado

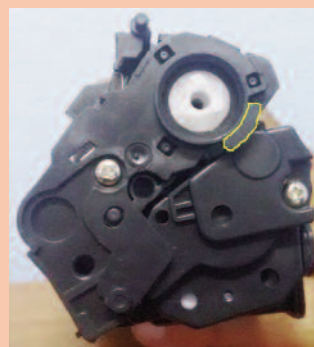


Fig. 2: Vista derecha. Remover con una cuchilla la parte señalada

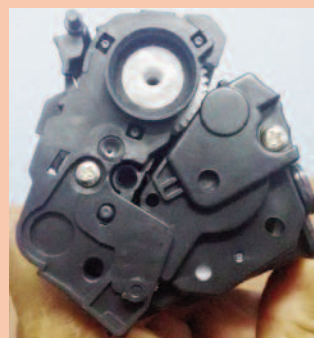


Fig. 3: Vista derecha después de la modificación

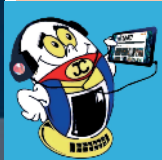


Fig. 4: Vista izquierda. Remover con una cuchilla la parte señalada



Fig. 5: Vista izquierda después de la modificación

Con esta solución, muy sencilla por demás, la impresora LaserJet P1606dn puede disponer de un nuevo tóner, compatible con ella.

Nota: Una vez modificado el tóner, ya no será compatible con la impresora original, a menos que se reconstruya la parte removida.

Listado de componentes

- Una cuchilla.
- Un tóner CF283A.



Artes escénicas	Cine	Deportes	Infantiles
Literatura	Música	Artes plásticas	Humor
Servicios	Audiovisuales	Videojuegos	Informática
Cursos			

Vistazos tecnológicos

¿Guglear? ¿Wasapear? Las palabras tecnológicas que están «bien dichas» en castellano

¿Una batalla perdida con las próximas generaciones?

En el pulso entre la Real Academia Española (RAE) y la tecnología, podría pensarse que la primera tiene las de perder.

Su contenedor es nada menos que un gigante omnipresente, cada vez más intrusivo, cada vez más poderoso.

Y ese gigante habla inglés.

Aunque ha cedido terreno, hay algunos dominios en los que la RAE, al mando del idioma que hablan unos 559 millones de personas en el mundo, no da tregua. De ahí que a estas alturas sea difícil saber a cierta cuáles de los términos más usados están aceptados o no como buen castellano.

Añádase a eso la diferencia en la velocidad de operación de cada uno (la RAE, en promedio, produce una nueva edición de su Diccionario cada 10 años, mientras que cientos de nuevas aplicaciones se añaden cada día a la oferta en las tiendas de apps) y se estará ante un verdadero caldo de confusión.

¿Sabes qué está aceptado y qué no?

Navega por estas ocho palabras y descubre si estás en lo cierto.

'Wasapear' y 'guasapear' no están aceptados en el diccionario, pero la **Fundación de Español Urgente (Fundéu)** les da su aprobación.

La RAE prefiere 'emoticono' a 'emotición'. ¿La razón?: la voz española que se usa en general para las pequeñas representaciones gráficas en las computadoras es icono o ícono, y no icón', dice Fundéu.

'Resetear' **no está admitida** bajo ningún pretexto. Así que 'reinicia' cualquier idea que tuvieras al respecto.

'Guglear' o 'googlear' **no tienen cabida en el castellano**. Para eso existe la palabra 'buscar'.

A 'meme' la RAE parece darle una esperanza. No está 'aún' en el diccionario. Pero la Fundéu lo considera un neologismo válido, así que bien podría ser considerado para la próxima edición.

'Chatear' están admitido en el último diccionario de la RAE como una conversación que tiene lugar en un chat. Y un chat es un 'intercambio de mensajes electrónicos a través de internet que permite establecer una conversación entre dos o más personas'.

'Cederrón' es una palabra aceptada para hablar del CD-ROM (también aceptado): 'Disco compacto que utiliza rayos láser para almacenar y leer grandes cantidades de información en formato digital'.

'Facebookear', 'instagramear', 'YouTuber', son algunas de las acepciones que no tienen cabida ni en el diccionario ni como neologismo aceptado. Aunque en 2014 circuló la especie de 'facebookear' y 'photoshopear' estaban siendo consideradas, lo que resultó no ser cierto.

¿Acertaste?

Aquí un poco más:

Tuit, tuitear: fueron aceptados, con gran bombo (en los medios de comunicación y en las redes sociales), en 2014. Un tuit es un "mensaje digital que se envía a través de la red social Twitter® y que no puede rebasar un número limitado de caracteres".

Bloguero/vloguero: la RAE admite "bloguero", pero no su versión en video "vloguero". Y el verbo "bloguear" no está admitido.

Hacker: aceptado por el DRAE, se refiere a los "piratas informáticos". Aceptado con letra cursiva.

Cyborg: no existe en el diccionario. La palabra en español es "ciborg".

Selfie: no aparece, así como tampoco "selfi", que es una de las sugerencias de Fundéu. Sin embargo, la fundación recomienda usar "autofoto". Entretanto, el selfie stick debe ser llamado "brazo extensible" o "paloselfi".

Hashtag: Fundéu recomienda "etiqueta".

Viral: existe en el diccionario, pero no el sentido que se le da en redes sociales. Aunque Fundéu da esa acepción por válida.

Tomado de: BBC Mundo

Valery, Y. (2016). ¿Guglear? ¿Wasapear? Las palabras tecnológicas que están "bien dichas" en castellano. BBC Mundo. Recuperado el 3 de mayo de 2016, de http://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/05/160503_tecnologia_palabras_aceptadas_castellano_yv

Chiste informático

- ¡Pizzería Google, buenas noches!
- ¿Pizzería qué?
- Pizzería Google, señor. ¿Cuál es su pedido?
- Pero este... ¿no era el teléfono de la Pizzería Washington?
- Era, sí señor, pero Google compró la pizzería, y ahora el servicio es más completo.
- Bueno, ¿Puede tomar mi pedido, por favor?
- Cómo no señor Gómez. ¿Desea lo de siempre?
- ¿Lo de siempre? ¿Usted me conoce, sabe mi nombre?

- Por el identificador de llamadas. De acuerdo con su número de teléfono, sabemos que las últimas 53 veces que llamó pidió pizza solicitó con gustos cuatro quesos y calabresa.
- Vaya, no me había dado cuenta! Quiero eso mismo...
- Señor, ¿puedo hacerle una sugerencia?
- Por supuesto. ¿Tiene una pizza nueva en el menú?
- No, señor. Nuestro menú es muy completo, pero me gustaría sugerirle la de ricotta y la de rúcala.

- ¿Ricotta? ¿Rúcala? ¡Noooooo! Odio estas cosas.
- Pero, señor, es bueno para su salud. Además, su colesterol no anda bien
- ¿Quééééééé?
- Tenemos información del laboratorio donde usted se hace sus exámenes. Cruzamos el número de teléfono con su nombre y vimos los resultados de sus pruebas de colesterol.
- No quiero pizza de queso suave o ensalada. Para eso tomo mi medicamento para el colesterol y como lo que quiero...

- Señor, lo siento, pero creo que usted no ha tomado su medicina últimamente.
 - ¿Cómo lo sabe? ¿Usted me está mirando todo el tiempo?
 - Tenemos una base de datos de las farmacias de la ciudad. La última vez que compró su medicamento para el colesterol fue hace 3 meses. Y la caja tiene 30 comprimidos.
 - ¡La gran puta! Es cierto. ¿Cómo usted sabe esto?
 - Por su tarjeta de crédito...
 - ¿Coooooomo ?
 - Usted siempre compra sus medicamentos en la farmacia Sorrento, que le ofrece descuentos si paga con tarjeta de crédito del Banco BANK. Según nuestra base de datos de sus gastos con la tarjeta, desde hace tres meses no ha comprado nada allí, pero sí la uti-

liza en otros comercios, lo cual nos indica que no la ha extraviado.
 - Ajá! ¿Y no puede ser que haya pagado en efectivo en la farmacia? A ver qué me decis...
 - Usted le paga \$ 900 semanales en efectivo a su empleada doméstica y el resto de sus gastos los realiza con tarjeta de débito o de crédito.
 - ¿Cómo sabes lo que gana mi empleada?
 - Usted le paga la jubilación...
 - ¡Anda a la mierda!
 - Señor, lo siento, pero todo está en mi pantalla. Tengo el deber de ayudarlo. Creo que usted debe volver a programar la consulta a la que faltó con su médico y llevarle los resultados de los exámenes que se hizo el mes pasado para que le ajuste la medicación.
 - Mirá flaco, estoy podrido de INTERNET, la COMPUTADORA, EL SIGLO

XXI, LA FALTA DE PRIVACIDAD, LAS BASES DE DATOS, DE USTEDES y de este país
 - Pero, señor...
 - ¡Cállate! ME VOY A MUDAR BIEN LEJOS DE ACA. A las Islas Fiji o a alguna parte que no tenga Internet, computadoras, teléfono ni gente vigilándome todo el tiempo...
 - Entiendo...
 - VOY A USAR MI TARJETA DE CRÉDITO POR ÚLTIMA VEZ para comprar un boleto de avión e irme bien lejos.
 - Bueno señor Gómez...
 - PUEDE CANCELAR MI PIZZA.
 - Perfectamente. Se cancela. Una cosa más, señor...
 - ¿Y AHORA QUÉ?
 - Su pasaporte está vencido.

Chistes informáticos gráficos



Referencia bibliográfica

- http://www.pedrico.com/chistes_graficos/209-Chiste-Grafico-Del-Dia-t.jpg Tu soporte Online [Figura] Recuperado de <http://www.tusoporteonline.es/blog/wp-content/uploads/2012/05/boda-movil.jpg>
- Chistes buenos y graciosos. Chistes cortos. Recuperado de <http://www.chistesbuenosygraciosos.com/chistes-informaticos/>



Dota 2

Autor: Daniel García Alba / daniel.garcia@ltu.jovenclub.cu
Coautores: Yoanna Pedraye Soto, Carlos Cabreja Ramírez.



Resumen:

El origen de los Videojuegos se remonta a la década de 1950, poco después de la aparición de las primeras computadoras siendo muy simples y con carácter experimental, ya en los años 70 se establecen en el mercado, unido al desarrollo alcanzado por las computadoras para las que ya existían cantidad y variedad de videojuegos que abarcan desde los más sencillos hasta los más complejos. Entre los tantos videojuegos que hay en la actualidad está el llamado Dota 2 considerado entre los juegos de estrategia de acción en tiempo real también conocido como MOBA y con gran aceptación entre los usuarios de los jóvenes clubes de computación y electrónica del país. Dota es un juego competitivo, jugado tanto por miles de aficionados como a nivel profesional con altísimas sumas de recompensas, cada día la demanda de este fascinante juego por miles y miles de usuarios va en aumento por lo que resulta de interés escribir el artículo con el objetivo de dar a conocer a aquellos que no se han acercado a este interesantísimo juego que abarca desde la habilidad individual de cada jugador como la coordinación en equipo.

Abstract:

The origin of the Videogames dates back to the 1950s, shortly after the appearance of the first computers to be very simple and experimental, and in the 70s are set in the market, joined to the development achieved by computers for which already existing number and variety of videogames ranging from the simplest to the most complex. Among the many videogames that there are today we have the one called Dota 2, is considered among the strategy games in real time action also known as MOBA and with great acceptance among users of youth clubs computer and electronics of the country. Dota is a competitive videogame, played not only by thousands of amateur but also in a professional level with extremely high sums of prize money, every day the demand for this fascinating game by thousands of users is increasing so it is

of interest to write the article with the aim to inform those who have not come to this exciting game that ranges from the individual skill of each player to team coordination.

Palabras claves: batalla, batje, Dota2, jugador, multiplayer

Introducción:

Dota 2 (Defense of the Ancients) defendiendo los ancestros es un videojuego del género ARTS (estrategia de acción en tiempo real), también conocido como MOBA por sus siglas en inglés (multiplayer online battle arena), lanzado el 9 de julio de 2013. El juego fue desarrollado por Valve Corporation, su título se anunció oficialmente el 13 de octubre de 2010, en un artículo en el sitio web Game Informer; posteriormente, entró en su etapa Beta y finalmente se lanzó al público en general a través de Steam el 9 de julio de 2013 para Microsoft Windows, y el 18 de julio de 2013 para OS X y Linux, el 17 de junio de 2015 Valve lanzó la beta del juego usando el nuevo motor gráfico Source 2 (Dota 2 Reborn), cliente que será el único y definitivo poco después del The International 2015 según el anuncio se mantuvo fiel a su predecesor, a la vez que incremento la calidad del producto, así como ofrecer una experiencia envolvente y gratificante para los jugadores. Actualmente es el juego más jugado de Steam con más de 11.6 millones de jugadores únicos que se conectan casi en su totalidad con frecuencia diaria y ha llegado a ser incluido en el Guinness World Records Gamer's Edition.

Desarrollo

La primera aparición de Dota fue como un mapa para el juego Warcraft III llamado Defense of the Ancients que fue creado con el software Warcraft III World Editor. Este mapa fue abreviado a "Dota", originalmente fue creado por el usuario anónimo "Eul", que se basó en el mapa de StarCraft "Aeon of Strife". Cuando Blizzard Entertainment lanzó la expansión The Frozen Throne en 2003, Eul abandonó la edición del mapa y otros editores de mapas retomaron su trabajo por iniciativa propia, desarrollando diferentes versiones del mapa original, incluyendo nuevos héroes, artículos y diversas características. La versión más acogida por los jugadores fue "Dota: All Stars", desarrollado por Steve "Guisoo" Feak, que incluyó en su versión características de otras variantes. Con la ayuda de un miembro de su clan, Steve "Pendragon" Mescon, una fuente de recursos para Dota así como un centro para la comunidad fueron creados en el sitio web dota-allstars.com. En 2005, el cargo de Feak como líder de desarrollo y diseño le fue cedido a IceFrog, otro miembro de su clan. La popularidad de Defense of the Ancients incrementó dramáticamente, pues el mapa se convirtió en un elemento importante en el campo de los deportes electrónicos.



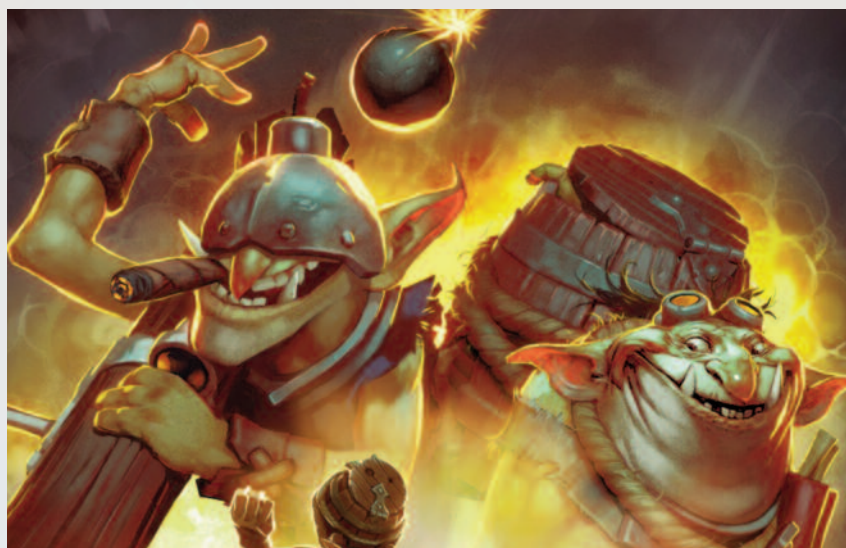
A medida que el género del juego se volvía más prometedor, IceFrog se apropió de Dota y se separó de Menscon; mientras que IceFrog formó una nueva comunidad oficial de jugadores en la página web play-dota.com.

Dota comenzó a tener mucho éxito y jugadores, siendo apoyado principalmente por foros donde los mismos jugadores opinaban sobre las características, que podrían tener nuevos héroes o las mejoras que el juego podría presentar. Se creó una comunidad en torno al título, la cual fue creciendo y finalmente el juego, bajo el mando del misterioso jugador IceFrog (heredero de la franquicia cuya identidad real nadie conoce), fue cobijado por la compañía Valve Corporation, alejándose de Blizzard y Warcraft.

En 2011 y bajo el nombre DOTA 2, el juego se oficializó y vio la luz. Si bien el concepto y los héroes siguieron siendo los mismos, por temas de derechos de autor hubo que cambiar nombres de personajes y características gráficas. Además, ese mismo año se realizó el primer torneo mundial y este año volvió con su segunda versión bajo el nombre "The International", contando con jugadores de todo el planeta.

Jugabilidad

Existe hasta el momento 112 héroes los cuales son poderosas unidades controladas por un jugador con habilidades especiales y únicas, cada jugador puede controlar un solo héroe en cada juego, formando equipos de 5 vs 5 cuyo objetivo colectivo como equipo en general es destruir la base de su enemigo para ganar, teniendo una estructura principal que debe ser destruida para ganar, a pesar de que la destrucción de otras estructuras dentro de la base del equipo contrario podrá otorgar otros beneficios. Para evitar esto están las estructuras defensivas, así como las relativamente débiles unidades controladas por el ordenador que son generadas periódicamente en cada base y viajan por rutas predefinidas hacia la base del equipo contrario. Los héroes son controlados por el clic derecho, además existen teclas de acceso rápido tanto para lanzar los poderes como para adquirir las compras y estas pueden ser configuradas para una mayor comodidad del jugador. Cuando el héroe se encuentra cerca de un adversario que muere, gana puntos de experiencia que permiten al héroe subir de nivel. Cuando un héroe sube niveles, tienen la capacidad de aprender habilidades más potentes. Cuando un héroe muere, tiene que esperar



un tiempo determinado, que generalmente aumenta a medida que sube de nivel, hasta que reviven en su base. Cada jugador recibe una pequeña cantidad de oro por segundo desde su base. Cantidades moderadas de oro se les dan como recompensa por matar unidades hostiles controladas por el ordenador y cantidades mayores se les dan como recompensa por matar a los héroes enemigos. El oro es utilizado por los héroes para comprar una variedad de objetos diferentes que varían en precio como en impacto. En su mayor parte, se enfocan en mejorar la viabilidad de combate del héroe, aunque puede haber otros ítems que brindan soporte al héroe o a su equipo en diferentes formas. Los mismos tienen tres ramas los de fuerza, agilidad e intelecto y cumplen diferentes funciones desde sanar, soportar daño o matar, con un solo fin.

En Cuba existen un gran número creciente de seguidores del Dota desde su primera aparición en Warcraft III y la nueva aparición ya con su nombre Dota 2 y a pesar de que si es un juego algo dificultoso de entender y aún más de aprender para aquellos jugadores que por primera vez se acerca a una ARTS cada día tiene más seguidores de este exitoso juego internacional, cabe destacar que la calidad de los jugadores en Cuba es elevada demostrándose en los distintos torneos provinciales celebrados en algunas provincias a través de los Joven Club de Computación y Electrónica y aunque aún estamos muy lejos de soñar con estar a la altura del team Evil Geniuses Estadounidenses ganadores del torneo Dota 2 2015 o de otros equipos como los Návi o EHOME, Team Secret, OG, solo por mencionar algunos ya se puede decir que se cuentan con las condiciones aunque

mínimas como para el desarrollo de grandes jugadores, se espera que en un futuro no muy lejano se pueda aspirar a que la calidad de los jugadores sea reconocida tanto nacional como internacionalmente aunque para ello se debía pensar primeramente en montar Battles donde los jugadores tenga un acceso sin muchas restricciones lo cual fomentaría la calidad de los mismos.

Conclusiones

Se presenta un acercamiento al juego de estrategia de acción en tiempo real Dota 2, que abarca desde la habilidad individual de cada jugador como la coordinación en equipo.

Los Joven Club de Computación y Electrónica han facilitado los eventos competitivos donde han participado jugadores de elevada calidad.

Referencias Bibliográficas

Wikipedia/Dota 2. recuperado 10 de mayo, 2016 https://es.wikipedia.org/wiki/Dota_2

Joven muere después de jugar DotA sin parar por 22 días recuperado 21 de abril, 2016 <http://www.dotaweb.com/noticias/joven-muere-despues-de-jugar-dota-sin-parar-por-22-dias/>

Cómo dejar los videojuegos, adicción a las consolas y gameplays recuperado 23 de abril, 2016 <http://dejar.info/como-dejar-los-videojuegos-adiccion-consolas/>



Usar Emojis en Windows 8 o Windows

Autor: Yunesky Rodríguez Álvarez / yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

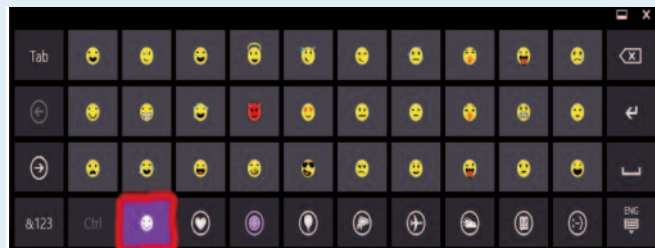
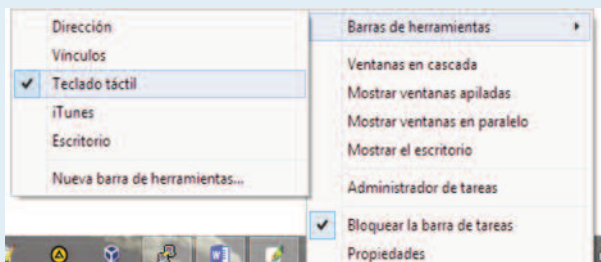
Los emojis son utilizados como los emoticonos, principalmente en conversaciones de texto a través de teléfonos móviles inteligentes.

- Hacer clic en el botón del teclado virtual que aparecerá en la esquina derecha de la barra de tareas.
- Una vez que aparezca el teclado, hacer clic en el icono de emojis en la esquina inferior izquierda, y luego en

¿Te gustaría usarlos en Windows 8 o en la nueva versión de Windows 10 para insertarlos en Facebook o Twitter, correos electrónicos y documentos? En este truco aparecen los pasos para usarlos ya que el sistema operativo lanzado por Windows incluye un teclado virtual, muy parecido al de Windows Phone, que da acceso a casi todos los emojis actuales.

Este teclado está disponible para las computadoras que no tengan pantalla táctil.

- Hacer clic derecho en un espacio vacío de la barra de tarea.
- En el menú que aparece desplazarse hacia barra de herramientas y seleccionar "Mostrar el botón del teclado táctil o Teclado táctil" según la versión de Windows instalada.



los emojis que se quiera insertar.

El botón de teclado táctil permanecerá en la barra de tareas después de cerrar el teclado o de reiniciar o apagar la computadora.

Palabras Claves: Emojis, Windows 10, teclado, correo, Windows Phone

Referencia bibliográfica

Norfipc. (2016). Como crear figuras Emoji con el teclado táctil en Windows. Recuperado el 11 de mayo de 2016], de <https://norfipc.com/facebook/como-crear-figuras-emoji-teclado-tactil-windows.php>

¿Cómo instalar pinceles en photoshop?

Autor: Diamilet Hernández Hernández / diamilet.hernandez@cmg.jovenclub.cu

Los pinceles son recursos que permiten realizar composiciones gráficas o hacer retoques con mayor calidad y menor tiempo.

Para instalar pinceles se deben seguir los siguientes pasos:

La mayoría de los paquetes de pinceles vienen en archivos zip o rar, Se debe tener instalado un programa para extraer estos archivos en la computadora.

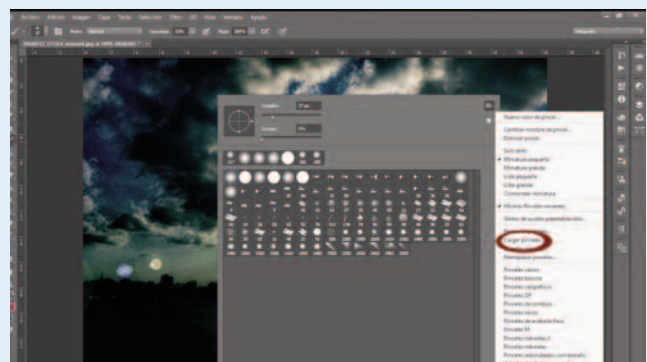
Ejecutar Adobe Photoshop, no es necesario abrir una imagen para instalar los pinceles nuevos.

Seleccionar la ventana de pinceles.

Elegir "Cargar Pinceles" y buscar la ubicación donde se encuentran ubicados los nuevos pinceles.

Se procede a elegir el archivo .abr (formato en que aparecen los pinceles) que se quieren cargar y nuevos pinceles aparecerán en la paleta de pinceles listos para ser usados.

Palabras claves: Pincel, composición gráfica, instalar, formato, recursos, photoshop, Load Brushes, Application, graphic composition, format



Referencias bibliográficas:

Photoshop-designs. (s. f.). Mini-tutorial de como instalar brushes (pinceles) (2007). [en línea]. Consultado el 8 de mayo de 2016. Recuperado el 8 de mayo de 2016, de <http://www.photoshop-designs.com/tutoriales-photoshop-126/mini-tutorial-instalar-brushes-pinceles-69685/>



Actualizaciones rápidas y seguras de Segurmática

Autor: Yislen Ramírez Camejo / yislen.ramirez@hlg.jovenclub.cu

¿Quién duda que hoy día el avance de la tecnología conquiste asombrosas expectativas? ¿Pero quién no duda que a medida que prospere a pasos agigantados siga siendo vulnerable? Preguntas como estas se formulan a diario, y se siente alivio cuando nos percatamos que para contrarrestar la sensibilidad en los equipos informáticos, existen productos llamados antivirus, destinados a garantizar la protección contra programas malignos.

Indagando el tema supe que fue la Empresa de Consultoría y Seguridad Informática en Cuba, quien tuvo a su cargo el desarrollo de una nueva solución concebida para utilizarse en SO Windows (XP, 7, 8, 8.1) creados por Microsoft: el producto Segurmática Antivirus 1.7 (SegAV).

La instalación es sencilla, pero ¿lo tienes actualizado? En este artículo te acercaré a cómo mantenerlo actualizado en Windows; una mirada a la prevención y cuidado de tu equipo.

¿Cómo ayudar a prevenir tu equipo informático? Como SegAV muestra una interfaz amigable, resultará fácil interactuar con la aplicación y dar con el lugar que permite situar la ubicación de los ficheros de actualización.

¿Pero dónde se encuentran las bases con la definición de programas malignos? Disponible en sus variantes corporativa y personal, las actualizaciones tienen lugar como promedio cada cuatro horas y se obtienen accediendo a www.segurmatica.cu, o copiándolas en una memoria USB y demás formas de soporte externo, en los aproximadamente 600 JC que existen en el país. Una vez que se haya descargado, el cliente solo requiere descargar nuevas soluciones incorporadas y no toda la base anterior existente, lo cual convierte al producto en una opción de seguridad fácil de actualizar y utilizar. Las actualizaciones diarias tienen un volumen cercano a 40 MB.

Una vez guardados los ficheros de actualización, se procede a ejecutar la acción.

En Windows es bastante sencillo, y te da la posibilidad de actualizar a través de una carpeta o un sitio web. Para las dos opciones se necesita el camino hasta donde se encuentran los ficheros de actualización, como muestra la imagen que se adjunta.

Se debe ejecutar el Segurmática.

Clic en Actualización.

Seleccionar donde se realizara la actualización, desde una carpeta, o desde Internet.

Por ultimo se hace clic en Aceptar y luego en Actualizar ahora.

Conclusiones

Dado que Cuba ha regulado que el único antivirus oficialmente autorizado para las estaciones de trabajo sea el Segurmática Antivirus, conviene que conozca cómo proteger el sistema de archivo de tu computadora contra cualquier amenaza. No dude en utilizar estos métodos de actualizaciones rápidas y seguras.

Palabras claves: Actualizar, prevenir, antivirus

Referencias Bibliográficas:

Florentino, H. (2015). Descarga automática de actualización para Segurmática AntiVirus. Grupo de Usuarios Tecnológicos Libres. [en línea]. Recuperado el 5 de mayo de 2016, de <http://gutl.jovenclub.cu/wiki/doku.php?id=/tutoriales/segav>

Ver el resto de las referencias en el artículo publicado en línea.

¿Celdas inteligentes en Microsoft Excel?

Autor: Arisbel Peña Moreira / arisbel.pena@cmg.jovenclub.cu

El presente truco describe de forma muy sencilla los pasos a seguir para conseguir activar las características de conversión de texto a voz (TTS), que es la característica que permite al equipo leer en voz alta un texto escrito. Según la configuración y los motores de texto a voz (TTS) instalados.

Para habilitar las funciones de voz en las celdas se siguen los siguientes pasos:

Primeramente, se debe abrir el programa Microsoft Excel.

Luego ejecutar la acción: «Archivo/Opciones/Personalizar cinta de opciones».

En el menú desplegable «Comandos disponibles en» seleccionar «Todos los comandos».

En la opción «Vista de todos los comandos», se debe buscar el comando «Leer celdas» que aparecerá en la lista.

Posteriormente, definir de las pestaña predefinidas en la cual se va a agregar el nuevo grupo personalizado, para luego Agregar el comando «Leer celdas».

Se puede crear una nueva pestaña, con la selección de «Nueva pestaña» donde se nombra a gusto, en este caso se nombraría «Leer Celdas», como parte de un nuevo grupo personalizado.

Para crear el nuevo grupo personalizado, hacer clic derecho sobre el grupo donde se va a insertar el nuevo comando y se selecciona la opción Agregar nuevo grupo.

Seguidamente, cambiar el nombre del nuevo grupo a «Leer celdas». Se hace clic en el botón Agregar.

Finalmente, hacer clic sobre el botón Aceptar, con esto ya se habrá agregado el nuevo comando «Leer celdas».

Palabras claves: Microsoft Excel, leer, celdas, pestaña, grupo, comando, Microsoft Excel, reading, cell, tab, group, command

Ver las referencias bibliográficas del artículo en su publicación en línea.



Facepopular

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



Resumen

Una nueva red social adorna el panorama actual de la Red de Redes y no por casualidad es latinoamericana. Facepopular es otra de las alternativas con las que cuenta este continente para hacer frente al poder hegemónico que domina Internet. Dentro de un mundo mediáticamente globalizado esta red representa una vía para unir a los pueblos en intereses comunes y dar a conocer verdades muy propias de cada país. Con este artículo se pretende guiar a la sociedad por caminos certeros dentro de la autopista de la información.

Summary

A new Social Network adorns the World Wide Web and not by chance is Latinoamericana. Facepopular is another alternative with which this continent has to face the hegemonic power that dominates the Internet. Within a globalized world media attention this network represents a way to bring people together on common interests and publicize very country-specific truths. This article aims to guide society through accurate routes through the information highway.

Palabras Claves: red social, Internet, comunidades virtuales, medios de comunicación, social network, virtuales communities, media

Introducción

Desde los tiempos remotos el hombre se desarrolla como un ente colectivo, se integra a grupos con características afines y va tejiendo una red de relaciones sociales con sus semejantes, se llega a pensar que las redes sociales no nacen con Internet, se les atribuye un carácter histórico y una dependencia de las tecnologías usadas para la época. Queda claro que todas ellas han tenido como principal objetivo satisfacer necesidades de comunicación, con personas afines a determinado propósito.

En el marco de Internet, las redes sociales son comunidades virtuales donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo con quienes satisfacen determinada necesidad comunicativa ya sea familiar, de placer, de trabajo, de comercio, de estudio,

etc., pero lo más importante es que gracias a ellas se comparten recursos digitales como: textos, fotos y videos; en un lugar fácil de acceder y administrado por los usuarios mismos.

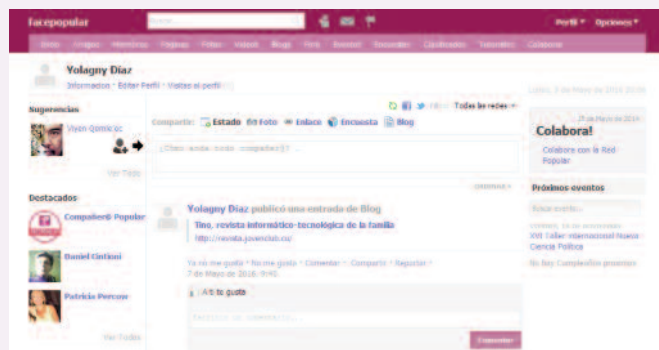
El actual desarrollo de las comunicaciones ha permitido que hoy las personas formen parte de una conversación mundial sin precedentes, donde existe de forma espontánea una amplia libertad para expresar puntos de vista, criterios y conocimientos. Los gobiernos pueden o no estar en concordancia con ello, pero las políticas sociales no pueden más que orientar hacia un uso correcto y apropiado de estos recursos.

Por ejemplo las actividades pueden ser muchas, van de un extremo a otro, desde conseguir, un amigo, un trabajo, o un amor, hasta ser un medio de comunicación efectivo para abogar por la paz o ayudar a las guerras.

Una opinión a tener en cuenta es la del escritor y pensador italiano Umberto Eco premio Príncipe de Asturias, fallecido el pasado 19 de febrero del 2016, que arremetió contra las redes sociales, pues considera que éstas le dan espacio a «legiones de idiotas». Asimismo, el autor de la obra «Número cero» afirmó en declaraciones recogidas por el prestigioso diario italiano «La Stampa» que en herramientas como Twitter y Facebook permiten que la opinión de los «necios» consiga tener la misma relevancia que «la de un premio Nobel».

Por otra parte Ignacio Ramonet, dijo al director del periódico Le Monde Diplomatique durante un encuentro con periodistas en Quito: «Lo que tienen que hacer los gobiernos progresistas es reflexionar cómo también deben movilizar las redes sociales». En opinión del intelectual, es en las redes sociales donde se está produciendo «la batalla» con los poderes económicos, empresariales, judiciales y mediáticos que buscan desestabilizar a los gobiernos democráticamente elegidos de la región, y citó los ejemplos de Brasil, Argentina y Venezuela.

Queda claro que las redes sociales y en particular Facepopular son más que un producto informático muy elaborado, son una necesidad y un reflejo de la sociedad actual, la forma de usarla esta marcada por la intencionalidad humana, son el medio por donde transitan en común buenas y malas ideas, y lo único que se puede hacer para mejorarlas, desde el punto de vista de su contenido, es trabajar muy seriamente en la educación de sus usuarios.





La red social



López, I. (2016, abril-mayo). Facepopular. pag 28 y 29

Desarrollo

En este orden se encuentra una propuesta muy interesante en el sitio www.facepopular.net, una plataforma para redes sociales en la América Latina, sus servidores están en Argentina y la palabra Face no trata de hacer una similitud a Facebook sino que significa:

F frente

A alternativo

C contra el

E establishment

Establishment según la enciclopedia Wiki no es más que una referencia a grupos dominantes visibles.

Facepopular en perfecta armonía con los propósitos de UNASUR y La CELAC es uno de los medios en línea que difunden experiencias de integración tecnológica.

Dentro de sus creadores se encuentra a Fernando Cuesta, Matías Reynolds y Juan Carlos Romero López los dos primeros asistieron a Cuba con motivo de la «Conferencia internacional de Nuevos Escenarios de la Comunicación Política en el Ámbito Digital (TICHabana 2015)», según informa Cubatv en su publicación digital del 22 de octubre de 2015.

Según entrevista realizada por Cubadebate a Carlos Romero López esta red social surge el 9 de Julio del 2015, pero que se venía trabajando en ella desde el 2012 con motivo de las luchas desestabilizadoras en Argentina. Sus motivos existenciales fueron claramente la necesidad de promover valores alternativos contra la hegemonía del imperio y repudiar el espionaje mundial de los Estados Unidos. Una red social sin racismo, ni xenofobia.

Su crecimiento fue rápido solo a los 7 meses de su lanzamiento ya tenía 600 mil usuarios dentro de los que se encuentran muchísimos jóvenes que resultan siempre amantes de las grandes causas. Como ya es práctica generalizada en la Red, también ha sido atacada por un grupo de hackers identificados con la contrarrevolución cubana en Miami, dicho ataque incluyó la cuenta de Twitter de la presidenta de Argentina Cristina De Kirchner.

Como toda obra social que defiende una causa justa se encuentra afectada por la carencia de medios económicos para darse a conocer, ya que solo el 20 % de los recursos usados se corresponden con las donaciones. Hoy esta red necesita el apoyo de los gobiernos progresistas y de los usuarios.

Como es característico en las redes sociales digitales dentro de su entorno gráfico podemos:

- Buscar y añadir amigos
- Crear grupos
- Crear páginas
- Comentar fotos
- Ventana de Chat
- Botón me gusta

- Botón no me gusta
- Foros de discusión
- Salas de Chat
- Creación de Blog
- Uso de emoticones y emoperones
- Se puede escuchar radio nacional mientras se navega

Por el contrario de Facebook que limita la cantidad de amigos a 5 mil Facepopular no tiene límite para la cantidad de amigos.

Se considera importante destacar la sección de noticias tecnológicas donde se encontró un artículo relacionado con el proyecto experimental Loon, que según la Wiki, está siendo desarrollado por Google para proporcionar acceso a Internet en zonas rurales y remotas utilizando globos de helio de gran altitud.

Respecto al tema sería de buen gusto realizar una pregunta ¿Qué haría Martí hoy para divulgar sus ideas?, pero esta pregunta ya se la hizo Ramonet en la III Conferencia Internacional por el Equilibrio del Mundo, la dimensión ética del periodismo desde los tiempos del Héroe Nacional Cubano, José Martí, hasta la irrupción de las redes sociales digitales. A esta pregunta Ramonet seguidamente respondió que, sin dudas, sería un bloguero, twittero o un miembro de Facebook.

Es lógico, si Facepopular es de Nuestra America, él fuera uno de sus miembros más activos, y esta Red Social pudiera contar con su Blog que tal vez, solo tal vez, pudiera llamarse «Con Todos y para el Bien de Todos».

Viéndolo así, y analizando que se cuenta con el casi seguro apoyo de nuestro héroe nacional: Si lo que necesita Facepopular es apoyo de gobiernos progresistas, ya tiene el del gobierno cubano y así lo demuestra las publicaciones de cubadebate, pero además, si también necesita usuarios, ya quien confeccionó este artículo tiene su cuenta creada en Facepopular y se espera que muy pronto tenga aceptación en los 600 Joven Club de Computación que se encuentran muy bien distribuidos en cada municipio a lo largo de toda la Isla.

Conclusiones

Con esta propuesta de red social, Facepopular, se sugiere al lector una alternativa certera para hacer frente a los grupos que hoy dominan el mercado global de las comunicaciones. Los pueblos también deben encontrar su lugar en Internet, compartir realidades, sueños, conversar de temas comunes y por sobre todo, usar este medio para lograr la imprescindible unidad que hoy requiere la construcción de un mundo mejor.

Referencia bibliográfica

Cubadebate. (2015). Europa crea unidad especial para vigilar las redes sociales. [en línea]. [Consultado el 26 de Octubre 2015]. Disponible en <http://www.cubadebate.cu/noticias/2015/06/22/europa-crea-unidad-especial-para-vigilar-las-redes-sociales/>

Ver el resto de las referencias en el artículo publicado en línea.



El navegador



Navegando por la Internet, sugiriendo sitios web útiles y prácticos

Juventud Técnica



De qué trata el sitio: JuventudTécnica.cu es una publicación digital para usuarios hispanohablantes de todo el mundo, que busca divulgar temas científico-técnicos y ambientales, y servir como espacio de intercambio sobre los mismos en su más amplio espectro. Informa y reflexiona sobre el quehacer de los jóvenes científicos, técnicos y tecnólogos cubanos y el desarrollo general de la ciencia en Cuba, Latinoamérica y el resto del mundo.

Utilizar el sitio para: para beneficiarse de los recursos del sitio, principalmente del foro, una plataforma pensada para la formulación de interrogantes que se puedan responder por otros usuarios expertos o aficionados a un tema, intercambio que al mismo tiempo puede servir de referencia futura para internautas preocupados por cuestiones similares.

<http://www.juventudtecnica.cu>

El Caimán Barbudo

De qué trata el sitio: El Caimán Barbudo es una revista cubana, del tipo artístico-literaria, con énfasis en el pensamiento y la reflexión sobre la realidad, su publicación se mantiene hasta la actualidad, ahora dentro del grupo de publicaciones de la Casa Editora Abril, con frecuencia bimensual, y bajo el lema de «La revista cultural de la juventud cubana».

Utilizar el sitio para: conocer sobre artes escénicas, artes plásticas, audiovisuales, la ruta de la trova, entre otros. Así como disfrutar de la lectura de excelentes trabajos literarios.



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



El navegador



Ministerio de Finanzas y Precios



De qué trata el sitio: brinda una amplia gama de información y orientación relacionada con el objeto social del Ministerio de Finanzas y Precios para todos los usuarios que lo visitan. Publica además noticias del ámbito nacional, normas, resoluciones, leyes e informaciones relacionadas con dicho Ministerio. Asimismo informa sobre los objetivos, funciones, misión, visión, estructura organizativa, ejecutivo y legislaciones de las siguientes entidades vinculadas al Ministerio: ONAT, CECOFIS, y Superintendencia de Seguros.

Utilizar el sitio para: conocer, por ejemplo, sobre el Presupuesto Anual, la Ley de Administración Financiera, la Legislación Arancelaria, y la Legislación Tributaria.

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

CubaPeriodistas.cu

De qué trata el sitio: sitio de la Unión de Periodistas de Cuba (UPEC), una organización social y profesional, no gubernamental. En este se detalla el funcionamiento, estatutos, código de ética, premios, distinciones, entre otras. En este sitio se publican además colaboraciones de periodistas de todo el país, así como las noticias relevantes del territorio.

Utilizar el sitio para: conocer los eventos y concursos del gremio periodístico.



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

Cubacine. El portal del ICAIC



De qué trata el sitio: refleja el quehacer dentro del mundo del séptimo arte en Cuba. Allí se puede encontrar sobre dicho tema artículos noticiosos, historia del cine, publicaciones, cartelera, filmografía, una relación detallada de los cines existentes en La Habana, localización, etcétera.

Utilizar el sitio para: conocer la programación cinematográfica del mes para todos los cines de La Habana.

<http://www.cubacine.cult.cu/>