



REVISTA

TINO

Gratuita

ISSN 1995-9419

Número 82

2022, May. - Jun.

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



Desde Informática hasta el 2022 Taller

Joven Club en Informática 2022
Pág. 8

Simuladores en los cursos de
electrónica. Su utilización.
Pág. 12

Otros artículos, igual de interesantes y novedosos, podrás encontrar en esta edición. Cada tema escogido está a tono con los saberes actuales, y las necesidades informáticas que quizás puedas tener. La única forma de saberlo es adentrándote en sus páginas. ¿Sientes curiosidad? La invitación está hecha, te esperamos.



El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

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

Editores

Dr.C. Aniano Díaz Bombino
anianoa.diaz@vcl.jovenclub.cu

MSc. Grether Acosta Savón
grether@gtm.jovenclub.cu

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

Edición de imágenes y diseño

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges
yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu

Maquetación

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges
yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu

Colaboración

Yanoisis Tapanes Torres

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

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00 a.m. a 5:00 p.m., de Lunes a Viernes:

Dirección: 53 52165835

Dirección Postal:

Palacio Central de la Computación.
Amistad esq. a Reina, La Habana, Cuba. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

EDITORIAL



Cada vez que leemos un libro, este ha cambiado. Cambia la connotación de las palabras, también cambia quien las lee; porque tanto los libros como las personas están cargados de pasado y ávidos de futuro.

Llena de novedades literarias, ávida de conocimientos y comprometida con el aprendizaje, se desarrolla en Cuba la **30 edición de la Feria Internacional del Libro**. La **Revista Tino** tuvo participación en esta fiesta de la lectura desde La Habana, en la **Casa Víctor Hugo**, ubicada en el Centro Histórico de la ciudad. En la cita se mostraron variadas e interesantes propuestas tecnológicas.

Y es que **Tino** asume el concepto de lectura como una premisa indispensable para la actualización cognoscitiva en **temas informáticos**; por ello su colectivo editorial insiste y persiste en que sus lectores se mantengan alertas, en cada edición, de todas las propuestas que, desde lo utilitario, pueden ofrecer soluciones a los más disímiles problemas del bregar diario y tecnológico de las personas.

Esta vez nuestra revista propone en la sección *El vocero*, el artículo **Taller de Robótica para niños desde Joven Club Camagüey**. Y es que la enseñanza de la Robótica ha sido y continúa siendo ponderada como una dirección estratégica para Joven Club.

Y si de experiencias utilitarias se trata la sección *El escritorio* propone un **Sistema Automatizado para el Control de la Información Forestal**, confeccionado con metodologías ágiles y que permite la actualización de informaciones de presupuesto, actividades de aprovechamiento, protección, reforestación y el control del Patrimonio Forestal.

No puede faltar dentro de las propuestas la sección *El taller*, quien esta vez nos presenta el cómo **reciclar una cámara web integrada de una laptop**, desechada por rotura o por obsolescencia tecnológica, para utilizarla como webcam.

Desde la Feria del Libro hasta esta 82 edición de la Revista Tino, se visibiliza la necesidad de una buena lectura. La mezcla de lo digital y lo literario solo espera impulsar el aprendizaje y fomentar la lectura para crecer.

Recuerda que puedes encontrarnos desde la dirección electrónica <https://revista.jovenclub.cu/> y desde nuestras redes sociales <https://www.facebook.com/revistatino>, <https://twitter.com/revistatino>, <https://www.youtube.com/c/RevistaTino2007>





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- APLICACIÓN ENZONA PARA EL PAGO ELECTRÓNICO•— 4**
- PICSAPP ANDROID PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES•—4**
- ANATOMY 3D ATLAS PARA ESTUDIAR LA ANATOMÍA HUMANA•—5**
- IMPORTAR LAS CONVERSACIONES DE WHATSAPP EN TELEGRAM•—6**
- RECUPERAR MENSAJES ELIMINADOS EN WHATSAPP•— 6**

EL VOCERO 08

- JOVEN CLUB EN INFORMÁTICA 2022•—8**
- DELIAN, UN SOÑADOR SIN LÍMITES•—8**
- SISTEMA AUTOMATIZADO PARA EL CONTROL DE LA INFORMACIÓN FORESTAL•—9**
- TALLER DE ROBÓTICA PARA NIÑOS DESDE JOVEN CLUB CAMAGÜEY•—9**

EL ESCRITORIO 10

- MOODLE: UNA HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA•—10**
- SIMULADORES EN LOS CURSOS DE ELECTRÓNICA. SU UTILIZACIÓN•—12**

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 14

- PRIVACIDAD Y SEGURIDAD DIGITAL•—14**

EL TALLER 16

- RECICLANDO UNA CÁMARA WEB DE LAPTOP•—16**

EL NIVEL 18

- PROTEGIENDO LA MANSIÓN•—18**

EL CONSEJERO 20

- BLUESTACKS PARA USAR APLICACIONES DE ANDROID EN WINDOWS•—20**
- GIMP PARA RECORTAR IMÁGENES•— 20**
- CRYSTALDISKINFO PARA CONOCER EL ESTADO DEL DISCO DURO•—21**
- ANÁLISIS ESTADÍSTICOS CON EXCEL•—22**
- POCKETDIVXENCODER PARA INCRUSTAR SUBTÍTULOS•—23**

LA RED SOCIAL 24

- QUORA, UNA RED SOCIAL DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS•—24**

EL NAVEGADOR 26

- EDITORIAL ARTECHEF•—26**
- CENTRO NACIONAL DE SANIDAD AGROPECUARIA•—26**
- EDITORIAL VERDE OLIVO•—27**
- EDITORIAL UNIVERSITARIA DEL MES•—27**
- EDITORIAL EN VIVO•—27**





APLICACIÓN ENZONA PARA EL PAGO ELECTRÓNICO

Autor: Ing. Yudisvany Negrin Echemendia / yudisvany.negrin@cav.jovenclub.cu

APPLICATION ENZONA FOR ELECTRONIC PAYMENT

EnZona es una aplicación que permite la realización de pagos mediante el uso del teléfono móvil. Para usar esta aplicación, es necesario un smartphone con sistema operativo Android y una red de datos para registrarse en el sistema. En el proceso de registro, se necesita introducir el número del teléfono, el número del carnet de identidad, el tomo y folio, además de proporcionar una contraseña. Para su seguridad, debe llenar los datos que solicita un **captcha** y luego aceptar la política de privacidad.

Una vez registrado en el sistema, debe entrar al mismo e introducir el número de una tarjeta de crédito o más. A continuación, el sistema comprobará que es el dueño de dicha tarjeta y le enviará un código de 4 dígitos y las últimas operaciones de la misma. A continuación, debe entrar al sistema y reeditar su perfil. Ahí, debe colocar la dirección de correo electrónico (por si acaso se le olvida la contraseña). Una vez realizado estos pasos, puede comenzar a hacer las operaciones de pago que necesite. Si desea conocer el importe de las últimas operaciones realizadas, existen varias opciones para ello, ya sea por **Transfermóvil** consultando las últimas operaciones, asistiendo al banco para solicitar esta información o desde un cajero automático.

¿Cómo usar la aplicación EnZona para el pago electrónico?

Para efectuar un pago, el sistema le pedirá su contraseña y debe realizar los siguientes pasos:

1. Buscar el código QR en la parte superior de la app.
2. Escanear el código del lugar donde se realizará la compra.
3. Ya fichado, el dependiente le dictará la cantidad a pagar.
4. Se ubica la cantidad, en la aplicación y se efectúa el pago.

5. Luego, el sistema pedirá confirmar si está seguro de seguir.
6. A continuación, le pedirá su contraseña de pago.
7. Si todo está bien, mostrará en la pantalla el pago válido, la cantidad pagada, fecha y hora, su nombre y el código de venta. Si algo sale mal, al pagar, aparecerá como fallida la acción.



Fig. 1. Aplicación EnZona para realizar pagos electrónicos

Palabras claves: X-móvil, teléfono, móvil, Android, EnZona, pago electrónico

Keywords: phone, mobile, Android, electronic payment

Referencias bibliográficas

- EnZona (s/f). La plataforma EnZona. Consultado el 6 de Febrero de 2021 en <https://www.enzona.net/inicio>

PICSAPP ANDROID PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES

Autor: MSc. Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@scu.jovenclub.cu

PICSAPP ANDROID FOR IMAGE EDITING

PicsApp es una aplicación para la edición fotográfica, con la que podemos crear composiciones realmente originales y vistosas. Sin lugar a dudas, es una de las mejores apps de esta tipología que se pueden encontrar para Android.

¿Cómo utilizar PicsApp Android?

Para utilizar esta aplicación se deben seguir los siguientes pasos:

- Descargue e instale la aplicación desde el enlace <https://m.apkpure.com/es/picsapp-photo-editor-photo-collage-photo-filters/com.lyrebirdstudio.tbtdownload>.
- Al abrirla puede escoger entre las opciones de «Espiral», «Goteo» o «Collage» para la interfaz que mostrará la aplicación.
- Cuando seleccione la opción editar, escoja además la imagen a trabajar.
- Al terminar la edición, guarde la imagen editada.

Opciones que brinda PicsApp Android

Desde el menú principal de **PicsApp** podremos acceder a cinco herramientas distintas. Dentro de cada una de ellas, se pueden encontrar otras posibilidades adicionales.

- Un editor de fotos con filtros con un acabado muy profesional.
- Efectos de goteo y espirales de neón, entre otros.
- Una opción para cambiar el fondo de la imagen.
- La posibilidad de incorporar elementos como pegatinas y textos.

- Posibilidad para crear collages de forma sencilla.

- Facilidades para retocar imágenes de modo casi profesional.

La aplicación, descrita en el artículo, es muy útil al momento de editar imágenes, con un resultado casi similar al de un profesional. Es una excelente opción para dar rienda suelta a nuestra creatividad y mostrar una colección de imágenes más originales.

Palabras claves: X-móvil, edición, imágenes, collage, apk

Keywords: edition, images

Referencias bibliográficas

- PicsApp Android. 2020. Recuperado el 20 de febrero 2021. (On line: <https://www.malavida.com/es/soft/picsapp/android/#gref>)

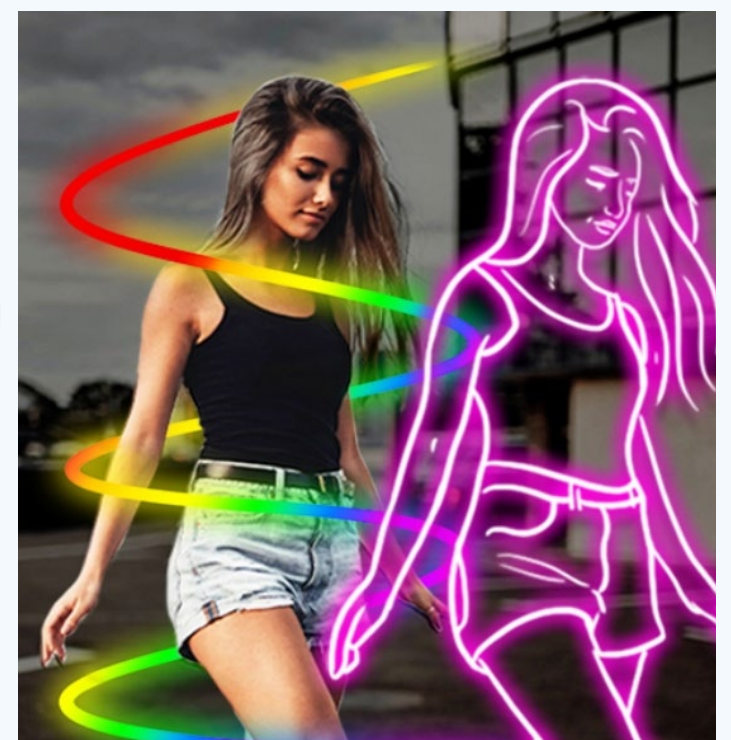


Fig. 1. Este es un efecto que se puede lograr con PicsApp Android



ANATOMY 3D ATLAS PARA ESTUDIAR LA ANATOMÍA HUMANA

Autor: David Fernández Hidalgo / david.fernandez@cha.jovenclub.cu

ANATOMY 3D ATLAS TO STUDY HUMAN ANATOMY

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en el entorno médico, han complementado el estudio de la anatomía, con la utilización de las aplicaciones informáticas. Un ejemplo de ello es **Anatomy 3D Atlas**, una aplicación que permite estudiar la anatomía humana de una manera más fácil e interactiva.

Su interfaz simple e intuitiva permite observar las principales estructuras anatómicas desde diferentes ángulos. Los modelos anatómicos en 3D que posee, resultan especialmente minuciosos y ofrecen texturas de hasta 4k de resolución.

La subdivisión por regiones y las vistas predefinidas en la aplicación, facilitan la observación y el estudio de las estructuras individuales o de los sistemas de órganos, según se desee.

Modelos anatómicos en 3D que se visualizan en Anatomy 3D Atlas

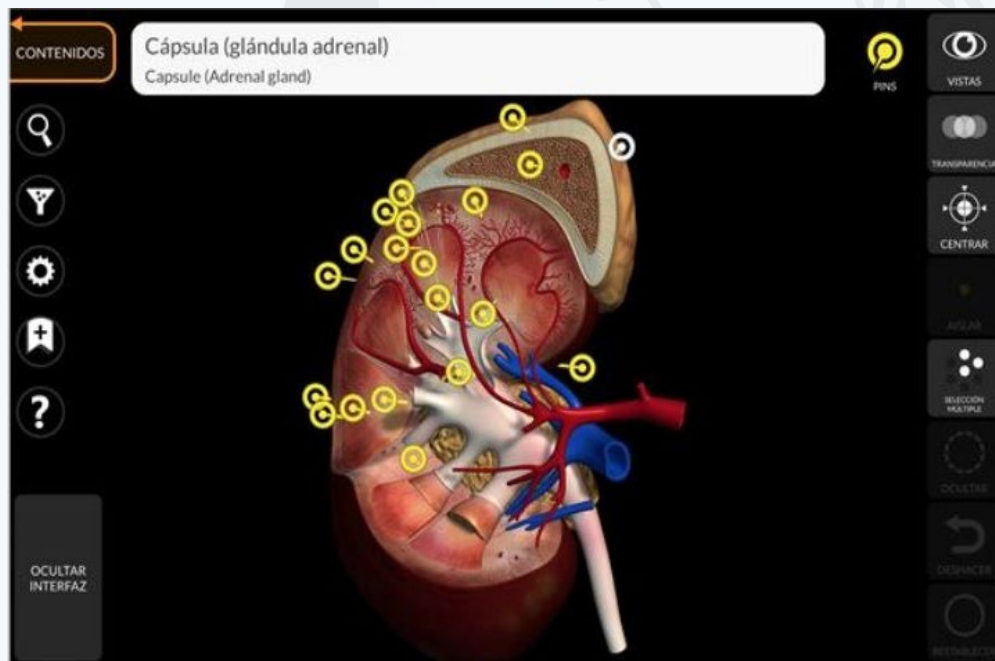


Fig. 1. Vista de la glándula Adrenal en Anatomy 3D Atlas

La aplicación permite visualizar los siguientes sistemas:

- El músculo-esquelético,
- el cardiovascular,
- el nervioso,
- el respiratorio,
- el digestivo,
- el reproductor (masculino y femenino),
- el endocrino,
- el linfático,
- el ocular,
- el auditivo.

Principales funciones de Anatomy 3D Atlas

La aplicación es bastante flexiva en la presentación que realiza, así que posibilita ejecutar las siguientes acciones:

- Girar, acercar o alejar los modelos en 3D.
- Filtrar los distintos sistemas, para ocultar o mostrar cada uno de ellos.
- Función «**Buscar**» para encontrar fácilmente cualquier elemento de la

anatomía humana.

- «**Rotación inteligente**», que mueve el centro de rotación automáticamente.
- Función de transparencia, para poder visualizar un órgano que tiene otro superpuesto.
- Visualización de los músculos, a través de varios niveles de capas, desde las superficiales, hasta las más profundas.

Otras funciones que presenta la aplicación

- La descripción de los músculos: origen, inserción, inervación y acción que realizan los mismos (actualmente, solo disponible en inglés).
- La posibilidad de mostrar u ocultar la interfaz de usuario (muy útil en el caso de pantallas pequeñas).
- Al seleccionar un modelo, aparecerá el término anatómico correspondiente al mismo.

¿Dónde encontrar la aplicación?

Esta aplicación se puede descargar de manera gratuita, aunque para poder desbloquear todos sus contenidos será necesario comprar la misma. La descarga puede realizarse a través del enlace <https://apkpure.com/es/anatomy-3d-atlas/com.catfishanimationstudio.MuscularSystemLite>

Este software está dirigido a estudiantes de medicina, médicos, fisioterapeutas, personal sanitario, enfermeros, entrenadores de atletismo y en general, a cualquier persona interesada en ampliar sus conocimientos sobre la anatomía humana.

Palabras claves: X-móvil, Medicina, Anatomy 3D Atlas, dispositivos, aplicaciones, móviles

Keywords: X-móvil, Medicine, Anatomy 3D Atlas, devices, applications, mobile

Referencias bibliográficas

- Apkpure. (s/f). Anatomy3D. Recuperado el 27 de diciembre del 2020 de <https://apkpure.com/es/anatomy-3d-atlas/com.catfishanimationstudio.MuscularSystemLite>





IMPORTAR LAS CONVERSACIONES DE WHATSAPP EN TELEGRAM

Autor: Jorge Alejandro Infante Verdecia / jorge.infante@hlg.jovenclub.cu

IMPORT WHATSAPP CONVERSATIONS INTO TELEGRAM

Las aplicaciones de mensajería son plataformas con las que se puede chatear y que habilitan actualizaciones de estado, chatbots, pagos y comercio conversacional (comercio electrónico vía charla), entre otras funciones adicionales.

Entre las más conocidas y utilizadas están **WhatsApp** y **Telegram**. De la primera se pueden importar conversaciones a la segunda, lo que permite contar con todas las pláticas en un solo lugar, y buscar en el historial de una, aunque la conversación se haya producido en la otra app.

Pasos para importar las conversaciones de WhatsApp desde Telegram

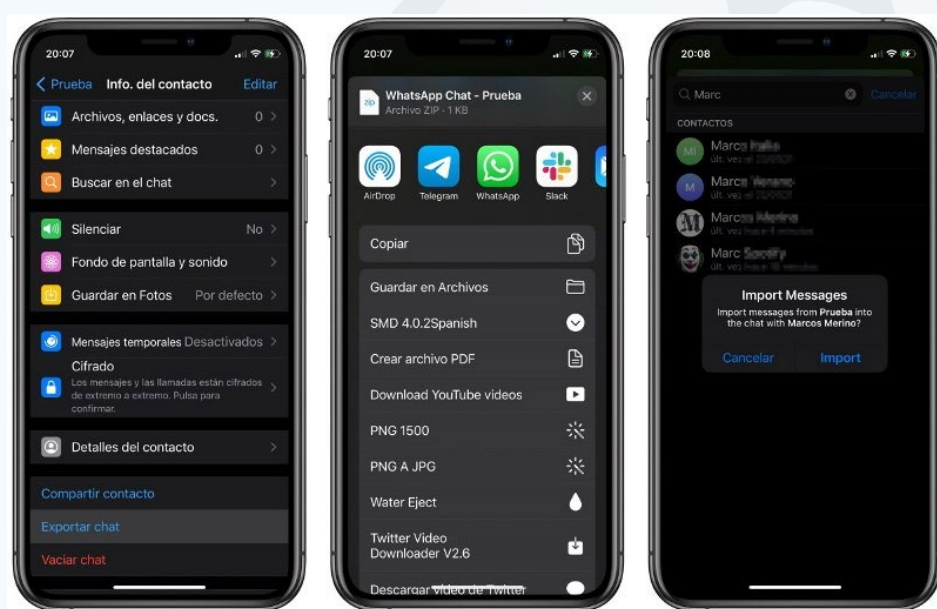


Fig. 1. Pasos para tener las conversaciones de WhatsApp en Telegram

1. Teniendo la información del contacto que desea exportar ubicada en la plataforma **WhatsApp**, debe escoger la opción «**Exportar chat**».
2. De las opciones para compartir disponibles, debe escoger la app **Telegram**.
3. En **Telegram** seleccionar el contacto desde donde se desea que se importe la conversación.
4. Al hacerlo la conversación importada aparecerá como **mensajes reenviados** en la conversación de **Telegram** con dicho contacto.

Los pasos descritos constituyen un método útil, para tener toda la información en un mismo lugar. Es importante resaltar, que la información importada, no ocupará espacio de almacenamiento en el móvil, ya que esta se encontrará alojada en la nube.

Una funcionalidad interesante

Utilizar esta opción constituye una excelente estrategia. Al hacerlo permite disponer de más funcionalidades, pues se suma a otras ya disponibles en **WhatsApp** como son: los stickers, canales de difusión, bots, personalización de la app, app multiplataforma.

Palabras claves: X-móvil, Telegram, WhatsApp, exportar conversaciones, contactos

Keywords: export conversations, contacts

Referencias bibliográficas

- Applesfera. (s/f). Telegram ya permite importar conversaciones de WhatsApp en la versión 7.4.1 de su app. Recuperado el 9 de febrero de 2021, de <https://www.applesfera.com/aplicaciones-ios-1/telegram-pronto-permitira-importar-conversaciones-whatsapp-version-aparecida-app-store-temporalmente>

RECUPERAR MENSAJES ELIMINADOS EN WHATSAPP

Autor: Angélica María Martínez Méndez / angelica.martinez@art.jovenclub.cu

RECOVER DELETED MESSAGES ON WHATSAPP

WhatsApp es una de esas aplicaciones imprescindibles en cualquier teléfono móvil. Con su uso, en la cuenta se acumula una cantidad significativa de información en formato multimedial (texto, imagen o video). Puede que alguna vez se nos haya borrado, accidentalmente, una conversación de importancia que contenga además contenido multimedia que deseamos preservar, y no se tenga la copia de seguridad activada. En este artículo te mostramos cómo recuperar dichas conversaciones en móviles Android.

Lo primero que se debe realizar es una copia de seguridad. Estas copias no son más que salvadas que se le realizan, frecuentemente, a los sistemas operativos, base de datos o grupos de informaciones, con una importancia relevante.

Pasos para configurar la copia de seguridad en WhatsApp

Para ello debes realizar las siguientes acciones:

1. Abre WhatsApp en el móvil.
2. Haz clic en los tres puntos de la esquina superior derecha de la aplicación.
3. Presiona en la opción «**Ajustes**».
4. Haz clic en la opción «**Chats**».
5. Presiona en «**Copia de seguridad**».
6. Selecciona la opción «**Guardar**».

Se muestran varias opciones para realizar la copia de seguridad para que elijas una. Entre ellas se encuentran: Nunca, diariamente, semanalmente o mensualmente. Nuestro consejo es que la hagas de forma diaria o semanal, ya que así tus datos estarán más seguros y tendrás las conversaciones recientes a salvo, incluso en caso de una catástrofe.

Recuperar los mensajes eliminados en WhatsApp

Para lograr esto debes:

1. Elimina la aplicación WhatsApp.
2. Descárgala e instálala de nuevo.
3. Ábrela y haz clic en la opción «**Restaurar el historial**».
4. Verás que ahora se muestran las conversaciones perdidas.

Con estos sencillos pasos podrás mantener esos mensajes o conversaciones que no deseas perder.

Palabras claves: X móvil, WhatsApp, mensajes, móviles Android, historial

Keywords: X móvil, WhatsApp, messages, Android phones, history

Referencias bibliográficas

- Martínez Méndez A. M. (2021). Como recuperar mensajes eliminados en WhatsApp. Recuperado el 6 de enero del 2022 de <https://computerhoy.com/noticias/tecnologia/como-recuperar-mensajes-borrados-whatsapp-776643>



Visión al futuro

Revista

TINO

El mundo está en un **desarrollo**
tecnológico constante, por lo que la **Revista Tino** te ofrece
información actualizada sobre las **TIC**.

Puedes encontrarnos en www.revista.jovenclub.cu





JOVEN CLUB EN INFORMÁTICA 2022

Autor: MSc. Maidelys Pupo Torres / maidelys.pupo@cha.jovenclub.cu

JOVEN CLUB IN INFOMATICS 2022

Con el objetivo de debatir, incentivar e integrar esfuerzos en pos de la transformación digital, sesionó la **XVIII Convención y Feria Internacional Informática 2022**. La misma se desarrolló del 21 y 25 de marzo bajo el lema «Juntos por la transformación digital».

El carácter virtual de la feria expositiva tuvo que ver con las nuevas dinámicas en la realización de los eventos profesionales a partir de la pandemia. La feria contó con más de 60 expositores, los cuales mostraron sus servicios y productos a través de **Fabexpo** (primera plataforma digital desarrollada para la realización de reuniones, en la mayor de las Antillas).

Informática 2022 desde la Comunidad

El **VIII Simposio Internacional «Informática desde la Comunidad»**, organizado por Joven Club, en el marco de Informática 2022, tuvo su apertura con las palabras del Ing. Pablo Julio Pla Feria, Director General de la organización.

Entre las conferencias magistrales impartidas estuvieron:

- **Análisis de métodos y técnicas existentes para implementar la innovación ciudadana, factor fundamental en la sociedad actual**, del Dr. C. Francisco Javier Ruiz, especialista de Tecnalía.
- **Ciudades como plataformas inteligentes y colaborativas**, de la Dra. C. Tatiana Delgado Fernández, Vicepresidenta de Gestión de Conocimiento e Innovación de la Unión de Informáticos de Cuba.
- «Estrategias de transformación digital en La Habana», pronunciada por el MSc. Raúl Vantroi Navarro Martínez, funcionario del Gobierno Provincial, quien abordó además los desafíos para enfrentar el proceso de transformación digital en la capital.
- Ventajas de las soluciones digitales de atención a la población, desde estaciones de autoservicio. Por el Lic. Eugenio Fernando Acosta Noy, director de la **Oficina de Facilitación al Pago de la Contribución (OFA)**, que expuso, entre otros

aspectos, una experiencia obtenida desde el centro Obispo 306, en el municipio Habana Vieja.

Paneles expositivos en Informática 2022

El panel **«Gobierno electrónico y ciudades, comunidades inteligentes»**, abrió el debate durante el simposio. Se compartieron experiencias de diferentes proyectos institucionales, entre los que se encuentran: el Observatorio de Gobierno Digital, de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana, XETID y el Palacio Central de la Computación y la Electrónica.

De esta misma forma el desarrollo y la gestión de software con fines utilitarios, dirigidos a organizar las colas en la Capital, y otros como la tienda virtual de Joven Club, fueron debatidos en el panel **«Servicios y aplicaciones hacia el ciudadano y la comunidad»**.

Joven Club obtuvo dos reconocimientos en el stand **Panorama de las TIC en Cuba**, además firmaron un convenio de colaboración con el Parque Científico de Matanzas y tuvieron la posibilidad de exponer lo que esta institución realiza para apoyar el proceso de informatización de la sociedad y la transformación digital de la misma.

Alternativas para la comunidad

Este evento procuró exponer y socializar las principales experiencias relacionadas con el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), orientadas a la comunidad y a los ciudadanos.

En el simposio se presentaron alternativas, soluciones, trabajos con resultados palpables. Para un total de 25 ponencias, 5 conferencias, una Mesa Redonda y un evento post congreso.

La Convención y Feria Internacional Informática es un evento que acontece en Cuba cada dos años. Si bien no pudo realizarse en su edición de 2020 por la pandemia, quedó abierta la convocatoria para la edición XIX a celebrarse en el Palacio de Convenciones de La Habana y en el recinto ferial Pabexpo entre los días 18 y 22 de marzo de 2024.

DELIAN, UN SOÑADOR SIN LÍMITES

Autor: Ariannis Lafita Mosqueda / ariannis.lafita@gtm.jovenclub.cu

DELIAN, A DREAMER WITHOUT LIMITS

Las discapacidades motoras se definen como condiciones que limitan primordialmente las habilidades físicas de una persona. Se presenta como consecuencia de la interacción entre una dificultad específica para manipular objetos o acceder a diferentes espacios, lugares y actividades. Delian es un niño en una situación de discapacidad motora, que ha derribado todas las barreras necesarias para usar las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Y son justamente los instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica los que han facilitado esta interacción.

A su casa llegan cada semana para ofrecerle un servicio especializado y familiar. El trabajo con las personas en situación de discapacidad es priorizado para la organización. El objetivo es facilitar su inserción a la sociedad para que tenga, en su adultez, mayores y mejores oportunidades.

Todo ello ocurre desde el asentamiento de PetroCasas en Maisí, donde Delian Figueras Tito aprovecha las visitas de los instructores para recrearse. Sudoku e InShot son dos de sus aplicaciones preferidas y más usadas. La primera es una aplicación para generar y jugar populares juegos de lógica tipo puzzle. La segunda es un editor de videos y fotos profesionales. Ambas le permiten desarrollar habilidades matemáticas, de pensamiento lógico y enriquecer la imaginación, además de contar sus propias historias a través de la creación de videos.

Los trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica se complacen al



Fig. 1. Prestación de servicios a Delian Figueras Tito

recibir la expresión de la satisfacción del niño y su familia, quienes agradecen este servicio que reciben de manera constante e incondicional. Por ello continúan comprometidos con la informatización de los sectores priorizados de la sociedad en esta localidad. Delian es un ejemplo de ello.



SISTEMA AUTOMATIZADO PARA EL CONTROL DE LA INFORMACIÓN FORESTAL

Autor: Yurima Trujillo Concepción / yurima@cmg.jovenclub.cu

AUTOMATED SYSTEM FOR THE CONTROL OF FOREST INFORMATION

El Sistema Automatizado para el control de la información forestal, tiene como principal objetivo dotar al servicio estatal con un sistema automatizado para el control de la información de las actividades forestales, desde el nivel municipal hasta el nacional. Además de permitir el acceso, de los diferentes niveles de dirección y control, a las informaciones del presupuesto, actividades de aprovechamiento, protección, reforestación y el control del **Patrimonio Forestal**.

Metodología para crear el Sistema Automatizado

Para el desarrollo de este software se ha apostado por la **metodología SCRUM**. La misma propone un marco de trabajo de desarrollo ágil, en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar en equipo. Asimismo, se caracteriza por adoptar una estrategia de desarrollo incremental, en lugar de la planificación y ejecución completa del producto. También basa la calidad del resultado en el conocimiento tácito de las personas y en equipos con organización propia, para la realización de la actividad. Además, utiliza elementos iterativos (ciclos breves para el desarrollo) que pueden ser validados independientemente.

Proyecto de Educación Ambiental y Extensión Forestal

Para el año 2022, dentro del **Sistema Automatizado para el Control de la Información Forestal**, se trabaja en el «**Proyecto de Educación Ambiental y Extensión Forestal**». Este contempla la creación de un círculo de interés para niños y jóvenes que aborde temas tales como:

- El cuidado del Medio Ambiente.
- Saneamiento de la Flora del Bosque Tecnológico.

- Poda, fumigación y tala de las especies dañadas.
- La reforestación con especies de crecimiento rápido.
- La creación de un jardín de plantas medicinales.

Asimismo, se sientan las bases del «**Proyecto de Tecnología y Medioambiente**». Mediante este se prevé dotar de **señaléticas con código QR** a todas las especies forestales que habitan en el **Bosque Tecnológico**. El objetivo es que, al escanear esos códigos con los celulares, tabletas u otros medios semejantes, los usuarios obtengan acceso a información del nombre común y científico del espécimen, país de origen, requerimientos de hábitat, utilidad, edad, entre otros.

Paralelo a estos trabajos se proyecta el diseño de una multimedia dedicada a los ejemplares forestales del **Casino Campestre en Camagüey**, con un marcado objeto educativo.

La tecnología se pone al servicio del medioambiente con el Sistema Automatizado

Las potencialidades de las labores conjuntas de Joven Club y la empresa de Servicios Forestales han llamado la atención de la dirección de varios municipios. Estos vislumbran connotaciones prometedoras en un futuro a corto, mediano y largo plazo. Por este motivo se han recibido solicitudes para extender el proyecto desde Najasa, Sierra de Cubitas, Nuevitas y Esmeralda.

En cuanto a la utilización de la tecnología en función del medioambiente, Raquel Porro Rovirosa, Especialista en Ciencias Informáticas y supervisora del Proyecto por el Joven Club, sostiene que: «...**cuando la tecnología se pone al servicio del Medio Ambiente, resulta doblemente positiva, pues permite a la vez una toma de conciencia ambiental y una mejora del control y el rendimiento económico**».

TALLER DE ROBÓTICA PARA NIÑOS DESDE JOVEN CLUB CAMAGÜEY

Autor: Yurima Trujillo Concepción / yurima@cmg.jovenclub.cu

ROBOTICS WORKSHOP FOR CHILDREN FROM JOVEN CLUB CAMAGÜEY

El Bosque Tecnológico, instalación insignia de Joven Club Camagüey, se vistió de alegría e ingenio para recibir la primera jornada del Taller de Robótica para niños denominado «Hoy es futuro».

Con la pregunta **¿es la robótica una realidad de hoy o un sueño del mañana?** comenzó la clase-taller a cargo del instructor Maximiliano Quesada Arguilagos. A la misma asistieron quince niños de entre siete y doce años de edad. La vasta experiencia del profesor y la natural curiosidad de los pequeños, consiguieron crear un clima de complicidad y creciente asombro por los temas de la robótica.

En medio del encuentro hicieron su entrada las nuevas mascotas robóticas de Joven Club, **Tobbie y MBot**, que inmediatamente acapararon la atención de los infantes. Niños y robots interactuaron juntos mientras Yuliet Nápoles, instructora asistente del curso, aprovechaba para hacer notar los distintos comportamientos, componentes y sencillos rasgos de programación de los simpáticos androides.

Objetivo del Taller de Robótica «Hoy es futuro»

El objetivo del taller es mostrar la programación básica de los autómatas, apoyándose en ligeros cambios de actuación de los bots mascotas, producto de modificaciones en la programación de los mismos, como son el cambio del color de las luces, el rango en el que reaccionan ante un obstáculo y la velocidad del movimiento.



Fig. 1. Mascotas robóticas Tobbie y MBot

Los sensores de proximidad con que están dotados **Tobbie y MBot**, son los mismos que se vienen utilizando, en la vida real, en objetos tan útiles como los bastones para débiles visuales. El señalar este aspecto, durante el taller, da la posibilidad de vincular el papel de los recursos tecnológicos con la práctica social.

Al finalizar el taller, los niños regresaron a casa con recuerdos y motivaciones que perdurarán por mucho tiempo en sus mentes. Los padres y el colectivo de Joven Club presentes en el encuentro, reconocen que se ha sembrado una semilla, que puede dar hermosos frutos en un mañana que necesitará de la intervención de todos.



MOODLE: UNA HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Autor: MSc. Yasel Valdés Alonso / yavalonso@uclv.cu

MOODLE: A TOOL FOR DISTANCE EDUCATION

Resumen: En el presente artículo se realiza un análisis teórico del proceso de enseñanza aprendizaje y del papel de la educación a distancia para el desarrollo de este. Además, se define qué es la plataforma Moodle y su importancia para la educación universitaria. Posteriormente se presenta el medio de enseñanza propuesto, como resultado del análisis de las carencias detectadas. Por último muestra las conclusiones a las que se arribó, como resultado del trabajo realizado.

Palabras claves: El escritorio, Moodle, aprendizaje, educación a distancia, enseñanza, cursos

Abstract: In this article, a theoretical analysis of the teaching-learning process and the role of distance education for its development is carried out. It also defines what the Moodle Platform is and its importance for university education. Subsequently, it presents the proposed teaching medium, as a result of the analysis of the deficiencies detected and shows the conclusions reached, as a result of the work carried out.

Keywords: learning, distance education, teaching, courses

Según Valdés (2017), el proceso de enseñanza-aprendizaje «ha de ser un proceso en el cual se ponga de relieve el papel protagónico del estudiante y la asimilación de los conocimientos, adquisición de procedimientos, de estrategias, habilidades tanto específicas como de tipo más general, asimismo, habilidades que tienen que ver con la planificación y la comunicación educativa».

Este proceso, mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como es el caso de la plataforma Moodle; requiere de nuevos enfoques y perfeccionamiento constante, pues se han detectado carencias en el empleo de esta plataforma interactiva.

La educación a distancia por su parte es una «forma de enseñanza-aprendizaje planificada, organizada y dirigida de forma sistemática a un número potencial de destinatarios muy elevado, que se desarrolla en condiciones de separación temporal y espacial entre profesores y alumnos. La interacción y comunicación de doble vía se asegura con materiales didácticos y apoyo tutorial, para los que se utilizan diversos medios».

Durante la pandemia de **Covid-19**, las universidades cubanas han tenido que adoptar esta modalidad de estudio para continuar los cursos académicos. Para ello se han realizado alianzas entre los centros de Educación Superior y los Joven Club de Computación y Electrónica, con el propósito de facilitar al estudiante universitario, una vía para el desarrollo de sus asignaturas. Este vínculo Universidad-Empresa favorece el desarrollo efectivo del proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de las carreras y, se ha logrado principalmente, con la utilización de la plataforma Moodle.

La plataforma Moodle y la educación a distancia

Moodle es una herramienta de gestión del aprendizaje y de distribución libre. Está concebida para ayudar a los docentes a crear comunidades de aprendizaje en línea, principalmente en la educación a distancia de escuelas, universidades y otros centros. La Enciclopedia Colaborativa Cubana EcuRed lo define como «el programa la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje basados en tecnología Web de código abierto, de gran importancia en el ámbito educativo, por la sencillez de su manejo y las herramientas que incorpora».

Esta plataforma ha contribuido a que se produzcan transformaciones en la Educación Superior y ha conducido a nuevas formas de transferencia del conocimiento. Por ello, uno de los grandes retos a los que se enfrenta esta educación, es la necesidad de utilizarla adecuadamente en la docencia. Esto ha traído como consecuencia que los instructores de los Joven Club se hayan visto en la necesidad de ofrecer

ayuda a los estudiantes universitarios, para el trabajo esta plataforma. Por esta razón es importante que los cursos estén correctamente diseñados, y así faciliten la labor de asesoría del instructor.



Fig. 1. Asesoría a los profesores en el uso de la plataforma Moodle



MOODLE: UNA HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Autor: MSc. Yasel Valdés Alonso / yavalonso@uclv.cu

Metodología utilizada en el proceso investigativo sobre la utilización de la plataforma Moodle

A partir de los retos que ha recibido la educación a distancia, con la utilización de la plataforma Moodle, se hizo necesario conocer cómo se comportaba el proceso de aprendizaje de los estudiantes con respecto a la misma. Para ello se decidió realizar una investigación que comprobara, científicamente, su utilización. Se tuvo en cuenta utilizar una metodología que posibilitara dar respuesta al problema objeto de investigación y se trabajó con una que combinara enfoques cuantitativos y cualitativos.

A partir del enfoque dialéctico-materialista que se asumió, se determinó que la población de la investigación lo constituyeran los Joven Club del municipio Camajuaní. En dicha institución los estudiantes cursan, a distancia, asignaturas de la Universidad Central Marta Abreu de Las Villas.

Para el diagnóstico de necesidades se utilizaron los métodos de: análisis de documentos, observación al proceso dentro de las instituciones de los Joven Club, encuestas a estudiantes universitarios y entrevistas a los instructores de los Joven Club. Además, se analizaron los documentos: **Planes de Estudio E** de las carreras, los **Programas Analíticos** de asignaturas de la **Universidad Central Marta Abreu de Las Villas** y el Manual Moodle 3.5 para el profesor.

Para la aplicación de los métodos y técnicas de investigación se seleccionó una muestra de 20 estudiantes. Además, se realizaron entrevistas a 6 instructores de los tres Joven Club. Durante la etapa de investigación se aplicó el método de observación en los horarios de servicio a la comunidad universitaria.

Resultados obtenidos durante el diagnóstico de necesidades

Las entrevistas evidenciaron que los estudiantes tienen dudas de cómo desarrollar el contenido que se presenta en el curso mediante la plataforma, debido a la carencia de acciones orientadoras en el mismo. Además, expusieron que algunos que asisten a las instalaciones, asesoran a los estudiantes, pero existen Joven Club donde la presencia de profesores universitarios es casi nula.

En el análisis de documentos se revisó el **Manual Moodle 3.9**, que está dirigido al docente, para que este elabore sus cursos. Aunque el manual es bastante claro, hay aspectos que necesitan ser complementados para contribuir, en mayor medida, a un mejor diseño de los cursos a elaborar por el docente.

Se puede resumir, que existen dificultades en el diseño de los cursos en la plataforma Moodle, ya que no se explotan todas sus potencialidades. Los mismos son utilizados como un repositorio de materiales para que el alumno consulte. No existe un adecuado diseño y actividades que contribuyan a la independencia cognoscitiva. Todo lo anteriormente expresado evidencia, la necesidad de disponer un material docente que contribuya a un mejor diseño de los cursos a situar en la plataforma.

Folleto para el diseño de cursos en Moodle

Como resultado de los aspectos encontrados, en la determinación de necesidades, el autor propone elaborar un folleto que contribuya a un mejor diseño didáctico de los cursos, en la plataforma Moodle. El folleto propuesto es una herramienta

didáctica, con información actualizada que posibilita diseñar cursos de las asignaturas de una forma más correcta. Explica además cómo ordenar los contenidos para una mejor comprensión del estudiante.

La propuesta basa sus contenidos en las principales deficiencias detectadas y cuenta con la siguiente estructura:

1. Portada u hoja de presentación.
2. Prólogo.
3. Índice.
4. Introducción.
5. Capítulo I: Generalidades del empleo de la plataforma Moodle.
6. Capítulo II: Gestión de los cursos para profesores y estudiantes.
7. Glosario.
8. Bibliografía.

Importancia de Moodle en la educación a distancia

La plataforma Moodle tiene gran importancia para la educación a distancia y es necesario que los cursos que se sitúen en ella aprovechen al máximo las potencialidades de la misma. Con la aplicación de los diferentes instrumentos y métodos utilizados para el diagnóstico de necesidades, en el escenario educativo, se pudo constatar que no existe un adecuado diseño de los contenidos en esta plataforma. Para contribuir a la solución de este problema se diseñó un folleto, con una estructura didáctica adecuada, que puede ayudar a explotar las potencialidades que ofrece dicha plataforma, a partir del correcto diseño de los cursos.

Referencias bibliográficas

- Alves, L. (1965). Compendio de didáctica general. Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.
- Ecurad. (s/f). Moodle. Recuperado el 1 de noviembre del 2021, de <https://www.ecured.cu/Moodle>
- Valdés, Y. (2017). Material de estudio sobre los Sistemas Integrados de Gestión: Calidad, Seguridad y Medio Ambiente en la Construcción (Tesis de pregrado). Universidad Central «Marta Abreu» de Las Villas, Villa Clara, Cuba.
- Víctor, A. (2020). Material de estudio para el diseño del Drenaje Vial en carreteras (Tesis de pregrado). Universidad Central «Marta Abreu» de Las Villas, Villa Clara, Cuba.





SIMULADORES EN LOS CURSOS DE ELECTRÓNICA. SU UTILIZACIÓN

Autor: Daniel E. Dueñas Villavicencio / daniel.villavicencio@vcl.jovenclub.cu

SIMULATORS IN ELECTRONICS COURSES. ITS USE

Resumen: El presente artículo aborda, desde el punto de vista teórico, el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza de la electrónica en los cursos de Joven Club. Además, realiza un análisis de la simulación, como proceso del conocimiento humano para obtener una mejor comprensión de la realidad objetiva. Por otra parte, en el artículo se ofrecen los elementos valorativos de lo ventajoso de incluir la simulación en la enseñanza de la electrónica. Se analiza el papel de la práctica en la enseñanza de dicha materia y el rol que juegan los simuladores en la sustitución de los materiales deficitarios en esta actividad.

Palabras claves: El escritorio, simuladores digitales, Joven Club, enseñanza, Crocclip, OrCAD-Pspice

Abstract: This article addresses, from a theoretical point of view, the role of Information and Communication Technologies in the process of teaching Electronics, in the courses of the Joven Club. It also performs an analysis of the simulation, as a process of human knowledge to obtain a better understanding of objective reality. On the other hand, the article offers the evaluative elements of how advantageous it is to include simulation in the teaching of Electronics. The role of practice in the teaching of this subject and the role played by simulators in the substitution of deficient materials in this activity are analyzed.

Keywords: digital simulators, Joven Club, teaching, Crocclip, OrCAD-Pspice

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son el resultado de las posibilidades creadas por la humanidad en torno a la digitalización de datos, productos, servicios y procesos. Además, de la posibilidad de su transportación a través de diferentes medios, a grandes distancias y en pequeños intervalos de tiempo, de forma confiable y con relaciones costo-beneficio nunca antes alcanzadas por el hombre.

Actualmente existe la tendencia a incorporar las TIC a la enseñanza. Ya están presentes en la docencia, la multimedia, la conexión en red (tanto las locales como Internet), las posibilidades de navegación a través de la información (hipertexto), los simuladores de procesos y más.

La posibilidad de la utilización de simuladores en el proceso docente-educativo, del curso de electrónica básica de los Joven Club, puede contribuir a desarrollar un aprendizaje más significativo y propiciar la independencia cognoscitiva de los estudiantes.

La simulación y el proceso de enseñanza aprendizaje

La simulación es la imitación del funcionamiento de un sistema real, durante un intervalo de tiempo determinado. Esta puede realizarse de forma manual o computacional. La simulación se basa en mostrar un modelo de la realidad, que cuenta una historia y al observar el comportamiento de esta, permite obtener un conocimiento acerca del sistema real. En los procesos educativos, puede constituir un medio de enseñanza efectivo para lograr el desarrollo de un conjunto de habilidades que posibiliten alcanzar modos de actuación superiores.

En este caso, tiene el propósito de ofrecer al alumno la oportunidad de realizar una práctica semejante a la que realizará en su interacción con la realidad, en las diferentes áreas en que se desempeñe una vez graduado. Su utilización debe tener una concatenación lógica dentro del programa del curso, que se corresponda con las necesidades y requerimientos del **Plan de Estudio**.

Ventajas de la simulación en el proceso de enseñanza aprendizaje

Cuando se emplea la simulación en el proceso de enseñanza, se acelera el aprendiza-

je, contribuyendo así a elevar la calidad de este. Sin embargo, no puede establecerse como un elemento aislado, sino como un factor integrador, sistémico y ordenado.

Al recurrir a la simulación, los alumnos pueden utilizar aplicaciones para calcular la resistencia, el voltaje, la intensidad, la potencia, el valor de los condensadores y los transformadores. Motivándose así a los estudiantes a mantener el interés por participar en el curso y culminarlo exitosamente. Además, al ejercitarse en los tiempos de máquina, se tiene la oportunidad de investigar, utilizar la creatividad y desarrollar un aprendizaje de acuerdo a su propio ritmo.

Desde luego, no se puede afirmar que la utilización del simulador sea una panacea y que con él se puede aprender todo. Hay que tener en cuenta que nada puede sustituir la experiencia vivencial de construir la placa de un circuito impreso o conectar una fuente eléctrica y obtener los voltajes necesarios para un determinado circuito. Tareas estas que siempre se tratan de realizar, durante el transcurso de la etapa práctica del proceso instructivo, pero que se ven afectadas por la carencia de los materiales necesarios para ello.

Las simulaciones posibilitan a los educandos concentrarse en un determinado objetivo de enseñanza, mientras se reproduce un procedimiento o técnica y posibilita su futura aplicación en la realidad objetiva.

Los simuladores en los cursos de electrónica

Al desarrollar los cursos de electrónica, por ejemplo, en la primera unidad de estudio se tratan, de forma general, los conceptos de la electrónica; corriente alterna, corriente directa, así como sus magnitudes, unidades de medidas, leyes, simbología y la medición con los diferentes instrumentos que existen para ello. En esta parte se pueden utilizar recursos digitales para situar problemas, que el estudiante los realice y compruebe los resultados obtenidos.

El desarrollo de este curso llevaría una etapa práctica, en la que se utilicen los medios necesarios; pero los laboratorios de electrónica de los Joven Club carecen de componentes electrónicos, tales como resistencias, condensadores, transformadores, diodos y transistores. Todo ello impide que el estudiante se apropie, adecuadamente, de los objetivos del curso. Aquí es donde entran a jugar un papel importante los simuladores.



EL ESCRITORIO

SIMULADORES EN LOS CURSOS DE ELECTRÓNICA. SU UTILIZACIÓN

Autor: Daniel E. Dueñas Villavicencio / daniel.villavicencio@vcl.jovenclub.cu

Simuladores en los cursos de electrónica con el uso de OrCAD-Pspice

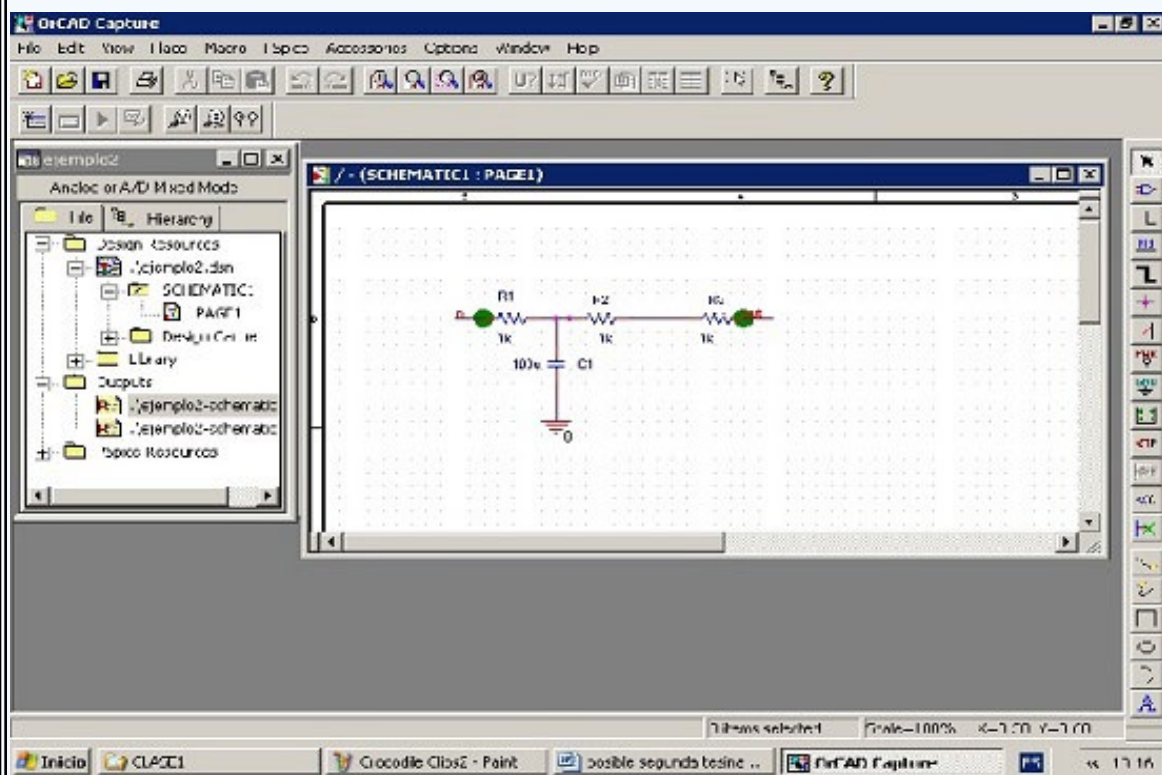


Fig. 1. Ejemplo de simulador OrCAD-Pspice

Para contribuir a suplir la carencia de recursos, se pueden utilizar en los cursos de electrónica simuladores como OrCAD-Pspice. Estos permiten presentar situaciones en las que es necesario construir o modificar un circuito dado, para dar respuesta

al problema docente planteado por el profesor. Todo ello, utilizando solamente los elementos gráficos que brinda el software, con la ventaja de que el resultado propuesto por el estudiante es valorado inmediatamente por la computadora.

Los programas simuladores pueden ser instalados en las computadoras de los Joven Club, junto con otras aplicaciones necesarias para efectuar los cálculos correspondientes y de esta forma, complementar la enseñanza de la asignatura.

El uso de los simuladores en los cursos de electrónica puede hacer más comprensible para el alumno, los conceptos fundamentales del curso. Además, el empleo de los mismos puede contribuir a facilitar el proceso de aprendizaje de los educandos y a eliminar muchas de las molestias, que ocasionan la falta de los componentes electrónicos en los laboratorios.

Referencias bibliográficas

- Alemán, A. (1998). La enseñanza de la Matemática asistida por computadora. Panamá
- Bello, R. E., García, Z.Z., García, M.M. y Reynoso, A. (2002). Aplicaciones de la Inteligencia Artificial. Ediciones de la Noche, Guadalajara, Jalisco.
- Díaz A. J., Peón S. F. y Luís L. A. (1997). Taller Internacional de Software Educativo TISE97 Trabajo: Tutorial de Cinemática.
- León F. M. A. y Muñoz M. N. (2005). Los software educativos. Una alternativa en la actualidad. Instituto Superior Pedagógico "Blas Roca Calderío" Granma. Cuba.
- Perea S. S R. y Ardanza Z. P. (1995). Revista Cubana de Educación Médica Superior. La simulación como método de enseñanza y aprendizaje. Ciudad de La Habana ene.-dic.

GDM



NUEVOS

MÓVILES CUBANOS GDM

● SISTEMA OPERATIVO
Android 9.0

● CAPACIDAD INTERNA
8 a 64 GB

● CÁMARAS
5 a 16 Mega Pixeles

PARA MÁS DETALLES
Puedes encontrarnos en
www.revista.jovenclub.cu

REVISTA
TiNO
NÚMERO 78





PRIVACIDAD Y SEGURIDAD DIGITAL

Autor: Enrique Amestoy*

PRIVACY AND DIGITAL SECURITY

«Cuando el producto en internet es gratis, el producto es usted con sus datos personales»

Una de las cosas más importantes que se debe cuidar al usar computadoras, celulares, dispositivos electrónicos e Internet en general es la **privacidad**. Hay conductas y herramientas que nos permiten minimizar el riesgo de que nuestros datos queden expuestos. Las **contraseñas seguras**, los navegadores web y los **sistemas de mensajería alternativos** nos mantendrán a salvo de quienes se ocupan de sacar provecho de nuestra información.

Algunas empresas utilizan nuestros datos personales para ganar dinero prediciendo nuestro comportamiento. ¿Qué le gusta comer?, ¿qué quiere comprar?, ¿a quién quiere votar?, ¿qué necesitan sus hijos? son interrogantes que han logrado convencer a la mayoría de los usuarios. Muchos razonan: «No tengo nada que ocultar», «¿Qué cosa de mí –que no soy nadie– les puede interesar?». De esa forma, las empresas logran que publiquemos el minuto a minuto de nuestra vida en las redes sociales digitales: me desperté, estoy cansado, voy a desayunar, me gustan las tostadas, tomaré un taxi, me saqué una foto con mis compañeros de la oficina, estamos en casa con nuestros hijos y el gato. Se pueden pensar millones de variantes.

Detalles importantes a tener en cuenta

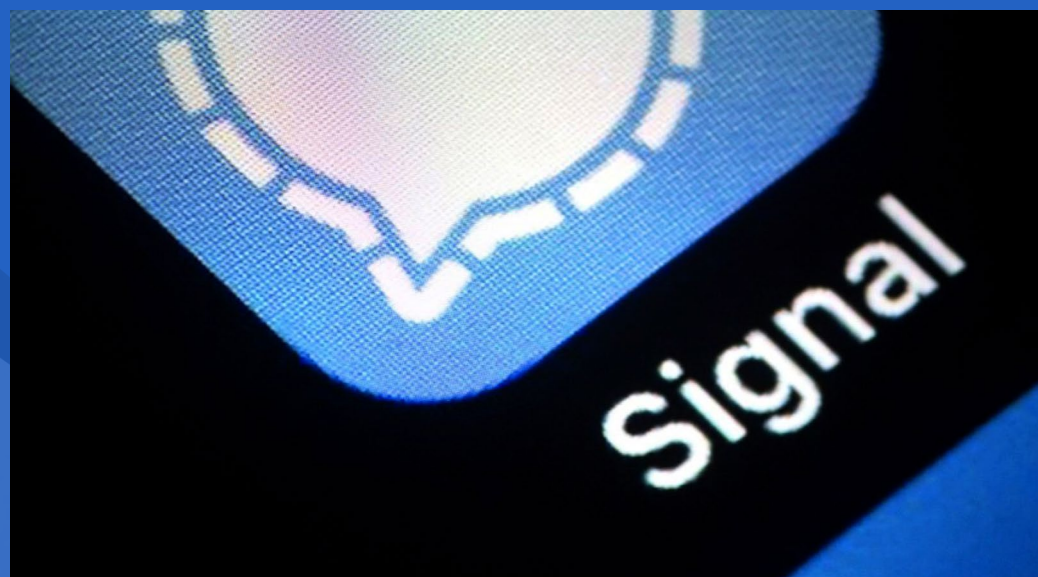
Para comenzar a entender la importancia de la privacidad y el cuidado de nuestros datos personales, debemos saber de qué estamos hablando. Los datos personales son la edad, el sexo, los gustos, las costumbres, la integración familiar, los lazos afectivos y cualquier otro dato que pueda identificarnos. Respecto a la pregunta ¿qué puede interesarles de mí?, alcanza con pensar cuántos clics hemos hecho en publicidad en productos de Meta o Google (Instagram, Facebook, el buscador de Google, YouTube) para enterarnos de que, por cada uno de esos clics, **una empresa pagó una fracción de dólar** a quien nos la mostró.

Lo mismo ocurre si para utilizar una aplicación hemos tenido que visualizar un pequeño video o publicidad de algún patrocinador. También es bueno pensar si alguna de esas publicidades nos llevó a comprar un producto o servicio. En ese caso, habrán logrado el objetivo de hacernos parte del modelo de negocio basado en los datos personales.

Sin embargo, también podemos pensar en asuntos relacionados con el delito: ¿alguna vez llegaron a su estado de cuenta compras o retiros que usted no hizo?, ¿conoce al menos a alguien a quien le haya sucedido? En estos casos hablamos de un delito denominado phishing, un método para obtener contraseñas o números de tarjetas de débito o crédito de forma no autorizada. Podemos pensar en riesgos aún peores, como el **cyberbullying** –el acoso por medios digitales– y el grooming –el acoso sexual a una persona menor de edad en redes sociales, juegos o foros–. También podemos pensar en el **sexting** –el envío de contenido erótico o sexual por medios digitales– si bien puede no tener que ver con asuntos como la llamada pornovenganza o la publicación de contenido erótico sin consentimiento, el solo hecho de conservar esos archivos en nuestros dispositivos implica un riesgo muy grande para nuestra privacidad.

Primeros pasos

Ciertos elementos nos permiten estar más seguros y tener nuestros datos personales más protegidos en el mundo digital. En primer lugar, el uso de **sistemas operativos actualizados** en sus últimas versiones o **parches de seguridad**. Lo mismo, los **antivirus**. Un sistema operativo obsoleto contiene agujeros de seguridad, que generalmente son explotados por softwares denominados malware, cuyo objetivo es cometer algún delito similar a los mencionados anteriormente. El uso de **software libre** –desde el sistema operativo hasta la última de las aplicaciones– es el camino ideal para empezar a protegernos. Cambiar Microsoft Windows por GNU-



Linux (Debian, Arch, Ubuntu, Linux Mint o tantos otros) sería un paso enorme en este sentido.

En los dispositivos móviles, si lo que queremos es cambiar el sistema operativo Android, hay una excelente alternativa: **LineageOS**. Es recomendable, sin lugar a dudas, que el cambio del sistema operativo sea hecho por un especialista. Pero también hay mucho material en Internet para leer y hacerlo uno mismo. Sí, fácilmente podemos cambiarnos de Microsoft Office a **LibreOffice** (que corre tanto en Linux como en Windows) o de Adobe Photoshop a Gimp (también en Linux o Windows). Pero es necesario tener en cuenta que **gratis y pirateado no es lo mismo que libre**. Si descarga software gratis o freeware, o si instala software pirata, es altamente probable que, junto con ese software, **vengan instalados programas malware y sistemas espía o de rastreo**.

Privacidad con contraseñas seguras

Sin importar el sistema operativo que utilicemos (Windows, Linux, Android, iOS), es fundamental utilizar contraseñas seguras, cambiarlas periódicamente y no utilizar la misma para todas las aplicaciones. Una contraseña mínimamente segura debería incluir letras, números, mayúsculas, minúsculas y símbolos, y tener una extensión de no menos de ocho caracteres. Por ejemplo: Cu3nt4_@ es una contraseña segura. Lo que podemos hacer para no tener que recordar decenas de contraseñas es utilizar un patrón común. Por ejemplo, podemos usar la contraseña Cu3nt4_@ y agregarle algo que la asocie con el uso que le estemos dando. Así, para el banco, podríamos utilizar Cu3nt4_@BancO; para el correo, Cu3nt4_@3maiL, y para Twitter, Cu3nt4_@Tw1tt3r: es decir, un patrón común con una parte asociada con la aplicación que estemos utilizando.

En el caso de los dispositivos móviles, no es recomendable utilizar el **reconocimiento facial** ni el **patrón**, pues estos métodos proporcionan una baja seguridad. Si el dispositivo lo permite, la huella digital da mayor seguridad. Si se utiliza un pin, se debe tratar de que no sean los clásicos 1111 o 1234. Lo mismo vale para las contraseñas. Hay investigaciones que demuestran que 12345678 y password son las contraseñas más usadas en el mundo. Tampoco deberían utilizarse en las contraseñas números asociados directamente con una identidad, como la fecha de nacimiento, el nombre y el número de cédula.

Debe recordarse también que la **clave del wifi de una casa o una oficina** también es una contraseña, por lo que debe cumplir los mismos parámetros que aquí estamos planteando. Respecto al wifi, de paso, lo ideal es **no utilizar datos sensibles cuando se usan redes públicas** (como las de los aeropuertos, las plazas y el transporte), pues son espacios ideales para violar la privacidad. Por ello, se aconseja no acceder a la cuenta bancaria ni intercambiar datos privados cuando (por estricta necesidad, pongamos por caso) estamos conectados a una red pública.



PRIVACIDAD Y SEGURIDAD DIGITAL

Autor: Enrique Amestoy*

En todos los casos la navegación segura –que los navegadores actuales proporcionan– es un plus de seguridad. Si queremos ir un poco más allá en materia de privacidad, podemos utilizar el navegador **Tor**, que, además de no almacenar datos personales, **navega a través de distintos puntos** y, de esa forma, también protege **nuestra dirección IP** del rastreo con fines comerciales o delictivos.

En ningún caso debemos poner datos personales o contraseñas en sitios que no utilicen el protocolo seguro HTTPS (identificado con un candado al lado del nombre del sitio). Tampoco es aconsejable enviar contraseñas por medio de herramientas de mensajería, como WhatsApp, ya que pueden ser capturadas y utilizadas por terceros.

Es recomendable utilizar herramientas de mensajería que cuiden nuestra privacidad. Para ello cambiarse a **Telegram** es un gran paso e ir hacia **Signal** sería lo ideal. Los mapas de Google pueden ser sustituidos por **Openstreetmap** o, en la versión móvil, por **Osmand** en Android.

Redes sociales

Respecto a las redes sociales digitales, hay algunos aspectos importantes que cuidar. Debemos tener en cuenta que, **una vez que algo se sube a Internet, allí se queda** (ya sea en los discos duros de **Meta, Google o Twitter**), aun cuando los eliminemos. Los datos también quedan alojados en el caché de Google y en otros espacios, como el sitio **archive.org**. Por ello insisto con la idea de **pensar antes de publicar datos personales**. Cuando hablo de datos personales, me refiero a los que comentaba al comienzo del artículo: el documento de identidad, la cuenta bancaria o cualquier fotografía en la que aparezcan usted, su familia o sus amigos.

Lo que utiliza Facebook para identificar rostros en fotos y etiquetar a las personas **es una sofisticada herramienta de control y reconocimiento** que, sumada a otras formas de reconocimiento facial, puede recolectar datos altamente valiosos. Las aplicaciones «inofensivas» como **Face App**, que nos muestran cómo será nuestro rostro dentro de algunos años o cómo éramos cuando pequeños, no son más que instrumentos para afinar las herramientas de inteligencia artificial que reconocen rostros y les harán más fácil reconocernos y reconocer a nuestros hijos dentro de algunos años.

Pongamos el foco en la importancia de cuidar nuestra privacidad, en saber qué hace la empresa proveedora de la herramienta con nuestros datos y en conocer los eventuales riesgos en el mundo digital. Por tedioso que parezca, leer los términos, las condiciones y los acuerdos de servicio de las aplicaciones nos llevarán a elegir con mayor seguridad. Siempre –o en lo posible– busquemos herramientas de software libre y aquellas que en sus condiciones indiquen expresamente que no

Medidas para minimizar el seguimiento en internet

- 1. Valora las opciones de privacidad que te ofrecen cuando elijas un navegador y las apps que instalas en tus dispositivos**
- 2. Evita instalar aplicaciones innecesarias en tu navegador para minimizar riesgos**
- 3. Si el navegador dispone de protección anti-rastreo/seguimiento, activa esta función y elige el nivel más elevado**
- 4. Puedes configurar el navegador para bloquear las cookies de terceros, o al menos bloquearlas si navegas en modo privado**
- 5. Evita iniciar sesión en tu navegador identificándote con un usuario o que la sesión quede abierta indefinidamente**
- 6. Puedes configurar tu dispositivo para que no utilice el identificador de publicidad para crear perfiles o mostrar anuncios personalizados**

usan los datos personales con fines comerciales. Siempre intente asesorarse con especialistas de confianza y, ante la duda, elija no instalar un programa o aplicación. **Una vida digital más segura y privada es posible. Recuerda tu privacidad está en tus manos.**

Referencias bibliográficas

Amestoy E. (2022). Privacidad y seguridad digital: es posible. Consultado el 12 de marzo del 2022 en <https://brecha.com.uy/privacidad-y-seguridad-digital-es-posible/>

Red Seguridad. (2020). Estas son algunas recomendaciones para mejorar tu privacidad en Internet. Imagen 1 y 2. Consultado el 12 de marzo del 2022 en https://www.redseguridad.com/actualidad/estas-son-algunas-recomendaciones-para-mejorar-tu-privacidad-en-internet_20200917.html

*Enrique Amestoy. Experto uruguayo en Tecnologías de la Información y la Comunicación. Ex asesor del Ministerio de RREE, la Agencia de Gobierno Electrónico y el grupo de Autoridades y Expertos en Seguridad Informática y Telecomunicaciones del MERCOSUR. Investigador en temas de seguridad informática, soberanía tecnológica, software libre y redes sociales digitales.



RECICLANDO UNA CÁMARA WEB DE LAPTOP

Autor: Dioneldys Domínguez Pulido / dioneldys.dominguez@cav.jovenclub.cu

RECYCLING A LAPTOP WEBCAM

Resumen: El presente artículo aborda la importancia de reciclar una cámara web integrada de una laptop, desechada por rotura o por obsolescencia tecnológica y muestra los pasos para lograr este propósito.

Palabras claves: El taller, cámara web integrada, laptop, reciclar

Abstract: This article tackles the importance to recycle a camera Web integrated of a laptop, discarded by breaking or for technological obsolescence and sign the steps to achieve this purpose.

Keywords: integrated webcam, laptop, recyclein, homemade mesh

Con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), las videoconferencias y los videochats cada día están más presentes entre los seres humanos, potenciando el teletrabajo o trabajo a distancia, donde las cámaras web (webcams en inglés), juegan un papel fundamental.

Existen en el mercado una gran cantidad de marcas y modelos de estos dispositivos, con diferentes precios; pero a veces cuando se necesita uno, por alguna razón, no se dispone de ninguno de ellos.

Como alternativa, se puede **reciclar la webcam** o **cámara web integrada** de una laptop obsoleta o desechada por rotura.

Recuperar la cámara web de una laptop para usarla en una PC

La mayoría de las laptops disponen de una webcam integrada que se maneja desde el sistema operativo mediante una conexión USB, interna, como un dispositivo periférico más, al igual que a los dispositivos que se conectan en los puertos USB externos. Es lógico pensar entonces, que este tipo de webcam podría funcionar también, si se conectara en un puerto USB de una computadora de escritorio o PC (por sus siglas en inglés de Personal Computer).

Muchas laptops se desechan por roturas que nada tienen que ver con la cámara web integrada, por lo que este dispositivo se puede recuperar y usarse en una PC, como si se tratara de una webcam comercial. Con un poco de pericia, y usando las herramientas apropiadas, se puede extraer el módulo de la cámara web, situada en el centro de la parte superior de la pantalla de la laptop y acondicionarlo para ser reutilizado.

¿Cómo reciclar la cámara web?

Para reciclar la cámara web se recomienda conservar el cable que conecta el módulo de la webcam a la tarjeta madre de la laptop, porque servirá de referencia para identificar los pines del conector del módulo, que se corresponden con las señales manejada por el puerto USB, es decir, VCC, D-, D+ y GND.

1. Prestar atención al color de los cables, pues la mayoría de los fabricantes lo relacionan con determinadas señales: rojo, VCC; negro, GND; verde, amarillo y blanco, D+ y D-; pero siempre hay que hacer las comprobaciones correspondientes.
2. Los cables que se corresponden con las señales D+ y D- son fáciles de identificar pues, generalmente, vienen torcidos.
3. Para identificar el cable correspondiente a la tierra o GND, se debe localizar un punto del plano de tierra en el circuito impreso del módulo y con un multímetro, buscar el cable que tenga continuidad con dicho punto que, en un alto por ciento de probabilidad, coincide con el de color negro.
4. Por decantación, el cable restante debe corresponderse con VCC el cual,

en la mayoría de los casos, coincide con el de color rojo. Una vez identificados los pines de los conectores, se procede a soldar en ellos un cable USB, de mouse o de teclado, de tal manera que haya una correspondencia con los hilos afines.

5. **¡De ninguna manera se deben invertir los cables de alimentación, o sea, los correspondientes a VCC y GND, por razones obvias!!**

Pasos posteriores para reciclar la cámara web

Cuando esté lista la soldadura del cable USB con el módulo de la webcam, se puede proceder a la prueba de funcionamiento de la misma en una PC.

1. Para ello, se debe prestar atención a la respuesta del sistema operativo una vez que la webcam sea conectada a un puerto USB. Si el mensaje es «**No se reconoce el dispositivo**» se debe desconectar de la PC e invertir las conexiones de los cables D+ y D- y acto seguido, conectarla nuevamente.
2. En este caso, si el módulo de la cámara no está dañado, el sistema operativo cargará el manejador o driver apropiado para ese tipo de dispositivo y todo estará listo para utilizar una webcam reciclada.
3. Todo queda listo para darle un voto de confianza a la creatividad y colocar el módulo de la cámara dentro de un contenedor donde quede protegida del polvo y de otros elementos que puedan dañar su funcionamiento.
4. Como contenedor puede servir un pedazo de canaleta, un plumón grueso, un pedazo de un tubo para instalaciones eléctricas, etc.

Imágenes de referencia para reciclar la cámara web de una laptop

A continuación, se presentan algunas imágenes del trabajo realizado por el autor para reciclar una cámara web integrada de una laptop marca VIC, la cual se encontraba en el cajón de los trastos.

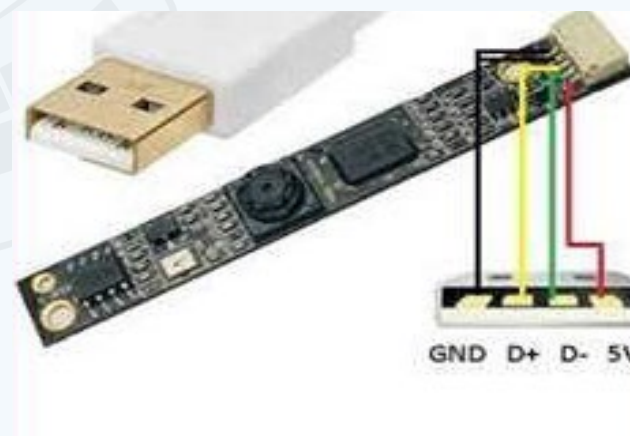


Fig. 1. Soldadura del cable USB con el módulo de la cámara web



RECICLANDO UNA CÁMARA WEB DE LAPTOP

Autor: Dioneldys Domínguez Pulido / dioneldys.dominguez@cav.jovenclub.cu



Fig. 2. Módulo de la cámara web dentro de un contenedor de protección



Fig. 4. Muestra del soporte ya ubicado en la PC



Fig. 3. Soporte para ubicar la cámara en la PC



Fig. 5. Cámara web reciclada de una laptop y acondicionada a una PC



¿Cómo crear un ROBOT para niños?

BUSCA

REVISTA

TINO

Número 80

Pág. 16





PROTEGIENDO LA MANSIÓN

Autor: MSc. Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@scu.jovenclub.cu

PROTECTING THE MANSION

Resumen: El presente artículo describe el juego Protegiendo la Mansión, un ameno y divertido juego que tiene, como misión principal, la de proteger la mansión familiar de un malvado primo que quiere destruirla. A continuación, refiere las principales características de este tipo de juego, que utiliza el tema de la decoración y la restauración de lugares como motor impulsor del mismo. Luego, señala los elementos más significativos y finalmente destaca el papel de este videojuego para inculcar la apreciación de lo antiguo, por su valor sentimental y patrimonial.

Palabras claves: El nivel, diseño, casa, videojuego, Android

Abstract: This article describes the game Protecting the Mansion, that it is an amenable and amusing game that have, like principal mission, to preserve the family mansion from a wicked cousin that wants to destroy it. From now on, refer the principal characteristics, of this type of game, that utilize the theme of decoration and the restoration of places like motor of it. Later on, it indicates the most significant elements, in the article's object and finally it highlights the paper of this videogame to inculcate the appreciation of the ancient things for his sentimental and patrimonial value of them.

Key words: El nivel, design, house, game, android

Varios son los videojuegos que utilizan el tema de la decoración y restauración de lugares como motor impulsor. Algunas veces, como se muestra en **Matchington Mansion**, se entrelaza una historia por detrás de ellos. En el juego que nos ocupa debemos de restaurar la mansión familiar, para protegerla de un malvado primo, que quiere hacerse con ella para destruirla.

Fomenta la apreciación de lo antiguo

Protegiendo la Mansión es un juego que nos inculca la apreciación de las cosas antiguas, por su valor sentimental y patrimonial. Nos impulsa a proteger y a luchar por el valor histórico de lugares, que tienen una historia muy significativa. Es una forma entretenida de juntar lo útil con lo agradable.

Elementos significativos de Protegiendo la Mansión



Fig. 1. Protegiendo la Mansión

Tiene una mecánica innovadora y divertida. Puede intercambiar y combinar objetos para renovar la gran mansión, logrando, además potenciadores y combos que ayudarán al personaje principal.

- Reúne objetos ocultos que ayudan a revelar una historia secreta.
- Conoce a personajes peculiares e interactúa con ellos en el juego para seguir sus historias.
- Desbloquea zonas ocultas para obtener recompensas, habitaciones y cientos de opciones de decoración.



Referencias bibliográficas

- BlueStacks. (s. f.). Mansion on PC. Recuperado el 15 de octubre del 2021 de <https://www.bluestacks.com/es/apps/puzzle/matchington-mansion-on-pc.html>
- Play Store. (s. f.). Recuperado el 25 de octubre del 2021 de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.matchington.mansion>



REVISTA TINO



Instagram
REELS

*En su número 78 te explica
¿Cómo hacer un REELS
en Instagram?*



Instagram REELS
*es un formato disponible y creativo
que debes probar*

Te esperamos...

www.revista.jovencub.com





BLUESTACKS PARA USAR APLICACIONES DE ANDROID EN WINDOWS

Autor: Ing. Yudisvany Negrín Echemendia / yudisvany.negrin@cav.jovenclub.cu

BLUESTACKS TO USE ANDROID APPS ON WINDOWS

Un emulador es, básicamente, un software que imita un programa o dispositivo concreto. Es decir, crea una plataforma virtual en nuestro ordenador para poder ejecutar un medio distinto. Los emuladores crean las condiciones necesarias para que, en una PC, se puedan ejecutar programas diseñados para otro tipo de dispositivos.

Con el emulador **BlueStacks** se pueden disfrutar juegos en la computadora e instalar aplicaciones de Android, que de otra forma no podrían hacerse. Este emulador en específico sobresale por su buen rendimiento y su facilidad de uso.

¿Cómo usar BlueStacks?

1. Lo primero en este proceso será descargar e instalar **BlueStacks** en su ordenador. Lo puede hacer desde la dirección electrónica <https://www.bluestacks.com/es/index.html>.
2. Al instalar el emulador visualizará un escritorio igual al de un teléfono Android.
3. Una vez iniciada la aplicación, le da la oportunidad de iniciar sesión en su cuenta de **Google Play**.
4. Por ello, tendrá que pasar por el proceso de inicio de sesión de Google Play.

5. Después de completar el inicio de sesión en **Google Play**, está listo para instalar **aplicaciones de Android** desde la tienda **Play Store**.

6. Una de las facilidades de esta herramienta es que permite tener varias pestañas abiertas, en las que se muestran varias aplicaciones abiertas al mismo tiempo.

BlueStacks, un emulador con un rendimiento excelente

Cuando se emplea esta herramienta, hay que utilizar el ratón y el teclado del ordenador, a pesar de que ella tiene utilidades que enseñan a mapear los botones. De esta forma se pueden adaptar dichos controles, sobre todo, cuando se ejecutan juegos. La interfaz es muy amigable y brinda un excelente rendimiento.

Palabras claves: El consejero, BlueStacks, teléfono, móvil

Keywords: phone, mobile, Android, Windows

Referencias bibliográficas

- Elandroidelibre. (s/f). BlueStacks. Recuperado el 8 de Noviembre de 2020 de <https://elandroidelibre.espanol.com/>
- BlueStacks. (2021). Play Bigger. Recuperado el 11 de Noviembre de 2020 de <https://www.bluestacks.com/es/index.html>

GIMP PARA RECORTAR IMÁGENES

Autor: Arianna Estrada Pérez / arianna.estrada@ltu.jovenclub.cu

GIMP TO CROP IMAGES

Existen varios motivos para recortar una imagen, entre ellos se encuentran ajustar una imagen para rellenar un marco, resaltar un objeto quitando una parte del fondo, quitar bordes, eliminar áreas no deseadas y proporcionar un ambiente de trabajo más concentrado. Es útil, además, si se requiere un tamaño distinto a las dimensiones originales.

Un programa ideal para retocar, componer y editar imágenes

El editor de imágenes **Gimp** es un programa ideal para retocar, componer y editar imágenes. Muchas empresas lo utilizan para crear logotipos y gráficos gratuitos. Se ha convertido en una alternativa a Photoshop. Soporta la mayoría de los formatos gráficos como son: jpg, gif, png, tiff, entre otros. Además, posee su propio formato de almacenamiento, el xcf y es capaz de importar archivos pdf.

¿Cómo recortar una imagen con Gimp?

1. Lo primero será abrir la imagen en el editor de imágenes **Gimp**.
2. Luego ir a la opción «**Recortar**» siguiendo la ruta «**Herramientas**»- «**Herramientas de Transformación**» - «**Recortar**». Esto cambiará el cursor y permitirá pulsar y arrastrar en forma rectangular.
3. Luego se debe pulsar sobre una esquina del área de recorte y arrastrar el mouse para crear un rectángulo.
4. Una vez creado el rectángulo de selección, se pueden arrastrar las esquinas o bordes del rectángulo para cambiar las dimensiones del área seleccionada.
5. Mientras el área de recorte se redimensiona, los valores de las dimensiones y la proporción se muestran en la barra de estado.
6. Si se quiere recortar la imagen en una proporción de aspecto específico

como un cuadrado, hay que tener en cuenta que las opciones de las herramientas estén visibles («**Ventanas**»- «**Diálogos empotrables**» - «**Opciones de Herramientas**»).

7. El empotrable de la opción de la herramienta debe estar establecido a «**Proporción de Aspecto**».

8. Una vez que se hayan señalado los parámetros para el recorte, se pueden aceptar los mismos para que se materialice la acción.

9. Al seguir los pasos anteriores, debe haber quedado recortada adecuadamente la imagen.

Palabras claves: El consejero, Gimp, recortar, empotrables, imágenes

Keywords: crop, embeddable, images

Referencias bibliográficas

- Domínguez Barroso J. L. GIMP, Aplicaciones Didácticas (Parte II). Recuperado el 27 de enero del 2022 de <https://sites.google.com/site/gabriellucasgimp2/home/unidad-10>
- Eured. (s/f). Gimp. Recuperado el 27 de enero del 2022 de <https://www.eured.cu/Gimp>

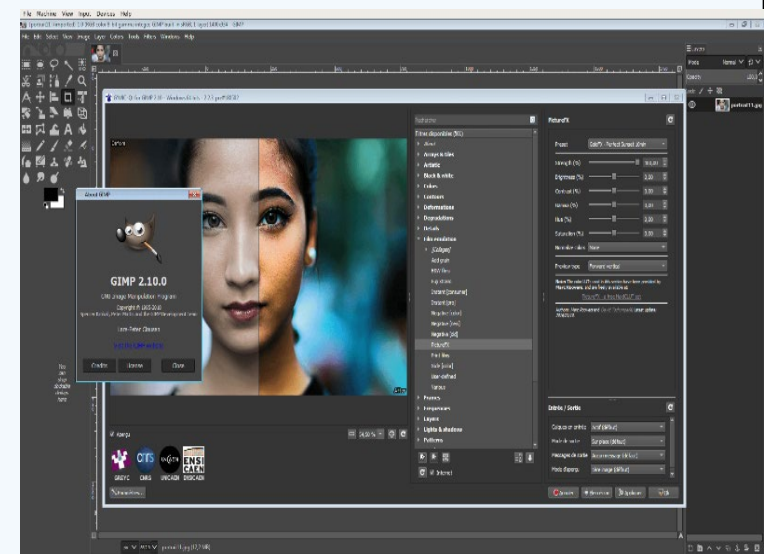


Fig. 1. Ambiente gráfico de la herramienta Gimp



CRYSTALDISKINFO PARA CONOCER EL ESTADO DEL DISCO DURO

Autor: MSc. Mayra Mondéjar González / mayra.mondejar@mtz.jovenclub.cu Coautor: Ing. Jorge Luis Pérez Rodríguez

CRYSTALDISKINFO TO KNOW THE STATUS OF THE HARD DRIVE

Al adquirir una laptop o computadora de mesa de uso, nos asalta la duda de cuántas horas de utilización podría tener el disco duro de la misma y cuál podría ser su estado de salud. Para conocer dicha información hay que diagnosticar el mismo.

Existen diferentes herramientas para realizar estos diagnósticos. Una de ellas es **CrystalDiskInfo**, una aplicación completa, sencilla, fácil de utilizar y totalmente gratuita. Con su uso se puede llevar el control, del estado de todos los discos duros conectados a la computadora. Es portable, con una interfaz amigable para el usuario, que ayuda a detectar y prevenir futuros errores en la superficie del disco, de forma que se puedan tomar las medidas necesarias a tiempo, antes de que la pérdida de datos sea irremediable.

Pasos para utilizar CrystalDiskInfo

- Primeramente, instalar y ejecutar **CrystalDiskInfo**. Al abrir la aplicación se visualizará la ventana principal.

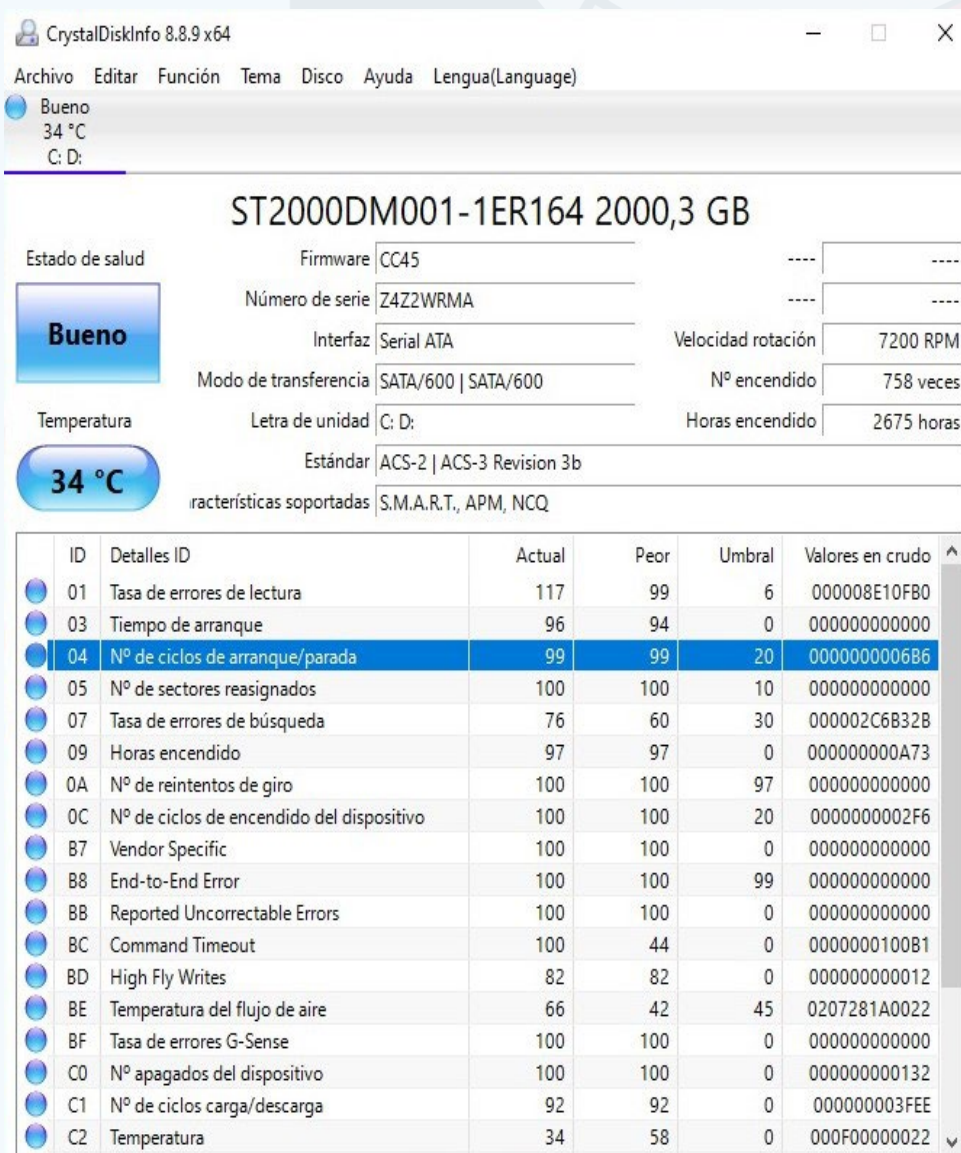


Fig. 1. Ventana principal de CrystalDiskInfo

- Seleccionar el disco duro que se desea analizar.
- Una vez que ha seleccionado el disco, debe escoger las opciones que se correspondan con el propósito de la revisión que está efectuando.

Otros pasos necesarios

- **Estado de salud del disco:** Hace una medición de valores y nos indica, mediante un código de colores, en qué estado se encuentra el disco. Así tenemos que:

1. **Verde:** Significa que el disco está nuevo o como nuevo.
2. **Azul:** Indica que el disco está bien y puede funcionar unos meses o años en ese estado.
3. **Amarillo:** Avisa que se tome precaución. Este color está advirtiendo que hay sectores físicos dañados en los platos del disco, y lo mejor sería tomar precauciones, pues en cualquier momento puede llegar a fallar y se perderán los datos.
4. **Rojo:** Significa que el disco está muy mal y no se deben copiar datos en él ya que se puede perder la información.

- **Temperatura:** Muestra la temperatura, en grados Celsius, de los discos.
- **Información general del dispositivo:** Muestra la marca, el modelo, el firmware, tiempo en funcionamiento e información general sobre el disco.

- **Información de SMART:** En la información de **SMART** se incluyen, entre otros elementos, los siguientes: errores de lectura, procesos de aceleración, arranque y parada de contador, recuento de la reasignación de sectores, búsqueda de la tasa de error, rentabilidad del tiempo de ejecución, etc.

- Pestaña **Función:** En la misma se pueden hacer las acciones siguientes:

1. Actualizar o refrescar la información.
2. Establecer la actualización automática de los discos.
3. Escanear la computadora en busca de nuevos dispositivos.
4. Hacer gráficas de ciertos valores en el tiempo.
5. Ocultar el número de serie.

CrystalDiskInfo, una vía para saber cómo se encuentra el disco

Con la información proporcionada por **CrystalDiskInfo** se puede conocer el estado del disco duro de la computadora y actuar en consecuencia con ello. Esta herramienta nos ofrece información y datos técnicos sobre el disco duro. Utiliza un esquema de colores para informarnos su estado, de manera que cuando se detecte que algún parámetro sobrepasa los límites de lo que se considera adecuado, se deberán realizar copias de seguridad, para no perder la información.

Palabras claves: El consejero, Disco duro, SMART, datos, CrystalDiskInfo

Keywords: El consejero, hard disk, SMART, data, CrystalDiskInfo

Referencias bibliográficas

- Ecured. CrystalDiskInfo. Recuperado 20 de febrero 2021, de <https://www.ecured.cu/CrystalDiskInfo>
- Profesionalreview. CrystalDiskInfo: ¿Qué es y cómo revisar la salud de nuestro SSD? Recuperado el 14 de abril de 2019, de <https://www.profesionalreview.com/2019/10/05/crystaldiskinfo-que-es/>



ANÁLISIS ESTADÍSTICOS CON EXCEL

Autor: Lic. Damián Leyva Souterán / damian.leyva@chajovenclub.cu

STATISTICAL ANALYSIS WITH EXCEL

El análisis estadístico es la utilización de un conjunto de técnicas informático-aritméticas para conocer la situación de una empresa, con el fin de poder tomar las decisiones adecuadas en el momento oportuno. El mismo brinda información sobre la marcha de la entidad.

¿Cómo usar Excel para realizar un análisis estadístico?

Para hacer un análisis estadístico con Excel, debemos efectuar los pasos siguientes:

1. Primeramente, para instalar este complemento ir a «Archivo», «Opciones», «Complementos», «Complementos de Excel».
2. En Administrar **Complementos de Excel** hacer clic en la opción «Ir». (ver figura 1).

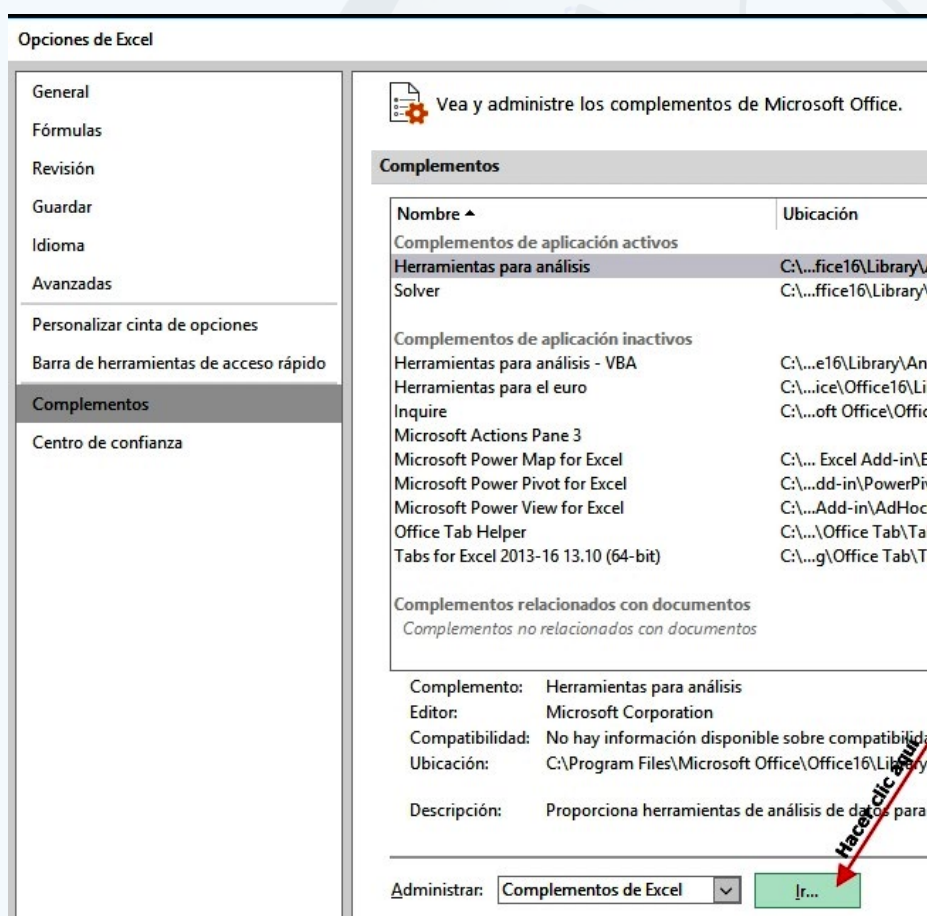


Fig. 1. Acciones a realizar para activar la Herramienta de análisis

3. Una vez que se haya hecho clic en la opción **Ir** aparecerá la ventana **Complementos**. En esa ventana se debe seleccionar **Herramientas para análisis**. (Ver Figura 2).

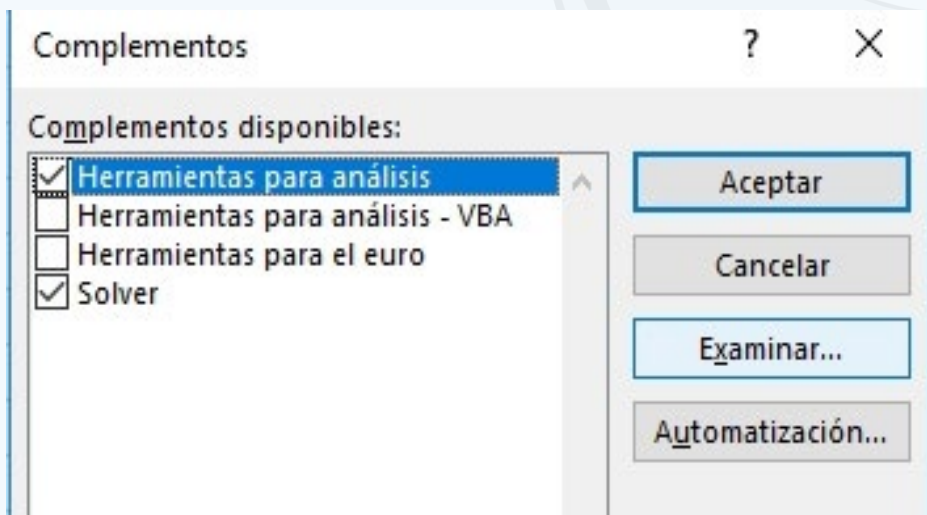


Fig. 2. Ventana que muestra los complementos disponibles

4. Una vez realizado esto se debe ir a la pestaña **Datos** y allí se verá que ya aparece visible la herramienta **Análisis de datos**. (ver Figura 3).

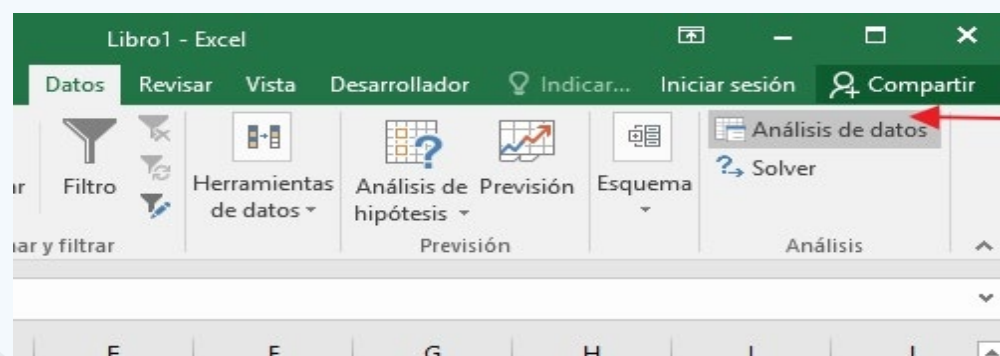


Fig. 3. En la pestaña **Datos** se muestra la herramienta **Análisis de datos**

5. Para realizar un análisis estadístico, se deben situar en Excel los valores a analizar.
6. A continuación, ir a la pestaña **Datos** y seleccionar **Análisis de datos**.
7. Al hacer esto se muestran varias opciones. Entre ellas están: análisis de varianza de dos factores con una sola muestra por grupo, coeficiente de correlación, covarianza, estadística descriptiva, suavización exponencial, prueba F para varianza de dos muestras, análisis de Fourier, histograma, jerarquía y percentil y otras funciones para el análisis.
8. Después, se debe escoger la función que corresponda con el análisis que se necesita efectuar.
9. A continuación, se debe proceder a seleccionar los datos para el análisis que se necesita realizar.
10. Una vez terminado el procesamiento de los datos aparecerá el resultado de los mismos. (Ver Figura 4).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	Enero	Febrero		Marzo		Abril		Mayo		J
Media	184.3333333	Media	173	Media	172.2222222	Media	178.5555556	Media	202.2222222	
Error típico	5.027701043	Error típico	19.68854715	Error típico	3.71475204	Error típico	5.78818507	Error típico	4.75446509	
Mediana	186	Mediana	185	Mediana	173	Mediana	176	Mediana	206	
Moda	186	Moda	#N/A	Moda	#N/A	Moda	198	Moda	207	
Desviación estándar	15.08310313	Desviación estándar	59.06564145	Desviación estándar	11.14425612	Desviación estándar	17.3645552	Desviación estándar	14.2633953	
Varianza de la muestra	227.5	Varianza de la muestra	3488.75	Varianza de la muestra	124.1944444	Varianza de la muestra	301.527778	Varianza de la muestra	203.4444444	
Curtosis	-0.846978453	Curtosis	7.589078452	Curtosis	1.403296719	Curtosis	-1.85475553	Curtosis	0.15110732	
Coefficiente de asimetría	-0.543456953	Coefficiente de asimetría	-2.683590254	Coefficiente de asimetría	-1.04393039	Coefficiente de asimetría	0.37929715	Coefficiente de asimetría	-0.63819943	
Rango	42	Rango	190	Rango	38	Rango	42	Rango	45	
Mínimo	160	Mínimo	20	Mínimo	149	Mínimo	161	Mínimo	176	
Máximo	202	Máximo	210	Máximo	185	Máximo	203	Máximo	221	
Suma	1659	Suma	1557	Suma	1550	Suma	1607	Suma	1820	
Cuenta	9	Cuenta	9	Cuenta	9	Cuenta	9	Cuenta	9	
Mayor (1)	202	Mayor (1)	210	Mayor (1)	185	Mayor (1)	203	Mayor (1)	221	
Menor(1)	160	Menor(1)	20	Menor(1)	149	Menor(1)	161	Menor(1)	176	
Nivel de confianza(95.0%)	11.5938994	Nivel de confianza(95.0%)	45.40187114	Nivel de confianza(95.0%)	8.566233565	Nivel de confianza(95.0%)	13.3475787	Nivel de confianza(95.0%)	10.9638162	

Fig.4. Ejemplo de un resultado obtenido con la herramienta **Análisis de datos**

Hay que señalar que para poder utilizar las herramientas estadísticas comprendidas en el paquete **Análisis de datos**, hay que tener los conocimientos elementales de estadística, que permitan seleccionar la herramienta adecuada y suministrarle los valores convenientes.

Herramientas de análisis estadísticos

Las herramientas de análisis estadísticos son muy importantes para la gestión de datos, cálculo de valores y análisis de información. Excel es una de las más populares y usadas para ello.

Palabras claves: El consejero, Excel, análisis estadísticos, complementos, herramienta

Keywords: El consejero, Excel, statistical analysis, add-ons, tool

Referencias bibliográficas

- Justexw. (s.f.). Herramientas de Excel para hacer análisis de datos. Consultado el 10 de noviembre de 2022 en <https://es.justexw.com/herramientas-de-excel-para-hacer-analisis-de-datos.html>



POCKETDIVXENCODER PARA INCRUSTAR SUBTÍTULOS

Autor: Mayelín Salomón Calderón / mayelin.salomon@scu.jovenclub.cu

POCKETDIVXENCODER TO EMBED SUBTITLES

En ocasiones cuando una persona quiere ver una serie o una película, se encuentra con la situación de que dicho video tiene un archivo anexo .str (subtítulo), pero no se visualiza el subtítulo.

El proceso de incrustar los subtítulos

La acción de tomar el subtítulo, que está en un fichero aparte e incorporarlo al video, de manera que formen un todo único se denomina incrustar el subtítulo. Esta operación es necesaria para que pueda ser visto en determinados medios de reproducción que así lo requieren. Para ello puede utilizarse el programa PocketDivxEncoder.

En este artículo se explicará la forma de incrustar un subtítulo a un video y que que- de legible para un reproductor de DVD o una caja decodificadora.

¿Cómo utilizar PocketDivxEncoder?

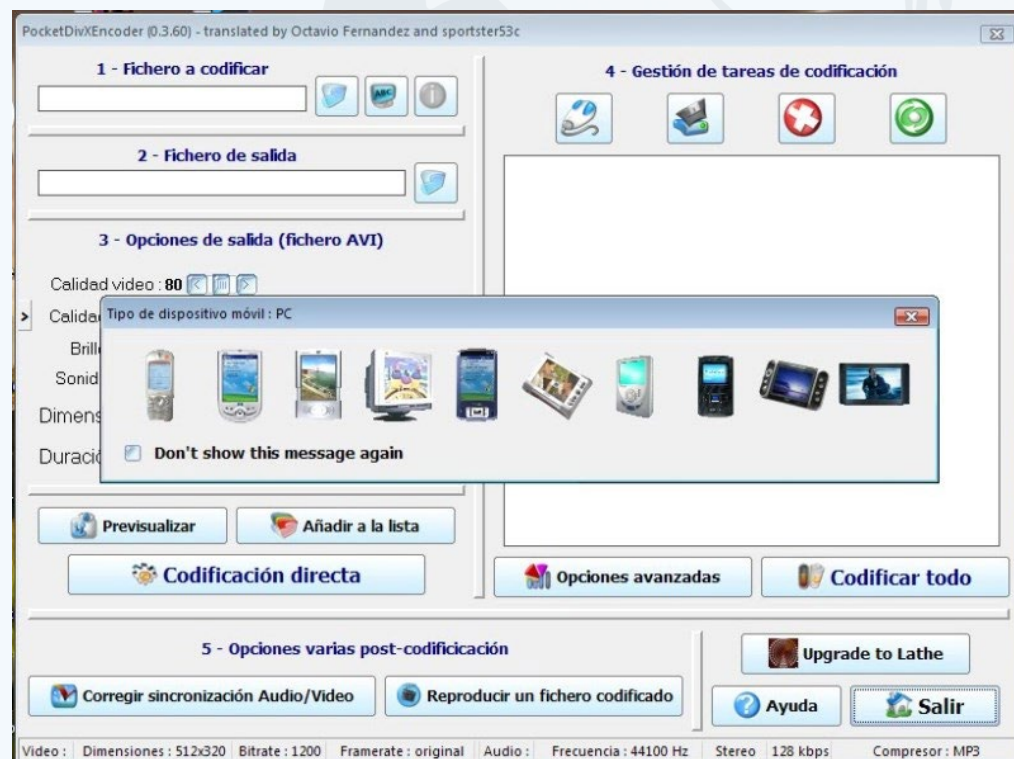


Fig.1. Ambiente visual de la herramienta PocketDivxEncoder

1. Lo primero será descargar la aplicación. Por lo general es gratuita y no hay necesidad de instalarla en la PC, solamente ejecutarla.
2. Una vez descargada, se ejecuta para comenzar a incrustar el subtítulo al video.
3. Al ser ejecutada aparece una ventana sobre la opción Pocket de Firefox, para que se especifique ahí en qué formato se va a visualizar el video.
4. Para este caso, se debe escoger la opción «Home Cinema». Esta opción es de una calidad adecuada para un TV LCD de 32 pulgadas.
5. Se recomienda antes de comenzar con el proceso, cambiarle el idioma al programa para una mejor comprensión al utilizarlo.
6. Esto se puede realizar mediante el botón «Help», luego ir a la opción «Change default language» y por último proceder a cambiar el idioma.
7. Luego de estos pasos se selecciona la opción «Ficheros a codificar».
8. A continuación, subir el video y escoger el subtítulo a utilizar.
9. Posteriormente se selecciona la opción «Fichero de salida», para la ruta

donde se va a guardar el video ya subtulado. Si no escoge esta opción, el video se guarda por defecto en la misma ruta del video de entrada.

10. En «Opciones de salida» se deben modificar los parámetros. La calidad del video se debe subir a 80 e ir modificando cada uno de los parámetros, de modo que el video resultante tenga la mejor calidad posible.

11. El último paso es codificar el video, lo que se puede hacer de 2 modos diferentes. Mediante la opción «Codificación directa» o mediante la opción «Añadir a la lista».

12. Para ver cómo quedará el video haga clic en la opción «Previsualizar».

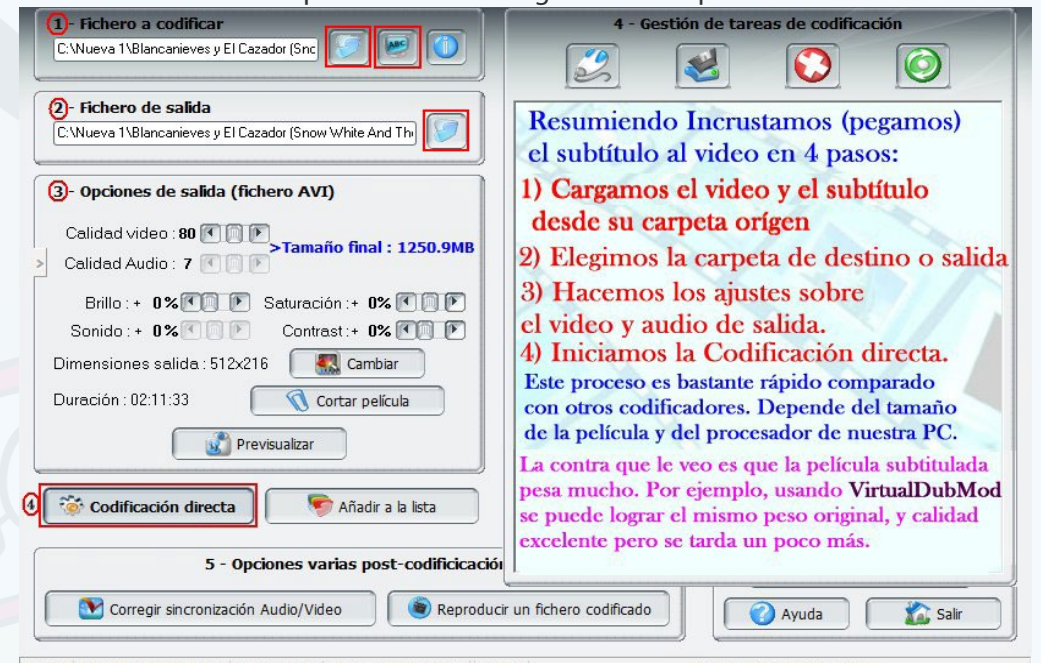


Fig.2. Ventana que muestra la opción «Codificación directa» y la opción «Añadir a la lista».

13. Finalmente comience la operación y obtendrá un video ya subtulado.

La herramienta PocketDivxEncoder permite incrustar o incorporar los subtítulos a los videos para poderlos visualizar en un DVD o en una caja decodificadora. Cambiando los parámetros correctamente, quedará como resultado un video con el subtítulo ya incrustado.

Palabras claves: El consejero, subtítulo, incrustar, codificar, videos

Keywords: El consejero, subtitle, embed, encode, videos

Referencias bibliográficas

- Tuexperto. (s/f). Cómo pegar subtítulos a un vídeo. Recuperado el 8 de febrero de 2021 de <https://www.tuexperto.com/2013/04/14/como-pegar-subtitulos-a-un-video/>
- Llermania. (s/f). Incrustar subtítulos con PocketDivxEncoder. Recuperado el 8 de febrero de 2021 de http://www.llermania.com/listas/Incrustar_subtitulos_con_PocketDivxEncoder.htm
- Futudownloads. (s/f). Como usar Pocket Divx Encoder. Recuperado el 8 de febrero de 2021 de <http://futudownloads.ihojose.com/2011/09/manual-como-usar-pocket-divx-encoder.html>
- Google. (s/f). Tutorial PocketDivXEncoder. Recuperado el 8 de febrero de 2021 de <https://docs.google.com/document/d/1I7mYdm9LsBRI1dGUDvu4Y6R-XZ5eiJ5iAmlrR6xkGml/edit>



QUORA, UNA RED SOCIAL DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Autor: MSc. Gadelay Isabel González Serra* / gadelay.gonzalez@myb.jovenclub.cu

QUORA, A QUESTION AND ANSWER SOCIAL NETWORK

Resumen: El presente artículo hace un análisis de la red social Quora, en el mismo se parte de definir a esta red, como una comunidad formada por personas conectadas entre sí, que pueden conocerse personalmente o no y que tienen un estrecho vínculo mediado, por el interés de intercambiar interrogantes y respuestas a las mismas. A continuación, se hace un análisis histórico, del surgimiento y desarrollo de Quora, se mencionan a sus creadores y los razonamientos que los mismos hicieron acerca, de los recursos que existían, en aquel momento, para el intercambio de preguntas y respuestas en Internet. Por último, se describen las principales características de la red objeto de análisis y se ofrece una valoración acerca de las potencialidades de la misma.

Palabras claves: Red social, audios, grupos, conectividad

Abstract: The present article makes out an analysis of the social net Quora, it defines this net, as a community formed by people connected among themselves, they cannot know oneself personally or not and that they have a narrow mediated link, for the interest to interchange questions and answers to the same. From now on, it does an historic, surging analysis and Quora's development, they mention to his creators and the reasoning than the same they did bring near, of the resources that were existing, at the same time, for the interchange of questions and answers in Internet. Finally, the principal characteristics of the net describe object of analysis themselves and an assessment about the potentialities of the same is offered.

Keywords: Social Networks, Platform, interests

Quora es una red social de preguntas y respuestas que se fundó en enero del 2010, con el objetivo de compartir conocimientos. En ella, cualquiera de sus miembros puede hacer una pregunta y otro cualquiera puede responderla. Al registrarse en la red se escogen los temas de interés, por tanto, las preguntas que aparecen en el muro son aquellas que tienen relación con los temas escogidos.

Sus fundadores, Adam D'Angelo y Charlie Cheever, consideraban que, hasta el momento, nadie había creado algo realmente bueno, que ayudara a los usuarios que tenían preguntas específicas en Internet. Materializaron su propuesta y la base de usuarios, de la red, creció rápidamente. Así, ya se encuentran disponibles, actualmente, en idioma alemán, español, francés, inglés e italiano.

Características de Quora

Entre las principales características de la red social Quora se encuentran las siguientes:

- Es una red creada para la distribución masiva de conocimientos.
- Para registrarse se debe hacer con el nombre real y completo. Una vez que está registrado, ya forma parte de la plataforma y puede realizar preguntas y responder otras.
- Existe la opción de comentar de forma anónima.
- La plataforma tiene un aspecto serio y formal, solo dedicada al intercambio de conocimientos.
- Posee filtros y moderadores que están pendientes del contenido que se publica en la misma. Si los usuarios infringen las reglas del sitio, automáticamente son excluidos de la red.
- Se puede acceder a la misma, mediante la dirección electrónica <https://es.quora.com/>

Una opción válida para todos

La red social, Quora, puede ser utilizada como estrategia de marketing por profesionales autónomos, que demuestren un buen dominio del asunto en el que se desarrollan. Además, los mismos, pueden crear blogs que aumenten su autoridad en el área en que se desempeña y le permitan interactuar con otros usuarios que



Fig. 1. Ejemplo de perfil de usuario en la red social Quora

posean el mismo interés, con el consiguiente aumento de la ganancia de la empresa.

El objetivo fundamental de esta red, es contribuir a elevar los conocimientos de los participantes en ella. Se puede considerar una opción válida para todos.

Referencias bibliográficas

- Medina, A. (2018) ¿Qué es Quora? Recuperado 26 de enero, de 2021, de <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-es-Quora>
- Munte, G. (2019) Qué es Quora y para qué sirve esta red social. Recuperado 26 de enero, de 2021, de <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-quora/>



REVISTA TINO
Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 77
2021, Jul.-Ago.

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

FESTEJA CON NOSOTROS
JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA
Y REVISTA TINO

34 ANIVERSARIO
El Joven Club Te Conecta

Celebrando el 34 aniversario de los Joven Club de Computación y Electrónica y el 14 aniversario de la Revista Tino.

Juntos por el conocimiento
DE LA MANO POR SIEMPRE

+ CREATIVOS AUTÉNTICOS

www.revista.jovenc

CON SOLO UN CLICK

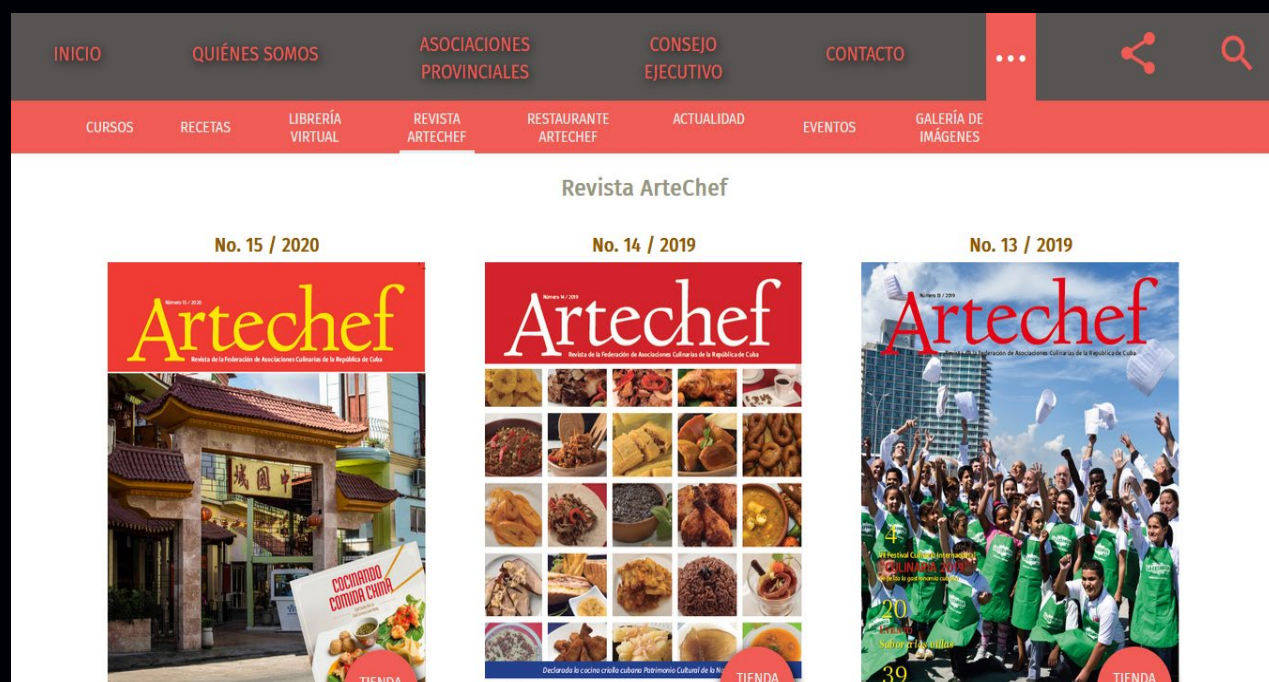
REVISTA TINO OFRECE

CONOCIMIENTO



EDITORIAL DEL MES Y MÁS

EDITORIAL ARTECHEF



De qué trata el sitio: La Federación Culinaria de la República de Cuba es la instancia superior de dirección y administración de las organizaciones culinarias en el país. La misma crea asociaciones en el territorio nacional que se constituyen en filiales y estructuras en los municipios, subordinadas estas a la filial provincial. Su misión es agrupar a los profesionales que laboran en las artes culinarias, en una organización que los represente a nivel nacional e internacional. De esta forma se eleva su nivel técnico, profesional y ético, contribuyendo así a la dignificación y desarrollo de la profesión.

Utilizar el sitio para: disfrutar de la Biblioteca Virtual, la cual ofrece a los usuarios una muestra de los libros que esta editorial propone en el momento. Se pueden adquirir en su sede o en el restaurante ArteChef, sede de la Federación Culinaria de la República de Cuba.

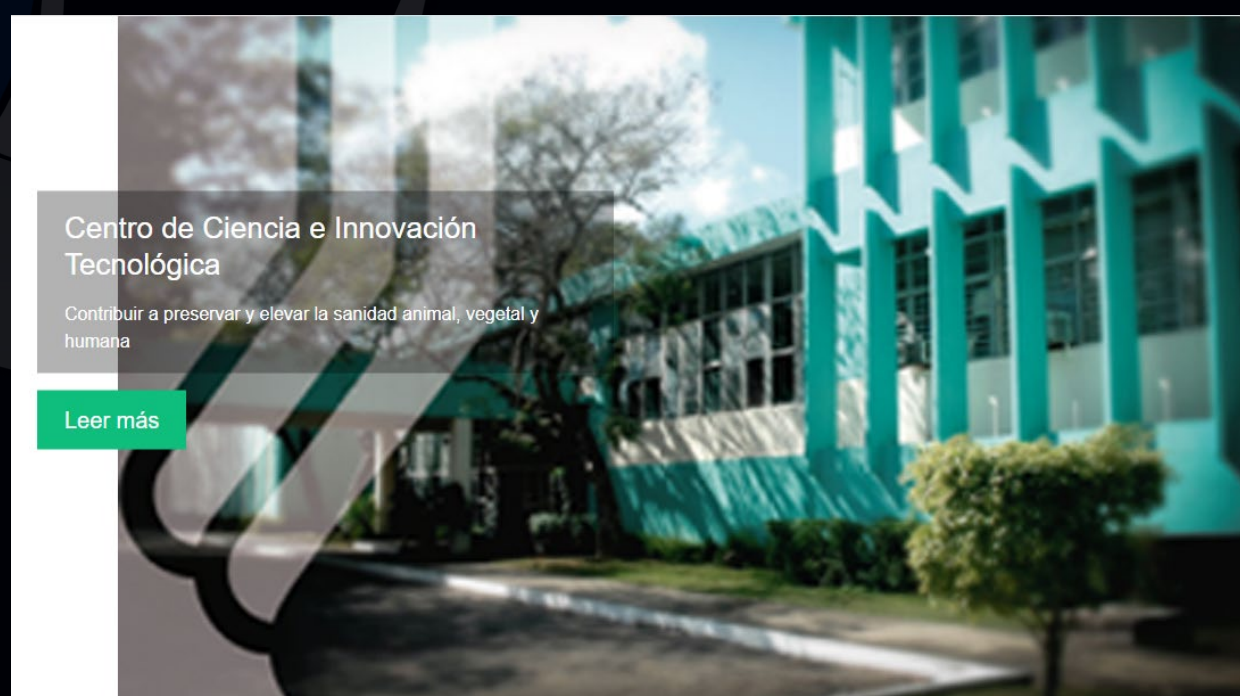
<http://www.arteculinario.cu/revista-artechef>

CENTRO NACIONAL DE SANIDAD AGROPECUARIA

De qué trata el sitio: Perteneciente al Ministerio de Educación Superior (MES), el Centro Nacional de Sanidad Agropecuaria (CENSA) es una Entidad de Ciencia, Tecnología e Innovación (ECTI). Se constituye como un centro de excelencia en el desarrollo de sistemas de Investigación-Desarrollo-Innovación, a partir de la formación de personal altamente calificado, tanto a nivel nacional como internacional. Logra resultados científicos-técnicos de impacto, dirigidos a la prevención, diagnóstico y control de enfermedades y plagas, seguridad e inocuidad alimentaria, así como a la preparación y adaptación al cambio climático. En su ejecución, se propicia la innovación tecnológica con enfoque interdisciplinario; una ocupación constante por la productividad, la calidad, el desarrollo de productos competitivos y el cumplimiento de los principios bioéticos y sustentables, con énfasis en la prevención del medioambiente.

Utilizar el sitio para: conocer sobre los proyectos básicos y de innovación tecnológica, la formación académica, el desarrollo de productos y servicios científico-técnicos, especializados y más.

<http://www.censa.edu.cu/>





EL NAVEGADOR

EDITORIAL VERDE OLIVO



De qué trata el sitio: La Casa Editorial Verde Olivo divulga las tradiciones patrióticas, militares e internacionalistas del pueblo cubano. En este sitio puede encontrar noticias, crónicas, reportajes, entrevistas y otros contenidos de interés. Además se encuentran resultados propios de la editorial como los libros publicados, diferentes números de la revista, entre otros.

Utilizar el sitio para: disfrutar de las publicaciones de la editorial, tanto de la Revista Verde Olivo como de los diferentes libros publicados.

<https://www.verdeolivo.cu/es>

EDITORIAL UNIVERSITARIA DEL MES

De qué trata el sitio: Registrada el 30.06.1990 por el Ministerio de Educación Superior (MES) de la República de Cuba. Tiene como objetivos: Promover la lectura, escritura y la publicación de libros universitarios escritos por los profesores e investigadores cubanos, contribuir a la transformación digital de las editoriales universitarias cubanas, desarrollar y administrar la LIBERTHEKA eduniv-socict (catálogo y biblioteca digital universitaria), ser parte de la socialización del conocimiento universitario, hospedar el Catálogo y la Biblioteca digital de las publicaciones universitarias cubanas, promover la publicación en eLibro.com y en otras bibliotecas y repositorios digitales.

Utilizar el sitio para: disfrutar con la lectura de sus múltiples publicaciones.

<http://editorial.eduniv.cu/>



EDITORIAL EN VIVO



De qué trata el sitio: Editorial del Instituto Cubano de Radio y Televisión. En el sitio se pueden encontrar variados reportajes como el de Félix Benjamín (autor de El derecho de nacer) o Lizet Vilas (alma del proyecto Palomas). Además se visualizan entrevistas como la realizada a la reconocida y talentosa locutora Idania Martínez Grandales, la de Alejandro Gil, Nancy González, entre otras. De forma general tiene como norma «Sistematizar el debate, el pensamiento reflexivo y la confrontación teórica entre realizadores, artistas, periodistas e intelectuales».

Utilizar el sitio para: disfrutar de los reportajes, entrevistas, entre otros temas publicados por esta editorial.

<https://www.envivo.icrt.cu/>



REVISTA

TiNO

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



Palacio Central de la Computación

Amistad
esq. a Reina,
La Habana, Cuba
Código Postal 10200

Registro Nacional
de Publicaciones
Serias 2163

ISSN 1995-9419

Otros artículos, igual de interesantes y novedosos, podrás encontrar en esta edición. Cada tema escogido está a tono con los saberes actuales, y las necesidades informáticas que quizás puedas tener. La única forma de saberlo es adentrándote en sus páginas. ¿Sientes curiosidad? La invitación está hecha, te esperamos.

