



REVISTA

TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 87

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

ESTRENO

VIDEOJUEGO MEÑIQUE Y APLICACIÓN DE LA DOMÓTICA EN LOS JOVEN CLUB



PALACIO CENTRAL LANZA
VIDEOJUEGO MEÑIQUE
PÁG. 10

SISTEMA DOMÓTICO
PÁG. 14



<https://revista.jovenclub.cu>



El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

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

Editores

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

Lic. Yarisleydis Rosabal Borges

Edición de imágenes y diseño

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

Maquetación

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

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal <https://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:

Dirección Nacional Joven Club de Computación y Electrónica

Calle 13 #456 e/E y F, Vedado, Plaza de la Revolución. La Habana. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

Henchidos de placer aún, por todos los momentos vividos en el mes del Amor, ponemos en tus manos la revista Tino 87, conscientes de que en cada página recibes el amor y la entrega de nuestro colectivo.

En esta ocasión te proponemos, de manera especial, en dos de nuestras secciones, conocer aspectos relacionados con una solución informática cubana, que permite realizar la reservación de servicios, de una manera fácil, rápida y que propicia la creación de una agenda propia de actividades al interactuar, en tiempo real, los proveedores de servicios y los clientes, **Ticket**. Desde **X-móvil** te presentamos sus características fundamentales, así como las formas de acceso a la misma, tanto desde la Web como desde el móvil, y desde la sección **El vocero** conocerás cómo los Joven Club de Computación y Electrónica, desde cada una de sus instalaciones, mediante el servicio de informatización y redes informáticas, prestan especial atención a los clientes que requieren asesoría para utilizar la plataforma web Ticket.

Desde la sección **El escritorio** te proponemos profundizar en las consecuencias del uso, cada vez mayor por los niños, de pantallas y dispositivos digitales diversos. En esta entrega, exponemos hasta qué punto el uso excesivo de los dispositivos afecta las etapas de crecimiento y desarrollo de los infantes, así como las consecuencias por permanecer largas horas frente a las pantallas.

Como la «guinda del pastel» en este número te proponemos dos logros de una de nuestras instalaciones insignes, el Palacio Central de Computación: el lanzamiento y estreno del **videojuego Menique** y los detalles del **sistema domótico** que tiene como propósito ofrecer servicios que favorecen al confort, bienestar, comunicación y seguridad de los usuarios, creado por el grupo de desarrollo de dicha entidad.

La invitación está hecha, Estos y otros artículos igual de atractivos podrás encontrar en esta edición de la Revista Tino 87; siempre 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>.

No dejes de aprendernos y de seguirnos. Te esperamos.





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- CANAL DE TELEGRAM, ¿CÓMO CREARLO?•— 4
- ¿CÓMO ESCUCHAR AUDIOS ANTES DE ENVIARLOS POR WHATSAPP?•— 5
- INSHOT EDITOR, PARA LA EDICIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y VÍDEOS•— 6
- TICKET, PARA RESERVACIONES EN LÍNEA•— 7

EL VOCERO 08

- APLICACIÓN TICKET EN MANZANILLO•— 8
- DOCE AÑOS DEDICADOS A ECURED•— 8
- FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS EN MATANZAS•— 9
- JOVEN CLUB ESPIRITUANOS EN EL 2022•— 9
- LAJEROS Y CIBERSEGURIDAD•— 10
- PALACIO CENTRAL LANZA VIDEOJUEGO MEÑIQUE•— 10
- PROYECTO «GRANDES ILUSIONES»•— 11
- ROBÓTICA EN LA ISLA DE LA JUVENTUD•— 11

EL ESCRITORIO 12

- PANTALLAS, EXPOSICIÓN EXCESIVA A ELLAS•—12
- SISTEMA DOMÓTICO•— 14

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 16

- INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PALABRA DEL AÑO 2022•— 16

EL CUENTO 19

- AL FINAL DEL ARCOÍRIS•— 19

EL NIVEL 20

- KINGS VALLEY: ¿VIAJE AL PASADO O FELIZ NOSTALGIA? •—20

EL CONSEJERO 22

- ASEGURAR ARCHIVOS DE EXCEL•— 22
- ANALIZA EL ESPACIO DE TU DISCO DURO•— 24
- HOT POTATOES Y LOS EJERCICIOS DE ASOCIACIÓN•— 24
- BLENDER, PARA IMPORTAR ANIMACIONES MMD•— 25

LA RED SOCIAL 26

- VIBER, UNA RED SOCIAL COMPLETA•— 26

EL NAVEGADOR 28

- EDITORIAL ARTE Y LITERATURA•— 28
- CASA EDITORIAL ÁCANA•— 28
- EDITORIAL GENTE NUEVA•— 29
- CUBALITERARIA EDICIONES DIGITALES•— 29
- PORTAL DE REVISTAS DE MEDIO AMBIENTE•— 29





CANAL DE TELEGRAM, ¿CÓMO CREARLO?

Autor: Ing. Katia Almeida Machín / katia.almeida@cfg.jovenclub.cu

TELEGRAM CHANNEL, HOW TO CREATE IT?

Los canales de Telegram son bastante parecidos a los famosos grupos de WhatsApp, aunque con una pequeña diferencia: el poder que tiene la fluidez de la información. Es una fuente de difusión masiva, donde un administrador publica contenido para un número ilimitado de suscriptores.

A partir de aquí, y en dependencia cómo se halla configurado el canal, los miembros que decidan unirse solo podrán leer las publicaciones para mantenerse informados, o incluso comentar las publicaciones como si se tratara de un foro temático.

Pasos para crear el canal

Actualmente Telegram permite crear dos tipos de canales: los canales públicos y los privados. Los públicos pueden encontrarse simplemente haciendo una búsqueda de la aplicación. Los privados por el contrario están cerrados, y solo se puede acceder a ellos a través de un enlace de invitación.

La creación de estos es un proceso sencillo, solo es cuestión de un par de minutos.

1. Abrir la aplicación de Telegram en tu dispositivo.
2. Pulsa sobre el botón del lápiz que se observa en la zona inferior derecha de la pantalla.
3. Seleccionar «Nuevo canal». (Fig. 1)



Fig. 1. Escoger la opción «Nuevo canal»

4. En la siguiente pantalla, pulsa sobre «Crear canal».
5. Introduce un nombre para el canal y una descripción breve. Asegúrate de añadir una imagen para el icono del canal y cuando todo esté listo, presiona sobre

el botón de confirmación que aparece en el margen superior derecho de la pantalla.

6. Luego podrás elegir si deseas que tu canal sea público, propiciando que aparezca en el buscador de Telegram o prefieres mantenerlo privado. Escoge también un enlace personalizado para el canal. (Fig. 2)

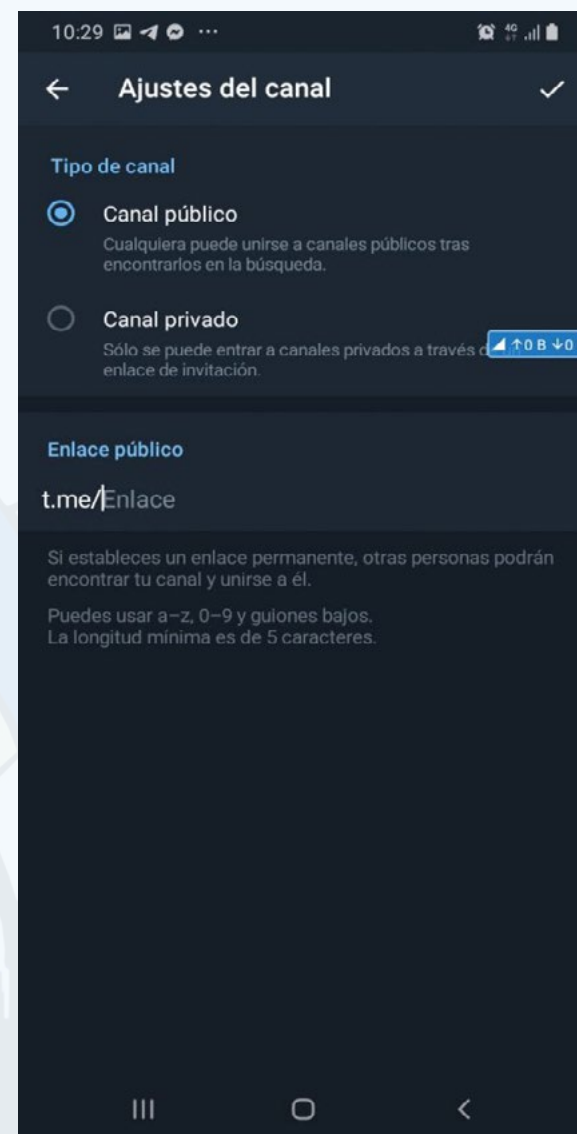


Fig. 2. Elige el tipo de canal y su enlace

7. Elige el botón de confirmación que verás en el margen superior derecho.
8. Te ofrece la opción de añadir suscriptores al canal desde tu lista de contactos.

Ahora ya podrás crear tu propio canal de Telegram de una manera muy fácil. Este es el momento de dar rienda suelta a tu afición o informar a tu audiencia sobre todas las novedades que vas publicando.

Referencias bibliográficas

- Businessinsider(2021). Cómo crear un canal de Telegram. Recuperado el 14 de agosto del 2022, de https://businessinsider.mx/como-crear-un-canal-telegram-contenido_estrategia/
- Internetpasoapaso(2021). Cómo crear un canal de Telegram. Recuperado el 14 de agosto del 2022, de <https://internetpasoapaso.com/crear-canal-telegram/>
- Xataka(2020).Cómo crear un canal de Telegram. Recuperado el 14 de agosto del 2022, de <https://www.xataka.com/basics/como-crear-tu-propio-canal-telegram-e-invitar-a-tus-contactos>
- Androidsis (2019). Cómo crear un canal de Telegram. Recuperado el 14 de agosto del 2022, de <https://www.androidsis.com/como-crear-un-nuevo-canal-en-telegram-y-unirse-al-de-androidsis/>



¿CÓMO ESCUCHAR AUDIOS ANTES DE ENVIARLOS POR WHATSAPP?

Autor: Brayan Díaz Hernández / brayan.diaz@vcl.jovenclub.cu

HOW TO LISTEN TO AUDIOS BEFORE SENDING THEM BY WHATSAPP?

WhatsApp es una gran aplicación de mensajería de texto instantánea, de gran alcance a nivel mundial. Esta aplicación permite a los usuarios mantenerse en contacto desde todas las partes del mundo. Seguramente alguna vez te has preguntado si puedes escuchar los audios antes de enviarlos por WhatsApp a tus familiares o amigos, pues sí se puede y esta es una de las funcionalidades que la aplicación trae oculta.

Pasos para escuchar audios antes de enviarlos por WhatsApp

1. Una vez que conecte los datos móviles, abrir la aplicación WhatsApp y entrar al chat donde se enviará el audio.
2. Presionar el botón del micrófono, sostenerlo y arrastrarlo hacia arriba para que aparezca el icono del candado, el cual permite grabar sin la necesidad de dejar el dedo presionado. (Fig. 1)



Fig. 1. Se presiona el botón micrófono y se desliza hacia arriba buscando el candado

3. Grabar el audio, en la etiqueta donde se escriben los mensajes, aparece el contador de los segundos grabados.

4. Al terminar la grabación, presionar el botón pausa y se muestra el audio recién grabado, listo para escuchar el mensaje antes de enviarlo. (Fig. 2)

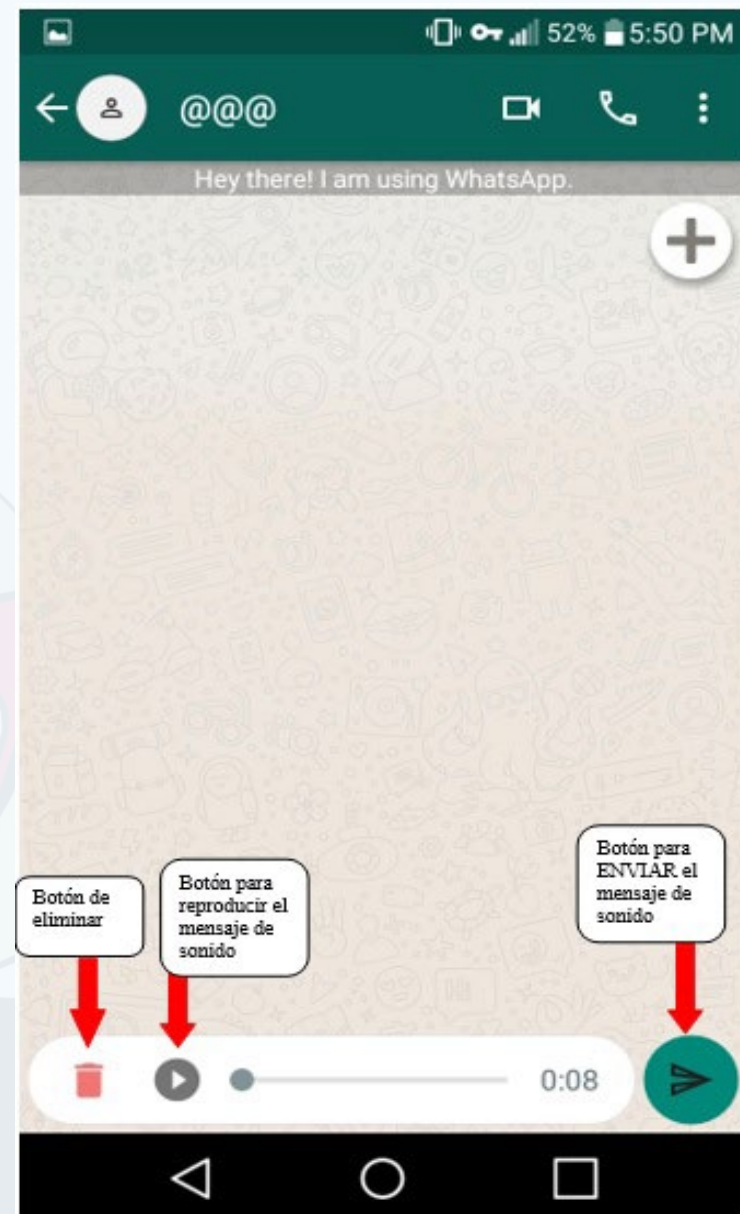


Fig. 2. Se muestra el audio grabado, listo para escucharlo antes de enviarlo

5. Una vez satisfecho con el contenido del mensaje, dar al botón de la derecha para enviar el mismo.

El WhatsApp como herramienta de chat transmite seguridad y confianza a sus usuarios ofreciéndole la posibilidad de verificar el contenido del audio antes de ser enviado. Esta es una de las funcionalidades que ofrece WhatsApp.

Referencias bibliográficas

- ABC. (s/f). WhatsApp actualiza los audios: podrás escucharlos antes de enviarlos. Recuperado el 18 de febrero de 2021, de https://www.abc.es/tecnologia/moviles/aplicaciones/abci-whatsapp-actualiza-audios-podras-escucharlos-antes-enviarlos-201801101628_noticia.html.
- Depor. (2020). WhatsApp y sus pasos para escuchar tu mensaje de voz antes de enviarlo. Recuperado el 18 de febrero de 2021, de <https://depor.com/depor-play/tecnologia/whatsapp-como-escuchar-tu-mensaje-de-voz-antes-de-enviarlo-tutorial-how-to-listen-voice-notes-before-sending-truco-aplicaciones-apps-wasap-wabeta-info-viral-celulares-iphone-ios-android-estados-unidos-usa-eeuu-espana-mexico-chile-peru-nda-nni-noticia/?ref=depr>
- Otero, C. (2018). Como grabar y escuchar una nota de voz de WhatsApp antes de enviarla. Recuperado el 18 de febrero de 2021, de https://as.com/meristation/2018/08/18/betech/1534591251_103528.html



INSHOT EDITOR, PARA LA EDICIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y VÍDEOS

Autor: Héctor Hernández García / hector.hernandez@myb.jovenclub.cu

INSHOT EDITOR, FOR PHOTO AND VIDEO EDITING

La aplicación de edición de fotografías y videos **InShot Editor**, permite mejorar el acabado para mostrarlos en diferentes plataformas digitales y redes sociales.



Fig. 1. InShot Editor para la edición de fotografías y videos

Este editor posee herramientas fáciles de utilizar que permiten:

- Añadir música.
- Agregar audio de voz.

- Incorporar efecto de **blur** detrás de la imagen.
- Aplicar filtros.
- Insertar textos.
- Situar **Emoji**.
- Escoger la calidad que se desee para guardar el resultado

Para el proceso de edición de fotos presenta recursos tales como: filtros, cambios de fondo y recorte de imagen, los cuales permiten tener un producto más acabado.

La edición de videos y fotos con InShot

Antes de editar en **InShot**, lo primero que debe hacerse es planificar el trabajo que se realizará, lo que contribuye a una mayor calidad del producto resultante. Se recomienda preparar un pequeño guion para estructurar el contenido que se desea transmitir, seleccionar los archivos a utilizar, como son fotos, videos, texto, música y efectos de sonidos específicos. Para ello los archivos a utilizar deben de estar guardados en el móvil.

Herramientas para la edición en InShot

Al iniciar la aplicación se muestran los accesos directos para crear un nuevo video, un proyecto con fotografías o un collage con la combinación de imágenes. En la parte inferior de la pantalla verás un widget que muestra contenidos adicionales como son: colecciones especiales de pegatinas, emoji o stickers gratuitos. También en la tienda puedes comprar **packs de filtros** y efectos especiales para el video. Con las opciones gratuitas se puede editar el video perfectamente, sin tener que comprar nada. En la parte superior derecha está el icono de acceso al **Panel de Configuración, Ayuda y Ajustes de video**, que permiten elegir la configuración inicial para la edición de los mismos. Se puede elegir la resolución del video y la tasa de fotogramas por segundo.

Como importar contenidos para videos y fotos en InShot

1. Comenzar la edición seleccionando **Crear Nuevo + Video**.
2. Para importar contenido del primer video ir a la galería multimedia de tu móvil y escoger los clips de video y/o las fotos con las que quieres trabajar.
3. **InShot** permite recortar y ajustar la duración de un clip de video antes de importarlo. Para hacer este **ajuste previo**, simplemente pulsa sobre el icono de las tijeras que verás en el clip de video.
4. Si has elegido **nuevo video o foto**, la pantalla te muestra la galería de videos y la galería de fotos para importar.
5. Si seleccionas nuevo proyecto **Foto** solamente se abre la galería fotográfica de tu móvil lista para importar.
6. En ambos casos, videos y fotos, recuerda que el orden de selección es el que determina la ubicación en la línea de edición, aunque podrás cambiar este orden después sin ningún problema.

Podemos afirmar que **InShot Editor** es un potente editor de imágenes y videos, que permite con sus múltiples herramientas crear contenidos mucho más interesantes que una simple fotografía o video, y dar un mejor acabado a nuestro trabajo sin la necesidad de emplear muchos recursos.

Referencias bibliográficas

- Andrés López. (2022). InShot Editor. Recuperado el 6 de enero del 2023, de <https://inshot-editor.uptodown.com/android/>
- Javier Moya. (2020). InShot, edita videos y fotos como un profesional. Recuperado el 6 de enero del 2023, de <https://www.elgrupoinformatico.com/tutoriales/inshot-que-como-funciona-t77353.html>
- Iván Ramírez. (s/f). 11 apps gratuitas para editar videos en Android. Recuperado el 6 de enero del 2023, de <https://www.xatakandroid.com/lisas/11-apps-gratuitas-para-editar-videos-android/>



TICKET, PARA RESERVACIONES EN LÍNEA

Autor: Robiel Acosta Roque / robiel.acosta@myb.jovenclub.cu

TICKET, FOR ONLINE RESERVATIONS

La plataforma **Ticket** es una solución informática cubana que permite realizar la reservación de servicios, de una manera fácil, rápida y que propicia la creación de una agenda propia de actividades al interactuar, en tiempo real, los proveedores de servicios y los clientes.



Fig. 1. La aplicación Ticket puede contribuir al desarrollo de su negocio

Ticket es un sistema de reservas en línea que puede mejorar, significativamente, la gestión de tu negocio y resulta funcional para barberías, salones de belleza, centros recreativos, servicios de transportación, servicios del hogar, bares y restaurantes, tanto del sector estatal como del no estatal. Cuenta con un **sitio web**, una **apk** para el acceso al catálogo de servicios y la disponibilidad de los mismos y una **apk de administración** que permite a la entidad y sus trabajadores acceder al calendario de reservas, los datos de los clientes, las disponibilidades existentes, el tablero de control estadístico y chequear las reservas consumidas.

Puedes acceder a la plataforma desde su sitio web o desde tu dispositivo móvil. En cualquiera de estas variantes podrás usar las siguientes herramientas:

- **Portal web:** puedes ver informaciones, publicidad, descargas y vínculos de interés.
- **Buscador Web:** Potente buscador que te permite encontrar el tipo de servicio que necesitas y ver sus características. Puedes consultar su disponibilidad en tiempo real, precios, imágenes publicitarias, calificación y las valoraciones de otros clientes.

- **Administración Web:** Permite gestionar contenidos del catálogo de establecimientos y servicios, además de configurar reglas de planificación de servicios, gestionar las reservas de clientes y tableros de control.

Ticket te permite gestionar mejor tu tiempo como administrador y el de tus clientes, pues al publicar tu agenda de servicios en línea, estos pueden escoger los días y horarios desde la comodidad de su hogar y te ofrece varias ofertas de planes, **con 5 días gratuitos**, a partir de la fecha de inicio, que facilitan el emprendimiento de tu negocio.

Tus clientes notarán que son importantes, al brindarles una atención diferenciada, y aquellos que ya están identificados con el servicio tienen la posibilidad de recibir mejores facilidades en cuanto a: ofertas especiales, descuentos, fechas y horarios exclusivos, según sus preferencias. Todo por el propósito de alcanzar un mejor posicionamiento en la calidad del servicio y ganar en popularidad con muy poco esfuerzo e inversión.

El catálogo constituye una herramienta comunicativa valiosa ya que describe los servicios, sus novedades, precios y descuentos, muestra fotos de los mejores trabajos, las valoraciones y calificaciones de los mejores clientes.

Al ser un catálogo en línea, los nuevos clientes descubren tu negocio desde diferentes lugares del país y de forma rápida. No dejas ir al cliente, haces espacio para él: la sala de espera virtual te permite conocer los picos de demanda, optimizar la planificación, crear nuevas capacidades productivas con seguridad de mercado y ver los clientes que no pudieron reservar y aún están interesados en ser atendidos por ti.

En una nación donde estamos acostumbrados a realizar colas, la existencia de una herramienta informática que ahorre tiempo, puede ser considerada un hallazgo importante. **Ticket** es la aplicación cubana que podría dar la solución a muchos problemas cotidianos y hacernos la vida un poco más fácil.

Referencias bibliográficas

- Granma. (2022). ¿Cómo funciona Ticket, la plataforma de reservas en línea? Recuperado el 7 de enero del 2023, de <https://www.granma.cu/cuba/2022-07-23/como-funciona-ticket-la-plataforma-de-reservaciones-en-linea>.
- Anaraya Albornoz. (s/f). Una plaza con destino al éxito con los mejores sistemas de reservas online. Recuperado el 7 de enero del 2023, de <https://www.appvizer.es/revista/relacion-cliente/sistema-reservas/sistema-de-reservas-online-gratuito-de-pago>

REVISTA
TiNO
AL ALCANCE
DE UN **CLICK**





APLICACIÓN TICKET EN MANZANILLO

Autor: Tania Benítez Solás / tania.benitez@jovenclub.cu

TICKET APPLICATION IN MANZANILLO

Desde hace años el gobierno cubano dedica esfuerzos en el proceso definido como informatización de la sociedad y asume nuevos preceptos que lo llevan hacia la transformación digital, integrando las tecnologías digitales en todos los ámbitos de la sociedad, donde el centro del quehacer son las personas.



Fig. 1. Instructora con el cliente mostrándole la aplicación Ticket

Precisamente, la aplicación Ticket, constituye uno de esos ejemplos donde Cuba ha logrado avances en el uso e implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), teniendo como pilar los Joven Club de Computación y Electrónica, proyecto que continúa apostando por la transformación digital de la sociedad; y que constituye un referente dentro del proceso de la informatización de la sociedad cubana.

Joven Club brinda el servicio de informatización por asistencia especializada en temas relacionados con el procesamiento de información digital y redes informáticas, que proporciona vías de solución en la configuración de software, tanto en computadoras como en dispositivos móviles y tabletas. En tal sentido, los instructores de Joven Club prestan especial atención a los clientes que requieren asesoría para utilizar la plataforma web Ticket. Ellos reciben ayuda para registrarse y completar de manera correcta los datos solicitados en la plataforma.

El cliente entra en la sala de espera de la plataforma, ésta le dará un ticket que le permite reservar un turno sin estar presente físicamente en Cadeca, puede añadir hasta 3 beneficiarios, para que familiares o amigos accedan al servicio en caso de no disponer de una computadora o dispositivo móvil.

La aplicación Ticket fue creada por la empresa Xetid; está disponible para computadoras con acceso a internet, en la dirección <https://ticket.xutil.net/> y a través de dispositivos móviles con sistema operativo Android en www.apklis.cu.

Joven Club en Manzanillo continuará fomentando en sus clientes, una cultura integral en todos los ámbitos de la sociedad basada en el uso inteligente, responsable y seguro de las tecnologías para garantizar la construcción de una sociedad digital inclusiva y solidaria.

DOCE AÑOS DEDICADOS A EcuRed

Autor: Anisley Martínez Romero / anisley.martinez@art.jovenclub.cu

TWELVE YEARS DEDICATED TO EcuRed

EcuRed, la Enciclopedia colaborativa cubana, nace de la voluntad de crear y difundir el conocimiento para todos. En estos doce años EcuRed ha estado acom-



Fig. 1. Celebrando los doce años dedicados a EcuRed

pañada, desde sus inicios, por los Joven Club de Computación y Electrónica, que cuentan con una amplia red de instalaciones distribuidas por todo el país y un capital humano altamente competente, que han tenido la dicha de participar activamente en la generación de contenidos para esta enciclopedia.

Los Joven Club de la provincia Artemisa, realizan esta tarea de colaboración con mucho amor y esmero con información actualizada en alianza con instituciones que proporcionen veracidad y confiabilidad. Un ejemplo palpable de ello son los favorables resultados recibidos durante el trabajo desarrollado con la Unión de Historiadores de Cuba y por ello la provincia ha sido distinguida, como premio al trabajo realizado durante este año, como sede del acto por las festividades por el duodécimo aniversario.

Los colaboradores de la enciclopedia desde Joven Club se encargan de buscar informaciones verídicas sobre la historia de cada municipio. Se capacitan en talleres para incrementar los conocimientos en cuanto a redacción y elaboración de artículos, junto a los historiadores y profesores de la universidad, que se encargan de la revisión y validación de los mismos.

Colaborar con la enciclopedia desde la red de Joven Club de Computación es un trabajo muy bonito que se hace con mucho amor y satisfacción, mes tras mes la enciclopedia recibe los artículos que se confeccionan con el propósito de proporcionar materiales de consulta novedosos, creativos y actualizados para el público que la sigue.

El trabajo con la enciclopedia EcuRed más que un deber constituye una satisfacción y un llamado a continuarlo en aras del crecimiento de la misma, y complementarlo con la labor de distribución, para que cada vez más personas tengan el acceso al caudal de conocimientos que atesora.



FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS EN MATANZAS

Autor: MSc. Tania Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovenclub.cu

VIDEO GAME FESTIVAL IN MATANZAS

No cabe duda del protagonismo que ocupan los videojuegos en la actualidad por ser una fuente de entretenimiento para la gran mayoría de la población. Tanto es así que, desde hace ya muchos años, podemos encontrar festivales dedicados a esta temática en diferentes puntos de la geografía de nuestro país.



Fig. 1. Los participantes en el festival muestran sus experiencias

Un festival de videojuegos supone el marco ideal para integrar distintas actividades y también es muy habitual que se produzcan en ellos encuentros con personalidades de esa área de la actividad humana.

Dentro de las actividades previstas en los Joven Club del municipio de Matanzas para celebrar el 64 aniversario del **Triunfo de la Revolución** se programó el **Festival de videojuegos** a celebrarse en el Joven Club Matanzas I de la cabecera provincial. Allí se dieron cita los interesados en el mundo de los juegos digitales para profundizar en estos temas con las conferencias sobre videojuegos impartidas por los instructores **Raúl Piad** y **Ernesto Sotolongo**.

Además, en la actividad intervino **Ernesto Escobar Rodríguez**, director de **Animat**, proyecto sociocultural sobre la cultura japonesa, fundado en la provincia de Matanzas e institucionalizado desde el 2013, con sede en el Museo Provincial Palacio de Junco, en la Atenas de Cuba.

Como parte también de las actividades programadas en el festival, los participantes tuvieron la oportunidad de hacer copias de juegos, así como debatir temas y disfrutar de audiovisuales al respecto.

La actividad culminó con un concierto de **mariachis**, que amenizaron la parte cultural del festival, convirtiéndose el evento en un domingo tecnológico-cultural, en saludo al 64 aniversario del Triunfo de la Revolución.

De esta forma, el festival de videojuego no solo fue un momento de ocio puntual, sino también una cita ineludible y de gran importancia, para contribuir a conmemorar esta fecha de índole patriótica.

JOVEN CLUB ESPIRITUANOS EN EL 2022

Autor: MSc. Lisbet Vallés Bravo / lisbet@ssp.jovenclub.cu

JOVEN CLUB FROM SANCTI SPIRITUS IN THE 2022

En aras de contribuir a la transformación digital de la sociedad cubana, los Joven Club espirituanos en el año 2022 culminan con el desarrollo de diversas acciones.

Se destaca entre ellas la capacitación para introducir los datos en el Registro de Consumidores mediante el sistema **OREGUI**, en los municipios de la provincia y la creación de comercios electrónicos en: Complejo Hotelero de Trinidad, Dirección Municipal de Planificación de Taguasco, Dirección Estatal de Comercio Empresa de Conservas y Vegetales, Acopio y la Empresa Pesquera.

Además, se digitalizaron los registros de vacunación por la **Covid-19**, se capacitaron a los instructores para el uso de la tienda virtual de Joven Club, en la plataforma Ticket y para el uso de **Bulevar Mi transfer**, que ofrece la posibilidad a los negocios y comercios de gestionar los pagos y devoluciones mediante la aplicación Transfermóvil. Además, se efectuó la firma de convenio con la **ONEI** (Oficina Nacional de Estadística e Información) para la digitalización de los actores económicos como **Mypimes y CNA** (Cooperativas No Agropecuarias); la firma de contrato con Xetid para la implementación de la firma digital y **Ticket** en las entidades que lo soliciten y la firma de contrato con **Datazucar** para la implementación del sistema **Versat Sarasola**.

Los servicios de mayor demanda por las personas jurídicas fueron, el alquiler de computadoras, cursos jurídicos, ventas del antivirus **Segurmática** y la asesoría e implementación de software. Mientras que las personas naturales, demandaron fundamentalmente el servicio de Oferta comercial, Navegación y correo .cu, el servicio WiFi a redes privadas de personas naturales, la asesoría e implementación, la copia de información y la instalación de aplicaciones.

Otros de los servicios ofrecidos fueron los cursos a personas naturales, con programas adecuados a las características y demandas de los diferentes grupos etarios, con

un plan de 3,060 egresados para el 2022, donde, hasta el 30 de noviembre, habían egresados de los cursos impartidos un total de 3,345 estudiantes, para un sobrecumplimiento de 109% del plan previsto.

Los cursos se impartieron dentro y fuera de las instalaciones de Joven Club, estos últimos como respuesta a las necesidades docentes en escuelas de diferentes niveles de enseñanza. Además, se trabajó con las tres modalidades de cursos: presencial, semipresencial y a distancia desde la plataforma CursAd.

También, se impartió docencia a diferentes sectores sociales priorizados como: círculos de interés, niños talentos, el adulto mayor con el Geroclub y los discapacitados. Se ofrecieron cursos en temáticas como: Telefonía Móvil 3ra Generación, Comunicación Inalámbrica WiFi, Transfermóvil y EnZona, estas dos últimas como pasarelas de pago para el comercio electrónico. Además, se continuó con la preparación de los instructores en temas de robótica educativa y se crearon grupos en el Instituto Preuniversitario Vocacional de Ciencias Exactas (**IPVCE**) para acercar a los estudiantes a esta temática.

De esta manera, Joven Club en Sancti Spíritus trabaja en los proyectos nacionales como la **Revista Tino**, la plataforma de blog **Reflejos** y la Enciclopedia Colaborativa Cubana, **EcuRed**.

Igualmente, la institución se unió a las principales actividades y eventos realizados durante el año donde se destacaron la celebración por el **Día Internacional de las Niñas en las TIC**, el **Día Internacional de los Trabajadores**, el **Día de los Niños**, el aniversario del natalicio de Fidel, el **Día de la Juventud y los estudiantes**, el **35 aniversario de la organización** y el **64 aniversario del Triunfo de la Revolución**.

Los Joven Club espirituanos en el año 2022 desarrollaron estrategias de trabajo en aras de contribuir a la transformación digital de la sociedad cubana.



LAJEROS Y CIBERSEGURIDAD

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

LAJEROS AND CYBERSECURITY

El Joven Club de Computación y Electrónica en San José se hace eco del proceso de informatización de la sociedad; al vincular el trabajo de nuestros instructores con la comunidad y, en especial, con la atención a las personas en situación de discapacidad y a los niños que se acercan a nuestras instalaciones, ávidos de adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

Durante la Jornada de Ciberseguridad efectuada en el Joven Club se realizaron actividades para acercar a nuestros usuarios a esta temática, afianzar sus conocimientos y lograr un mayor interés por la seguridad digital; con énfasis en la necesidad de proteger la información digital, dispositivos y activos que incluyen información personal, cuentas, archivos, fotos e incluso el dinero.

Como parte de esta jornada se realizó un taller práctico sobre el uso de Seguridad Antivirus; orientado a la protección contra el accionar de los programas malignos en sistemas operativos de Microsoft Windows y móviles Android. Además se impartió un seminario a los miembros de la Aclifim del municipio.

En la actividad se explicó el rol de la ciberseguridad en la sociedad y en la transformación digital, así como la preocupación en nuestro país de emplear los instrumentos necesarios que regulan y garantizan la protección en este campo.

En estas actividades se ratificó que el desarrollo de la Informatización va unido al logro de capacidades de ciberseguridad para los servicios y la infraestructura de telecomunicaciones en cada uno de los sectores de la sociedad.

Como colofón de esta jornada se fortaleció el principio de que somos una sociedad cada vez más informatizada y el navegar por el ciberespacio requiere de responsabilidad y de conocer lo que se puede o no hacer y fundamentalmente de lo que se publica; sobre todo aquellos aspectos de índole personal. Lo anterior es



Fig. 1. Participantes en el Taller de Ciberseguridad una premisa necesaria para que nuestros usuarios puedan navegar en las redes sociales con tranquilidad.

PALACIO CENTRAL LANZA VIDEOJUEGO MEÑIQUE

Autor: Lic. Rosario Pérez Morera / rosario.perez@jovenclub.cu

PALACIO CENTRAL LAUNCHES VIDEOGAME MEÑIQUE

El Palacio Central de Computación y Electrónica tiene la misión de ofrecer servicios avanzados en el ámbito de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y, además, desarrollar programas y productos informáticos. Es una organización reconocida por la calidad y el alto valor agregado de los servicios y productos que oferta. Este cuenta con un capital humano altamente competente, cuya profesionalidad garantiza la máxima satisfacción de los clientes.

En saludo al 32 Aniversario de la Instalación que será el próximo 7 de marzo y al 170 Aniversario del Natalicio de nuestro Apóstol José Martí, se realizó en el centro, el lanzamiento del videojuego las **Aventuras de Meñique**. El trabajo que desempeñan los Joven Club en la realización de los videojuegos tiene como objetivo entretener y educar a los más pequeños de la familia. El entretenimiento, el arte y el conocimiento son elementos que se mezclan en las nuevas propuestas. Estos videojuegos están dirigidos principalmente a los más pequeños de la casa y que se pueden disfrutar en la armonía familiar.

En el video promocional del videojuego, **Vladimir Lauret González**, diseñador y programador junto a **Raúl Goenaga González**, guionista del proyecto hacen referencia a la frase del apóstol «Para los niños trabajamos, porque ellos son la esperanza del mundo». Este es un juego para conectar a los niños con José Martí desde los Joven Club de Computación.

En el aula de electrónica del Palacio Central de Computación los niños realizaron la comprobación del videojuego, junto a sus realizadores y demás profesores de robótica y Domótica del centro. Al finalizar la prueba, el videojuego fue valorado como muy positivo e instructivo.

Este videojuego se puede encontrar en el sitio web Ludox.



Fig. 1. Asistentes al lanzamiento escuchan la explicación sobre el videojuego

La realización de videojuegos en el Palacio Central de Computación y Electrónica, permite incentivar el intercambio entre aquellos que se identifican como «**gamers**» o **jugadores**. Resulta importante, poner al alcance de ellos un conjunto de videojuegos «**en línea**», de servicios vinculados a esta actividad, y que las personas en general tengan un acceso a la información y productos informáticos enfocados al entretenimiento.



PROYECTO «GRANDES ILUSIONES»

Autor: MsC Tania Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovenclub.cu

GREAT ILLUSIONS PROJECT

El proyecto «Grandes Ilusiones» de Cárdenas tiene como objetivo principal favorecer la inserción social de jóvenes en situación de discapacidad intelectual, para el logro de una mejor calidad de vida, con el cariño y el respeto a su dignidad por las personas de la sociedad donde viven y que confraternicen con amor.

Está dirigido a jóvenes con discapacidad intelectual egresados de la enseñanza especial y que no tienen vínculo laboral. Se cuenta con espacios apropiados para una estancia de unas 3 horas de estos jóvenes en compañía de un familiar o persona responsable, y con el apoyo del personal capacitado para contribuir a desarrollar habilidades según sus características individuales. Constituye una necesidad ampliar sus horizontes a partir de sus motivaciones actuales y crear en ellos nuevas perspectivas, que le permitan hacer la vida más grata, al sentirse amados y respetados por la sociedad.

Este proyecto comunitario está auspiciado por la Casa de Cultura de Cárdenas, además colaboran otras entidades como el INDER y los Joven Club de Computación y Electrónica.

La atención a personas en situación de discapacidad, es una prioridad en el Joven Club de Computación Cárdenas I, por lo que el trabajo con este proyecto se ha convertido en una tarea primordial, para lograr darles igualdad de oportunidades a estos jóvenes.

El acercamiento de estos jóvenes, en diferentes situaciones de discapacidad, a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ha sido todo un reto para la instructora Lissette Packard González, quien tiene a su cargo la atención de este proyecto en el mencionado Joven Club.

Por otra parte, se logra alternar el trabajo en la computadora con manualidades elaboradas por los miembros del proyecto, con la utilización de materiales reciclables, bajo la tutela de Josefina Andux, otra de las instructoras de Joven Club a cargo del proyecto. Los resultados de los mismos se han mostrado en las exposiciones de los diferentes espacios.



Fig. 1. Muestra de las manualidades creadas por integrantes del proyecto

El trabajo mancomunado de varias instituciones ha incidido en el desarrollo social alcanzado por estos jóvenes, quienes ven el Proyecto Grandes Ilusiones como una luz de esperanza.

ROBÓTICA EN LA ISLA DE LA JUVENTUD

Autor: Maykenia Díaz Guedes / maykenia@iju.jovenclub.cu

ROBOTICS ON THE ISLA DE LA JUVENTUD

Los Joven Club de la Isla de la Juventud se encuentran inmersos en nuevas proyecciones, esta vez, con la planificación de un proyecto dirigido al trabajo especializado con niños, de diferentes edades, en el que se implementan los cursos de Robótica y Programación por los instructores que laboran en la entidad, consagrados a brindar sus conocimientos para apoyar a la informatización de la sociedad. La actividad se desarrolla en las propias instalaciones de la Isla de la Juventud y contribuye al desarrollo de conocimientos informáticos en materia de programación y de Scratch.

Los principales contenidos de los talleres responden a introducción a la robótica, programación, la electrónica y maquetas instructivas. Todo ello contribuye a desarrollar el pensamiento computacional y a darle solución a problemas que respondan a los objetivos del desarrollo sostenible del territorio. Es un proyecto de carácter vocacional que posibilita que los niños se inclinen al estudio de las carreras de la ciencia pasando a ser nuestros futuros hombres y mujeres de ciencia.

El trabajo se realiza en el territorio pinero en coordinación con los centros de enseñanza media, con los grupos de niños talentos y los círculos de interés de la ciencia. Los educandos aquí se dedican al estudio de la robótica educativa, con lo que se potencia en ellos el amor al trabajo, la imaginación, la motivación y el desarrollo de la creatividad.

A este proyecto se puede acceder mediante la solicitud de la matrícula por las diferentes vías establecidas para ello, como son: teléfonos, correo electrónico y personalmente en las instituciones de la comunidad.



Fig. 1. Los niños participan en el proyecto «Robótica en la Isla de la Juventud»

Dentro de las tareas del próximo año se encuentra continuar el trabajo con este proyecto para elevar los resultados del mismo y a partir de ellos crear otros nuevos con perfiles similares.



PANTALLAS, EXPOSICIÓN EXCESIVA A ELLAS

Autor: Lianet Zaldivar Fernández / lianet.zaldivar@cmg.jovenclub.cu

SCREENS, EXCESSIVE EXPOSITION TO THEM

Resumen: El artículo aborda los efectos negativos que provoca, en niños menores de 5 años, el uso excesivo de dispositivos digitales. Las pantallas son ahora omnipresentes en las vidas de los niños. El excesivo tiempo de ocio que les dedican ocasionan retrasos en el lenguaje y trastornos en el sueño. Y aunque desarrolla más el **área cognitiva perceptiva** del cerebro, disminuye los **procesos simbólicos**. Los niños, acostumbrados a mirar imágenes, les cuesta muchísimo más fantasear, inventar y crear.

Abstract: The article sets about the negative effects that you provoke, in younger children of 5 years, the excessive use of digital devices. Screens are now omnipresent in the children's lives. Delays in the language and upsets in the dream cause the excessive time of leisure that they dedicate them. And although you develop plus the **area cognitive perceptive** of the brain, decrease the **symbolic processes**. Children, accustomed to look at imagery, it costs them very much more to fantasize, inventing and creating.

En los últimos veinte años, el mundo infantil se ha visto invadido por un número cada vez mayor de pantallas y dispositivos diversos que han cambiado por completo su vida diaria, la forma en que emplean su tiempo, el tipo de juegos y hasta las relaciones con sus familias y otros niños.

Es difícil imaginar el modo de vida actual sin ellos. Los teléfonos móviles, los ordenadores, las tabletas y las videoconsolas forman parte de nuestro paisaje cotidiano, y no es raro ver a niños muy pequeños en sus carritos pendientes de su iPad o de una película o videojuegos en el teléfono móvil de los padres.

¿Pero hasta qué punto el uso excesivo de estos dispositivos afecta las etapas de crecimiento y desarrollo de los niños?

Muchos padres se asombran y fascinan con la manera en la que sus hijos pequeños navegan y recuerdan íconos como el de **Youtube** sin saber leer aún, pero darles un celular o un tablet desde su primera infancia puede tener graves consecuencias.

Los padres se sienten muchas veces maravillados con la **independencia** y la **autonomía**, con la que sus pequeños manejan la tecnología. Pero también muchas veces estos funcionan como **chupetes electrónicos** para que los padres puedan cenar, charlar, limpiar, ordenar, trabajar o descansar, y no son conscientes de los efectos negativos provocados en el niño durante su crecimiento.

Etapas del desarrollo del niño

La etapa temprana del desarrollo de los menores entre 0 y 5 años se dividen en 5 áreas, estas son:

1. Crecimiento físico.
2. Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo).
3. Desarrollo afectivo y social.
4. Desarrollo del lenguaje.
5. Desarrollo sensorial y motor.



Fig. 1. Mucho tiempo frente a la pantalla puede ser nocivo

Los padres y cuidadores deben tener en cuenta que brindar un tablet o un celular en la primera infancia tiene consecuencias sobre la percepción del mundo del niño, por ello es necesario tener un control sobre las horas de exposición al mismo.

Uso de la tecnología con pantallas

El uso de tecnología en los primeros años de la vida desarrolla el área conectiva **perceptiva** del cerebro, pero disminuye el desarrollo de los **procesos simbólicos**. Esto quiere decir que los chicos, acostumbrados a mirar imágenes, luego les cuesta muchísimo más fantasear, inventar y crear.

Al exponer los niños a las pantallas, de forma indiscriminada, la vida de los más pequeños se ve alterada, ya que ellos en esos años deberían interactuar con crayones, cuentos, cantos, y disfraces que aumentan su mundo simbólico, ya que de lo contrario los estaríamos **hiperestimulando**. Así tendremos en la escuela alumnos que no pueden dejar su cuerpo tranquilo y que se aburren en el aula porque no hay botones que apretar.



PANTALLAS, EXPOSICIÓN EXCESIVA A ELLAS

Autor: Lianet Zaldivar Fernández / lianet.zaldivar@cmg.jovenclub.cu

Los especialistas coinciden en que hasta los 2 ó 3 años debería haber **cero pantallas** porque es el momento en la vida para crear el universo del lenguaje en los chicos.

Consecuencias de largas horas frente a las pantallas

Otras de las consecuencias negativas de las largas horas ante una pantalla y que afectan directamente a los más pequeños de casa son:

1-Sobrepeso y obesidad infantil: Viene dado por varios motivos: por una parte, por la falta de ejercicio que implica el estar sentado largas horas, algo impropio de la etapa infantil; también por la publicidad de alimentos a que se ven expuestos. Cuando se come viendo la televisión, la ingesta total de alimentos aumenta. Las investigaciones también han revelado que, delante del televisor, los niños consumen más comida rápida o «basura» y más bebidas azucaradas que cuando comen sin tele, se eleva así el riesgo de obesidad y otros problemas metabólicos relacionados con ella.

2-Pasividad: La utilización de estos aparatos fomenta la pasividad en los niños, reduciendo su actividad física e impidiendo el desarrollo de la portentosa capacidad imaginativa de la infancia. Asimismo, quita tiempo para interactuar con otras personas, y para algo tan importante como es el juego, esencial para el desarrollo de la inteligencia, el aprendizaje y las habilidades sociales.

3-Hiperactividad: Como efecto rebote, el exceso de estimulación que el niño recibe a través de los programas, al no encontrar una salida a través del ejercicio físico, contribuye a aumentar los problemas de nerviosismo y necesidad de movimiento y con ello problemas de sueño. Está demostrado que muchas horas frente a la pantalla provocan problemas durante la noche, como pesadillas y despertares nocturnos, especialmente cuando la televisión y las consolas están en la habitación de los niños.

4-Lenguaje y lectura: Las pantallas compiten directamente con la conversación y la lectura, lo que dificulta la adquisición del lenguaje y la comprensión de los textos, lo que empeora el rendimiento escolar a largo plazo. Esto es especialmente relevante cuando la televisión encendida preside las comidas familiares, sustituyendo la conversación y la interacción con la familia.

5-Agresividad: Hay estudios que demuestran que los comportamientos antisociales y agresivos desarrollados en los niños se asocian a la violencia y agresividad de muchos programas de televisión y juegos de consolas.

Todo esto es más grave en el caso de niños muy pequeños. Los primeros años, el pensamiento de los niños es **simbólico** y no distinguen claramente la realidad de la ficción, por lo que pueden creer que las imágenes que están viendo en la pantalla son reales y vivir con verdadera angustia situaciones aparentemente inocentes.

Consejos para emplear el tiempo libre sin pantallas

Es conveniente sustituir el tiempo frente a las pantallas por actividades más sanas, por ejemplo: salir al campo, acudir al parque, invitar a amigos o a los primos a jugar a casa sin pantallas de por medio. En fin, ofrecer a los niños la posibilidad de que disfruten de su niñez de **forma real** y no de manera **virtual**.

Es necesario también reflexionar sobre si es conviene tener siempre a los niños **entretidos** para que no molesten o no se aburran. Según los expertos, no tener **nada que hacer** es importante. Sin ello, no hay iniciativa de juego, no hay creatividad. Démosles, pues, tiempo y espacio para ser niños.

El desarrollo infantil se despliega rápidamente en los primeros cinco años de vida, por lo que es un período crítico de crecimiento y maduración.

El uso excesivo e indiscriminado del tiempo frente a pantallas de la computadora,



tablet, o dispositivos móviles ocasiona efectos negativos y perjudiciales en los

niños menores de cinco años, al perder oportunidades importantes para practicar y dominar las habilidades interpersonales, motoras y de la comunicación, porque cuando están ante la pantalla sin un componente interactivo o físico se hacen más sedentarios y, por lo tanto, no desarrollan habilidades como caminar y correr, que a su vez retrasan el desarrollo en este campo. Las pantallas también pueden interrumpir las interacciones con sus padres y su entorno al limitar las oportunidades de intercambios sociales verbales y no verbales, que son esenciales para fomentar un crecimiento óptimo.

Es tarea de los padres, familiares y de toda la sociedad en general hacer un llamado a la reflexión de este tema para fomentar el óptimo crecimiento y pleno disfrute de su infancia a los niños menores de 5 años se les debe regular su tiempo de exposición a pantallas y proponerles pasar más tiempo en el juego al aire libre.

Referencias bibliográficas

- Hacker, D. (2018). Pantallas y primera infancia: ¿cuáles son las consecuencias de la exposición a tablets y celulares entre los 0 y 5 años? Recuperado el 18 de marzo de 2023, de <https://www.infobae.com/tendencias/2018/04/24/pantallas-y-primera-infancia-cuales-son-las-consecuencias-de-la-exposicion-a-tablets-y-celulares-entre-los-0-y-5-anos/>
- Infobae. (2017). Niños en línea: ¿el tiempo frente a la pantalla tiene consecuencias en el desarrollo cerebral?. Recuperado el 18 de marzo de 2021, de <https://www.infobae.com/tendencias/2017/12/13/ninos-en-linea-el-tiempo-frente-a-la-pantalla-tiene-consecuencias-en-el-desarrollo-cerebral/>
- Paricio, J. M. (2020). Las pantallas interfieren en la salud de los niños. Recuperado el 19 de marzo de 2021, de https://www.sabervivirtv.com/pediatric/las-pantallas-interfieren-en-la-salud-de-los-ninos_2497
- Salas, J. (2019). Un nuevo estudio asocia el uso de pantallas con un peor desarrollo de los niños. Recuperado el 20 de marzo de 2021, de https://elpais.com/tecnologia/2019/01/27/actualidad/1548622827_861352.html



SISTEMA DOMÓTICO

Autor: Ing. Mayvis Rivet Martos / mayvis.rivet@jovenclub.cu **Coautor:** Yordanis Castillo Roselló

HOME AUTOMATION SYSTEM

Resumen: El Palacio Central de la Computación y la Electrónica realizó un **Sistema Automatizado Domótico** que tiene como propósito ofrecer servicios que favorecen al confort, bienestar, comunicación y seguridad de los usuarios, además de tener muy presente la gestión energética. El mismo se ejecutó mediante las TIC y la utilización del módulo **NodeMCU v3**, con un controlador **Wifi** que lleva a cabo la interconexión del sistema con los equipos a controlar. Para realizar la programación se empleó **Arduino** como entorno de desarrollo integrado (IDE), debido a que es una plataforma libre y fácil de utilizar.

Abstract: The Central Palace of Computing and Electronics carried out an **Automated Home Automation System** whose purpose is to offer services that favor the comfort, well-being, communication and safety of users, in addition to keeping energy management in mind. It was executed through ICT and the use of the **NodeMCU v3** module, with a **Wifi** controller that carries out the interconnection of the system with the equipment to be controlled. To carry out the programming, **Arduino** was used as an integrated development environment (IDE), because it is a free and easy-to-use platform.

El desarrollo humano de los últimos decenios ha ido acompañado de rápidos cambios en la tecnología y de una creciente proliferación de dispositivos y servicios digitalizados. Además, es probable que el ritmo del cambio se acelere como resultado de las tecnologías de frontera, como la inteligencia artificial, la robótica, la biotecnología y la nanotecnología.

Vivimos en una época de espectaculares avances tecnológicos, donde las tecnologías cada vez están más integradas a nuestras vidas y a nuestras formas de pensar.

El Presidente de Cuba, Miguel Díaz-Canel Bermúdez defendió la idea de continuar el trabajo de la informatización de la sociedad, como un elemento que contribuirá al desarrollo integral del país. Debemos consolidar este aspecto y promover la automatización y la robotización, subrayó Díaz-Canel tras efectuar un recorrido por el capitalino Palacio Central de Computación, con motivo al 27 Aniversario de su creación. Hemos avanzado mucho en informática, pero debemos concentrarnos en la electrónica también, indicó. Si logramos estos objetivos, ganaremos en eficiencia de la línea económica de la nación.

Para contribuir al desarrollo de la informatización de la sociedad, el Palacio Central de Computación y la Electrónica trabaja con objetivos claros, tales como: servir como laboratorio de avanzada en experiencias técnicas y metodológicas en el aprendizaje de la computación, la electrónica y la robótica.

¿Qué es un sistema domótico?

A lo largo de la historia, el ser humano ha buscado de manera constante el mejoramiento de su entorno, razón por la cual nace la **domótica** o **casa inteligente**, que permite la integración de la tecnología, la electrónica y la electricidad a través del desarrollo de múltiples aplicaciones que no solo ayudan al hombre a que su vida sea mucho más fácil, sino que genera una mejoría en el uso de los recursos energéticos y la conservación del medio ambiente.

La automatización es un proceso que consiste en la sustitución de aquellas tareas tradicionalmente manuales, por las mismas realizadas de forma automática por máquinas, robots o cualquier otro tipo de automatismo. De este modo, gracias al uso adicional de sensores, controladores y actuadores, así como de métodos y algoritmos de conmutación, se consigue liberar al ser humano de ciertas tareas.

El término domótica proviene de la unión de las palabras **domus** (que significa **casa** en latín) y **tica** (de **automática**, palabra que en griego significa que **funciona por sí sola**). Se entiende por **domótica** el conjunto de sistemas capaces de **automatizar una vivienda**, integrados por medio de redes de comunicación y que pueden ser controlados desde dentro y fuera del hogar.

Un sistema **domótico** está basado en la automatización de diversos procesos o tareas que son necesarios en un hogar; dicha automatización tiene como objetivo ofrecer servicios que favorecen al confort, bienestar y seguridad de sus habitantes, además de tener muy presente la gestión energética. Esto se logra mediante la comunicación, monitoreo y control de diferentes variables de los entornos interiores y exteriores de una vivienda que también son llamadas viviendas inteligentes.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la vivienda genera nuevas aplicaciones y tendencias, basadas en la capacidad de procesamiento de la información, en la integración y comunicación entre los



Fig. 1. Vista frontal del Sistema Domótico creado equipos e instalaciones. Así concebida, una vivienda inteligente (**domotizada**) puede ofrecer una amplia gama de aplicaciones.

Objetivos de los sistemas domóticos

Un sistema **domótico** tiene como objetivo encargarse de gestionar cuatro aspectos fundamentales de la vivienda como son:

Confort: la domótica aporta la automatización de servicios como la iluminación, la refrigeración, la calefacción, la manipulación de las persianas, entre otras. Todo ello, mediante pulsadores, o bien por la creación de escenas ya programadas que se activan en determinados momentos definidos por el usuario.

Seguridad: son sistemas para alarmas de intrusión, cámaras de vigilancia, alarmas personales, alarmas técnicas (humo, agua, gas, fallo de suministro eléctrico, fallo de línea telefónica, etc.).

Energía: la domótica se encarga de gestionar el consumo de energía al aplicar el uso de temporizadores, relojes programados y termostatos con el fin de eliminar los usos innecesarios de luz, calefacción, refrigeración, etc.



SISTEMA DOMÓTICO

Autor: Ing. Mayvis Rivet Martos / mayvis.rivet@jovenclub.cu **Coautor:** Yordanis Castillo Roselló

Comunicaciones: consiste en conectar la red telefónica con la red domótica que se instala en la vivienda para controlar diferentes dispositivos. Esto permite el diagnóstico de la vivienda por el usuario desde el exterior y el control de los sistemas a distancia.

Todos estos objetivos se pueden alcanzar mediante tres tipos de formas de control remoto: el control remoto desde dentro de la vivienda (**mando a distancia**), desde fuera de la vivienda (**telefónicamente o a través de internet**) o al programar funciones que se cumplan según condiciones horarias o climatológicas.

El Sistema Automatizado Domótico

El Departamento de Electrónica y Robótica del Palacio Central de Computación y la Electrónica, realizó el proyecto **Sistema Automatizado Domótico**, con el uso de las TIC, para automatizar los procesos de la instalación y así administrar inteligentemente la iluminación, la climatización, los electrodomésticos, aprovechar mejor los recursos naturales y reducir la factura energética.

Para ello se utilizó módulo **NodeMCU v3** con un controlador **Wifi**, que lleva a cabo la interconexión del sistema con los equipos a controlar. Para realizar la programación se empleó **Arduino** como entorno de desarrollo integrado (IDE), debido a que es una plataforma libre y fácil de utilizar.

El sistema es controlado mediante la Web y por una aplicación móvil de Android, que utiliza el protocolo **Wifi**.

La placa utilizada tiene un procesador ESP8266 @ 80MHz (3.3V) (ESP-12E), 4MB de Memoria FLASH (32 MBit), Wifi 802.11 b/g/n, Regulador 3.3V integrado (500mA), Conversor USB-Serial CH340G / CH340G, Función Auto-reset, 9 pines GPIO con I2C y SPI, una entrada analógica (1.0V max), 4 agujeros de montaje (3mm), un Pulsador de RESET y entrada alimentación externa VIN (20V max).

El **NodeMCU** es una pequeña placa Wifi compatible con **Arduino** lista para usar, con todo lo necesario ya integrado. Es decir, puede trabajar de forma autónoma desde el principio, sin necesidad de tener que agregar otros módulos extras.

El **ESP8266** provee un chip de bajo coste con una pila TCP/IP completa y un microcontrolador. Se alimenta con 3.3 v y dispone de un procesador **Tensilica Xtensa LX106** de 80 MHz, memoria **RAM** de 64 Kb para instrucciones y 96 Kb para datos, 16 pines GPIO, pines dedicados UART, e interfaz SPI.

La placa tiene todos sus pines en los laterales y ofrece otras ventajas como la incorporación de un regulador de tensión integrado, así como un puerto **USB**. La

programación está basada en el entorno de **Processing** con lenguaje **Wiring**. El microcontrolador de la placa se programa a través de una computadora, mediante comunicación serial y con un convertidor de niveles RS-232 a TTL serial.

El sistema domótico creado permite la automatización de los servicios del Palacio Central de Computación, el control de los equipos, el control de los usuarios y el consumo de la energía eléctrica de la instalación. Al estar basado en la tecnología Wifi, garantiza una fácil instalación, sin necesidad de un cableado complejo, ya que solo es necesario el uso de una red de internet para que los dispositivos se conecten entre sí y empiecen a realizar sus funciones.

Referencias bibliográficas

- J. S. Marulanda Meza y J. F. Campo Franco, Desarrollo de un prototipo de simulador de un sistema domótico para hogares, Universidad Tecnológica de Pereira, 2010. Recuperado el 6 de enero del 2023, de <https://repositorio.utp.edu.co/items/f47d7aa6-21e2-472c-ba90-ed39d408ffb5>
- Sistemas Automatizados. Funciones básicas, características y arquitectura de los sistemas automatizados., Departamento Eléctrica, Electrónica y de Control, 2011, de <https://silos.tips/download/master-degree-industrial-systems-engineering-5>
- E. Y. Jaimes Carreño y E. G. Álvarez Montañez, Análisis y diseño de un sistema domótico para climatización e iluminación inteligente, Bucaramanga: Universidad Cooperativa de Colombia. Facultad de Ingeniería, 2017. Recuperado el 6 de enero del 2023, de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1649/1/Trabajo-deGradoFase1.pdf&ved=2ahUKEwibjfxooNv7AhWrQjABHHzChgQFnoECBU-QAQ&usq=AOvVaw1PQsv0Gv7hhkQ2CvmdOe58>
- J. M. Huidobro, B. Novel, C. Calafat, E. Suller, A. Nogales Escudero y J. C. Toledano, La Domótica como solución al futuro. Madrid Ahorra con Energía, Comunidad de Madrid, 2007. Recuperado el 6 de enero del 2023, de https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.madrid.org/bvirtual/BVCM005729.pdf&ved=2ahUKEwihp_m1otv7AhViSzABHfr9CR8QFnoECA8QAQ&usq=AOvVaw0DvDqRyAXYntIKCgnkrtWE
- M. A. Flórez de la Colina, hacia una definición de la domótica, España: Dpto de tecnología de la Edificación. UPM, 2004. Recuperado el 6 de enero del 2023, de <https://informesdelaconstruccion.revistas.csic.es/index.php/informesdelaconstruccion/article/view/444>





INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PALABRA DEL AÑO 2022

La robótica y la inteligencia artificial han sido dos puntales que rigieron el 2022 en los Joven Club Cuba, pero todo parece indicar que ambas materias dominaron mucho más allá de ese entorno.

La expresión «inteligencia artificial», palabra del año según la FundéuRAE

La Fundación del Español Urgente (FundéuRAE) ha elegido **inteligencia artificial** como palabra del año. El diccionario académico define esta expresión como «disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico».

Se trata de un campo científico relativamente joven porque apenas hace setenta años que empezó a utilizarse la expresión. Su objetivo es que las máquinas sean capaces de replicar los procesos cognitivos y el aprendizaje que hasta ahora se consideraba exclusivo de la mente humana.

La Academia acogió este concepto en el diccionario en su edición de 1992. Su presencia en los medios de comunicación y en los debates éticos, que ha sugerido esta disciplina en los últimos 12 meses, ha sido la razón por la que la FundéuRAE la ha elegido como palabra del año.

El **análisis de datos**, la ciberseguridad, las finanzas o la lingüística son algunas de las áreas que se benefician de la inteligencia artificial. Esta tecnología acompaña a la ciudadanía en su vida cotidiana: en forma de asistente virtual (como los que incorporan los **teléfonos inteligentes**), de aplicaciones que pueden crear ilustraciones a partir de otras previas o de chats que son capaces de mantener una conversación casi al mismo nivel que un ser humano.

Por este motivo, ha estado muy presente por las implicaciones éticas que supone

el desarrollo de la inteligencia de las máquinas. Su futuro deberá despejar las incógnitas y temores que todavía suscita esta tecnología, utilizada ya en numerosos servicios que usan millones de personas de una forma no siempre consciente.

Según ha comunicado la FundéuRAE, han seleccionado este término como palabra del año por las dudas que ha generado su escritura. La expresión inteligencia artificial es una denominación común y, por lo tanto, lo adecuado es escribirla enteramente con **minúsculas**. Es también habitual el empleo de la sigla **IA**, que sí se escribe con mayúscula, y que es preferible a la inglesa **AI** (correspondiente a artificial intelligence).

Doce candidatas

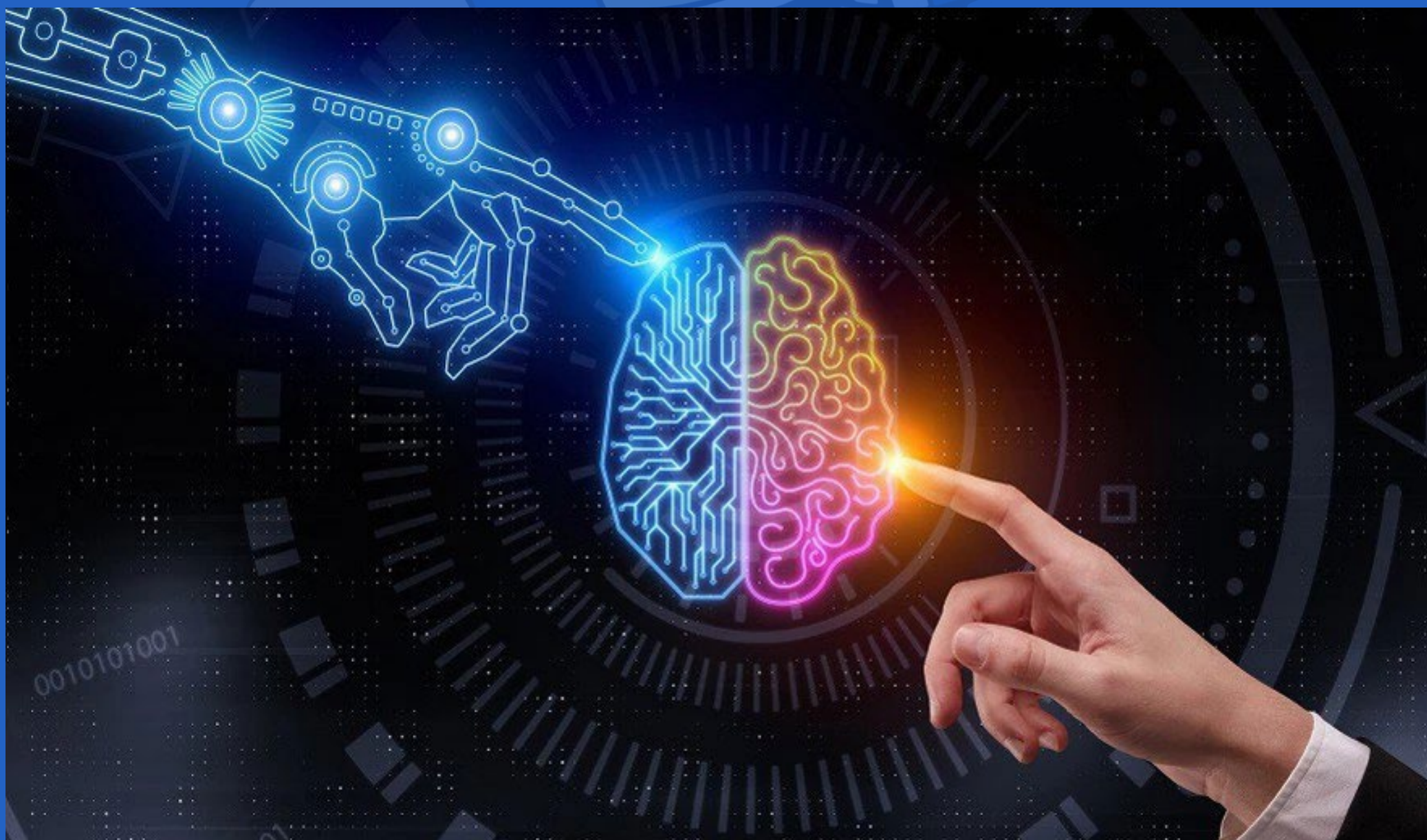
La ganadora de este 2022 ha sido escogida de entre 12 candidatas, varias de ellas relacionadas con la tecnología o las consecuencias derivadas de la guerra en Ucrania: *apocalipsis*, *criptomoneda*, *diversidad*, *ecocidio*, *gasoducto*, *gigafactoría*, *gripalizar*, *inflación*, *inteligencia artificial*, *sexdopaje*, *topar* y *ucraniano*.

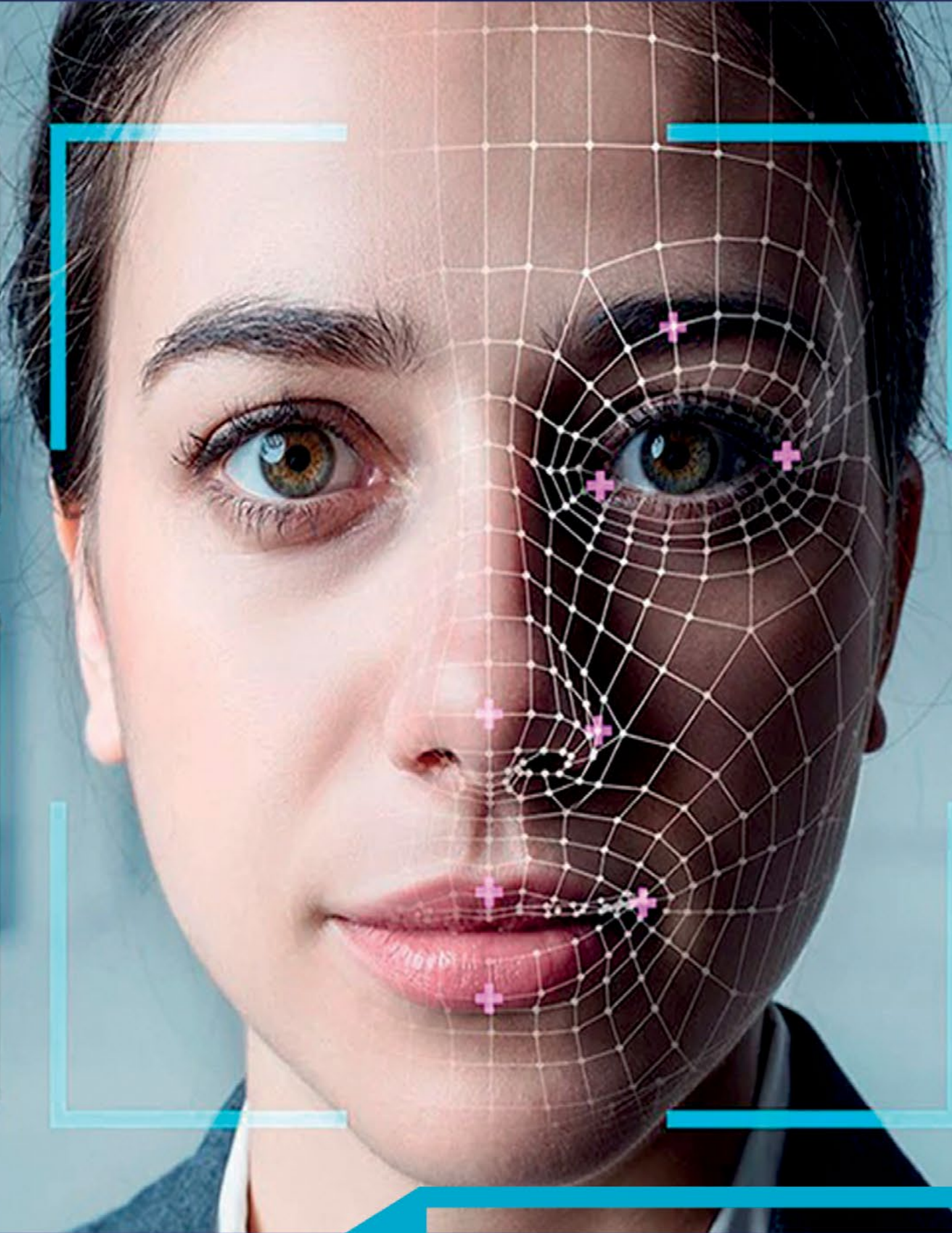
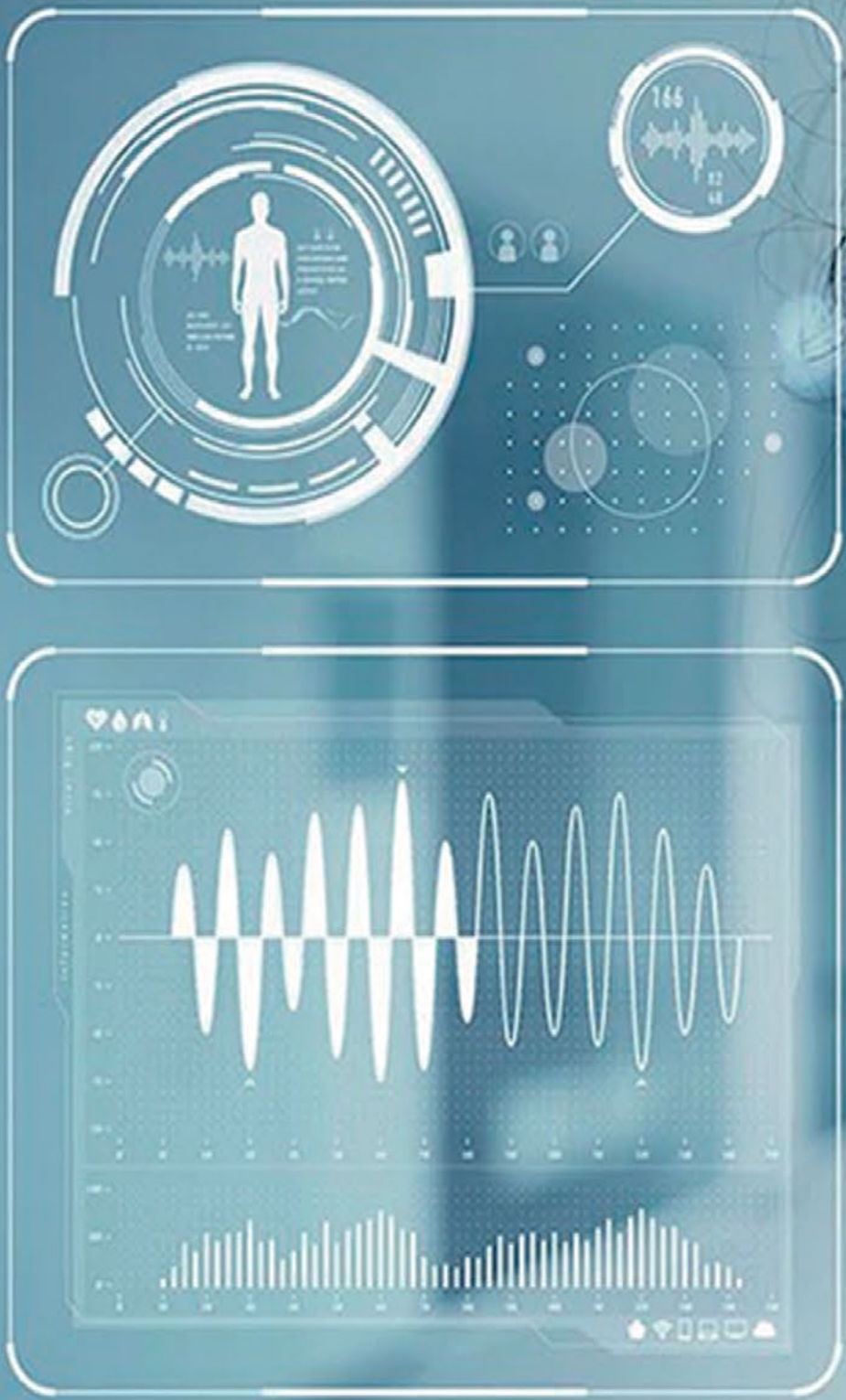
Esta es la décima ocasión en la que la Fundación escoge su palabra del año. Las anteriores ganadoras fueron *escrache* (2013), *selfi* (2014), *refugiado* (2015), *populismo* (2016), *apofobia* (2017), *microplástico* (2018), *emoji* (2019), *confinamiento* (2020) y *vacuna* (2021).

Inteligencia artificial se convierte así en la primera ganadora tras la pandemia del coronavirus, que marcó la actualidad de los dos años anteriores.

Referencia bibliográfica

SINC. (2022). La expresión «inteligencia artificial» es la palabra del año según la FundéuRAE. Recuperado el 3 de enero del 2023, de <https://www.agenciasinc.es/Noticias/La-expresion-inteligencia-artificial-es-la-palabra-del-ano-segun-la-FundéuRAE>





TECNOLOGÍAS BIOMÉTRICAS



REVISTA
TINO

Síguenos en la página
14 del número 86





en su 5to aniversario
CONVOCÓ

el 3er Concurso de literatura
y guion para videojuegos

"Soñando
con
Ludox"



JovenClub

Se presentaron dos categorías

- Cuento sobre videojuegos, fantasía y ciencia ficción.
- Guion para videojuegos con temática libre.

Los trabajos se
enviaron a:
ludox@jovenclub.cu

Documentación
<http://ftp.ludox.cu/eventos>

Más información
<http://tinored.jovenclub.cu>



AL FINAL DEL ARCOÍRIS

Autor: Eric Michel Villavicencio Reyes / ericmichel901@nauta.cu

Dejó de llover. Víctor, al asomarse a la ventana, observó emocionado el arcoíris: símbolo del final del torrencial. Hoy lo atraparía, estaba seguro.

Tomó todo lo necesario: sus chanclas, la gorra, su palo preferido en la derecha y el dinosaurio verde en la izquierda. Salió disparado por la puerta trasera. Mamá se enojaría si lo veía jugando afuera, ensuciándose otra vez, cuando ya se había bañado. Pero Víctor ignoró todo aquello y corrió como rayo a perseguir el camino trazado por el arco multicolor.

El bosque tras su casa se extendía sin límites ante sus ojos. Mamá decía que daba la vuelta al mundo, y el arcoíris debía de estar en algún lugar allí dentro. Él se adentró sin dudar. La última vez, porque lo llamaron y tuvo que regresar, no pudo llegar a tiempo; para cuando intentó volver, ya la noche había caído.

Así que esta vez Víctor se lanzó a todo tren atravesando la espesura del bosque. Tropezó una, dos veces; su rodilla empezó a sangrar, y el palo preferido se extravió en la travesía. Pero él finalmente llegó allí, al lugar deseado. Estaba justo al frente suyo, tras una barrera de plantas. El niño gateó sin temor a través de los matojos, y finalmente llegó al otro lado.

Se maravilló ante la vista: un enorme caldero flotaba en el centro de un claro en el bosque. A su alrededor se aglomeraban troncos gigantes y una pared de maleza. Los rayos del sol, tras lograr atravesar las nubes, iluminaban el metal, reflejándose hacia los ojos claros del niño.

Víctor se acercó despacio, dinosaurio en mano, sus brazos y piernas temblaban un poco producto de la exaltación. Finalmente lo había encontrado. El final del arcoíris, desde aquella primera vez que lo vio a través del cristal, fue su sueño admirarlo de cerca, tocarlo, sentirlo. Ahora, por fin estaba frente a él.

Extendió su mano vacía y atravesó el haz de luz. Por encima de su palma el arcoíris desapareció, ahora se extendía a lo largo de su brazo. El niño se regocijó y, sonriendo de oreja a oreja, se asomó dentro del caldero, con la cabeza boca abajo y los pies colgando, para ver el origen de aquel arco multicolor. Pero solo vio agua. Por un momento pensó que era un error. ¿Cómo podría provenir el arcoíris de simple agua? Pero, sin dudas, era el líquido lo único a la vista de Víctor. Mojó sus dedos, es-

taba caliente. Suspiró, un poco decepcionado, pero pronto pensó en algo. Un plan genial. Solo tenía que llevarse el caldero y el arcoíris surgiría desde su casa.

Curtis era un gnomo normal, tal vez un poco viejo ya, solo un poco.

Vivía, como todo gnomo, en su hogar bajo tierra, cuyos alrededores eran protegidos por una barrera natural de plantas. Todo lo que se encontrara dentro era su patio trasero.

Como cada tarde lluviosa, había sacado su caldero para que se llenase con el agua de lluvia. Era un ritual importante para los de su clase.

Curtis se relajaba en su escondite de enredaderas, a la espera de que alguna presa ingenua penetrara en su territorio; tal vez un animalillo perdido en búsqueda de refugio. En las últimas semanas, tan solo había sido capaz de capturar alguna que otra ardilla. Pero sus viejos huesos y músculos ya no eran como antes. La edad le reclamaba.

Fue en ese momento que lo vio, un ser de pequeño tamaño, pero con extremidades rellenas, se acercaba curioso al caldero. Era un niño humano. Hacía mucho que **Curtis** no veía uno. El **gnomo** rápidamente se deslizó en silencio por una de las enredaderas del árbol, y se acercó sigiloso a la espalda del infante.

El niño jugaba con el caldero, colgado sobre él, con la cabeza dentro. El gnomo se acercó lo suficiente a él como para tocarlo. De seguro esto era algo que una joven criatura no podía nunca haberse imaginado: un gnomo viviendo al final del arcoíris, alegre y juguetón, que sacaba todas las tardes lluviosas su caldero mágico del cual provenía el arco de luces multicolor; un gnomo hambriento.

Curtis empujó al niño tan pronto como puso sus manos en su espalda y este cayó desconcertado al agua dentro del caldero. De inmediato el humano, revolviéndose en el líquido, intentó sacar la cabeza para respirar, pero el gnomo lo golpeó de forma violenta con una piedra. La sangre salpicó los bordes del metal y el niño se hundió, inerte.

Curtis encendió un fuego mágico bajo el caldero flotante y se relamió mientras pensaba en la carne jugosa que pronto se zamparía.





KINGS VALLEY: ¿VIAJE AL PASADO O FELIZ NOSTALGIA?

Autor: Alexys Velázquez Aguilera / alex.velazquez@scu.jovenclub.cu **Coautor:** Damais García Suárez

KINGS VALLEY: JOURNEY TO THE PAST OR HAPPY NOSTALGIA?

Resumen: Kings Valley es un juego muy popular desde hace 36 años; los juegos de MSX vuelven a estar de moda. Este videojuego es una opción muy buena para que los usuarios, en especial los niños, puedan disfrutar de esta aventura por la facilidad de maniobra que tiene.

Abstract: Kings Valley is a very popular game for 36 years; precisely MSX games are back in fashion. This video game is a very good option for users, especially children; can enjoy this adventure because of the ease of maneuvering it has.

Kings Valley, es un juego creado por Konami en 1985 y lanzado al mercado ese mismo año. Este, rápidamente se convirtió en uno de los juegos más populares y más jugados. Está diseñado para plataforma MS-DOS, MSX y ZX Spectrum; las versiones más jugadas fueron la MSX y la Arcade, que en ese año estaba en su máximo esplendor. Otra versión de este juego se crearía en 1988 el Kings Valle, pero no fue tan popular como su predecesor.

Kings Valley posee un ambiente gráfico, considerado desarrollado para el momento de su creación; pero en la actualidad este ya es muy atrasado. Cuenta con un soundtrack constante que se adapta muy bien al concepto del juego. El usuario logra adentrarse en la historia en el transcurso del mismo.

El juego cuenta con 15 niveles, en los cuales Veck, el jugador, tiene que tomar las perlas que aparecen en los laberintos, estas contienen la vida eterna. Cada vez que se obtengan todas las perlas, deben entrar por una puerta hacia el siguiente nivel. Es importante tener cuidado porque de acceder a la puerta contraria regresará al nivel anterior. Las perlas son protegidas por momias que persiguen al jugador hasta atraparlo, en cada nivel aparecerán tres momias excepto en el primero que aparecen dos. A partir del tercer nivel las paredes de los laberintos empiezan a cerrarse para impedir el paso al jugador.



Fig. 1. Ejemplo de uno de los niveles de Kings Valley

Los niveles están divididos en colores: un color cada 5 niveles

- **Niveles 1 al 4:** color amarillo claro.
- **Niveles 5 al 9:** color azul navy.
- **Niveles 10 al 15:** color verde intenso.

Los personajes del juego son:

- **Jugador:** Veck, un explorador inglés de Manchester que llega al Valle de los Faraones.
- **Momias:** son cinco momias y aunque el jugador puede destruirlas con los puñales, estas reviven a los 7 segundos y su peligrosidad es de acuerdo a sus colores:

Blanco: no muy inteligente, no muy rápido y de poco movimiento.

Amarillo: parecida al color blanco, pero con más movilidad por los laberintos.

Naranja claro: similar al color amarillo, teniendo más movilidad y gran velocidad en las escaleras.

Azul: muy inteligente, persigue al jugador por todas partes, de gran movilidad por todos los laberintos.

Naranja oscuro: similar a la azul, pero peor; con gran velocidad en las escaleras.

Elementos del juego

Perlas: son el objetivo del juego, hay que tomarlas todas para poder pasar al siguiente nivel.

Puñales: el jugador puede usarlos para destruir las momias.

Picos: los utilizan para cavar en las paredes y el piso.

Puertas: para entrar a los laberintos y salir hacia el próximo.

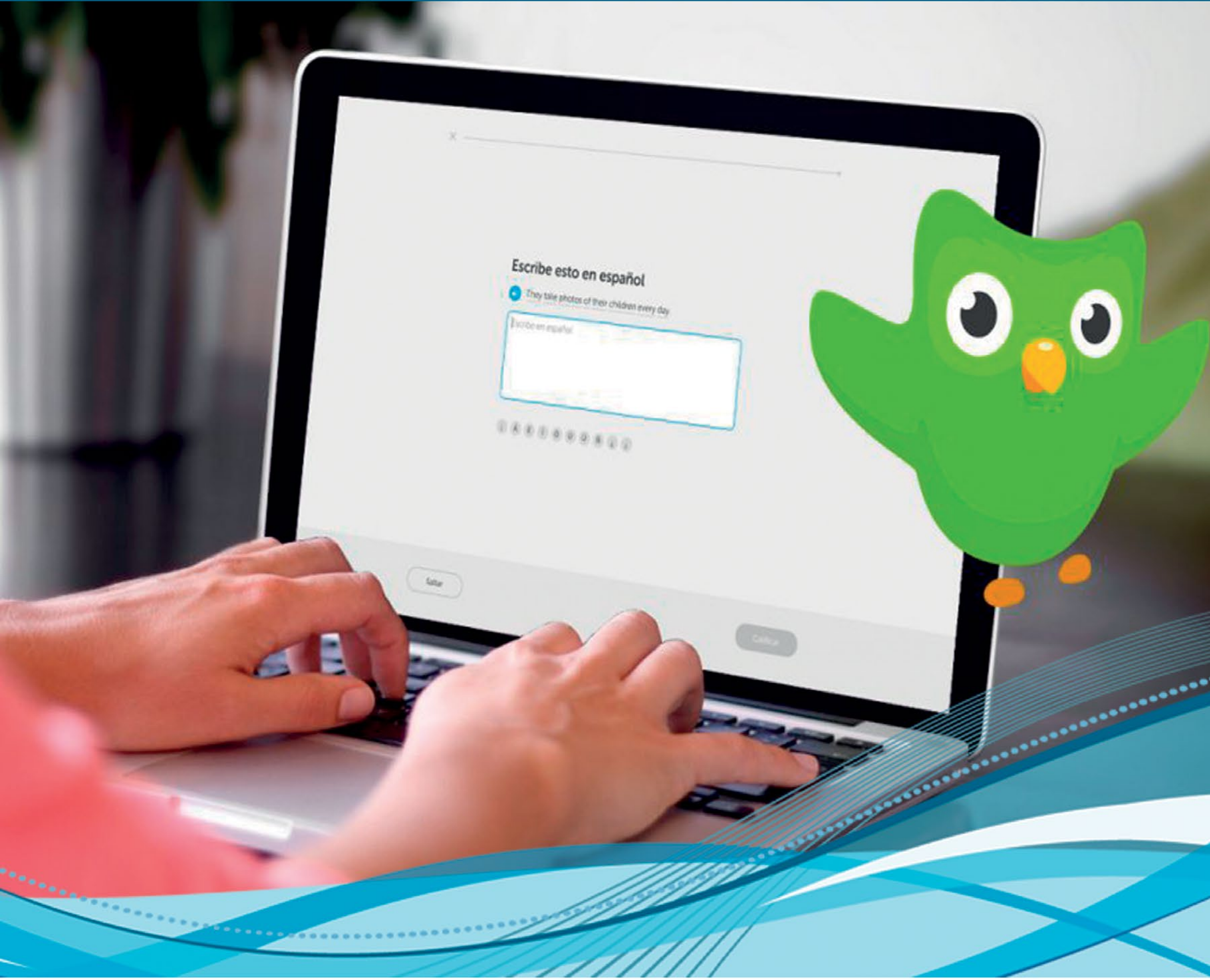
Reglas del juego

- El juego tiene quince niveles.
- El jugador debe recolectar todas las perlas para pasar al próximo nivel.
- Las momias al ser destruidas reaparecen a los 7 segundos.
- Cuando el jugador tiene el puñal o el pico no puede saltar.

Este juego es muy práctico para desarrollar habilidades básicas con el teclado, sobre todo los más pequeños de la casa.

Referencias Bibliográficas

- Ecurd. (s/f). Kings Valley. Recuperado el 1 de abril de 2021, de https://www.ecured.cu/King%27s_Valley/
- Readyandplay. (s/f). Kings Valley, el clásico de mx llega ahora a commodore 64. Recuperado el 1 de abril de 2021, de <https://www.readyandplay.com/kings-valley-el-clasico-de-msx-llega-ahora-a-commodore-64/>



DUOLINGO

PARA APRENDER IDIOMAS

Síguenos en la página 6 del número 86



REVISTA
TINO





ASEGURAR ARCHIVOS DE EXCEL

Autor: MSc. Maybel Muñoz Gutiérrez / maybel.gutierrez@vcl.jovenclub.cu

SECURING EXCEL FILES

La seguridad digital es muy importante en la actualidad, y para evitar fugas de información, es necesario saber cómo asegurar un archivo, en este caso de Microsoft Excel. Para impedir que alguien pueda abrirlo, es necesario bloquearlo o protegerlo con una contraseña; de esta forma únicamente aquellos que sepan dicha clave podrán abrir el archivo en cuestión.

Pasos para asegurar a elementos de archivos de Excel

1. Proteger el libro:

- Abrir la aplicación Microsoft Excel con el archivo deseado, seleccionar menú **Archivo, opción Información**, pulsar y desplegar las opciones de «**Proteger libro**», ver Fig. 1,



Fig. 1. Procedimientos para proteger el libro

- aparece una ventana de diálogo, que permite poner la contraseña; a su vez da una notificación en caso que se pierda la contraseña y luego clic en «**Aceptar**»,
- se muestra una segunda ventana de diálogo para rectificar la contraseña «**Aceptar**». (Fig. 2 y Fig. 3)

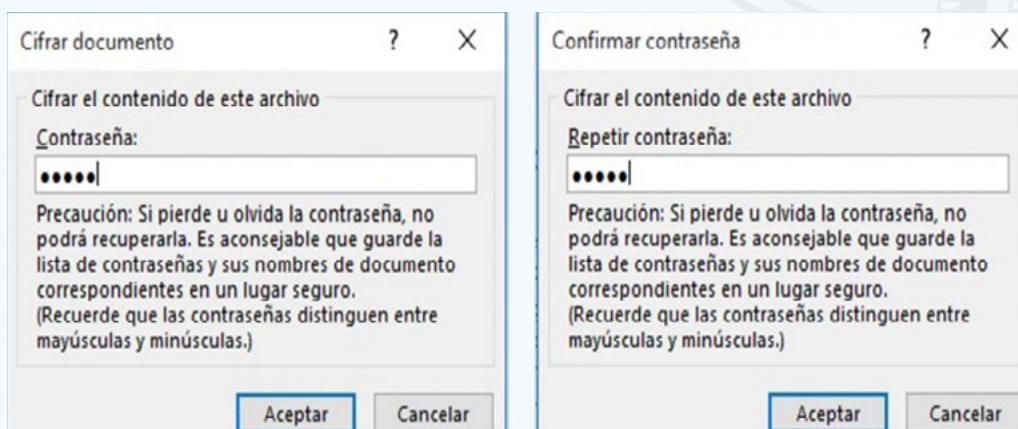


Fig. 2. Ventana para poner la contraseña

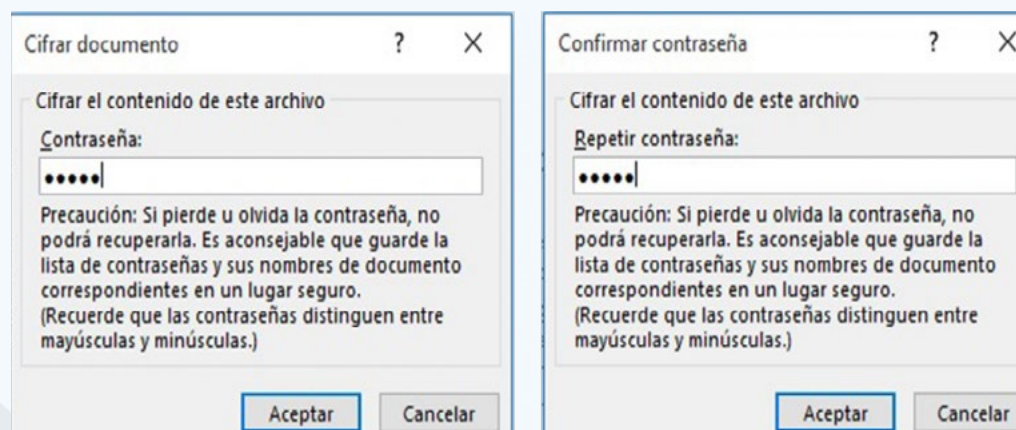


Fig. 3. Ventana para verificar la contraseña

2. Proteger una hoja:

- En el menú «**Archivo**», en las opciones de la izquierda, escoger **Información**, de los elementos que lo integran, escoger «**Proteger libro**»,
- en las opciones desplegadas, «**Proteger hoja actual**»,
- se abre una ventana de diálogo que permite seleccionar todas las opciones que se desea agregar a la hoja para protegerla, al dar «**Aceptar**», aparece una segunda ventana de diálogo para confirmar la contraseña. (Fig. 4)

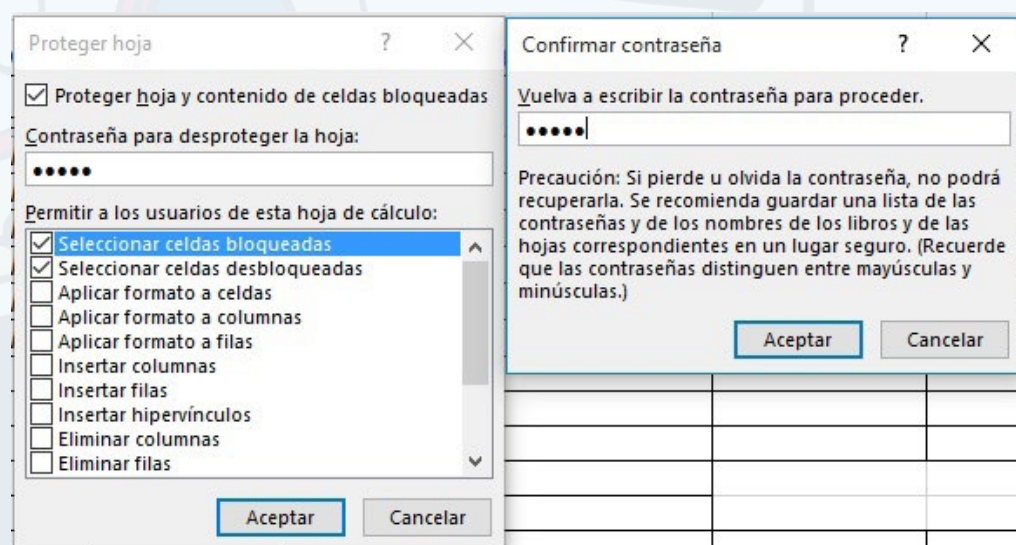


Fig. 4. Procedimiento para proteger una hoja

3. Proteger la estructura del libro:

- Ir al menú **Archivo / Información / Proteger libro**, seleccionar «**Proteger estructura del libro**»,
- se abre una ventana de diálogo para poner contraseña, **Aceptar**,
- aparece una segunda ventana de diálogo para confirmar la contraseña, (Fig. 5) y cuando se quiere agregar una hoja, se observa en el menú contextual que las opciones están desactivadas, producto de la protección realizada. (Fig. 6)

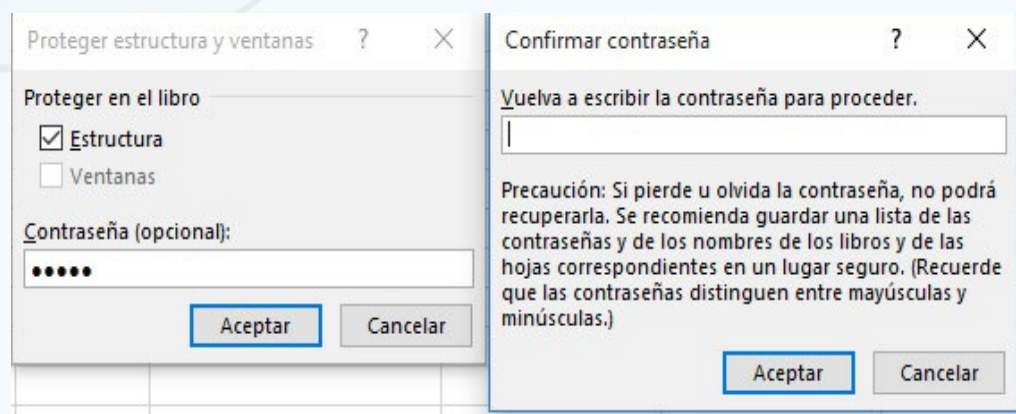


Fig. 5. Procedimiento para proteger la estructura del libro



ASEGURAR ARCHIVOS DE EXCEL

Autor: MSc. Maybel Muñoz Gutiérrez / maybel.gutierrez@vcl.jovenclub.cu

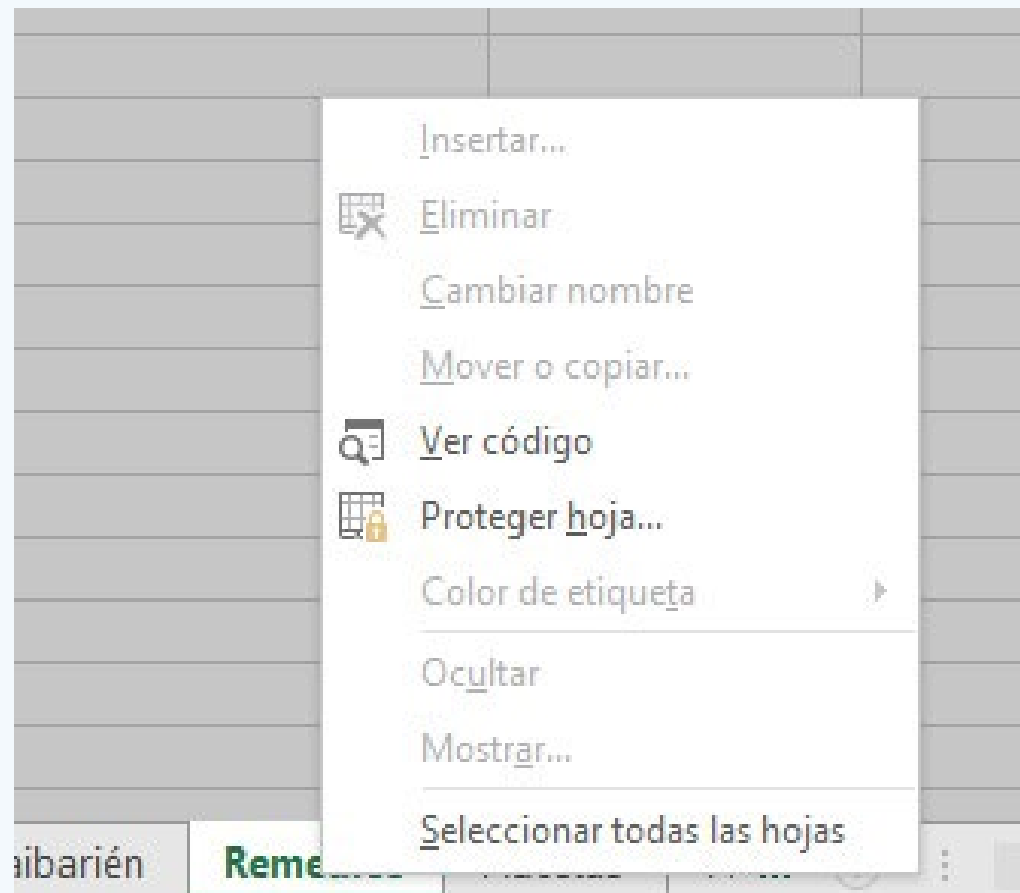


Fig. 6. Se muestran las opciones que están desactivadas

4. Para que el libro abra como «Sólo lectura»:

- Seleccionar en el menú Archivo, la opción **Información**,
- dentro de las selecciones que se despliegan, **Proteger libro**,
- seleccionar **«Marcar como final»**, inmediatamente aparece un mensaje con la frase «Este archivo se marcará como final antes de guardarse», al dar Aceptar aparece otro cuadro de diálogo la cual informa que el documento se guarda con comandos desactivados en la escritura y la edición. (Fig. 7 y Fig. 8)

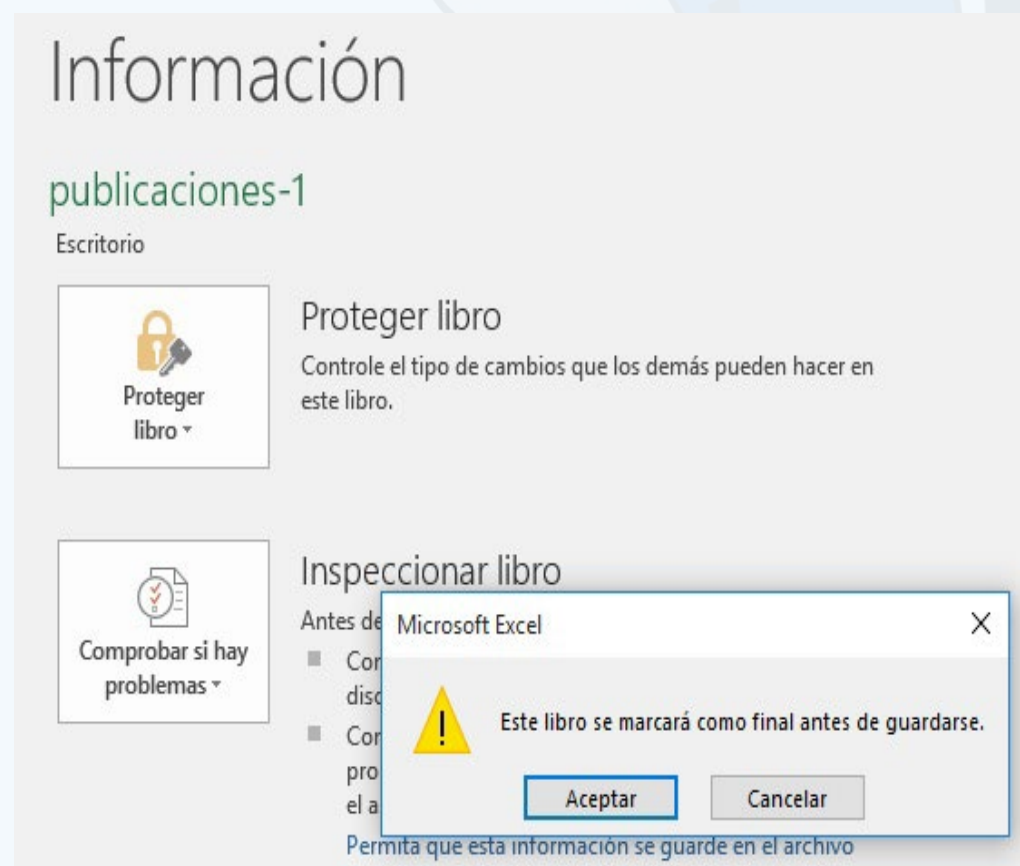


Fig. 7. Ventana que muestra que el libro se marcará como final

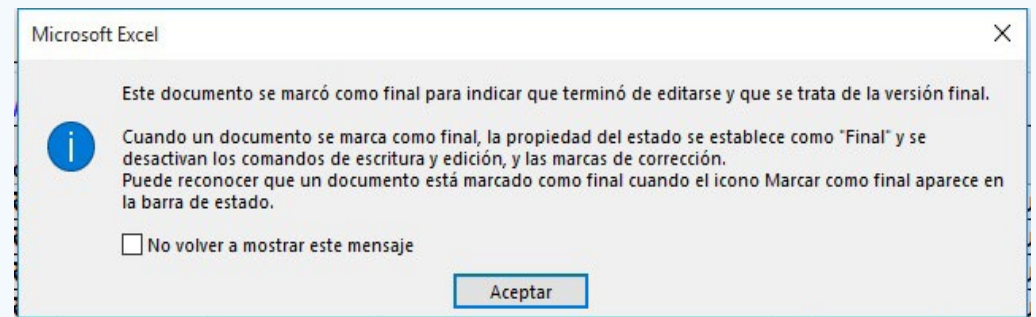


Fig. 8. Se visualiza una ventana que muestra el documento guardado como final

Las funciones de protección que posee Microsoft Excel son diversas, pues si no quiere proteger el libro en su totalidad, le puede dar protección a ciertos elementos del mismo. De este modo el usuario tiene opciones para asegurar los archivos de Excel.



Referencias bibliográficas

- Corte, Danielle. (2020) Cómo bloquear y desbloquear una hoja de cálculo Excel. Recuperado 22 de febrero de 2021, de https://techlandia.com/bloquear-desbloquear- hoja-calculo-excel-como_49303/
- Plascencia, J. L. (2020). Cómo proteger un archivo con password en Excel. Recuperado 22 de febrero 2021, de <https://es.digitaltrends.com/computadoras/ password-en-excel/>
- Tipsdetecnología. (2018) 3 Tips para proteger el contenido en Excel, Recuperado 22 de febrero 2021, de <https://tipsdetecnologia.com/3-tips-para-proteger-el- contenido-en-excel/>



ANALIZA EL ESPACIO DE TU DISCO DURO

Autor: Ing. José Manuel Arias Moreno / jose.arias@grm.jovenclub.cu

ANALYZE YOUR HARD DRIVE SPACE

Cada determinado tiempo es conveniente revisar el estado del equipo, en especial el espacio disponible.

El disco duro se llena o satura con informaciones que se han ido recopilando a través del tiempo y que ya no son útiles. Es necesario contar con espacio libre en el disco duro para que los sistemas puedan funcionar adecuadamente. Cada aplicación, además del espacio que ya ocupa, requiere un espacio adicional en el disco duro para los procesos internos.

En el móvil o tableta, se ha incorporado un analizador visual de espacio en el disco duro, con opciones para lograr tener el control absoluto de los elementos en los que estás invirtiendo sus gigabytes. Acceder a él es sumamente fácil.

Pasos para analizar el espacio de tu disco duro

1. Haz clic en el **botón Iniciar**.
2. Entra en el menú **Configuración**.
3. Ve al apartado **Sistema** y elige la pestaña **Almacenamiento**, ahí podrás cambiar las ubicaciones de almacenamiento si es necesario.
4. En la parte superior, haz clic en el **disco duro** a analizar.
5. Verás un gráfico que muestra la cantidad de espacio, en GB utilizado por elemento. En caso de que muestre que tiene cero GB, presiona el botón **actualizar** que aparece al final del gráfico.
6. Si decides entrar en alguna de las **opciones**, como la de imágenes o videos, se mostrarán las carpetas en las que están guardadas las mismas.

Así tendrás una mejor idea de cómo utilizar el disco duro de tu ordenador, de manera que, si vas a empezar a desinstalar aplicaciones o hacer limpieza interna por-



Fig. 1. El análisis frecuente del disco duro es muy importante que te estás quedando sin espacio, podrás decidir por dónde empezar a eliminar archivos, ya que podrás determinar los que no tiene utilidad real pero te están consumiendo espacio.

Referencias bibliográficas

- Yúbal. (2019). Analiza en qué gastas el espacio de tu disco duro. Consultado el 28 de febrero de 2021, en <https://www.genbeta.com/a-fondo/los-44-mejores-trucos-de-windows-10>.
- Diego Polo, Juan. (2020). A Cómo analizar el espacio del disco duro y encontrar lo que ocupa más espacio. Consultado el 28 de febrero de 2021, en <https://www.whatsnew.com/2020/12/22/como-analizar-el-espacio-del-disco-duro-y-encontrar-lo-que-ocupa-mas-espacio/>

HOT POTATOES Y LOS EJERCICIOS DE ASOCIACIÓN

Autor: Isela Castillo Martínez / isela.castillo@vcl.jovenclub.cu

HOT POTATOES AND EXERCISES OF ASSOCIATION

Hot Potatoes es una aplicación de uso didáctico que permite elaborar ejercicios interactivos digitales. Tiene varias herramientas, entre ellas **JMatch** que permite crear elementos de asociación o emparejamientos en los que el usuario puede establecer una correspondencia entre el problema y el resultado propuesto, y recibe una calificación.

Pasos para elaborar ejercicios de asociación con Hot Potatoes

1. Descargar la aplicación Hot Potatoes para Windows desde el link <https://hot-potatoes.uptodown.com/windows>,
2. Instalar la aplicación.
3. Acceder a la herramienta **JMatch** desde la pantalla principal de **Hot Potatoes**.
4. Tener elaborado el guion didáctico del ejercicio que se desea implementar.
5. En la interfaz de JMatch introducir el título del ejercicio.
6. Ordenar correctamente los elementos que aparecerán en la columna izquierda y derecha de la actividad.
7. En el caso de incluir imágenes en el proyecto, sólo aparecerá el código que muestra la dirección de la misma, y se mostrarán en la página web cuando se realice su visualización.
8. Para personalizar el ejercicio, acceder al menú **Opciones > Configurar el formato del archivo originado** y modificar los datos según las diferentes fichas que se proponen.
9. Exportar a la página Web donde estará el ejercicio. Para ello acceder al menú **Archivo > Crear página web**, elegir una de las tres opciones que aparecen allí.

10. Se muestra una ventana donde debe seleccionar el lugar para guardar la página Web.
11. El nombre debe ser escrito sin espacios.
12. Al hacer clic en el botón **Guardar**, la herramienta informará que se ha generado un archivo.
13. El botón **Visualizar el ejercicio en el navegador** muestra el ejercicio en el navegador predeterminado.

Para el ámbito educativo, sobre todo para el aprendizaje de edades tempranas, la herramienta **Hot Potatoes** es de gran utilidad. El docente puede elaborar ejercicios como los de asociación o emparejamientos, sin tener que conocer complicados lenguajes de programación, además, por su forma de exportación, los ejercicios terminados pueden ser visualizados a un servidor Web o ser insertados en plataformas como Moodle, para que sean resueltos por los estudiantes; por lo que para dar solución a los ejercicios no se necesita tener instalada la aplicación como tal.

Referencias bibliográficas

- Villoria Sánchez, V.A. (2015). Ortografía interactiva con HotPotatoes. Recuperado el 22 de marzo de 2021, de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/02/22/ortografia-interactiva-con-hot-potatoes/>
- WebdelmaestroCMF. (2020). Qué es HotPotatoes y cómo alojar sus actividades en Google Drive, para compartirla en Google Classroom. Recuperado el 22 de marzo de 2021, de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-hotpotatoes-y-como-alajar-sus-actividades-en-google-drive-para-compartirla-en-google-classroom/>



BLENDER, PARA IMPORTAR ANIMACIONES MMD

Autor: Higinia Mayeta Padrón / higinia.mayeta@cha.jovenclub.cu

BLENDER, TO IMPORT MMD ANIMATIONS

Blender es un programa informático multiplataforma, dedicado a la modelación, iluminación, renderización, animación y creación de gráficos tridimensionales. Es un software libre, compatible con Windows, GNU/Linux y Android. El mismo es capaz de reconocer formatos asociados al mundo de la edición en 3D, sin embargo, para el reconocimiento de formatos nativos de aplicaciones homólogas, como **Miku Miku Dance** popularmente conocido por sus siglas **MMD**, es necesario la instalación de complementos (**addon**) que permitan la importación de los mismos, ya que son pequeños programas que amplían la funcionalidad del software.

Pasos para para importar animaciones de MMD en Blender

1. Descargar el **complemento** desde <https://blenderhub.net/free-blender-addons/>
2. Abrir la carpeta de instalación de **Blender**.
3. Abrir la carpeta que tiene el número de la versión.
4. Acceder a la carpeta **scripts**.
5. Después abrir la carpeta **addons**.
6. Copiar aquí la carpeta con el **complemento** descargado.
7. Ejecutar el software.
8. Seleccionar **File > User Preferences > Add-ons** y escribir **mmd** en la caja del buscador.
9. Seleccionar el elemento que se muestra allí.
10. Guardar las preferencias de usuario dando clic en **Save User Settings**.
11. Ya el software está listo para importar los archivos nativos de MMD.

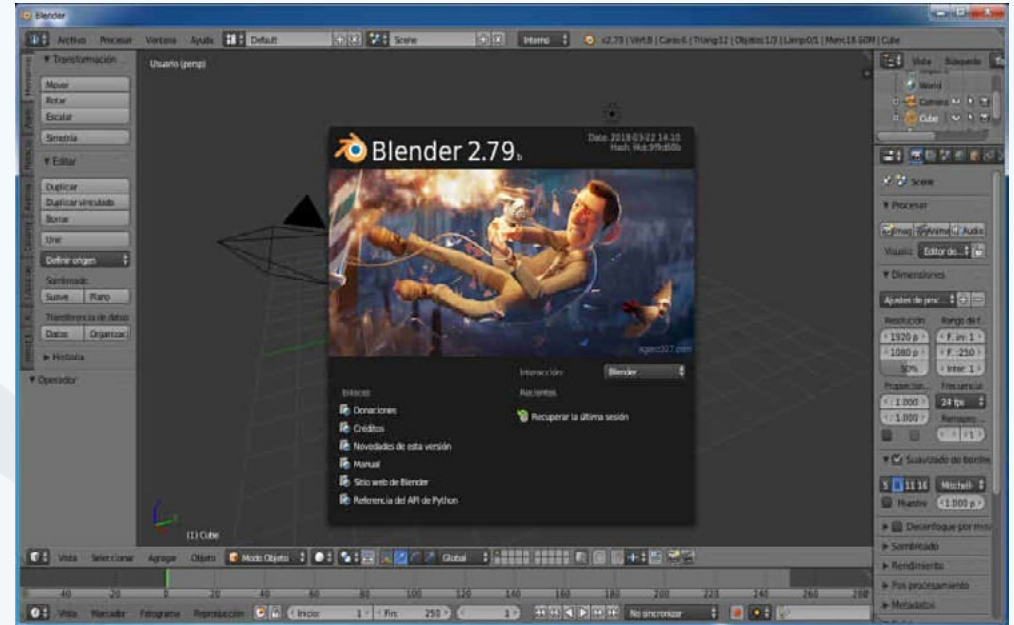


Fig. 1. Blender es muy útil para importar MMD

De este modo, es posible agilizar la acción de edición de los modelos al abrir los formatos de salida **MMD** sin necesidad de programas convertidores que hacen más complejo y dilatado el proceso.

Referencias bibliográficas

- Ionos. (s/f). ¿Qué es un add-on y para qué sirve? Recuperado el 5 de enero 2023, de <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/que-es-un-add-on/>
- Blenderhub. (s/f). Download Free Blender Addons in 2023. Recuperado el 5 de enero 2023, de <https://blenderhub.net/free-blender-addons/>



TIC, EDUCACIÓN Y DESARROLLO
Síguenos en la página 16 del número 86

REVISTA
TINO



VIBER, UNA RED SOCIAL COMPLETA

Autor: MSc. Yamelys María Díaz Sánchez / yamelys@myb.jovenclub.cu

VIBER, A COMPLETE SOCIAL NETWORK

Resumen: Las redes sociales han pasado de ser una novedad para convertirse en casi una obligación para todas aquellas personas con intereses, actividades o relaciones en común. Viber, es un medio de comunicación por excelencia. Los usuarios la utilizan para múltiples propósitos tales como: la realización de trabajos, creación, para mantener un negocio y como una forma más de entretenerse. En realidad, esta tecnología ha cambiado al mundo y precisamente, es una de las redes sociales más completa, por sus características lo que la hace más segura.

Abstract: Social networks have gone from being a novelty to becoming almost an obligation for all those people with interests, activities or relationships in common. Viber is a means of communication par excellence. Users use it for multiple purposes such as: Carrying out work, creating, to maintain a business and as another way of entertaining. Actually, this technology has changed the world and it is precisely one of the most complete social networks, due to its characteristics that make it more secure.

Viber, fue creada en el año 2010 por los israelíes; Talmon Marco e Igor Magazinnik, también creadores del Tiempo, programa de intercambio de archivos P2P iMesh; dada a conocer el día 2 de diciembre del 2019. Es una aplicación de comunicación para GNU/Linux, Windows, Mac OS X, iOS, Android, Windows Phone, Blackberry, Nokia, Bada y Firefox con un entorno seguro que protege las conversaciones y también ha añadido los chats ocultos, lo que hacen de Viber una aplicación imprescindible.

Actualmente, Viber cuenta con versiones en treinta idiomas entre los cuales se encuentra: inglés, español, árabe, danés, chino tradicional, chino simplificado, francés, alemán, italiano, ruso, hebreo y portugués.

Es una aplicación que permite crear comunidades de miembros ilimitados, para participar y compartir información entre ellos, a través de una conversación masiva. Para insertarse en esta comunidad, simplemente deben invitarse a los contactos a través de un enlace, y los miembros nuevos podrán unirse a la conversación y ver el historial; pero solo los administradores podrán decidir quiénes pueden publicar en el chat.

Funciones principales de Viber

- Servicio de llamadas, videollamada y mensajería de texto, gratuitas entre usuarios Viber.
- Intercambio de archivos como imágenes y audio.
- La plataforma Viber agrega los contactos de manera automática.

Características más destacadas

- Aplicación pensada especialmente para dispositivos móviles con la que puedes realizar llamadas telefónicas y enviar mensajes de texto, a cualquier otro usuario de la misma, en tiempo real y de manera gratuita con alcance internacional.
- Funciona con Wifi o tecnología 3G y más avanzadas.
- La calidad de sus llamadas es elevada y su servicio muy eficiente.
- Permite realizar llamadas de voz o videollamada a números de teléfono de usuarios que no tienen cuenta de Viber. Esto puede llevarse a cabo al contar con tarifas muy económicas que se pueden conseguir en la web de Viber.
- Facilita el envío de archivos multimedia como notas de audio, fotos, videos, pegatinas e imágenes GIF en alta definición. Así como pasar de una llamada de audio a una de video de forma rápida y sencilla.
- Dispone de una excelente colección de stickers para mantener más interesantes las conversaciones.
- Posibilita formar grupos de hasta cien participantes.
- Permite tomar imágenes y videos cortos, con una duración de 10 segundos para poder compartirlos con otra persona y visualizarlos solo unos segundos, sin volver a disponer de estos.
- Ofrece protección para los datos por un cifrado de extremo a extremo que le impide acceder a ellos, leerlos o compartirlos. La información de los mensajes



Fig. 1. Red social Viber

jamás se almacena en los servidores de Viber; se transmite directamente al destinatario, o sea nadie más podrá acceder a ellos.

Viber, ha clonado la función de chat secreto de Snapchat, esta herramienta permite a los usuarios darles tiempo a los mensajes, pasado este lapso, estos mensajes se autodestruyen. Además, le da aviso al usuario si la persona con la que está hablando, toma una captura de pantalla de la conversación. Esta función llega con la nueva actualización de Viber tanto para iOS como para Android. La aplicación cuenta con más de 800 millones de usuarios registrados.

Dentro de los cambios más recientes que ha atravesado la aplicación, se destacan: la inclusión de un nuevo botón de comercio electrónico, cuentas públicas, llamadas de video de un solo toque y la desaparición de multimedia. Esta aplicación tiene una fuerte red de usuarios en países de América Latina, el sudeste asiático y África del norte.

En resumen, Viber es una aplicación de mensajería y llamadas telefónicas gratuitas de gran ayuda a la hora de intercambiar mensajes y contenido en tiempo real. La información transmitida cuenta con la mayor seguridad disponible, reconociéndose como la red social más completa del mundo.

Referencias Bibliográficas

- Sánchez, J. (2020) ¿Cuáles son las Redes Sociales Más Utilizadas? Recuperado 5 de octubre de 2021, de <https://www.innovadeluxe.com/redes-sociales-mas-utilizadas>
- Martín, M. (2019). Las 24 redes sociales más usadas en 2021. Recuperado 5 de octubre de 2021, de <https://neoattack.com/redes>
- Tuenti (2021) Viber app, la red social más completa del mundo. Recuperado 5 de octubre de 2021, de www.tuenti.es/blog/red-social-viber-app/
- Viber. (2021) ¿Qué es Viber? ¿Cómo Funciona la App de Viber? Recuperado 5 de octubre de 2021, de <https://miracomosehace.com/viber-como-funciona-app-viber/>



REVISTA TINO



REVISTA TINO OFRECE...

CONOCIMIENTO

Temas de alto valor científico-tenológico, que potencian un mayor conocimiento intelectual.

CONFIANZA

Garantiza seguridad y confianza en la implementación de sus temas en la práctica.

EFFECTIVIDAD

Incrementa cada día el número de lectores activos que la siguen, propiciando su efectividad.

COMUNICACIÓN

Posibilita una gran asimilación de los procesos comunicativos.



JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA
Continúan insertándose y haciendo énfasis en el proceso de Informatización de la Sociedad.

**LA TECNOLOGÍA Y LA CIENCIA, EN FUNCIÓN DE LA SOCIEDAD,
MARCAN UNA DIFERENCIA EN LOS PROCESOS INVESTIGATIVOS.**

www.revista.jovencub.cu



CASA EDITORIAL CUBANA

EDITORIAL ARTE Y LITERATURA



De qué trata el sitio: Editorial Arte y Literatura es una de las más sobresalientes instituciones de la cultura cubana, publica literatura universal clásica y contemporánea para todos los lectores. Creada en 1967 ha publicado en español las mejores obras de la literatura universal. Se caracteriza por promover la obra de los grandes escritores de la literatura universal mediante la publicación de siete colecciones que están divididas en cinco de narrativa, una de poesía y una de ensayo, es una de las instituciones de la cultura cubana. A través de nueve colecciones ofrece a los lectores un notable número de obras literarias, tanto de autores clásicos como contemporáneos, procedentes de la cultura universal. Otro elemento destacable es que un número considerable de los títulos de su catálogo constituyen primeras traducciones al español.

Utilizar el sitio para: conocer la obra de escritores que constituyen paradigmas de la literatura mundial y otros que no se conocían en Cuba.

<https://www.facebook.com/editorialarteyliteratura/>

CASA EDITORIAL ÁCANA

De qué trata el sitio: La editorial Ácana surgió en julio de 1990 en el vórtice de tensiones económicas y sociales para Cuba, pero con el buen signo de la memoria cultural del Camagüey. Se conmemoraba el primer año de la muerte de Nicolás Guillén. ¿De quién fue la idea del nombre? No hay una respuesta precisa, pero nadie discute el garante de madera dura ni la condición poética de un sello que remite al arraigo y a los versos de Guillén publicados en el libro *El son entero* (1947). Ya el catálogo sobrepasa los doscientos treinta autores cubanos y extranjeros y la producción de cerca de cuatrocientos títulos, de los cuales más de doce merecieron del Instituto Cubano del Libro el estimulante premio Puerta de Papel. Ácana ha aportado cuotas altas del manantial literario en las historias de la nación y en los imaginarios de sus lectores. Celebramos la dicha de sus treinta años.

Utilizar el sitio para: Conocer acerca del trabajo desarrollado por esta Casa Editorial, los libros editados como «La verdad 24 veces por segundo» de Luciano Castillo, «Diez años que estremecieron la crítica», de Armando Pérez Padrón, entre otras.

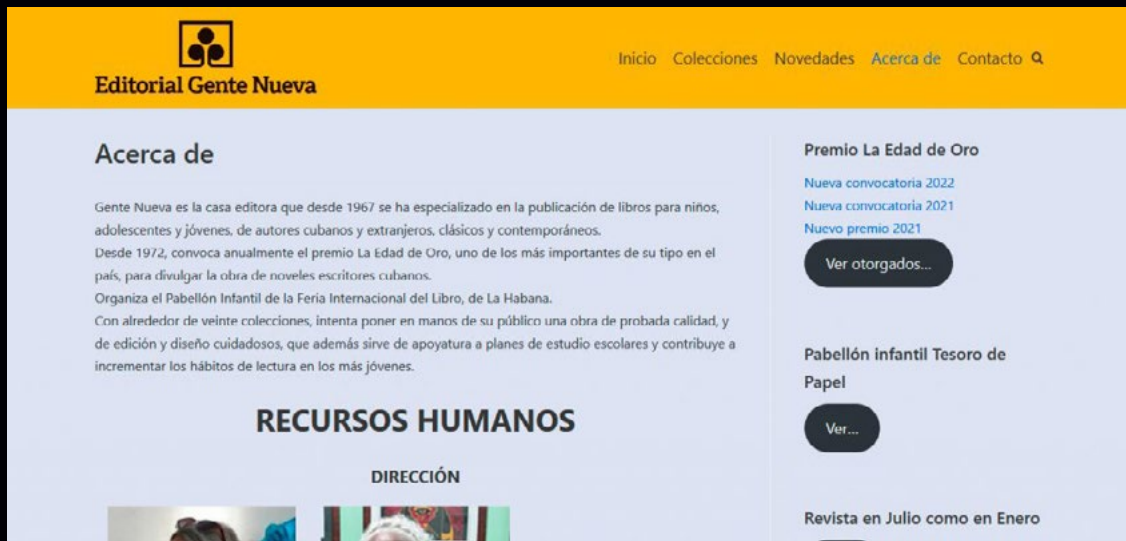
<https://endac.org/encyclopedia/editorial-acana>





EL NAVEGADOR

EDITORIAL GENTE NUEVA



De qué trata el sitio: Gente Nueva es la casa editora que desde 1967 se ha especializado en la publicación de libros para niños, adolescentes y jóvenes, de autores cubanos y extranjeros, clásicos y contemporáneos. Desde 1972, convoca anualmente el premio La Edad de Oro, uno de los más importantes de su tipo en el país, para divulgar la obra de noveles escritores cubanos. Organiza el Pabellón Infantil de la Feria Internacional del Libro, de La Habana. Con alrededor de veinte colecciones, intenta poner en manos de su público una obra de probada calidad, y de edición y diseño cuidadosos, que además sirve de apoyatura a planes de estudio escolares y contribuye a incrementar los hábitos de lectura en los más jóvenes.

Utilizar el sitio para: conocer los libros publicados dentro de cada una de sus colecciones, entre las que se encuentran: Arcoíris, Ámbar, Biografía, Canta conmigo, y muchas otras.

<https://www.radiocubana.cu>

CUBALITERARIA EDICIONES DIGITALES

De qué trata el sitio: Editorial digital, Portal del Instituto Cubano del Libro es la ventana al mundo sobre el acontecer de la literatura cubana. Desarrolla proyectos de audiolibros, multimedia y edita libros digitales, generalmente inéditos, que luego publica en su portal. El Portal ofrece gratuitamente un diccionario de escritores cubanos, que se encuentra en constante enriquecimiento y actualización, catálogos de libros y publicaciones, libros digitales, novedades editoriales, noticias, informaciones de última hora y convocatorias a eventos y concursos. Coordina y dirige el Proyecto Cuba Digital durante la Feria Internacional del Libro. Este proyecto, convocado por la Editorial Cubaliteraria y el Instituto Cubano del Libro, surgió en el año 2018 y agrupa instituciones, empresas que apuestan por la literatura en general.

Utilizar el sitio para: Conocer noticias del mundo literario, así una sinopsis de todas las obras publicadas..

<http://www.cubaliteraria.cu>



PORTAL DE REVISTAS DE MEDIO AMBIENTE



De qué trata el sitio: El Portal de Revistas del Medio Ambiente en Cuba garantiza el depósito de sus artículos en el Repositorio de Información de Medio Ambiente de Cuba, con el objetivo de compartir en la Web la producción científica y académica relacionada con temas ambientales. El Repositorio Digital de Medio Ambiente de Cuba, desarrollado sobre DSpace, sustenta el principio de la libre disposición de la información (Open Access) únicamente con propósitos científicos y educativos. Por ello, está disponible de forma gratuita para cualquier institución, grupo de trabajo, investigador, docente o persona interesada en publicar y compartir en la Web la producción científica y académica relacionada con temas ambientales; sin que por ello se pierdan los derechos de autoría ni ningún otro derecho sobre su trabajo, pudiendo disponer de él libremente para publicarlo en otros repositorios, o por cualquier otro medio que crea conveniente.

Utilizar el sitio para: Puede suscribirse para recibir notificaciones de nuevas publicaciones o para incorporar materiales al repositorio.

<http://revistas.geotech.cu/>



REVISTA

TINO

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

ESTRENO

VIDEOJUEGO MEÑIQUE Y APLICACIÓN DE LA DOMÓTICA EN LOS JOVEN CLUB



DIRECCIÓN NACIONAL JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

**Calle 13 #456 e/E y F, Vedado, Plaza de la Revolución.
La Habana Código Postal 10200**

**Registro Nacional de Publicaciones Seriadas 2163
ISSN 1995-9419**

<https://revista.jovenclub.cu>