



REVISTA

TINO

Gratuita

ISSN 1995-9419

Número 88

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

CHATGPT Y LA ROBÓTICA DESDE JOVEN CLUB



**DÍAZ-CANEL VISITA
PALACIO DE COMPUTACIÓN
EN VILLA CLARA
PÁG. 8**



**FERIA TECNOLÓGICA
LA GUAYABERA 5.0
PÁG. 11**

<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

Llegamos hasta ti, aún con la emoción a flor de piel por los diferentes momentos vividos en el prelude de esta entrega. Recibir la visita de nuestro **Presidente de la República de Cuba Miguel Díaz-Canel Bermúdez**, acompañado por los 8 candidatos a diputados de la Asamblea Nacional del Poder Popular por Santa Clara, al actual Palacio de Computación en Villa Clara, constituye uno de los momentos inolvidables de este período. Tú puedes ser parte de este acontecimiento desde «**Díaz-Canel visita Palacio de Computación en Villa Clara**» en la sección El vocero.

Entre los acontecimientos inolvidables de este período fue disfrutar, disfrutar, en la III Competencia de Robótica, del desarrollo alcanzado por adolescentes y jóvenes en la creación de **sistemas automatizados**, lo cual constituye un gran paso de avance en la dirección correcta. Si a eso le sumamos que una gran parte de ellos son niñas enamoradas de esta ciencia, entonces el placer es mayor. Otra de las novedades que presentamos en esta ocasión es la reactivación de la **Editorial Joven Club** y la culminación del primer libro producido en varios formatos (impreso, PDF y ePub).

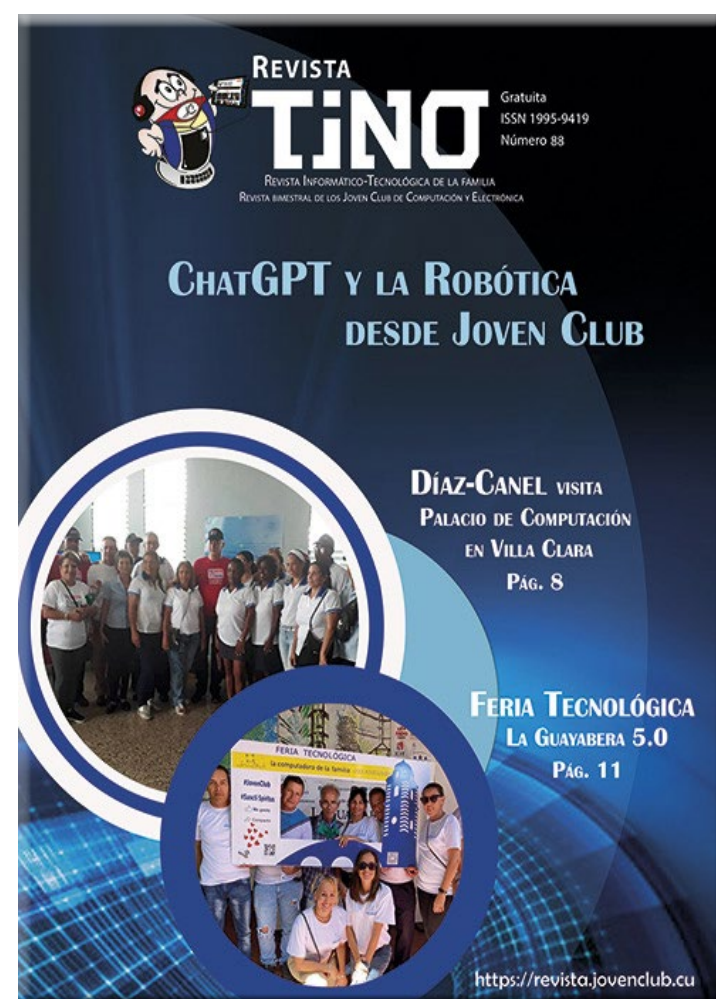
Si no pudiste participar de estos eventos, no te preocupes, desde la sección **El vocero**, de esta entrega, podrás ponerte al día con lo acontecido en el pasado mes de abril sobre estos temas.

Desde el punto de vista tecnológico, ¿Has escuchado hablar de **ChatGPT**? ¿Deseas conocer detalles sobre al respecto?, pues te invitamos llegar hasta la sección **Vistazos tecnológicos** para saciar, de momento, tus dudas. Es seguro que en próximas entregas profundizaremos en varias de sus aristas.

En la sección **El cuento** continuamos presentando los cuentos premiados en el **3er concurso de literatura y guión para videojuegos «Soñando con Ludox»**, en esta ocasión con la entrega de «**Otra puerta abierta**».

La invitación está hecha, Estos y otros artículos igual de atractivos podrás encontrar en esta edición número 88 de la Revista Tino; 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/Revista-Tino2007>.

No dejes de aprender y de seguirnos.





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- ¿CÓMO SABER SI UN MÓVIL ES DE 32 O 64 BITS? •— 4
- IGRAM PARA FOTOS Y VIDEOS •— 4
- TRANSFERMÓVIL PARA COMPRAR SELLOS DE TIMBRE •— 5
- RECARGAR CUENTA DE JOVEN CLUB CON ENZONA •— 6

EL VOCERO 08

- DÍAZ-CANEL VISITA PALACIO DE COMPUTACIÓN EN VILLA CLARA •— 8
- CRECIENDO DESDE EL BARRIO •— 9
- COBERTURA DOCENTE Y JOVEN CLUB DE MOA •— 10
- CURSOS EXTRAMUROS, GRAN OPORTUNIDAD PARA EL ADULTO MAYOR •— 10
- FERIA TECNOLÓGICA EXPOSITIVA DE JOVEN CLUB HABANA •— 11
- FERIA TECNOLÓGICA LA GUAYABERA 5.0 •— 11
- FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS RETRO EN JOVEN CLUB MATANZAS •— 12
- MUSEO IV FRENTE SIMÓN BOLÍVAR •— 12
- ¿QUÉ PASÓ EN LA III COMPETENCIA NACIONAL DE ROBÓTICA EDUCATIVA ONLINE? •— 13
- CARTILLA DE LA PERSONA CUIDADORA NACE EN MULTIFORMATO •— 14

EL ESCRITORIO 14

- ESTRATEGIA PARA CAPACITACIÓN MEDIANTE EVEA •— 16
- LIBROS DIGITALES Y EDUCACIÓN A DISTANCIA •— 18

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 18

- CHATGPT, EN LA PUERTA •— 20

EL CUENTO 21

- OTRA PUERTA ABIERTA •— 23

EL NIVEL 22

- «LA PIRA», JUGAMOS CONOCIENDO CUBA •— 24

EL CONSEJERO 24

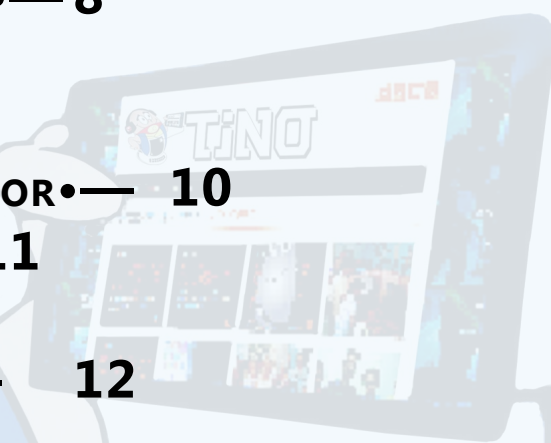
- POWERPOINT Y LA REHABILITACIÓN MOTORA •— 26
- EFFECTO SEPIA EN VIDEO •— 28
- INCREMENTAR CANTIDAD DE CONTENIDO EN TWITTER •— 29
- NOXPLAYER Y AFORISMOS MARTIANOS •— 29

LA RED SOCIAL 28

- REDDIT, UNA RED SOCIAL PARA COMPARTIR INFORMACIÓN •— 30

EL NAVEGADOR 30

- CENTRO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIOLÓGICAS •— 32
- CMHW •— 32
- VANGUARDIA •— 33
- RADIO SANCTI SPÍRITUS •— 33
- MI PAÍS •— 33





¿CÓMO SABER SI UN MÓVIL ES DE 32 O 64 BITS?

Autor: Alejandro Rodríguez Álvarez / alejandro.alvarez@chajovenclub.cu

HOW TO KNOW IF A MOBILE IS 32 OR 64 BITS

Conocer si tu teléfono es de 32 o 64 bits es de suma importancia. Debido a la creciente proliferación de las aplicaciones, que encontramos a diario es conveniente que sepamos identificar si el móvil cuenta con la capacidad que se necesita para lograr la instalación correctamente. Cuando se intenta instalar una aplicación, o ejecutarla, y el teléfono no lo permite, una de las principales razones es la incompatibilidad con los bits que tiene el procesador del terminal.

Existen diferentes maneras de identificar este dato entre las especificaciones principales de los terminales.

Opciones para identificar si el móvil es de 32 o 64 bits

a) Mediante las características del móvil

1. Si el dispositivo tiene más de **4 GB de RAM**, es un teléfono de **64 bits**.
2. Si el teléfono tiene una versión de **Android inferior a la 5.0**, es de **32 bits** por la sencilla razón que hasta esa versión de dicho sistema operativo no se tenía soporte para 64 bits.

b) Mediante las aplicaciones **AnTuTu o CPU-Z**

AnTuTu ofrece información del teléfono, que muchas veces no podemos ver entre las especificaciones que brinda la propia marca del dispositivo. Entre estas características, se encuentra el tipo de procesador que tenemos en su interior y el número de bits que trae consigo. Una vez que instales la aplicación sigues los siguientes pasos:

- Ve al menú de **Configuración**,
- luego entras en **Sistema**,
- seleccionas **CPU**, aquí podrás ver claramente si tu procesador tiene un núcleo de 32 o 64 bits.

CPU-Z analiza el teléfono y facilita toda la información de su software y hardware. Para detectar los bits del procesador tan solo debes realizar las siguientes instrucciones:

- **Ejecuta** la aplicación.

- Accede a la pestaña **Sistema o System**.
- Busca el campo de arquitectura Kernel (**Kenel Architecture**) y observa el número que aparece al final, que es el tipo de arquitectura de tu móvil.

SOC	DEVICE	SYSTEM	BATTERY	THERMAL
Android Version		11		
API Level		30		
Security Patch Level		2022-01-01		
Bootloader		MBM-3.0-nio_retail-abfefd211ad-220105		
Build ID		RRTS31.Q1-84-24-1-11		
Java VM		ART 2.1.0		
OpenGL ES		3.2		
Kernel Architecture		aarch64		
Kernel Version		4.19.157-perf+ (d6807)		
Root Access		No		
Google Play Services		22.09.20 (150400-434869283)		
System Uptime		1 days, 02:10:43		

Fig. 1. Características del sistema operativo del móvil

A pesar de que hoy en día casi todos los móviles se venden con procesadores de 64 bits, puede ser que alguno de 32 bits se cuele en el mercado.

Referencias bibliográficas

- Caballero, Daniel. (2023) ¿32 o 64 bits? La importancia de saber cuántos bits tiene tu móvil. Recuperado el 14 de marzo del 2023, de <https://www.movilzona.es/2020/06/12/saber-movil-32-o-64-bits/>

IGRAM PARA FOTOS Y VIDEOS

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

IGRAM FOR PHOTOS AND VIDEOS

Instagram, es mucho más que una simple plataforma para que los usuarios compartan las experiencias que más disfrutan de la vida. El amplio potencial de esta red social hace que sus clientes obtengan grandes beneficios; solo es cuestión de explorar sus opciones y encontrar las mejores alternativas para sacar el máximo provecho. Es una plataforma dinámica que cuenta con iGram como herramienta web en línea, que brinda la posibilidad de descargar fotos, videos, **reels y videos IGTV** de favoritos.

iGram brinda la posibilidad de descargar:

- Una sola imagen de publicación y varias fotos de Instagram.
- Videos singulares y múltiples videos de carruseles de IG para cualquier propósito que desee.
- Videos largos, para el caso de que no pueda verlos en el momento.
- Los **Reels** de Instagram.
- Galerías de fotos y videos de contenido mixto.

Las fotografías son ideales para dejar inmortalizado un momento, pero nada como un video para recordar. iGram es una de las aplicaciones que te podría ayudar a obtener estos dos multimedia. Su uso es muy fácil desde cualquier dispositivo tecnológico (móvil, tableta o computadora).

Pasos para descargar fotos o videos de Instagram con iGram

1. Abra el sitio web de **Instagram**, copie el enlace de la foto, video, reels, carrusel o IGTV.
2. Copie el enlace de la foto, video, **reels**, carrusel o IGTV.
3. Regrese a la aplicación, pegue el **enlace** y haga clic en el botón **Descargar**.

Con iGram se pueden descargar videos y fotos de manera sencilla y con pocos pasos.

Referencias bibliográficas

- Top Cultural. (2021) Descubre iGram, la mejor herramienta para descargar fotos y videos de Instagram. Recuperado el 10 de marzo de 2023, de <https://topcultural.es/2021/07/04/descubre-igram-la-mejor-herramienta-para-descargar-fotos-y-videos-de-instagram/>



TRANSFERMÓVIL PARA COMPRAR SELLOS DE TIMBRE

Autor: Lissette Packard González / lissette.packard@mtz.jovenclub.cu

TRANSFERMÓVIL TO BUY STAMPS OF THE STAMP

Transfermóvil es una aplicación que la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba SA (ETECSA), ha puesto a disposición de los clientes para facilitar los pagos de servicios, compras en línea, trámites bancarios y la gestión de los servicios de telecomunicaciones.

Recientemente se ha lanzado una nueva versión Transfermóvil que amplía el pago de impuestos sobre documentos públicos; disponible además para trámites del carnet de identidad y otros trámites legales del Ministerio del Interior (MININT) y del Ministerio de Justicia (Minjus.). Para ello se habilitó la adquisición de sellos de timbre de las denominaciones ya establecidas por Correos de Cuba, de cinco hasta cinco mil pesos.

La actualización puede adquirirse a través del sitio web de ETECSA Cuba <https://www.etcসা.сu/sites/default/files/aplicaciones/Transfermovil%201230117%20v1.apk>.

Pasos para realizar la compra de sellos de timbre

1. Autenticarse en el banco al que tiene asociado su tarjeta magnética.
2. Acceder al menú **Operaciones – Pagar ONAT** y seleccionar **Sellos del Timbre**. (Fig. 1) y (Fig. 2)



Fig. 1. Acceder al menú Operaciones

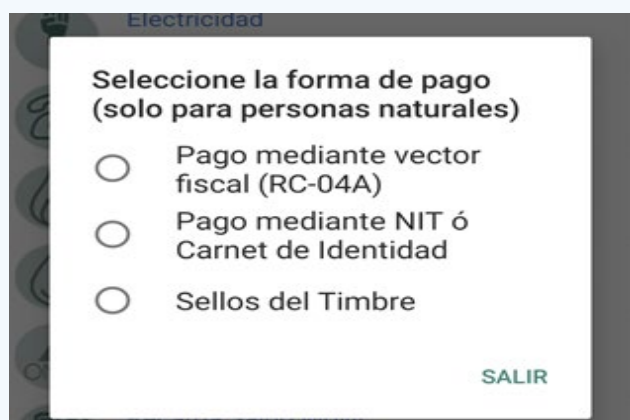


Fig. 2. Seleccionar la opción Sellos del Timbre

3. Una vez en esta opción debe llenar los datos que se solicitan en la ventana.
4. En la opción **Entidad** debe seleccionar a dónde va dirigido el trámite: **MININT** u **Otros trámites**. (Fig. 3)



Fig. 3. Si el valor deseado no aparece, seleccionar otra denominación

5. En la opción denominaciones puede seleccionar el valor del sello.
6. Si no aparece la denominación deseada puede insertarla activando la casilla **Insertar otra denominación**, lo que le permitirá agregar el nuevo valor del sello a adquirir.
7. Dar **Aceptar** para confirmar el trámite.

Entre los beneficios que trae la adquisición de sellos digitales a través de Transfermóvil se concibe que por cada compra se aplicará una bonificación del 3% sobre el valor del sello adquirido además de la comodidad que ello representa.

Referencias bibliográficas

- Escambray. (2023) Transfermóvil podrá suplir a sellos en trámites de carnet de identidad. Recuperado el 18 de marzo del 2023, de <http://www.escambray.cu/2023/transfermovil-podra-suplir-a-sellos-en-tramites-de-identificacion/>



RECARGAR CUENTA DE JOVEN CLUB CON ENZONA

Autor: MsC. Vilma Leydi Alvarez Castro / vilma.alvarez@vcl.jovenclub.cu

RECHARGE JOVEN CLUB ACCOUNT WITH EN-ZONA

La pasarela de comercio electrónica cubana EnZona, brinda la posibilidad de realizar pagos en línea desde dispositivos móviles con sistema operativo Android igual o superior a la versión 4.0.

La cuenta de usuario de Joven Club se puede recargar por el **Módulo de Control de los Servicios (MCS)**. Los pagos pueden realizarse de forma presencial, sin embargo, utilizando **EnZona** no es necesario portar el monto a pagar de forma física.

Pasos para recargar la cuenta de Joven Club con EnZona

1. Descargar la aplicación EnZona desde el link: <https://www.apklist.com/apk/cu.xetid.apk.enzona>
2. Instalar la aplicación EnZona en el móvil.
3. Asociar la aplicación una tarjeta bancaria.
4. Ir a EnZona, en el móvil, y dar clic en **Buscar Cliente**.
5. Luego en la ventana que se muestra teclear el número de carnet de identidad del usuario y dar clic al botón **Aceptar**. (Fig. 1).

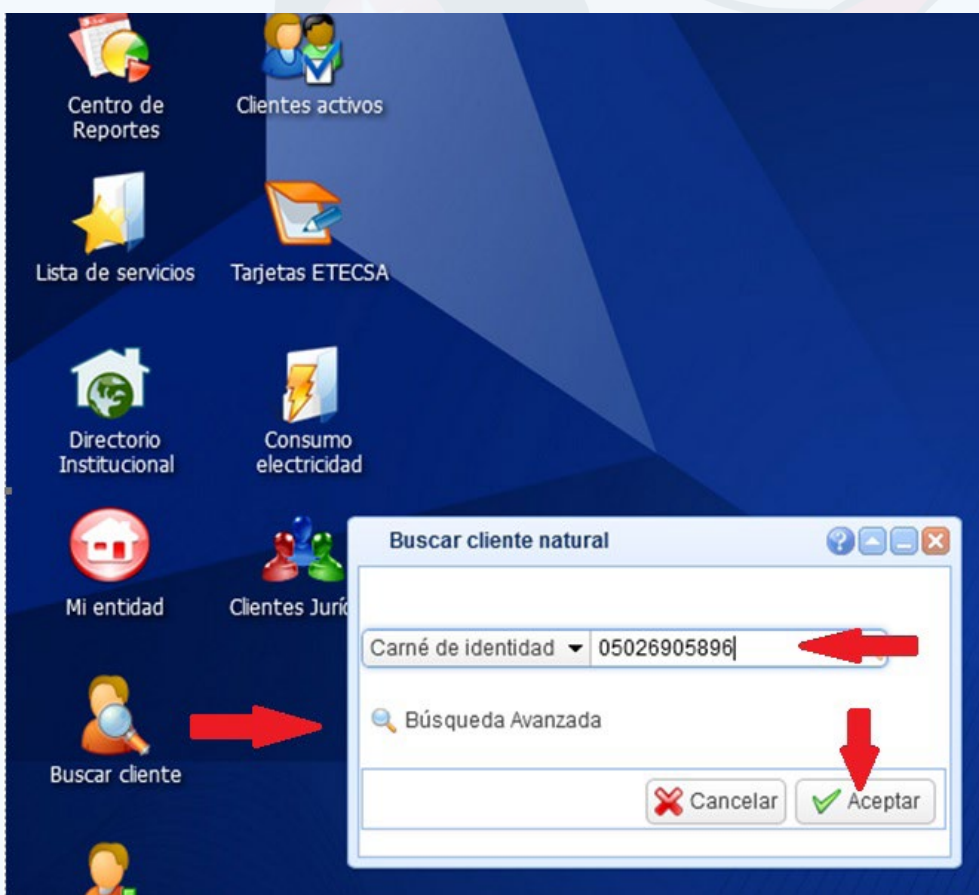


Fig. 1. Teclear los datos que se solicitan y aceptar

6. Después seleccionar la opción **Recargar x EnZona** (Fig. 2).

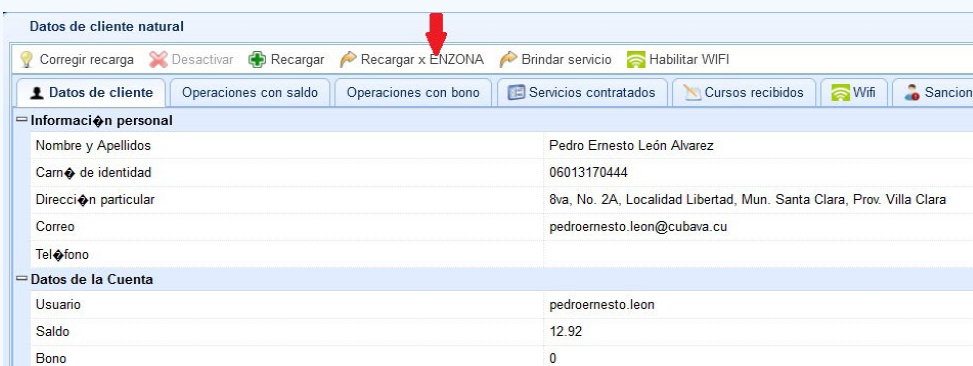


Fig. 2. Seleccionar la opción Recargar x EnZona

7. Ingresar el importe para la recarga de la cuenta del usuario de Joven Club y tocar el botón **Generar QR**. (Fig. 3).

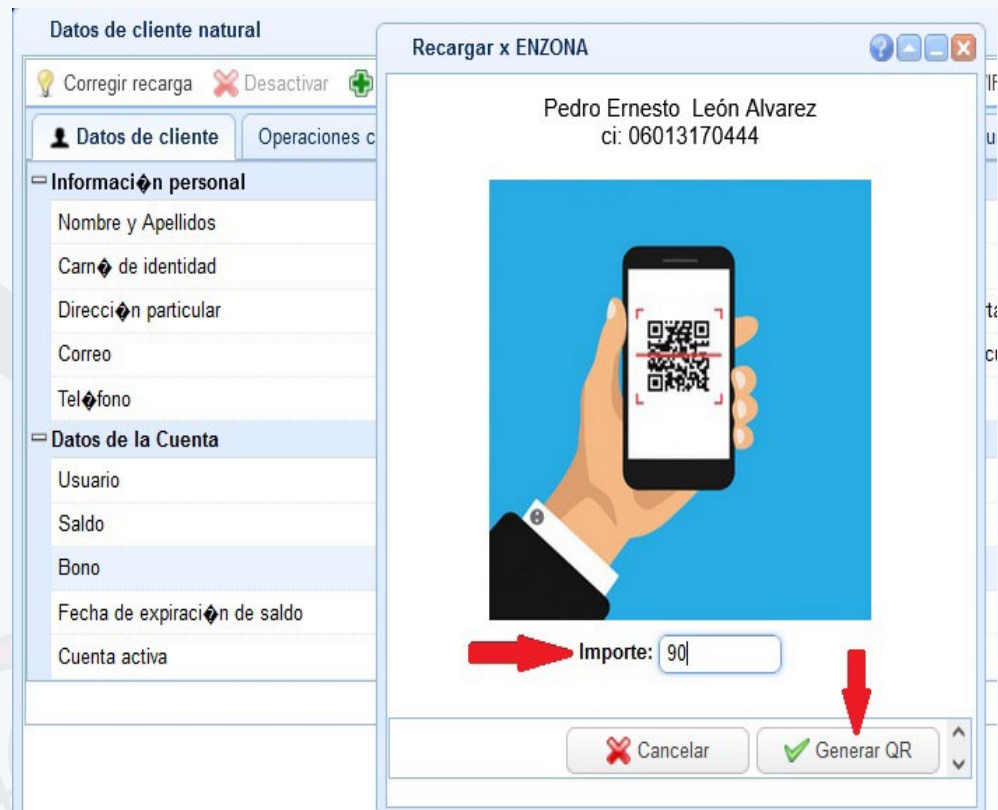


Fig. 3. Ingresar el importe para la recarga de la cuenta del usuario de Joven Club

8. Escanear desde la aplicación EnZona del móvil, el código QR generado en la computadora, aparece en el dispositivo los detalles del pago a efectuar (Fig. 4).



Fig. 4. Escanee el código QR



RECARGAR CUENTA DE JOVEN CLUB CON ENZONA

Autor: MsC. Vilma Leydi Alvarez Castro / vilma.alvarez@vcl.jovenclub.cu

9. Realizar el pago mediante su contraseña de pago (Fig. 5).



Fig. 5. Realice el pago mediante su contraseña de pago

10. Aparecerá en el dispositivo móvil el pago confirmado, demostrando que la cuenta de Joven Club ha sido recargada satisfactoriamente. (Fig. 6).



Fig. 6. Aparece en el dispositivo móvil el pago confirmado

De esta forma se puede realizar el pago de los servicios de Joven Club sin tener que utilizar dinero en efectivo. Esta vía es más sencilla y contribuye al desarrollo de la informatización de la sociedad.

Referencias bibliográficas

- Almeida, Elizabeth. (2021). Facilita ENZONA pago de servicios de Joven Club. Recuperado el 14 de diciembre de 2022 de, <https://www.radioreloj.cu/noticias-radio-reloj/sociedad/facilita-enzona-pago-de-servicios-de-joven-club/>
- JovenClub. (2022). Pague su servicio en Joven Club usando ENZONA: mucho más fácil y seguro. Recuperado el 14 de diciembre de 2022 de, <https://www.jovenclub.cu/pague-su-servicio-en-joven-club-usando-enzona-mucho-mas-facil-y-seguro/>

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GANA EN AUTONOMÍA

Las opciones y los resultados de usar la Inteligencia Artificial podrían ser incontables en todas las esferas de la vida.

Para saber más puedes buscar la página 16 del número 79 de la Revista

TINO





DÍAZ-CANEL VISITA PALACIO DE COMPUTACIÓN EN VILLA CLARA

Autor: MSc. Marlene López Ramírez / marlene.lopez@vcl.jovenclub.cu

DÍAZ-CANEL VISITS THE COMPUTING PALACE IN VILLA CLARA

La añorada visita del Presidente de la República de Cuba Miguel Díaz-Canel Bermúdez, acompañado por los 8 candidatos a diputados de la Asamblea Nacional del Poder Popular por Santa Clara al actual Palacio de Computación en Villa Clara, tuvo lugar el 23 de marzo de 2023, llena de sentimientos y rememoraciones que convirtieron el contacto en un emocionante encuentro que quedará para la historia.



Fig. 1. Díaz-Canel visita áreas de la exposición

En la actividad estuvo una representación de los trabajadores de la Dirección Provincial y del Palacio de Computación en Villa Clara, instalación insigne del movimiento de los Joven Club en la provincia, acompañados del delegado del Ministerio de Comunicaciones (MINCOM), en Villa Clara, Andrés R. Díaz Morales y de la presidenta de la Unión de Informáticos de Cuba (UIC), en Villa Clara, Esther Lidia Pérez Coello.

El interés del Presidente estuvo centrado en el club de robótica que sesiona en esta entidad de Joven Club. Recorrió la muestra expositiva sobre Robótica educativa como regalo de los niños del Club de Robótica, a cargo del colaborador Giomankys Nieves Santos y el instructor Jorge Luis Nuñez La O., quienes trabajan la temática hace más de dos años. Allí pudo apreciar los resultados del trabajo, así como las habilidades desarrolladas por los niños, y para sorpresa de todos, dejó escrito su mensaje en el libro de visitantes del Club infantil: «Un placer al cabo de tantos años, regresar a este emblemático centro donde iniciamos el movimiento de los Joven Club en Villa Clara. En este lugar los fundadores y los después continuadores: pensamos, soñamos, nos propusimos proyectos, debatimos y discutimos, así también crecimos.

Hoy, para bien, el desarrollo del movimiento de los Joven Club, superó nuestros sueños de ayer.

Ahora el nuevo sueño es forjar una cultura sobre la robótica, la automatización y la transformación digital, incluyendo la inteligencia artificial. Éxitos. Abrazos.»

Al recordar los momentos vividos, el Dr. C. Carlos López López, director provincial de los Joven Club en Villa Clara, refiere que fue una visita llena de sencillez y humildad, de quien inició en Villa Clara, la idea maravillosa de Fidel de crear los Joven Club, aquel 8 de septiembre de 1987, y que a solo algo más de 10 meses, el 17 de julio de 1988, ya se estaba inaugurando, en Villa Clara, el primer joven Club, conocidos por todos como el **Joven Club uno**, que un buen día se convirtió en Palacio, y que hoy fue testigo de este maravilloso encuentro.



Fig. 2. Díaz-Canel firma el libro de visitantes

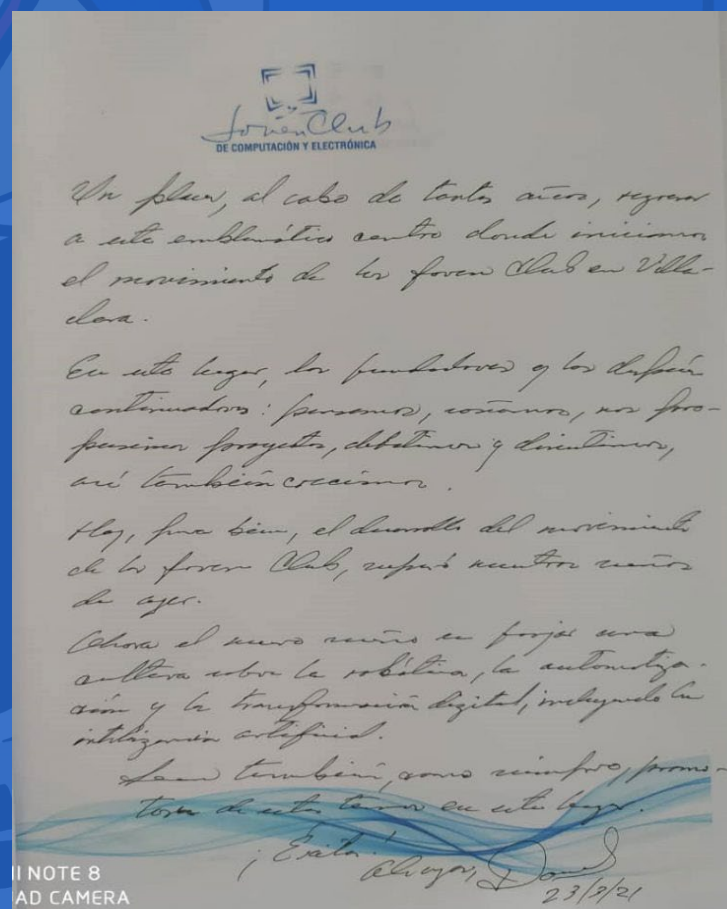


Fig. 3. Mensaje que dejó Díaz-Canel en el libro de visitas

Finalmente, López, como todos lo conocemos, manifestó que fue una visita en la que se recordaron momentos fundacionales de la institución, como es la creación del móvil de computación, que tuvo además el privilegio de ser el primero de su tipo en Cuba y a personas que participaron en esa tarea, algunos de ellos presentes esta actividad. Como colofón de la visita nos quedamos con la exhortación en su despedida: «están mejor, mejor que antes, sigan adelante».

Sin dudas, esta visita es un compromiso para, en el contexto de la transformación digital, continuar formando, junto al MINED y el MES, la cultura digital en toda la sociedad y en particular en los niños. Un compromiso para seguir desarrollando la robótica, la ciberseguridad, el comercio electrónico, la generación de contenidos digitales y el activismo en las redes sociales.

Seguro que sí, Presidente, cuente con nosotros y con el ejército azul distribuido en más de 600 instalaciones en toda Cuba.



CRECIENDO DESDE EL BARRIO

Autor: Yaima Ruíz Pérez / yahima.ruiz@gtm.jovenclub.cu

GROWING UP FROM THE NEIGHBORHOOD

Creciendo desde el barrio, es un proyecto organizado por Joven Club en el Consejo Popular Costa Rica, del municipio El Salvador en la provincia de Guantánamo. En el proyecto participan las distintas organizaciones de masa de la localidad conducidas por Graciela Torres Rodríguez, presidenta del Consejo Popular y asesorada por Yaima Ruíz Pérez, instructora del Joven Club.

El corazón del proyecto se basa en desarrollar actividades sociales que propicien la adquisición de conocimientos, y contribuyan a rescatar la identidad del barrio destacando las características geográficas e interés que lo identifican.

Joven Club ha logrado nuclear a los organismos a partir de la tecnología con el propósito de brindar los servicios propios como institución. Constituye una tarea primordial, el rescate de las raíces y tradiciones, en un área en la que habitan alrededor de 6 700 personas diseminadas por siete bateyes de difícil acceso. Para ello se cuenta con la disposición de los organismos participantes, para que faciliten sus servicios de acuerdo a la especialidad que desempeñen y así juntos contribuir al sano esparcimiento en la comunidad.



Fig. 2. Joven Club lleva la tecnología al barrio



Fig. 1. Niños en el barrio participan en competencias de videojuegos

Para ello Joven Club se hace presente en visitas al barrio cada tercer sábado del mes, para ofrecer sus servicios, entre los que se encuentran la promoción del producto cultural la mochila, competencias de videos juegos, ventas de cupones y tarjetas propias, venta del antivirus Segurmática y el asesoramiento a persona natural, entre otros.

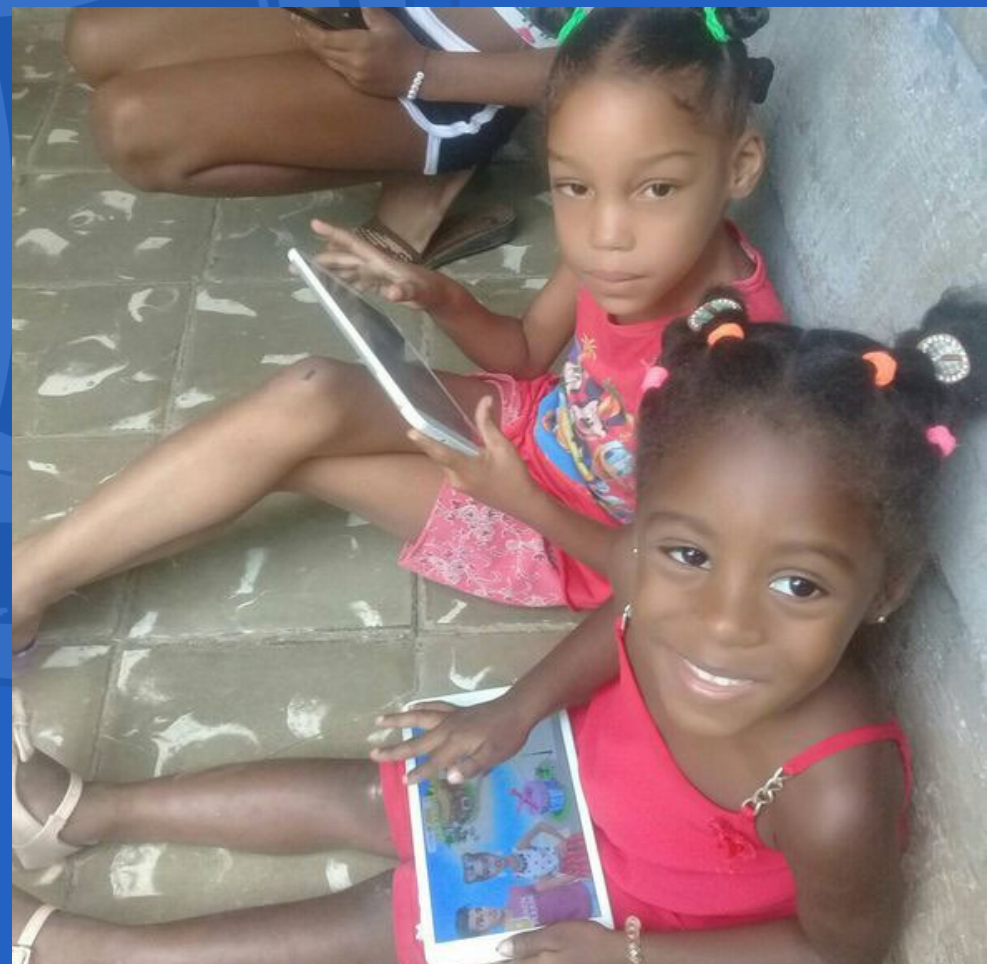


Fig. 3. Joven Club facilita la familiarización con la tecnología

Con el desarrollo del proyecto **Creciendo desde el barrio** se aspira contribuir a la transformación digital del mismo al llevarle la tecnología y enseñarle a trabajar con ella.



COBERTURA DOCENTE Y JOVEN CLUB DE MOA

Autor: Yinalvis Govea Rodríguez / yinalvis.govea@jovenclub.cu

TEACHING COVERAGE AND JOVEN CLUB OF MOA

La cobertura docente es la correspondencia entre la oferta escolar y la demanda de ese servicio en un área determinada, o sea, es cubrir toda la demanda educativa con docentes.

Desde los primeros años la revolución ha estado inmersa en una batalla por el desarrollo educacional del país. Primeramente, se comenzó con la Campaña Nacional de Alfabetización que demandó que miles de cubanos dejaran sus actividades y se dedicaran a alfabetizar. Posteriormente, esos alumnos necesitaron continuar sus estudios y se hicieron necesarios más profesores y se constituyó el Destacamento Pedagógico Manuel Asuncion Domenech. Actualmente constituye una necesidad la formación de nuevos maestros, esos guías que por excelencia su presencia es imprescindible para el desarrollo de la sociedad cubana.

Es constante la preocupación del Estado cubano por que no se quede ningún niño sin recibir clases y ante tal situación se trabaja para cubrir las plantillas de las escuelas. La respuesta ante este proceso ha sido inmediata con la realización de diversas acciones como: solicitar apoyo a empresas con personal calificado y pedir la colaboración de Joven Club.

Los Joven Club de Computación y Electrónica (**Joven Club**) surgieron el 8 de septiembre de 1987, como iniciativa del Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz que, con su visión futurista, decidió crear un espacio donde la población pudiera hacer uso de la tecnología y la comunidad tuviera acceso a los recursos tecnológicos. Al inicio se crearon dirigidos, fundamentalmente, hacia los niños y jóvenes y luego se fueron extendiendo a todos los sectores poblacionales.

Los Joven Club del municipio de Moa están enfrascado en promover sus servicios a personas naturales, jurídica y además, han asumido la tarea de contribuir al me-

joramiento de la cobertura docente en el territorio.



Fig. 1. Joven Club en Moa contribuye al mejoramiento de la cobertura docente.

Para apoyar la falta de profesores, se incorporan los instructores al proceso docente de las escuelas. Así, la instructora Lorena Oliveros Alayo atiende 4to y 5to grado de la escuela primaria local, además de desarrollar la capacitación del personal docente de la escuela en el área de la informática.

De esta forma se logra complementar la labor de los Joven Club con el aporte a la comunidad dándole fortaleza al protagonismo de **la computadora de la familia**.

CURSOS EXTRAMUROS, GRAN OPORTUNIDAD PARA EL ADULTO MAYOR

Autor: Vivian de la Caridad Borges Gallego / vivian.borges@grm.jovenclub.cu

EXTRAMURAL COURSE, GREAT OPPORTUNITY FOR THE ELDERLY

En la actualidad, constituye una necesidad priorizar la atención al adulto mayor. Así, los Joven Club de Computación y Electrónica (**Joven Club**) proporcionan alternativas para la incorporación de ellos a la sociedad de la información y el conocimiento.

Los cursos extramuros son actividades dirigidas por instructores de Joven Club, pero se realizan fuera de la institución y con ello llevan la enseñanza más cerca del estudiante, lo que favorece, en particular, al adulto mayor.

Importancia de los cursos extramuros para el adulto mayor

Los adultos mayores necesitan mejorar la capacidad de comunicación y entendimiento con otras generaciones y con ello aumentar la capacidad de relacionarse con los demás, así como, de establecer relaciones sociales gratificantes y provechosas.

Estas le permitirán prepararse, serenamente, para el devenir del tiempo, y lo que ello puede traer consigo. Por lo que estas y otras necesidades del adulto mayor son las que les atribuyen gran importancia a los cursos extramuros en la sociedad actual.

En el área de la tecnología el adulto mayor generalmente requiere de la ayuda de otras personas, ya sea de quienes viven con ellos, o alguien con quien tenga algún tipo de relación y posea los conocimientos tecnológicos adecuados. Ya que aquellas actividades que tienen que ver la utilización de dispositivos tecnológicos, como los móviles, las laptops y los Tablet, les son difíciles de realizar.

Joven Club en Granma, comparte con el círculo de abuelos que ha formado el Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER) para la realiza-

ción de actividades físicas. Así, después que los integrantes terminan de realizar los ejercicios, en el parque de la comunidad Grito de Yara, llegan hasta allí, para compartir novedades mediante medios tecnológicos con con todos ellos.

Entre los contenidos que reciben están el curso de telefonía celular móvil, cómo utilizar Transfermóvil y EnZona aplicaciones que les permiten solucionar problemas de la vida cotidiana, con una actitud transformadora, a partir de las potencialidades y facilidades que brinda el uso de la informatización.

Los cursos extramuros que ofrece Joven Club, constituyen una gran oportunidad para el adulto mayor, ya que contribuyen a que el mismo se familiarice con la tecnología y aprenda contenidos que le pueden ser de gran utilidad para su desempeño social.



Fig. 1. Los adultos mayores aplican lo aprendido



FERIA TECNOLÓGICA EXPOSITIVA DE JOVEN CLUB HABANA

Autor: Lic. Yeima Mena Calderín / yeima.mena@cha.jovenclub.cu

TECHNOLOGICAL FAIR OF JOVEN CLUB HABANA

Joven Club La Habana estuvo presente el pasado 20 de febrero en la Gran Unidad de Tanques de la Gloria Combativa Rescate de Sanguily, con una feria tecnológica expositiva en saludo al aniversario 65 de la fundación de la emisora Radio Rebelde y el Día de las Comunicaciones, que se conmemora el 24 de febrero.

Se efectuó el acto político y la ceremonia militar con la presencia del Comandante de la Revolución Ramiro Valdés Menéndez, además, Jorge Luis Perdomo Di-Lella, vice primer ministro cubano, y Mayra Arevich Marín, ministra de Comunicaciones, acompañados por José Carlos Cruz Sandoval, director general de Joven Club, y parte de su consejo de dirección.

Joven Club se presentó con la robótica, de manos de la MSc. Higinia Mayeta Padrón, quien desde 2020 se encuentra en este mundo del conocimiento de la robótica educativa en el Joven Club Arroyo Naranjo 1.

Se dieron a conocer los robots **Tobby** y **mBot**, producto de la colaboración de la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (**UNESCO**) que han permitido, desde la robótica educativa, incentivar en los niños la afinidad por esta rama del saber.

El escenario promovió el empoderamiento del diálogo entre miembros de las Fuerzas Armadas Revolucionarias (FAR), representantes de la Universidad de Ciencias Informáticas, Parque Científico-Tecnológico y los miembros del proyecto Info-



Fig. 1. Los asistentes muestran su interés por los productos tecnológicos expuestos en la feria

Robotizando, que tuvo como resultado la socialización del conocimiento desde la perspectiva novedosa del pensamiento computacional.

En su intervención, Mayra Arevich Marín reafirmó que en el país las comunicaciones están al servicio de la sociedad y Cuba apuesta por el desarrollo de la robótica educativa desde la comunidad

FERIA TECNOLÓGICA LA GUAYABERA 5.0

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

TECHNOLOGY FAIR LA GUAYABERA 5.0

La feria tecnológica La Guayabera 5.0, uno de los eventos más importantes de Sancti Spíritus, tuvo lugar del 23 al 25 de febrero del presente año. Esta actividad lleva en su interior los términos: cultura, tecnología y comunicación, con el deseo de fortalecer la transformación digital en la sociedad; contribuir a la preservación de la memoria histórica y el desarrollo local.

La feria es una oportunidad para el crecimiento de las empresas que operan en el territorio espirituario. Tiene como lema «Comunicar el Patrimonio». Está auspiciada por el Proyecto de Desarrollo Local **Casa de La Guayabera**, el **Ministerio de Cultura**, la **Oficina Territorial de Control del Ministerio de Comunicaciones** y la **Plataforma Articulada para el Desarrollo Integral Territorial** (Padit) de la provincia de Sancti Spíritus.

Asistieron a la actividad más de una veintena de entidades estatales y privadas reunidas en la **Casa-Museo La Guayabera**, a orillas del río Yayabo. En esta oportunidad fue notoria la participación del Joven Club Sancti Spíritus, que obtuvo Mención en las premiaciones de la feria por las novedosas propuestas llevadas, que muestran su quehacer en el desarrollo de la transformación digital que realiza el país.

Entre las personalidades que compartieron ese día en la feria se encuentran: **Deivy Pérez**, miembro del Comité Central del Partido Comunista de Cuba y primera secretaria en el territorio; **Teresita Romero**, Gobernadora en la provincia; **Jorge Félix Lazo**, director del Sectorial de Cultura y Arte en Sancti Spíritus; **Martha Aya-la**, miembro del Buró Político y directora del Centro de Ingeniería Genética y Biotecnología; **Grisel Reyes León**, viceministra de Comunicaciones de Cuba y **Ailyn Febles Estrada**, presidenta de la Unión de Informáticos de Cuba.

Ejemplos de actividades desarrolladas en la feria por Joven Club espirituario

Lo que causó gran interés en los participantes fue el **Spider Robot** creado por la institución, a fin de impulsar el conocimiento de la Robótica Educativa en niños y adolescentes para familiarizarlos con el mundo de la mecánica electrónica en general y la robótica en particular.



Fig. 1. Instructores en la Feria Tecnológica

Asimismo, durante el transcurso de la feria, Joven Club dio la posibilidad, de debatir sobre las tecnologías empleadas en la robótica, tipos de robots, funciones de los robots en la sociedad y las herramientas que apoyan a la robótica educativa en Cuba. Otras de las propuestas fue la relacionada a la **Plataforma de Reservas Ticket**, que la población espirituario pudo instalar y conocer mejor el funcionamiento de la misma.

La feria tecnológica La Guayabera 5.0 fue una oportunidad para disfrutar opciones donde la **computadora de la familia cubana** se adentró en el maravilloso mundo de la informática y la electrónica.



FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS RETRO EN JOVEN CLUB MATANZAS

Autor: MSc. Pedro Julio Arana / pedro.arana@mtz.jovenclub.cu

RETRO VIDEO GAMES FESTIVAL AT JOVEN CLUB MATANZAS

Los videojuegos retro son aquellos correspondientes al siglo pasado y se pueden considerar de esta categoría todas las generaciones anteriores a la séptima. Es decir, a las máquinas que se lanzaron antes de PS3/ Xbox 360. La curiosidad por la evolución de esta industria ha demostrado la consolidación de ellos como un fenómeno sociocultural que ha marcado la identidad de muchas personas y generaciones enteras.

Festival de Videojuegos retro en Joven Club Matanzas

El Joven Club de Computación y Electrónica Matanzas I del municipio del mismo nombre se vistió de gala, para recibir en sus salas y laboratorios a los asistentes al **2do Festival de videojuegos retro** que se desarrolló en esta instalación yumurina.

La actividad central de este festival fue la Conferencia magistral **Videojuegos Retro** impartida por Carlos Jesús Sotolongo del Joven Club Matanzas V y Raúl Piedad Ríos, miembro del Grupo Municipal, que tuvo como principal objetivo: analizar el impacto de los videojuegos en la sociedad.

Una vez concluida la conferencia se produjo un interesante debate que giró sobre las principales ideas mostradas en la misma. Entre las opiniones defendidas se encuentran las siguientes:

- Los videojuegos tienen una influencia en la vida en general ya que sirven para probar aplicaciones, intercambiar experiencias entre usuarios y propiciar el acercamiento entre las personas.
- Se trata de un fenómeno cultural que abarca a gran parte de la sociedad, ya que todos, en algún momento de la vida, hemos jugado alguna vez.
- Debe haber una mayor divulgación sobre el tema para evitar seguir este-

reotipos y falacias sobre esta forma popular de entretenimiento.

- Que ellos pueden ser juegos sin contenidos violentos, donde la juventud desarrolle habilidades y conocimientos, además de lograr un sano esparcimiento.

Una vez terminada la parte correspondiente a lo abordado en la conferencia magistral, se mostraron audiovisuales que propiciaron un amplio debate entre el público asistente y los especialistas en la materia presentes en la actividad.

La actividad concluyó con la copia digital de juegos y torneos en línea, además se efectuó la presentación cultural del grupo **Animat** con jóvenes talentos, disfrazados e imitando una de las escenas de la legendaria serie **Pokemon**.

Este evento tuvo gran aceptación por el público presente que valoró de gran utilidad los aspectos presentados en el mismo.



Fig. 1. Conferencia magistral Videojuegos Retro

MUSEO IV FRENTE SIMÓN BOLÍVAR

Autor: Justina Cariñano Sánchez / justina.carinano@jovenclub.cu

IV SIMÓN BOLÍVAR FRONT MUSEUM

El Museo IV Frente está ubicado en el poblado Mir en el municipio Calixto García, en la provincia de Holguín; institución dedicada al enriquecimiento cultural de la población. Forma parte de la red de instituciones que cultivan la cultura local y nacional. Fue inaugurado el 4 de noviembre de 2008 y se eligió esta fecha pues ese día, pero del año 1958, fue fundado el Frente «Simón Bolívar».



Fig. 1. Visitantes disfrutan la riqueza histórica del museo

Joven Club tiene una estrecha vinculación con este museo y en él se realizan actividades con los usuarios que visitan nuestra instalación. Además, se efectúan recorridos en que los trabajadores de allí presentan las distintas áreas del mismo y muestran los objetos de gran valor histórico que pertenecieron a combatientes de este frente guerrillero.

Su colección cuenta con objetos donados por algunos de los combatientes y pobladores de la localidad y otros que han llegado por transferencias del «Museo de la Revolución», el museo municipal «Calixto García» y del provincial «La Periquera».

A la entrada se encuentran fotos, brazaletes, armas de fuego de distintos modelos y vestuarios que nos remontan a los años de esos hechos. Además, esta institución cuenta con una mini-biblioteca que tiene más de 100 títulos de carácter histórico para el disfrute de los estudiantes y pueblo en general.

Durante el pasado año la institución recibió visitantes nacionales, locales y de otros países que asistieron para observar la riqueza histórica que atesora el museo. Todos quedaron satisfechos al conocer la historia del IV Frente y los hechos relacionados con el mismo.

Durante las visitas la historiadora del museo les explica con claridad el contenido del área expositiva y quedan emocionados con la historia vivida por la generación del centenario.

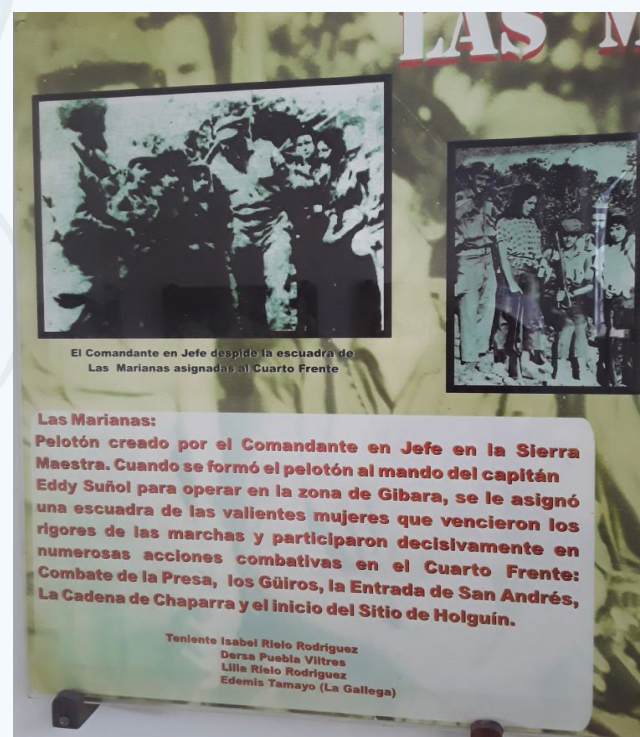


Fig. 2. Se exponen fotos y documentos de hechos históricos



¿QUÉ PASÓ EN LA III COMPETENCIA NACIONAL DE ROBÓTICA EDUCATIVA ONLINE?

Autor: Yanelys Martínez Parra / yanelys.martinez@jovenclub.cu

WHAT HAPPENED IN THE NATIONAL ONLINE EDUCATIONAL ROBOTICS COMPETITION?

El quehacer cotidiano de los Joven Club de Computación se reflejó en la calidad de los trabajos presentados en la III Competencia Nacional de Robótica Educativa que tuvo lugar de manera online los días 18 al 20 de abril del 2023.

Los protagonistas de la III Competencia Nacional de Robótica

Un total de 33 trabajos fueron presentados, provenientes de nueve provincias del país y el Palacio Central de Computación y Electrónica. Según el jurado, los concursantes destacaron por ser originales y creativos, expresándose muy bien en correspondencia con su edad. La cita sirvió también para la socialización de sus proyectos. Les permitió compartir ideas y encontrar soluciones de conjunto, lo cual favorece el trabajo en equipo.

Los miembros del jurado pertenecen al grupo de Electrónica y Robótica del Palacio Central de Computación. Una de sus integrantes fue la ingeniera Mavis Rivet Martos, especialista principal. Completaron a los evaluadores el máster Rolando Moitt Graham y el ingeniero Yordanis Velez Rodríguez.

Premios de la III Competencia Nacional de Robótica

Se podía concursar en dos categorías: Microcontroladores y Programación en bloques.

El Palacio Central de Computación y Electrónica se alzó con el Gran Premio por el proyecto Nuestra industria 4.0. Sus autores fueron Bryana Alfonso Roque, Lisandra Estrada Cruz y Abel Rabago García.



Fig. 1. Gran premio de la III Competencia Nacional de Robótica «Nuestra industria 4.0»

De igual modo, este centro obtuvo el Segundo y Tercer premios, así como dos menciones en la categoría de Programación en bloques. Se correspondieron, respectivamente, con los trabajos Lady Bug, de Paola Domínguez Rivet, Espacio Gol, de Helder Raúl Torres de Freitas, La muñeca negra, de Daniela Rodríguez Compiani y Animación musical, de Xavier Mayea Durán.

En esa misma categoría, compartieron el Primer Premio las provincias de Santiago

de Cuba y Villa Clara. Los proyectos galardonados fueron Rescatando sueños, de Xiang Joel Joa Calder y Aventuras en el mundo del saber, de Daxel Leonardo Romero Gómez. Se otorgaron, además otras dos menciones, a Pinar del Río y Matanzas por Mi amiga la naturaleza, de Samuel Jesús González Silva y Laura Liz López Rivera y Proyecto Matemáticas, de Aimé Montes de Oca Enríquez.

Cienfuegos recibió el Primer Premio en la temática de Microcontroladores con Sensores virtuales, de Lázaro Ceballos Enrique. Correspondió a Villa Clara el Segundo Premio por Robot Mascotabot, de la autoría de Yenev Nieves Ortega y Giomankys Nieves Santos. El Tercer Premio fue para Artemisa con el proyecto Mi primer robot, de Juan Calos Acosta González. La Mención en esta categoría la obtuvo Holguín con Mi pequeño parque eólico, de Yan Carlos Segura Pumariño.

La Competencia Nacional de Robótica fomenta la colaboración con la comunidad. Destaca el apoyo de las escuelas, que se sumaron al propósito de Joven Club de preparar el futuro de la patria. La cita fue una oportunidad para visibilizar el avance y los resultados de la robótica en Cuba.



Fig. 2. Segundo premio «Robot Mascotabot», Villa Clara



Fig. 3. Mención. Proyecto Matemáticas, Aimé Montes de Oca Enríquez



CARTILLA DE LA PERSONA CUIDADORA NACE EN MULTIFORMATO

Autores: Dr. Eduardo Alfredo Triana Álvarez / eduardoalfredotriana@gmail.com, Dra. Teresa Reyes Camejo / teresareyescamejo@gmail.com

«CARTILLA DE LA PERSONA CUIDADORA»

Desde el pasado mes de abril de 2023 la Cartilla de la persona cuidadora es un libro hecho realidad.

Este libro multiformato pretende educar y capacitar de manera presencial o virtual, mediante la entrega de conocimientos generales sobre competencias necesarias, además de ser un soporte hacia un sistema de cuidados al adulto mayor dependiente y para la persona que cuida.

Con la unión de esfuerzos multisectoriales se logró este libro en varios formatos: impreso y digital (PDF, ePub y apk), gracias a la Editorial Joven Club, en la persona de MSc. Yolagny Díaz Bermúdez (impreso, PDF, ePub), y al jefe del grupo de Desarrollo de Joven Club en Matanzas, MSc. Raúl González Rodríguez (Apk), aplicación orientada a dispositivos móviles en sistema operativo Android.

¿Qué es la persona cuidadora?

La persona cuidadora es aquella que asume la responsabilidad de cuidar y supervisar el estado de una persona mayor dependiente o de un enfermo, con el objetivo de mantener su bienestar y calidad de vida.

La persona que decida realizar la tarea de cuidar a otra, debe cumplir con tres condiciones muy importantes que son: querer, poder y saber hacerlo.

Las dos primeras condiciones dependen de la persona cuidadora en sí misma. La primera está muy relacionada con las motivaciones de la persona que decide realizar los cuidados y la segunda es afín con sus capacidades individuales, que responden a un buen estado de salud, entendido este como el equilibrio físico, mental y social. Y la tercera condición depende de la autopreparación de la persona cuidadora o de la ayuda externa de otras personas y de herramientas para que pueda adquirir o aumentar los conocimientos sobre cómo cuidar y cómo cuidarse.

El libro Cartilla de la persona cuidadora

El libro es un producto para aportar al desarrollo de las funciones de los cuidados sin descuidar el autocuidado que los mismos deben tener.

Sus contenidos se orientan a la persona cuidadora y cómo debe integrarse en un sistema de cuidados a favor del envejecimiento saludable, tratando de contribuir a mejorar la vida de la persona dependiente y ayudando a conocer cómo debe cuidarse en el ejercicio del cuidado, cómo organizar la casa de la persona que cuidan, cómo manejar las principales exigencias del cuidado haciendo lo posible por evitar la sobrecarga de la persona cuidadora pues al tener sobrecarga pone en riesgo la calidad del proceso de cuidado.

También es considerado la base de un abanico de posibilidades donde se incluye las experiencias de la persona cuidadora y de la persona que recibe o necesita de cuidados, más la experiencia de los especialistas en este campo del saber. Así permitirá acercar los conocimientos a las personas en los lugares más distantes y a las sedes universitarias utilizadas en el proceso formativo. Es también un recurso



Fig. 1. Portada del libro «Cartilla de la persona cuidadora»

para aquellas otras que sus funciones como personas cuidadoras no le permitan hacer la matrícula en los cursos presenciales por no contar con la disponibilidad de tiempo en la fecha que se efectúan.

La persona cuidadora podrá conocer, mediante la herramienta de evaluación incluida, cuándo está sobrecargada por realizar las funciones de cuidados, cómo debe cuidar su salud mental y cómo las tecnologías pueden apoyarla en el proceso de cuidados.

Envejecer no significa ser dependiente. El reto está en qué hacer por un envejecimiento saludable. Por su importancia la Asamblea General de las Naciones Unidas en diciembre de 2020 declaró desde el 2021 al 2030 como la Década del Envejecimiento Saludable*. Es una iniciativa mundial y es la principal estrategia para lograr y apoyar acciones para construir una sociedad para todas las edades. Por lo tanto, incluye tanto a la persona necesitada de cuidados como a la persona cuidadora.

El presente libro «Cartilla de la persona cuidadora» responde a ese propósito. Es válido mencionar que los contenidos se avalan por más de seis años de experiencia de la Escuela de cuidadores que se desarrolló en el CeGer (Centro Gerontológico) y su actualización según las experiencias internacionales. Además, tiene como elemento innovador el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

*OPS. (s.f.). Década del Envejecimiento Saludable en las Américas (2021-2030). Recuperado el 24/04/2023, de <https://www.paho.org/es/decada-envejecimiento-saludable-americas-2021-2030>



REVISTA
TINO



www.revista.jovenclub.cu



BLENDER, PARA IMPORTAR ANIMACIONES MMD

Síguenos en la página 25 del número 87





ESTRATEGIA PARA CAPACITACIÓN MEDIANTE EVEA

Autor: Ing. Annia María Grant Casamayor / anniag@radiocuba.cu **Coautor:** Dr. C. María Elena Pardo Gómez
Coautor: Dr. C. José Manuel Izquierdo Lao

STRATEGY FOR TRAINING THROUGH EVEA

Resumen: El presente artículo aborda los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) como proceso que se desarrolla fuera de un espacio físico, a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza, los mismos se han utilizado para la capacitación, la cual constituye una actividad permanente, sistemática y planificada. Se basa en los problemas objetivos que existen y en las perspectivas de una entidad, grupo o personas. En la fase de **diagnóstico**, se determinaron los conocimientos esenciales, motivaciones, intereses, ideas previas, dificultades y potencialidades que poseían los sujetos objeto de estudio. Los resultados revelaron limitaciones, en cuanto al conocimiento de los diversos recursos y herramientas tecnológicas asociados al proceso de formación en EVEA. Se describen las herramientas empleadas para la utilización de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Para evaluar los resultados obtenidos con la aplicación de la estrategia fue establecido un sistema de indicadores y patrones de logros, que permitieron caracterizar el estado final alcanzado con relación a la transformación de los sujetos en el proceso.

Abstract: This article deals with the Virtual Teaching-Learning Environments (EVEA) as a teaching-learning process that takes place outside a physical space, through the Internet and offers a diversity of media and resources to support teaching, they have been used to training that constitutes a permanent, systematic and planned activity. It is based on the objective problems that exist and on the perspectives of an entity, group or people. In the diagnosis phase, the essential knowledge, motivations, interests, previous ideas, difficulties and potentialities of the subjects under study were determined. The results revealed limitations, in terms of knowledge of the various resources and technological tools associated with the training process in EVEA. The tools used for the use of virtual teaching-learning environments are described. To evaluate the results obtained with the application of the strategy, a system of indicators and achievement patterns was established, which allowed characterizing the final state reached in relation to the transformation of the subjects in the process.

La capacitación en el contexto actual, constituye un factor medular para la dinámica de las empresas; presupone una formación de competencias en función de una autonomía de pensamiento y acción, flexibilidad metodológica, capacidad de reacción y previsión de situaciones.

Para conocer el estado actual de la formación profesional de los técnicos de Radiocuba, se realizó el diagnóstico de conocimientos durante el año 2021-2022, que consistió en la aplicación de técnicas de investigación (encuestas, entrevistas y observación) para la recopilación de información.

Los indicadores esenciales que se tuvieron en cuenta, fueron los siguientes:

- Conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje.
- Tipo de modalidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Uso de las plataformas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En análisis de los resultados arrojó que las principales limitaciones que tiene la entidad para gestionar la capacitación son:

- El número restringido de especialistas que reciben la preparación y que luego deben capacitar a los técnicos.
- La necesidad de trasladar a los especialistas a otras provincias para capacitar los técnicos en esos lugares.

El análisis de los resultados de los instrumentos aplicados evidencia el empleo limitado de las herramientas tecnológicas asociadas a los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) con fines formativos, aunque utilizan otras vías como internet y en particular los tutoriales o las guías paso a paso para adquirir los conocimientos necesarios en alguna técnica específica.

Para dar respuesta a esta problemática, se planteó como objetivo de la investigación diseñar una estrategia para la capacitación de los técnicos de Radiocuba mediante la utilización de EVEA.

Los EVEA se definen como proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se



Fig. 1. Los EVEA facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje

desarrolla fuera de un espacio físico, a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza.

La capacitación constituye una actividad permanente, sistemática y planificada, basada en los problemas objetivos que existen y en las perspectivas de una entidad, grupo o personas. Está orientada a producir un cambio en los conocimientos, habilidades y capacidades de los sujetos, lo que posibilita mayor efectividad en el desempeño de las funciones laborales. La UNESCO, en los objetivos de la Agenda 2030 define la estrategia en el ámbito educativo como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales escogidos para alcanzar ciertos objetivos. Esta definición lleva implícita el carácter integrador y sistémico que tiene la estrategia en la coordinación de acciones educativas; esto implica la utilización de métodos, procedimientos y recursos.



ESTRATEGIA PARA CAPACITACIÓN MEDIANTE EVEA

Autor: Ing. Annia María Grant Casamayor / anniag@radiocuba.cu

Coautor: Dr. C. María Elena Pardo Gómez

Coautor: Dr. C. José Manuel Izquierdo Lao

Requisitos de la estrategia

En base a lo anterior, la estrategia para la capacitación profesional de los técnicos de Radiocuba debe dirigir la mirada hacia tres direcciones fundamentales:

1. Adaptar la capacitación de los técnicos al uso de las TIC.
2. Capacitar a los técnicos mediante la nueva forma de capacitación.
3. Mantener competentes y actualizados a los técnicos para las exigencias presentes y futuras.

Estrategia para la capacitación de técnicos de Radiocuba

Fases de la estrategia

En la fase de **diagnóstico**, se determinaron los conocimientos esenciales, motivaciones, intereses, ideas previas, dificultades y potencialidades que poseían los sujetos objeto de estudio.

Los resultados revelaron limitaciones, en cuanto al conocimiento de los diversos recursos y herramientas tecnológicas asociados al proceso de formación en EVEA y manifestaron que para su estudio utilizan libros impresos y materiales en formato digital. En general se manifestó la necesidad de que se proporcionara alguna ayuda o apoyo inicial para poder trabajar adecuadamente en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje (EVEA).

La fase **organizativa** para la aplicación de la estrategia tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

I. Planificación y organización metodológica de un ciclo de seminarios interactivos a través de la plataforma Moodle de la empresa, con vistas a elevar la capacitación tecnológica de los participantes. Para esto se seleccionaron como temas, referidos al contenido tecnológico, los siguientes:

- I. La virtualidad y la educación virtual.
- II. Los EVEA. Características.
- III. Interacciones en EVEA.
- IV. Recursos tecnológicos y su empleo en EVEA.
- V. Selección de las herramientas de la plataforma Moodle.

De los módulos de comunicación de la plataforma, las herramientas de la comunicación interna seleccionadas para facilitar y enriquecer la interacción entre los sujetos, fueron: el correo electrónico y la mensajería. De los recursos y módulos de transmisión, se utilizaron documentos de texto y páginas Web. De los recursos y módulos interactivos se seleccionaron aquellos tendientes a favorecer las estrategias para el aprendizaje individual, entre ellos: la tarea, el diario y el cuestionario. De los recursos y módulos colaborativos, para propiciar estrategias asociadas al aprendizaje.

Los seminarios se centraron en el trabajo independiente de los participantes a través del estudio de los temas, así como, en el debate de los mismos a través de la opción foros de la plataforma; se desarrollaron blogs, con el fin de compartir las experiencias personales y profesionales sobre los temas analizados, se muestran ejemplos concretos y los técnicos emiten comentarios sobre los mismos.

La evaluación se realizó durante el transcurso de los seminarios a través de la opción cuestionario de la plataforma; la misma tuvo en cuenta, como principal indicador, los aportes de los sujetos a los contenidos tratados.

Como parte de la etapa ejecutiva de la estrategia, se realizaron acciones para desarrollar la formación profesional de los técnicos a través del trabajo en la plataforma Moodle.

Herramientas empleadas

Se emplearon los foros como centro para el debate acerca de los contenidos asociados a los temas seleccionados, cada uno de ellos ofreció su punto de vista y brindó informaciones adicionales sobre el contenido tratado.

En cuanto a los blogs, los mismos fueron empleados con dos propósitos diferentes: como diario de reflexión (de acceso restringido), y como foco de discusión (similar a

un foro), pero con acceso público.

Se utilizó la opción del Sistema de Gestión de Cursos (SGC) de la plataforma Moodle, para que los participantes ingresaran enlaces o vínculos a sitios de interés común, y quedará como resultado positivo la diversidad de sitios consultados.

Además, se empleó el correo electrónico de manera directa o mediante la plataforma, lo que permitió el envío de mensajes de modo asincrónico entre los participantes, con el propósito de interactuar por esta vía o intercambiar cualquier información específica.

Otra de las actividades consistió en la revisión crítica de trabajos de sus compañeros, que se desarrolló mediante el uso del correo electrónico y foros de comunicación. Esta tuvo como objetivo principal propiciar la interacción entre los sujetos participantes, motivar el pensamiento crítico, la reflexión y la fundamentación de comentarios de textos.

Del análisis realizado se puso en evidencia que la formación profesional en EVEA facilita y alienta el aprendizaje individual porque cada estudiante puede investigar por sí mismo, sin esperar a que el profesor le proporcione las informaciones y recursos que necesita.

Para evaluar y controlar los resultados obtenidos en la aplicación de la estrategia fue establecido, en la etapa **evaluativa**, un sistema de indicadores y patrones de logros, que permite caracterizar el estado final alcanzado con relación a la transformación de los sujetos en ese proceso.

El trabajo en los EVEA impone a los instructores retos, el primero de los cuales descansa en cumplir realmente su rol de guías o asesores del proceso de formación en ese entorno, al propiciar el desarrollo de actividades formativas que favorezcan el aprendizaje colaborativo. Esto implica ceder el control y el manejo de la información y los recursos al estudiante y demás sujetos; acompañar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, mediante su intervención ocasional en determinadas situaciones que se les presenten; emplear métodos y desarrollar estrategias de enseñanza aprendizaje diversificadas y flexibles que se adapten a las características de cada estudiante y del grupo, así como desarrollar en los estudiantes capacidades para interactuar positivamente con otros sujetos afines. Solo así se lograría un proceso realmente transformador.

Referencias bibliográficas

- Almaguer, Y. R. (2022). Modelo para la gestión de la formación continua asociada a los roles en la Empresa de aplicaciones informáticas Desoft. Recuperado el 23 de febrero del 2023 de <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rVid/article/view/1571>
- Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. Revista mexicana de investigación educativa, 15(44), 163-184. Recuperado el 23 de febrero del 2023 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Cedeño Romero, E. L., Murillo Moreira, J. A., Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 4(1), 138-148. Recuperado el 23 de febrero del 2023 de <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Maciá Gravier, M. E., Noa Silverio, L., Maciá Gravier, M. E., & Noa Silverio, L. (2020). Comunidades de aprendizaje para contribuir a la superación de los especialistas de DESOFT. Revista Cubana de Educación Superior, 39(3). Recuperado el 23 de febrero del 2023 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142020000300003&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Velázquez, R. V., Cobeña, J. L. A., & Zúñiga, K. M. (2021). Estrategias docentes de enseñanza-aprendizaje utilizadas en la Educación Superior. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 14(6), Art. 6. Recuperado el 23 de febrero del 2023 de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/876>



LIBROS DIGITALES Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

Autor: MSc. Liset López Francisco / liset@ssp.jovenclub.cu

DIGITAL BOOKS AND DISTANCE EDUCATION

Resumen: El presente artículo tiene como objetivo demostrar las potencialidades de los libros digitales como recursos de aprendizaje en la educación a distancia de los Joven Club de Computación y Electrónica (**Joven Club**) mediada por la plataforma Cursad. Se analizan las ventajas y desventajas de los mismos y se realizan sugerencias para su mejor utilización.

Abstract: The objective of this article is to demonstrate the potential of digital books as learning resources in distance education of the Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) mediated by the Cursad platform. The advantages and disadvantages of the same are analyzed and suggestions are made for their best use.

Los **libros digitales** son archivos de texto con características avanzadas que tienen índice interactivo, hipervínculos a notas, resaltado y la posibilidad de agregar comentarios personales al contenido leído. Son una versión digital del libro tradicional que puede leerse en un dispositivo electrónico. También se le conoce como e-book del inglés electronic book. Se caracterizan por ser independientes del dispositivo que se utilice, pueden leerse en distintas pantallas, ajustar el tamaño de la tipografía y el contraste de la visualización.

Ventajas de los libros digitales.

1. Sobrepasan la barrera del tiempo sin deteriorarse.
2. Podemos subrayar y crear anotaciones sin dañarlo.
3. Su producción es respetuosa con el medio ambiente.
4. No se deterioran, ni pierden
5. Son más baratos y rápidos de producir.
6. Desafían el tiempo: pueden ser entregados casi al instante.
7. Se acomodan al estilo y a las características del lector
8. Permiten buscar una palabra o frase instantáneamente
9. La mayoría de ellos traen diccionarios incorporados.
10. Existe la posibilidad de una mayor interacción con el autor.
11. Permiten llevar una biblioteca entera en un lector electrónico.
12. Posibilitan que los editores puedan publicar más libros.

Desventajas de los libros digitales.

1. No son objetos físicos independientes.
2. Requieren de un aprendizaje inicial.
3. No pueden ser firmados por el autor.
4. Cansan más la vista.
5. Se pueden piratear con más facilidad.

La educación a distancia en los Joven Club

La educación a distancia es aquella actividad en la que docentes y estudiantes participan dinámicamente y aprenden mediante los diferentes recursos tecnológicos que brinda internet, al interactuar con celulares, computadoras y tabletas electrónicas. En este sistema de enseñanza, el alumno recibe el material de estudio, realiza las tareas de aprendizaje y las envía al docente para recibir una calificación y una nueva tarea de aprendizaje.

La educación a distancia tiene ventajas y desventajas.

Ventajas de la educación a distancia

1. Mayor comodidad para el proceso de aprendizaje.
2. Es menos costosa.
3. Aumenta el sentido de la responsabilidad del alumno.
4. Se puede acceder a la clase desde cualquier parte y en cualquier momento.
5. Se puede repasar el contenido cada vez que se desee.

6. Contribuye a desarrollar habilidades con los sistemas digitales.

Desventajas de la educación a distancia

1. Es afectada por factores externos que disocian al alumno.
2. Está a expensas problemas técnicos ya sean de internet o de las herramientas digitales utilizadas.
3. Está limitada la interacción social.
4. Necesita de una mayor constancia y disciplina por parte del educando.

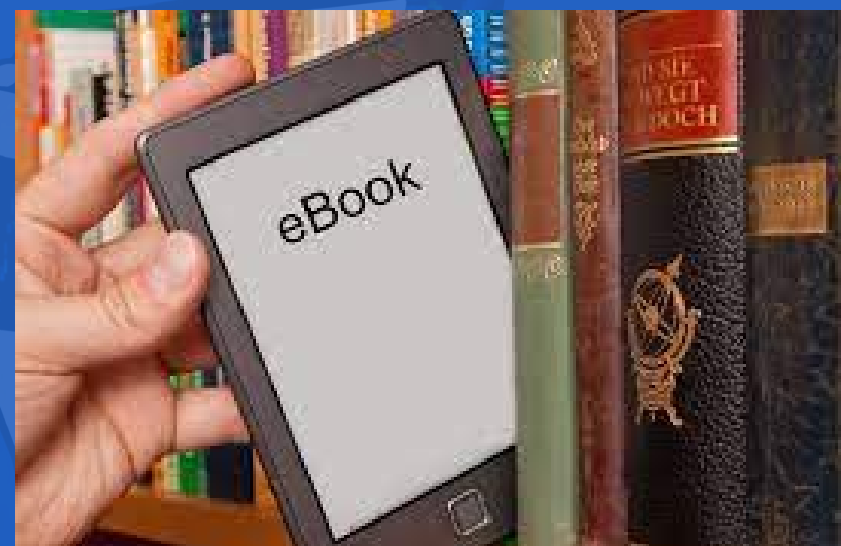


Fig. 1. Los libros digitales se integran al arsenal bibliográfico

La plataforma Cursad, ejemplo de utilización de libros digitales

Una de las vías para acceder a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son los Joven Club de Computación y Electrónica, y se han creado espacios para que estudiantes y profesores trabajen con diversos recursos de aprendizaje.

Cursad es el proyecto de educación a distancia de los Joven Club y ha sido concebido como una alternativa que permite acceder a la enseñanza a personas que, por diversos motivos, no tienen acceso a los cursos presenciales. Esta plataforma utiliza recursos didácticos y sistemas de instrucción acordes a las características de esta modalidad de enseñanza y con ello ha facilitado el acceso a la información, pues son compatibles con varias aplicaciones, que se pueden descargar en los dispositivos móviles para su consulta. Sin dudas, constituye un recurso de aprendizaje que los profesores necesitan integrar en su estrategia educativa y que utiliza principalmente el trabajo con libros digitales.

El empleo de las TIC en el espacio educativo en los últimos años ha permitido la utilización de nuevas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la utilización de libros digitales es muestra de ello al propiciar la obtención de conocimiento desde la educación a distancia mediante los Joven Club.

Referencias bibliográficas

- Linares, J. C. (2019). Moodle: Características, Análisis, Opiniones. Recuperado el 6 de enero del 2023 de <https://bit4learn.com/es/lms/moodle/>
- Quintero. J. (2020). Las tecnologías de la información y las comunicaciones como apoyo a las actividades internacionales y al aprendizaje a distancia en las universidades. Recuperado el 6 de enero del 2023 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000100366&script=sci_arttext&tlng=pt
- Guiauniversitaria. (s/f). Ventajas y desventajas de los libros electrónicos (Ebooks). Recuperado el 6 de enero del 2023 de <https://guiauniversitaria.mx/ventajas-y-desventajas-de-los-libros-electronicos-ebooks/>
- Icbc. (s/f). Libros digitales: lectura sin límites. Recuperado el 6 de enero del 2023 de <https://www.icbc.com.ar/personas/como-ayudarte/estudio/Libros-digitales-lectura-sin-limites>



Visión al futuro

Revista

TINO

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

Puedes encontrarnos en www.revista.jovenclub.cu





CHATGPT, EN LA PUERTA

ChatGPT es un término que en estos días está dando bastante de qué hablar, ¿por qué? Tal vez, la incertidumbre acerca de qué nos depara el futuro en estos temas, o hasta dónde llegará la ciencia y qué quedaría para la ficción, serían algunas de las interrogantes más simples. En esta entrega daremos un vistazo a la actualizad sobre el tema.

Si te digo que se trata de una inteligencia artificial que va más allá de mantener conversaciones triviales, aquellas donde solo haces las preguntas de manera convencional y las entenderá, me quedaría muy por debajo. La realidad va mucho más allá, se trata de uno de los sistemas de Inteligencia Artificial (IA) más capaces que se han probado en los últimos tiempos, capaz de responder a cualquier cosa que le pidas, y de hacer muchas cosas que le solicites.

Se ha hecho tan popular que hay muchos proyectos alternativos ya, basados en esta IA, incluyendo hablar con ChatGPT en WhatsApp.

Desde el punto de vista técnico en qué consiste

ChatGPT es un sistema de chat **basado en el modelo de lenguaje por Inteligencia Artificial GPT-3**, desarrollado por la empresa OpenAI. Es un modelo con más de 175 millones de parámetros, y entrenado con grandes cantidades de texto para **realizar tareas relacionadas con el lenguaje**, desde la traducción hasta la generación de texto.

A una inteligencia artificial se la entrena a base de texto, se le hacen preguntas y se le añade información, de manera que este sistema, a base de correcciones a lo largo del tiempo, va "entrenándose" para realizar de forma automática la tarea para la que ha sido diseñada. Este es el método para entrenar a todas las IA, tanto a la de ChatGPT como otras del estilo de los **Magic Avatars** de Lensa.

En el caso de ChatGPT, esta IA ha sido **entrenada para mantener conversaciones con cualquier persona**. Sus algoritmos deberían ser capaces de entender lo que le estés preguntando con precisión, incluyendo adjetivos y variaciones que añadas en tus frases, y de responderte de una manera coherente.

Lo más sorprendente de este chat por IA concreto es que **es capaz de darte unas respuestas muy acertadas y completas**, incluso de varios párrafos. Además, en estas respuestas **es capaz de expresarte de manera natural y con información muy exacta**, lo que hace muy complicado distinguir que el texto ha sido generado por IA.

A pesar de esta percepción de perfección, aún dista de ello. En muchos temas es **poco precisa**, sobre todo en **nombres** y algunos **conceptos**, por lo que todavía no está a la altura de copiar a ciegas lo que ha escrito y pegarlo, aunque todo parece indicar que ese momento está cada vez más cerca para la Inteligencia Artificial.

¿Cómo usar ChatGPT?

Empezar a tener tus conversaciones con testar inteligencia artificial es muy sencillo. Lo único que tienes que hacer es entrar a su web oficial, que es <https://chat.openai.com>. La primera vez que entres tendrás que crearte una cuenta en la web de OpenAI, pero todo es completamente gratuito, y también el chat.

Y una vez inicies sesión ya entrarás en el chat. En él, abajo del todo tendrás la barra donde tú escribes lo que quieras. Antes de empezar verás algunos ejemplos en inglés de cosas que le puedes preguntar, pero recuerda que también puedes hacerle preguntas en Español, y pedirle que te hable en español o en cualquier otro idioma que tú prefieras. Vamos, que es fácil usar ChatGPT en español.

A la hora de utilizarlo, es recomendable que experimentes con distintos tipos de peticiones para explorar todas las funciones de la IA. En casos como este, el ingenio a la hora de realizar preguntas o peticiones puede ser clave para obtener resultados sorprendentes.

Lo único que debes hacer es recordar que todo lo que escribas quedará registrado, y podrá ser revisado después por los desarrolladores de OpenAI para seguir entrenando a ChatGPT.

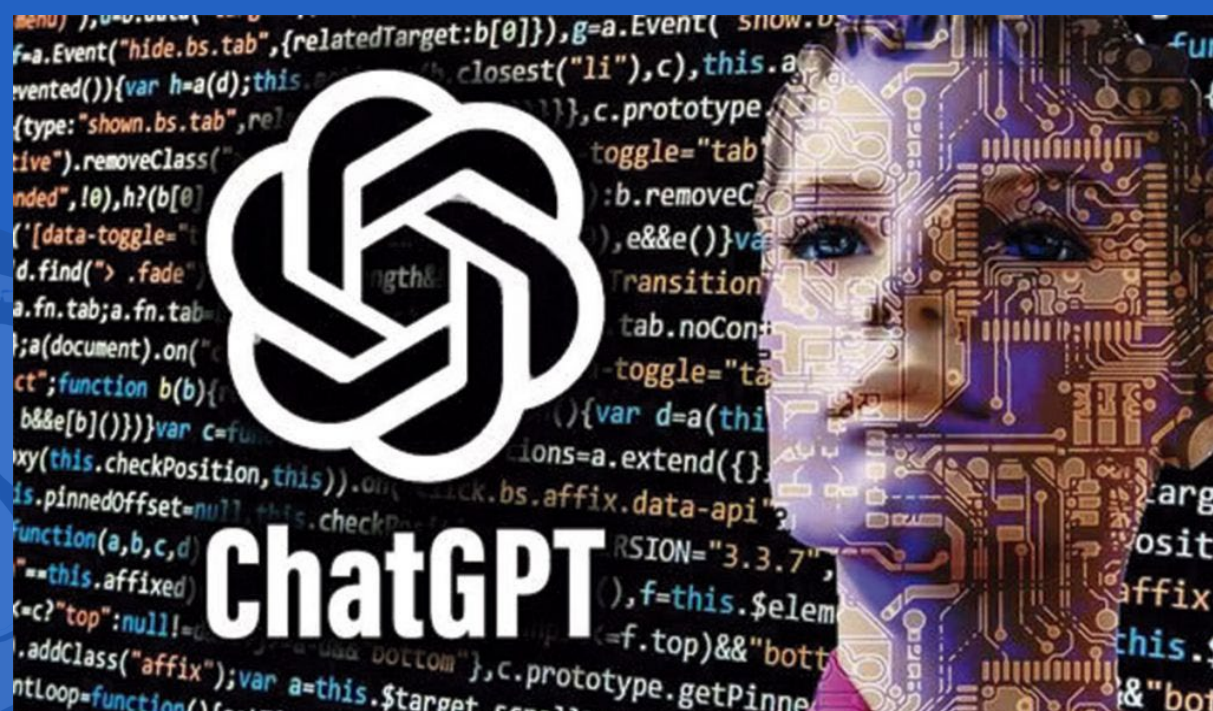


Fig. 1. ChatGPT, creación mediante la Inteligencia Artificial

¿Qué puedes hacer con ChatGPT?

ChatGPT es una de esas herramientas cuyas funciones completas todavía no han sido descubiertas, porque en parte depende del ingenio de las personas que interactúan con ella, aunque puedes hacer muchas cosas con ella. Lo más sencillo es pedirle que te explique cualquier cosa, evento o concepto, y lo hará a través de los datos con los que se la ha entrenado.

O podrías solicitar que te escriba artículos o resúmenes pudiendo pedirle un número máximo de caracteres o palabras explicando sucesos históricos, personajes famosos, dispositivos tecnológicos. Básicamente puede ser tu periodista particular.

También puedes pedirle que te escriba estos textos de una manera determinada. Por ejemplo, puedes pedirle que te haga un **guion de YouTube** o de **TikTok** para explicar estas cosas, que lo haga con un tono concreto como informal o más serio, o incluso que lo haga con las tonalidades de ciertas regiones del mundo. O pedirle líneas de código para un objetivo específico, o que te escriba chistes, canciones, o un poema para enamorar a tu pareja. En fin, al parecer, «el cielo es el límite» para esta creación mediante la Inteligencia Artificial.

Locutora creada por IA en su totalidad

El canal por cable MBN se convirtió en la primera televisión de Corea del Sur en transmitir informativos con la participación de una presentadora de noticias creada mediante inteligencia artificial. La locutora virtual fue codesarrollada por MBN y el fabricante de inteligencia artificial Money Brain.

La nueva presentadora se basa en la periodista real **Kim Ju-ha** y es casi idéntica a ella, tanto en apariencia y voz, como por los movimientos y gestos que hace, por ejemplo, jugar con un bolígrafo mientras da las noticias.

Referencias bibliográficas

Emprendedores líderes. (2023). Mina Murati: la desconocida detrás de ChatGPT que defiende una Inteligencia Artificial ética. Recuperado el 20 de marzo de 2023, de <https://www.emprendedores.es/lideres/chatgpt-mina-murati>

Fernández, Y. (2023). ChatGPT: qué es, cómo usarlo y qué puedes hacer con este chat de inteligencia artificial GPT-3. Recuperado el 20 de marzo de 2023, de <https://www.xataka.com/basics/chatgpt-que-como-usarlo-que-puedes-hacer-este-chat-inteligencia-artificial>

Cubadebate. (2020). Corea del Sur estrena realista presentadora de informativos creada por inteligencia artificial. Recuperado el 20 de marzo de 2023, de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2020/11/20/corea-del-sur-estrena-realista-presentadora-de-informativos-creada-por-inteligencia-artificial/>



*InShot Editor,
para la edición de fotografías y videos*



Revista
TINO

Síguenos en la página 6 del número 87





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>



OTRA PUERTA ABIERTA

Autor: MSc. Roberto Fabelo Elisa / roberto.fabelo@vcl.jovenclub.cu

Eran demasiadas interrogantes. Pero ahora todo parecía muy confuso como para tratar de encontrar respuestas. Sabía que estaba vivo, que corría hacia un punto aún lejano en el horizonte, y que, contra todas las leyes conocidas, había sobrevivido a aquella descarga que vaporizó a 30 hombres.

No podía hacerse ilusiones. Sabía cuán vigilada estaba la región. Era consciente de que en cualquier momento un caza adversario vendría por él, y entonces todo acabaría.

Sin embargo, su pequeño radar seguía callando. Nada parecía moverse a su alrededor, sólo el viento agitado y seco de la mañana que levantaba una que otra nube de arena desértica.

Sus pies se hundían de vez en cuando y esto requería de un esfuerzo superior para mantener el paso. Perseguía una cosa, y esta era vital. Debía llegar a un punto de admisión de la base más cercana.

Después de los primeros 20 minutos de carrera sostenida, el calor reverberante de las dunas comenzó a afectarlo. Era casi insoportable, pero los músculos de sus piernas todavía podían con el esfuerzo solicitado. Tragó dos o tres veces seguidas y continuó corriendo mientras miraba regularmente la pantalla del radar.

Se detuvo en la parte baja de una gigantesca duna. El radar seguía en su silencio imperturbable. Por un momento temió que el mecanismo estuviera dañado y no funcionara adecuadamente. En esas condiciones no podría evadir una emboscada o camuflarse ante una incursión aérea. Luego sonrió. De todo su equipamiento sólo estaban operativos la pistola de plasma, el radar y el localizador, esa pequeña pantalla en su muñeca que ahora lo guiaba en medio del desierto hacia una posible salvación. El resto había dejado de funcionar.

Se concedió unos minutos de descanso y en ellos recordó los instantes antes y después de la descarga. Era inquietante. No estaba bien. No era lógico.

Recordó una extraña y fugaz opacidad del aire a su alrededor un microsegundo antes del impacto. Luego vino el fulgor, el calor penetrante hasta lo infinito, el desmayo, el milagro. Tenía imágenes muy claras de la roca fundida sobre la que reposaba. Nada vivo podía existir sobre aquella materia sometida a temperaturas australes. Nada quedaba a su alrededor más que humo, rocas derretidas y mucho silencio. Fue entonces cuando empezó a arrastrarse lejos del lugar y a retroceder sin buscar lo que no podía existir: otros sobrevivientes.

Ahora se sentía mucho más alerta, sus sentidos se habían recobrado y su respiración era tranquila. Debía seguir corriendo.

Fue cuando echó a correr, cuando la sensación lo saturó por completo. Sacó el arma y apuntó a su izquierda. Arena, sólo arena. Hubiera jurado que algo se había movido allí un segundo antes. Mantuvo la posición esperando por la respuesta de todos los sensores que quedaban. Nada. Silencio. A duras penas pudo vencer la desconfianza y guardó el arma otra vez. Reanudó su carrera. Pero desde ese momento nada fue igual.

Ahora buscaba en las sombras de las dunas, en los remolinos de polvo, hasta en el cielo infinitamente azul. La ilusión de no estar solo desaparecía y regresaba como impulsada por las olas. Deseó con todas sus fuerzas acercarse al territorio de **Ugradar**, quizás los ultraprecisos sensores localizaran al fantasma y lo hicieran desaparecer.

Corrió aún más fuerte al entrar en el perímetro de la base. La desesperación

alcanzó su punto máximo. Se adentró en el valle sin tomar muchas precauciones. Nada parecía más peligroso que esa persecución silenciosa. Arribó al lugar correcto, desempolvó la contraseña en su memoria y con marcada prisa pronunció la frase apenas en un susurro. Un instante después comenzaba a desaparecer para penetrar en la fortaleza subterránea.

Fue justo allí cuando descubrió algo distinto. Protegida bajo la sombra de una semienterrada roca flotaba una esfera transparente. En su interior, levitaba expectante un guerrero astral. No pudo explicarse cómo sus ojos, los de un **Normo**, habían conseguido ver a través del campo de invisibilidad de un ser inmensamente más poderoso. El Astral advirtió su mirada fija, y en sus movimientos pausados e instintivamente defensivos gritó la total sorpresa y la mayor de las inseguridades.

El mecanismo terminó de funcionar y todas sus partículas fueron transportadas al interior de la base. Largos segundos aguardaban tras los rigurosos procedimientos de escaneo y descontaminación. La confianza abrió ligeramente sus alas. Sin duda los sensores detectarían cualquier presencia extraña y en cuanto pudiera informar de la existencia del intruso agazapado tras la roca, ese problema también tendría solución. Pero por alguna razón, su instinto natural se negaba a vincular ambas presencias. Su voz interna gritaba que el guerrero junto a la roca no era el responsable del inexorable fantasma.

Sumido en sus agitados pensamientos no percibió la luz que informaba su admisión en la base y el movimiento de la puerta al abrirse lo sorprendió por completo. Su desgarrador alarido no logró impedir que la pesada compuerta terminara de hacerse a un lado. Allí, a unos veinte metros de él, los operadores del punto de admisión lo miraron extrañados.

Una fuerza capaz de hacer hervir sus entrañas estalló en su pecho. Incontables filamentos de energía brotaron hacia adelante inmovilizándolo contra la pared opuesta. Sus sentidos se adherieron a las puntas de los largos hilos. Percibió la carne incinerada bajo su contacto, la muerte inmediata, la sangre convertida en vapor rojizo. En su mente se estructuró una enorme red de dolor y exterminio. Nada se opuso con efectividad. Sintió a las hebras perforar con la misma facilidad campos de fuerza, corazas, blindajes, chorros defensivos de plasma; incluso vio rodar la cabeza del **Astral** del enclave. En el lapso de 3 segundos, los efectivos de la base **Ugradar** se convirtieron en víctimas mortales de un ataque sin precedentes.

Para cuando escuchó la voz, los cuerpos habían dejado de caer y las fibras de la muerte silenciosa habían desaparecido como si su existencia hubiera sido sólo una apreciación distorsionada de la realidad.

«No te culpes, Enick. Tu voluntad es débil para enfrentar abismos de finalidad». Era obvio que resonaba sólo en su mente, pero bien podría provenir de los pasillos cercanos, todos solitarios ahora.

—¿Quién eres? —preguntó cauteloso mientras se asomaba despacio al corredor más cercano.

«Irrelevante. Usaré tus sentidos y tocaré el mundo a través de ti». Esta vez la respuesta parecía más lejana, como de alguien que caminara adentrándose en el lugar.

—Los **Astrales** te darán caza. Pagarás por esto. —trató de parecer convincente.

«Equivocado. La muerte brotaría de ti como las manos mismas del Heridor. Por ahora Enick, sólo eres... otra puerta abierta».



«LA PIRA», JUGAMOS CONOCIENDO CUBA

Autor: Ing. Jorge Gabriel Díaz Reinoso / jorge.diaz@pri.jovenclub.cu

«LA PIRA», WE PLAYED KNOWING CUBA

Resumen: La aplicación fue desarrollada por ConWiro, un estudio cubano de videojuegos. «La Pira», se caracteriza por una creatividad visual única de gran estilo, que resalta la identidad de nuestro país. Este videojuego refleja la historia de un guajiro cubano que comienza a vivir sucesos muy extraños. Él decide recoger todas sus pertenencias, montarlas en un carro e irse de su casa (se «pira»), en el camino se encuentra con un platillo extraterrestre que lo abduce y suelta en un lugar un poco loco, donde conoce y se hace amigo de una vaca parlante que lo ayuda a llegar a su destino.

Abstract: The application was developed by ConWiro, a Cuban video game studio, "La Pira", it is characterized by a unique visual creativity of great style, which highlights the identity of our country. "La Pira" reflects the story of a Cuban peasant who begins to experience very strange events. He decides to collect all his belongings, mount them in a car and leave his house (he "flies"), on the way he meets an alien saucer that abducts him and releases him in a slightly crazy place, where he meets and becomes friends of a talking cow that helps him reach his destination.

La Pira es el primer producto de la nueva línea de desarrollo denominada **ConWiro Lite**, que propone juegos sencillos y entretenidos de corto tiempo de creación.

Descripción del juego

«La Pira», es un videojuego del tipo *endless runner* (corredor infinito), en el que la misión principal es alcanzar la mayor cantidad de kilómetros sorteando los obstáculos que se presentan en el camino. En el juego, el usuario tendrá a su disposición una amplia variedad de autos que pueden ser mejorados y personalizados, una tienda de poderes, diferentes biomas, así como diversos obstáculos y mecánicas de diseño nuevas, según su última actualización.

Una de las modalidades más interesantes de «La Pira» es la competitiva, que llegará en una primera etapa en la cual se realizarán competencias semanales, con conexión a Internet a través de los dispositivos, para subir su puntuación al ranking. El avance en cada partida estará determinado por la habilidad de cada jugador y se premiará con horas de navegación en la red Nauta para los primeros lugares del ranking.

El estudio implementó un sistema de micro pagos, donde el usuario podrá realizar compras internas para obtener monedas y gemas que lo ayudarán adquirir nuevos carros, mejorarlos y personalizarlos. Además, el usuario podrá comprar poderes en la tienda, que van desde una sombrilla para los momentos de lluvia en la carretera, como papel sanitario para limpiar los cristales

La alianza con **Desoft** permitió a **ConWiro** poder integrar compras a «La Pira». Dentro del juego, el usuario podrá enviar entre 4 CUP y 25 CUP, y de esta manera recibir los recursos que compró. De forma gratuita, el usuario también podrá ir ganando monedas, gemas y experiencia para tener acceso a todo el contenido del juego. Otra forma de obtener un botín será las competencias en líneas y la experiencia ganada, la cual permite abrir los cofres que dan gemas, monedas y otras sorpresas.

Características generales del videojuego

La carretera está ornamentada con carteles y edificaciones propias de Cuba, al igual que los prototipos de los carros, como forma de brindarle identidad a la iniciativa, algo que predomina en casi todas las entregas de ConWiro.

Se caracteriza por ser un juego casual, con hermosas ilustraciones y tres mundos: Granja, Tundra y Desierto, 10 coches normales, 5 coches especiales y un coche muy especial, no se necesita conexión a Internet y no se necesitan permisos especiales.

La última actualización es la versión v2.11 que salió el 21 de abril del 2021, pesa 45 mega byte y cuenta con más de 76 363 descargas.



Fig. 1. Imagen del videojuego «La Pira»

De esta forma el videojuego propone demostrar las habilidades en el interminable mundo de las carreras, esquivar obstáculos, usar potenciadores y desbloquear; personalizar y ajustar los autos para que conduzcan lo más lejos que puedas. Además, facilita la competencia con otros jugadores para encontrar el más preparado.



Fig. 2. Opciones de carros disponibles para el jugador

Referencias bibliográficas

- Guerra, Ernesto. (2019) La Pira: el videojuego cubano que te regala horas de Internet por tu desempeño. Recuperado el 12 de marzo del 2023, de <http://www.juventudtecnica.cu/contenido/pira-videojuego-cubano-que-te-regala-horas-internet-tu-desempeno>.



www.revista.jovenclub.cu

Hot Potatoes



**HOT POTATOES
Y LOS EJERCICIOS DE ASOCIACIÓN**

**Síguenos
en la página 24 del número 87**



REVISTA
TINO



POWERPOINT Y LA REHABILITACIÓN MOTORA

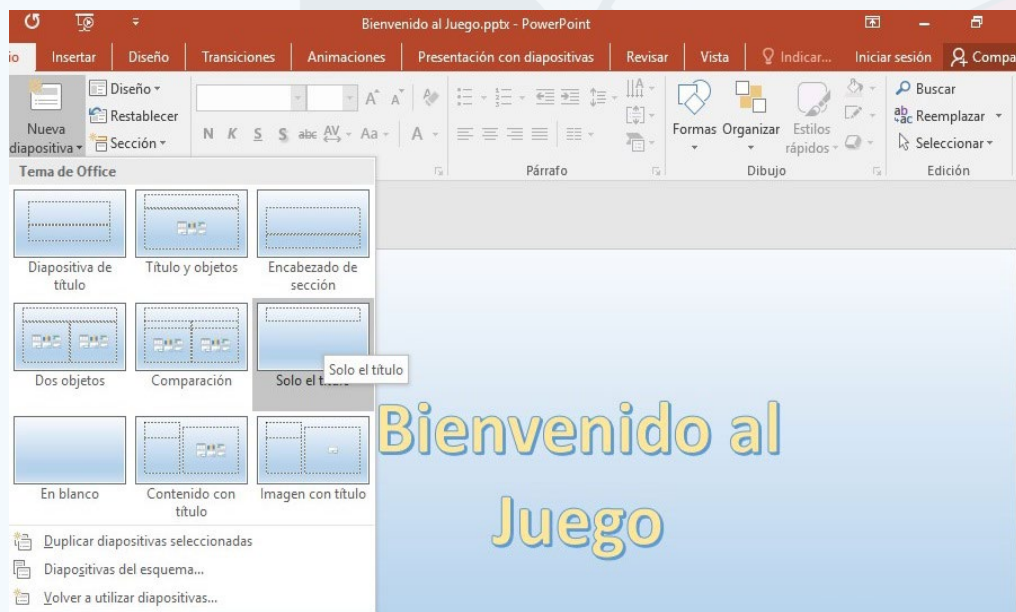
Autor: Lic. Brayan Díaz Hernández / brayan.diaz@vcl.jovenclub.cu

POWERPOINT AND MOTOR REHABILITATION

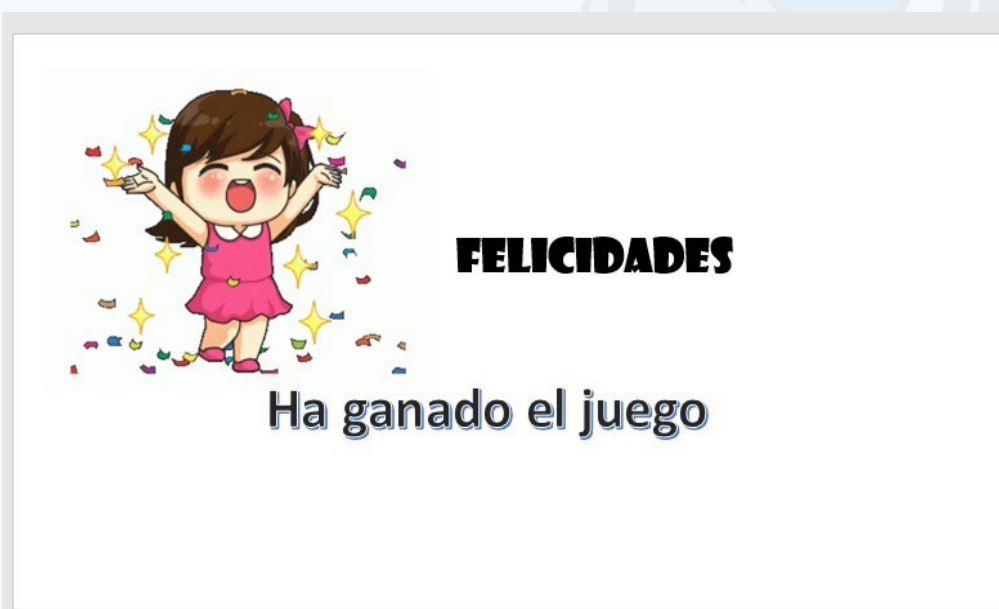
Las habilidades motoras finas implican el uso de pequeños músculos y uniones en los dedos de las manos, sobre todo son los responsables de completar un clic con el botón derecho en un mouse. Como estas habilidades requieren de una coordinación compleja de los dedos para realizar movimientos rápidos y repetitivos, una persona que presente limitaciones en las habilidades motoras finas, ya sea por artritis, dolor crónico, lesión medular o accidente, entre otros, requieren de una actividad de rehabilitación que los ayude a elevar el nivel de movimientos voluntarios y de coordinación. En este caso el uso de los movimientos con el mouse permite al usuario, con estas limitaciones, establecer una terapia propicia, mediante aplicaciones como PowerPoint, en el que se puede ejecutar un juego con fines terapéuticos.

Pasos para crear en PowerPoint un juego para la rehabilitación motora

1. Abrir la aplicación Microsoft PowerPoint.
2. Crear una primera diapositiva.
 - Para ello, ir al menú Inicio, en el bloque de Diapositivas, dar clic en la función Nueva diapositiva.
 - Colocar en ella el texto Bienvenido al juego.



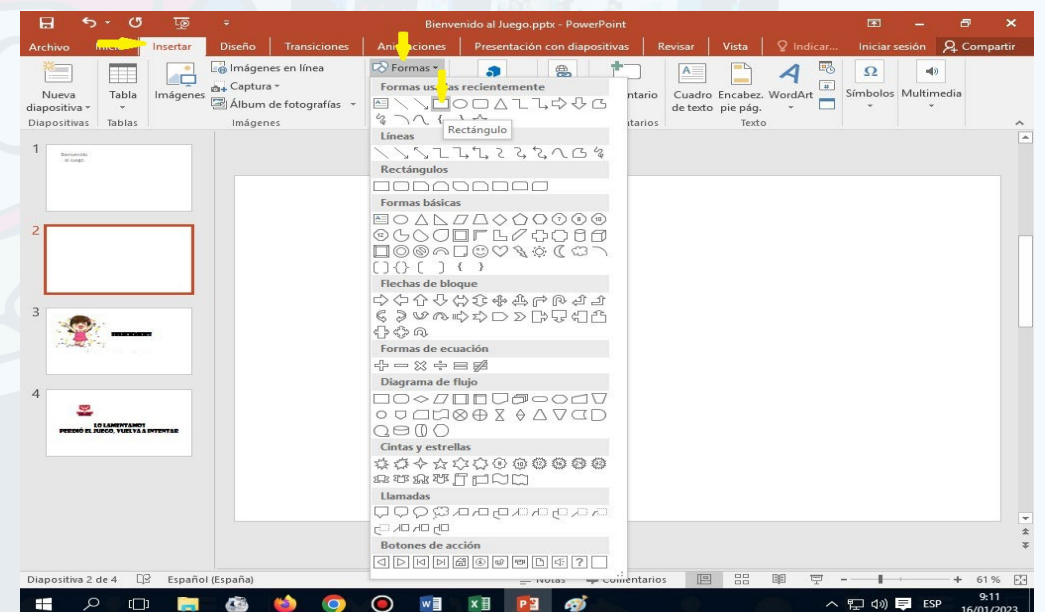
3. Insertar una segunda diapositiva donde se desarrollará el juego.
4. Insertar una tercera diapositiva con el texto Felicidades. Ha ganado el juego, para indicar al usuario que ha ganado el juego.



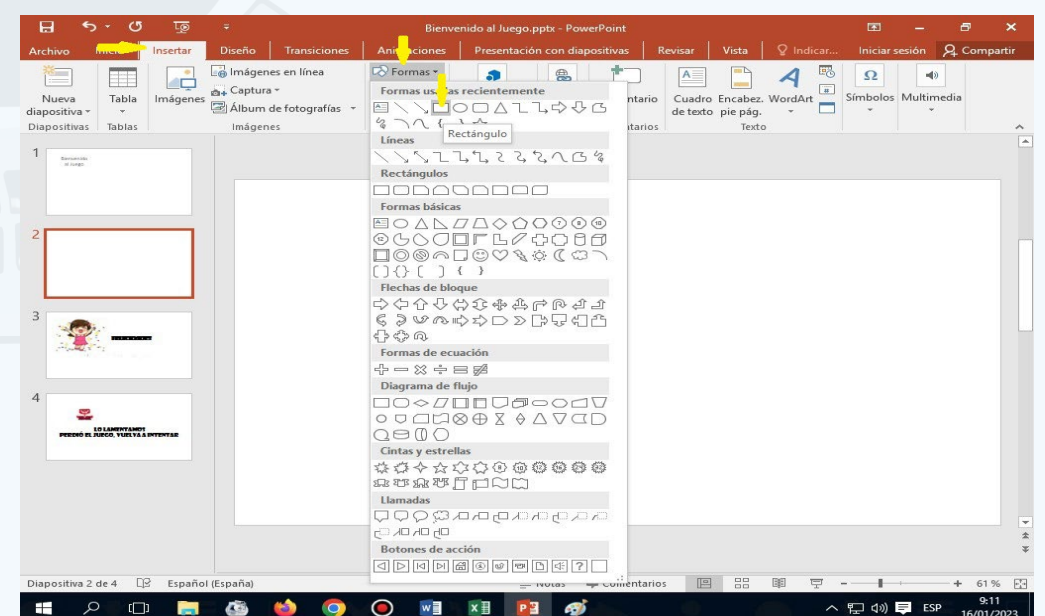
5. Insertar una cuarta diapositiva con el texto Lo lamentamos, perdió el juego... para indicar que ha perdido el juego.



6. A continuación, se debe dibujar el área del juego en la Diapositiva 2.
 - Ir al menú Insertar, localizar la función Forma, escoger Rectángulo.



7. Esparcir la figura para que abarque toda la diapositiva.
 - Mantener las líneas de límite con un color distintivo, por ejemplo, rojo.

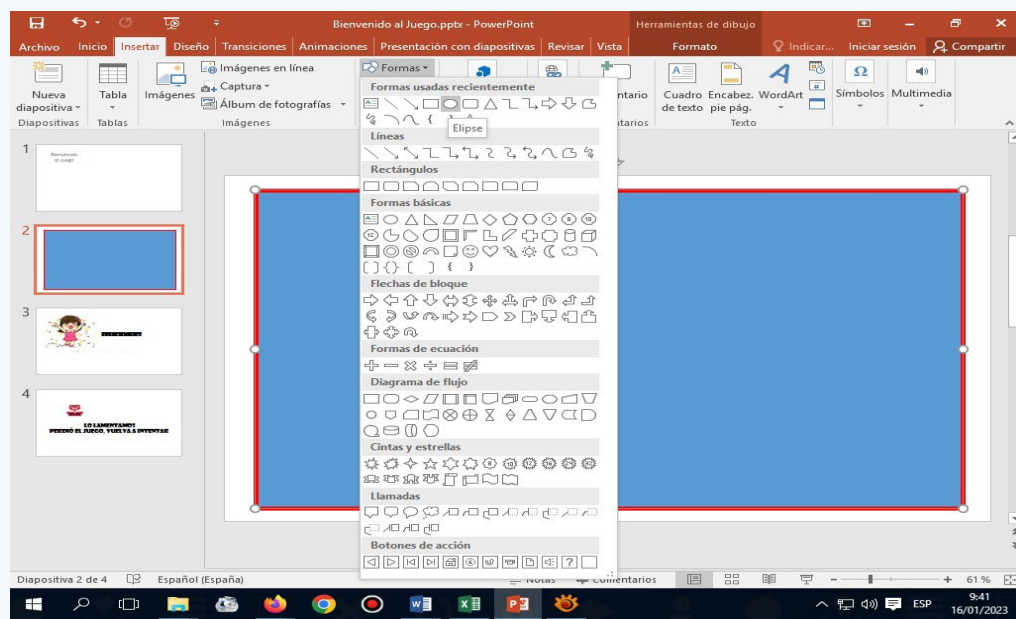


8. Ir al menú Insertar.
 - Buscar la pestaña Formas.
 - Seleccionar Elipse y crear los botones Salida y Meta.



POWERPOINT Y LA REHABILITACIÓN MOTORA

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



9. Dibujar el camino del juego.

- Para ello ir al menú Insertar, función Forma, escoger Rectángulo.
- Hacer esta operación dos veces para dibujar uno vertical y otro horizontal.
- Ubicarlos de forma tal que conformen un camino por donde viajará el usuario con el mouse.
- Activar el cuadrado azul (el que abarca la diapositiva) seleccionar menú Insertar, función Vínculos, seleccionar el botón de Acción.



10. En la ventana emergente, escoger la pestaña Acción Pasar el Mouse por Encima.

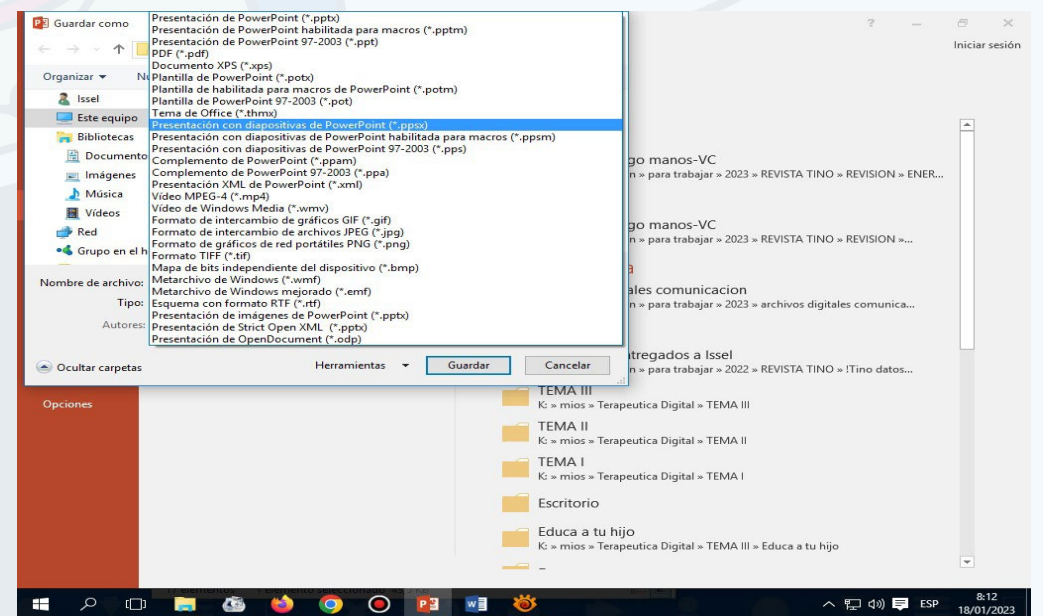
- En el grupo Hipervínculo, desplegar para escoger última diapositiva.
- Se mostrará el mensaje Lo lamentamos, perdió el juego...
- Hacer clic en el botón Aceptar.
- Después ir al menú Transiciones.
- Ir al grupo de los Intervalos y desmarcar la casilla Al hacer clic con el mouse.

11. En la Diapositiva 2.

- Seleccionar el botón Meta.
- Ir al menú Insertar, función Vínculos, seleccionar el botón de Acción.
- En la ventana emergente, escoger la pestaña Acción Pasar el Mouse por Encima.
- En el grupo Hipervínculo, desplegar para escoger diapositiva siguiente.
- Se mostrará el mensaje Felicidades. Ha ganado el juego.

12. Activar la Diapositiva 1.

- Ir al menú Insertar.
 - En la función Forma, escoger Elipse.
 - Insertarla en la diapositiva para construir el botón Empezar.
 - Se introduce como texto Empezar.
 - Realizar de nuevo los pasos anteriores.
 - Crear el botón de Salir, y se vincula con Fin de la Presentación.
13. Copiar los botones Empezar y Salir de la Diapositiva 1.
- Para ello seleccionar cada uno, clic secundario, escoger la opción Copiar.
 - Ir a las Diapositivas 3 y 4.
 - Dar clic secundario en un espacio de la misma.
 - Escoger en las Opciones de pegado «Usar tema de destino».
14. Utilizar el menú de Presentación con diapositivas, de este modo se puede conocer el avance de la programación del juego.
15. Guardar la presentación con formato *ppsx.
- Para ello ir al menú Inicio.
 - Seleccionar Guardar como.
 - En la sección de tipo, desplegar y escoger Presentación con diapositivas de PowerPoint (*ppsx).
 - Dar clic en el botón Guardar.



16. El software ha quedado listo para comenzar el juego.

Referencias bibliográficas

- Microsoft Ignite. (2021). Habilidades motoras finas. Recuperado el 21 de septiembre de 2022 de, <https://learn.microsoft.com/es-es/surface/inclusive-tech-lab/mobility-fine-motor-skills>
- Paris, Eva. (2012). ¡Mueve la mano!, aprendiendo a manejar el ratón. Recuperado el 21 de septiembre de 2022 de, <https://www.bebesymas.com/recursos-en-la-web/mueve-la-mano-aprendiendo-a-manejar-el-raton>
- Support.microsoft. (s/f). Agregar comandos a la presentación con botones de acción. Recuperado el 21 de septiembre de 2022 de, <https://support.microsoft.com/es-es/office/agregar-comandos-a-la-presentaci%C3%B3n-con-botones-de-acci%C3%B3n-7db2c0f8-5424-4780-93cb-8ac2b6b5f6ce>
- Wikihow. (s/f). Cómo crear un juego de laberinto en PowerPoint. Recuperado el 21 de septiembre de 2022 de, <https://es.wikihow.com/crear-un-juego-de-laberinto-en-PowerPoint>



EFEECTO SEPIA EN VIDEO

Autor: Issel Tandrón Echevarría / Isselm.tandron@vcl.jovenclub.cu

SEPIA EFFECT IN VIDEOS

Windows sorprende con sus múltiples aplicaciones y la diversidad de sus funcionalidades, en este caso Icecream Video Editor, que permite editar videos con calidad superior pensada en los elementos del gusto del usuario. El resultado final será un video con una buena calidad ya que posee diversas funcionalidades, entre ellas; el filtro de efecto sepia que es uno de los colores utilizado con la intención de dar sensación de antigüedad.

Pasos para utilizar la aplicación Icecream Video Editor

1. Descargar la aplicación desde el enlace <https://icecreamapps.com/es/Download-Video-Editor/>, el cual automáticamente al abrir la página, le pide guardar en su computadora el archivo de la descarga.
2. Una vez ejecutada la aplicación, ir al botón Agregar archivos que se encuentra en el Menú superior de la ventana, ahí se debe buscar la imagen o las imágenes que desea editar, pulsar el botón abrir. (Fig. 1)

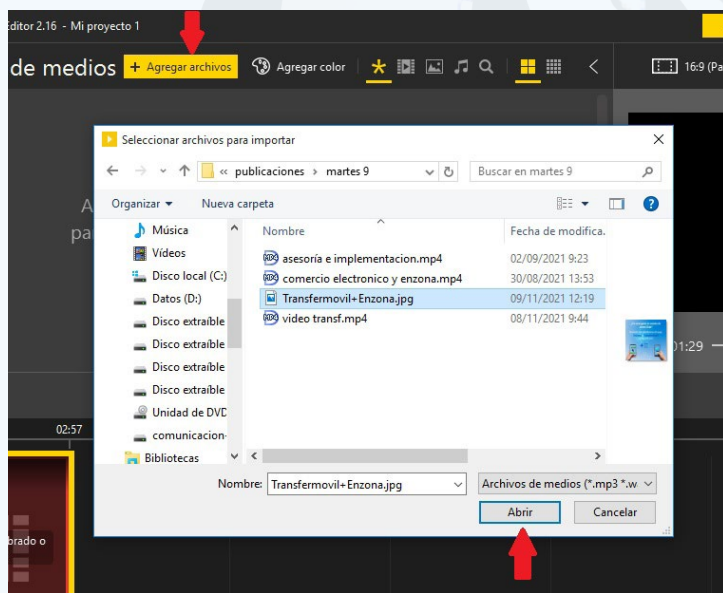


Fig. 1. Localizar la imagen que se desea editar

3. Los elementos que se encuentran en el área de la Biblioteca de medios se pueden arrastrar a la línea de tiempo. Luego de seleccionado el elemento, dar clic en el botón filtro en el menú intermedio para que muestre los diferentes modos de filtros en el área de la biblioteca. (Fig. 2)

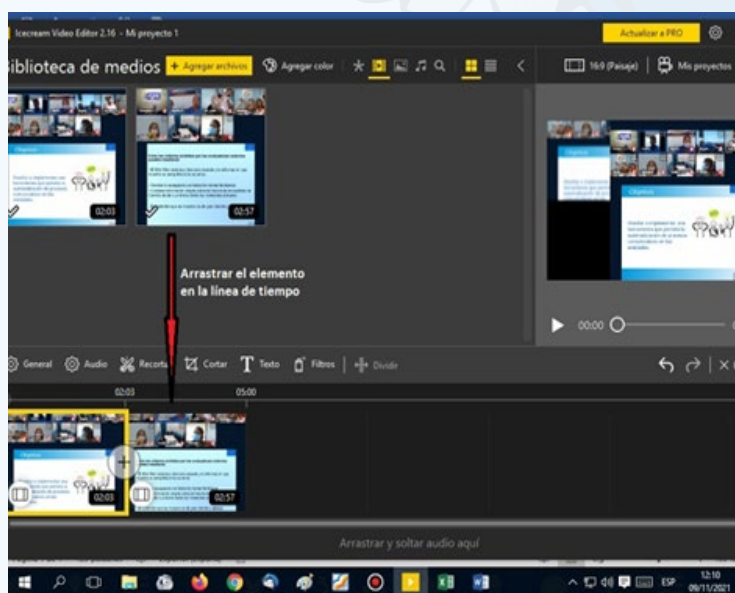


Fig. 2. Seleccionar el elemento, arrastrarlo hacia la línea de tiempo

4. Escoger el modo sepia y se apreciará cómo cambia el estilo en la región del área de video que se encuentra en la parte derecha de la ventana, obteniéndose así el archivo una vez que se guarde. (Fig. 3)

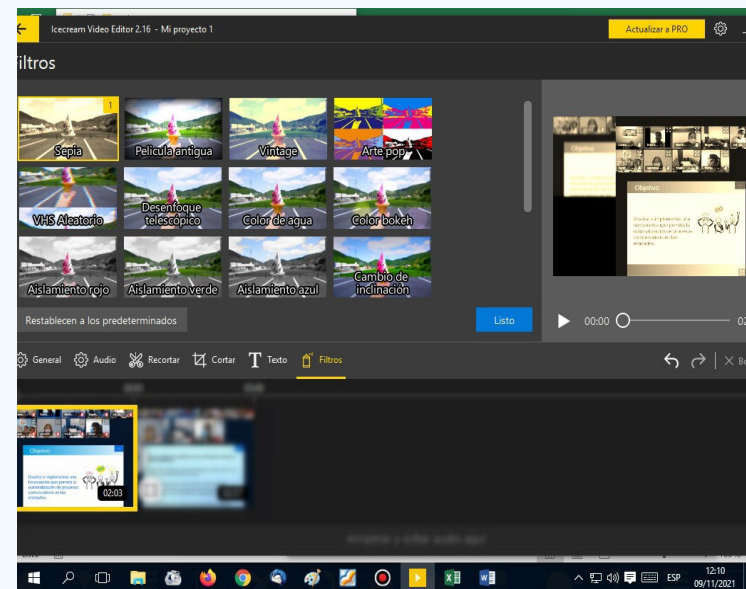


Fig. 3. Seleccionar la opción sepia

5. En el menú superior del extremo derecho, dar clic sobre el botón Exportar video; seguidamente saldrá una ventana que te permite configurar como que dará el archivo, y luego dar clic en el botón Exportar. (Fig. 4 y Fig. 5)

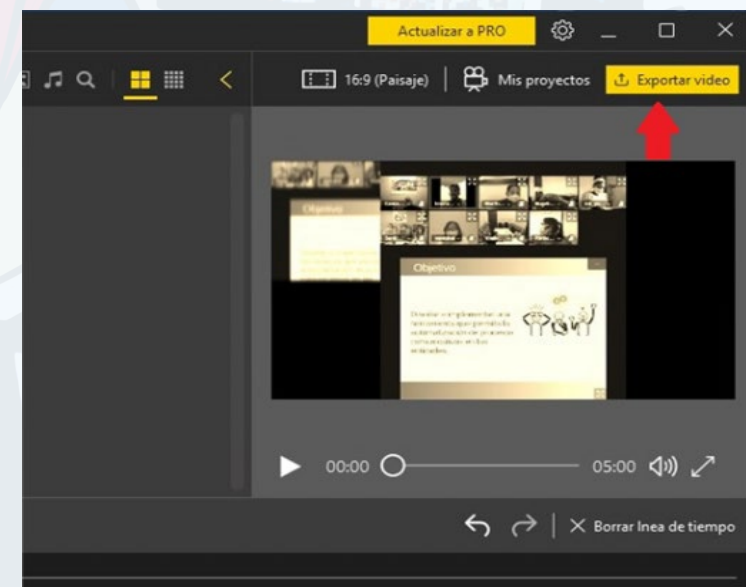


Fig. 4. Dar clic en el botón exportar video

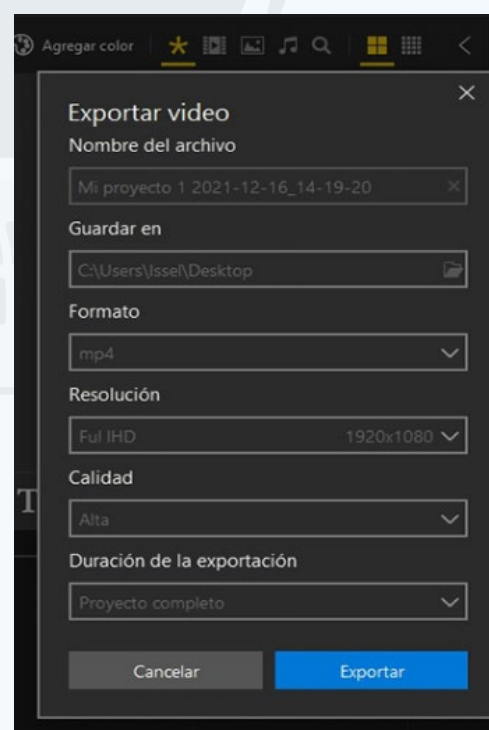


Fig. 5. Configurar el archivo y seleccionar el botón Exportar

En resumen, el video con efecto sepia es una imagen digital que ofrece sensación de tranquilidad y un toque de nostalgia. Además resulta atractivo para el espectador por su tono marrón cálido.

Referencias bibliográficas

- Chicageek. (2020). Cómo editar tus propios videos con Icecream Video Editor. Recuperado 15 de diciembre de 2021, de <https://www.chicageek.com/como-editar-tus-propios-videos-con-icecream-video-editor/>
- González, F. (2020). Editar vídeos gratis con Icecream Video Editor. Recuperado 15 de diciembre de 2021, de <https://www.batiburrillo.net/editar-videos-gratis-con-icecream-video-editor/>



INCREMENTAR CANTIDAD DE CONTENIDO EN TWITTER

Autor: Ing. Frank Roberto Salas Castillo / frank.salas@pri.jovenclub.cu

INCREASE AMOUNT OF CONTENT TO PUBLISH ON TWITTER

Las redes sociales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos y nos permiten conectar con amigos, familiares y personas con intereses en común, además de constituir una fuente de información para los usuarios.

Twitter es una red social que permite que los grupos de amigos, familiares y compañeros de trabajo se comuniquen y estén en contacto a través de mensajes rápidos y frecuentes que pueden contener fotos, videos, enlaces y texto, pero tiene limitaciones en la cantidad de caracteres que permite por cada publicación. Aquí se brinda un truco para incrementar el volumen de contenido a publicar.

Pasos para incrementar la cantidad de contenido a publicar en Twitter

1. Abrir el procesador de textos y escribir aquello que se quiere decir en **Twitter**.
2. Tomar una **captura de pantalla** del texto que se ha redactado.
3. **Abrir** la aplicación de **Twitter**.
4. Pulsar el botón para hacer una **nueva publicación**.
5. **Escribir** un texto si se desea.
6. Pulsar el botón de las **imágenes** para cargar la captura de pantalla del texto que ya está escrito.
7. **Publicar** el Tweet elaborado.

Así, con la combinación de texto e imagen se puede incrementar la cantidad de contenido a publicar en Twitter.



Fig. 1. Twitter es la red social que facilita el encuentro entre familiares y amigos

Referencias bibliográficas

- Fernández, Yubal. (s/f). Trucos para convertirte en un experto en la red social. Recuperado el 10 de enero de 2023 de <https://www.xataka.com/basics/twitter-trucos-y-algun-extra-para-convertirte-en-un-experto-en-la-red-social>
- InternetPasoapaso. (s/f). ¿Cuáles son los mejores trucos y consejos para ganar seguidores en Twitter? Recuperado el 10 de enero de 2023 de <https://internetpasoapaso.com/conseguir-seguidores-twitter/>

NOXPLAYER Y AFORISMOS MARTIANOS

Autor: Isel Hernández Fernández / isel.hernandez@vcl.jovenclub.cu

NOXPLAYER AND MARTÍ APHORISMS

Los emuladores son herramientas informáticas que permiten visualizar en la computadora las aplicaciones hechas para móviles. Es una tendencia creciente, que ha dado la posibilidad de ejecutar aplicaciones a los usuarios que no poseen celulares.

El **NoxPlayer** constituye un emulador que funciona con la clásica interfaz de Android, controlado con el teclado y el ratón. Se pueden ejecutar en ella diferentes tipos de aplicaciones, como son: videojuegos, bibliotecas interactivas, páginas web y en este caso particular la aplicación *Aforismos Martianos*.

Aforismos Martianos es una aplicación para los dispositivos móviles, que contiene una selección de aforismos de José Martí, preparada por el periodista Jorge Sergio Batle, un gran estudioso del legado martiano, incluye cerca de cuatro mil frases extraídas de diversos textos del Apóstol, cuenta con un buscador que puede facilitar la navegación, y la posibilidad de agregar a sus favoritos los axiomas de su preferencia.

Pasos para utilizar los Aforismos martianos mediante NoxPlayer

1. Descargar el emulador **NoxPlayer**, desde la AppPlayer.
2. Instalar el emulador en la computadora.
3. Descargar la aplicación *Aforismos Martianos*.
4. Ejecutar el emulador instalado.
5. Ir al botón **Abrir aplicaciones**, se mostrará el escritorio de **NoxPlayer**.

6. Localizar la aplicación **Aforismos.apk**.
7. La aplicación escogida se ubicará en el área del escritorio de **NoxPlayer**.
8. Dar un clic sobre la misma para ejecutarla.
9. **NoxPlayer** adopta la versión del celular y se podrá comenzar a trabajar con la aplicación *Aforismos martianos*.
10. Al terminar de trabajar con la aplicación, se debe cerrar la misma por el botón correspondiente de NoxPlayer situado en la parte superior derecha.

Utilizar la aplicación **Aforismos martianos**, mediante **NoxPlayer** permite obtener la riqueza de conocimientos que ella atesora y además vencer la limitación que pudiera constituir el no disponer de un teléfono celular en un momento dado.

Referencias bibliográficas

- Fernández, F. (2021). ¿Tu PC no es compatible Windows 11? Puedes ejecutar apps Android en él con estos métodos. Recuperado el 16 de diciembre de 2021 de, <https://www.xatakandroid.com/tutoriales/tu-pc-no-compatible-windows-11-puedes-ejecutar-apps-android-estos-metodos>
- Fernández, Y. (2019). Cómo utilizar aplicaciones de Android en Windows. Recuperado el 16 de diciembre de 2021 de, <https://www.xataka.com/basics/como-utilizar-aplicaciones-de-android-en-windows>
- Todoemuladores. (2021). Cómo compartir y copiar archivos entre el Nox App Player y el ordenador. Recuperado el 16 de diciembre de 2021 de, <https://todoemuladores.com/nox/como-compartir-y-copiar-archivos-entre-el-nox-app-player-y-el-ordenador/>



REDDIT, UNA RED SOCIAL PARA COMPARTIR INFORMACIÓN

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

REDDIT, A SOCIAL NETWORK FOR SHARING INFORMATION

Resumen: Actualmente son muchas las plataformas sociales que existen, y hay un sinnúmero de personas que se suman a ellas constantemente. Las razones por las que se llegan son diversas, tales como: para conocer personas, por estrategias de marketing o simplemente para ver noticias. Lo cierto es, que estas plataformas cada día son más populares entre los usuarios que diariamente visitan este espacio web. **Reddit** es una de ellas y se basa en compartir noticias, contenidos y comentarios.

Abstract: Currently there are many social platforms that exist, and there are countless people who constantly join it. The reasons why they are reached are diverse, such as: to meet people, for marketing strategies or simply to see the news. The truth is that these platforms are becoming more popular every day among users who visit this web space on a daily basis. **Reddit** is one of them that is based on sharing news, content and comments.

Reddit es una red social donde los usuarios pueden agregar noticias, añadir textos, imágenes, videos o enlaces. Además de dar su voto a favor o en contra del contenido de una publicación.

Sus creadores Steven Huffman y Alexis Ohanian la denominan como la portada del Internet ya que busca crear un espacio que sirva como fuente principal de la información relevante que se difunde en línea. Es una plataforma social con más de 52 millones de usuarios activos diarios a nivel mundial. Su formato de foro se compone por muchos foros más pequeños, conocidos como **Subreddits**, recibe más de 50 millones de vistas mensuales.

La red social Reddit es una de las webs más visitadas en todo el mundo y se posiciona como el séptimo sitio con más tráfico en Estados Unidos. Su éxito está basado en la variedad de temas y en las interacciones orgánicas de los usuarios.

Su servicio se usa de forma gratuita, desde el 2011 sus creadores introdujeron el servicio Reddit Premium. Por una suscripción de 6 dólares al mes, se eliminan los anuncios, obtienes beneficios especiales y un servicio de soporte VIP.

Características de Reddit

- El contenido de lo que es **Reddit** está construido por los mismos usuarios, quienes son llamados **redditors**.
- Permite enviar desde preguntas y solicitudes hasta escribir artículos informativos en formato de texto, imagen o video.
- Los propios usuarios de la plataforma se encargan de valorar cada formato que se encuentra en ella.
- Los puntos que se alcancen en una publicación ya sea a favor o en contra se acumularán en lo que la plataforma denomina como **Karma**. Por lo que mientras más puntos a favor tenga una publicación será más visible y llegará a más personas.
- Existen subforos o **Subreddits** de todos los temas con su propio nombre, reglas y moderadores. Por lo tanto, cada vez que ingreses a uno, debes asegurarte de leer las normas de la comunidad.
- Los moderadores de Reddit son los responsables de eliminar publicaciones y comentarios que infrinjan las reglas, así como de remover a los miembros que estén infringiendo las normas de la comunidad.
- La plataforma de Internet tiene políticas muy estrictas sobre el spam. Los moderadores tendrán la tarea de detectar a todos los usuarios que dejen este tipo de comentarios y el sitio web los saca.

Beneficios que te brinda la red social Reddit

- Es una fuente de información para dar respuesta a una gran variedad de preguntas.
- Puedes encontrar más de cien mil **subreddits** en deportes, videojuegos, noti-



Fig. 1. Reddit, red social para compartir información

cias, televisión, animales, memes, etc.

- Los usuarios aportan contenido inteligente e interesante, además, los comentarios suelen ser un debate con personas bien informadas.
- Todo el contenido está construido y regulado por los mismos usuarios.
- Cuenta con moderadores que se encargan de revisar si se cumplen las reglas específicas del **subreddit** para crear un ambiente seguro y sin spam.
- La estructura de **Reddit** es muy sencilla de entender y aportar a los foros de discusión por lo que es muy fácil navegar en ella.
- Cuenta con un plan de suscripción, aunque prácticamente todas las funciones de **Reddit** están disponibles de forma gratuita.

Reddit se parece bastante a un foro, pero con la particularidad de que los usuarios pueden dar sus criterios negativos o positivos tanto de los contenidos como de los comentarios. De esta manera, los contenidos y los aportes más relevantes son visibles durante más tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Flores, Andrea. (2021) Conoce qué es Reddit, la red social que sacudió Wall Street. Recuperado 18 de marzo del 2023, de <https://www.crehana.com/blog/marketing-digital/que-es-reddit/>
- Pascual Estapé, Juan Antonio. (2020) Qué es Reddit y cómo funciona: guía para convertirte en un experto del foro más importante del mundo. Recuperado el 19 de marzo del 2023, de <https://computerhoy.com/reportajes/tecnologia/reddit-guia-completa-tutorial-746485>



¿Cómo comprimir archivos? desde Windows

**Síguenos en la página
22 del número 85**





CUBA, INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y NOTICIAS

CENTRO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIOLÓGICAS



De qué trata el sitio: El Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas (CIPS) fue fundado el 10 de octubre de 1983 y forma parte de la **Agencia de Ciencias Sociales y Humanísticas** del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente (CITMA) de Cuba. Su misión ha sido evaluada y reformulada en el tiempo, pero su esencia permanece encaminada al trabajo investigativo vinculado directamente a los problemas sociales fundamentales de la realidad cubana, con una perspectiva orientada a la transformación social. El **CIPS** realiza diagnósticos sociales, evaluaciones, proyecciones y propuestas y/o proyectos de transformación social, orientados al desarrollo de procesos y relaciones sociales.

Utilizar el sitio para: conocer acerca de las investigaciones realizadas, por ejemplo: estructura y desigualdad social, estudio sociales del trabajo, estudios socio religiosos, entre otros.

<http://www.cips.cu/diplomado-sociedad-cubana/>

CMHW

De qué trata el sitio: Emisora **CMHW**, conocida como **La Reina Radial del Centro**, transmite desde la provincia de Villa Clara por las frecuencias 101.5 FM y 840 AM, durante las 24 horas del día. Emisora radial de Villa Clara. El sitio digital de la emisora constituye su extensión en la red de redes, permite a usuarios en cualquier parte del mundo acceder a las noticias más importantes del territorio y el país, además de ofrecer en archivos de audio los programas más escuchados de la planta. Desde el inicio de sus transmisiones el 15 de julio de 1933 ha recibido reconocimientos y galardones tanto nacionales como extranjeros.

Utilizar el sitio para: conocer detalles de actualizados del día a día en la provincia Villa Clara así como en su entorno.

<https://www.cmhw.cu/>





EL NAVEGADOR

VANGUARDIA



De qué trata el sitio: Vanguardia, periódico de la provincia de Villa Clara, en el centro de Cuba. Publica noticias de interés general sobre Villa Clara, Cuba y el mundo. Editora cuyo equipo de profesionales realizan su labor en una edición en línea que se actualiza a cada momento con materiales de Villa Clara, Cuba y el mundo, así como publicaciones en soporte tradicional de papel con frecuencia semanal y mensuales. Fue fundado el 9 de agosto de 1962 en su versión impresa. Publicación que refleja todos los aspectos de la vida en Villa Clara.

Utilizar el sitio para: leer lo que acontece en el territorio de Villa Clara, Cuba y El mundo.

<https://vanguardia.cu/>

RADIO SANCTI SPÍRITUS

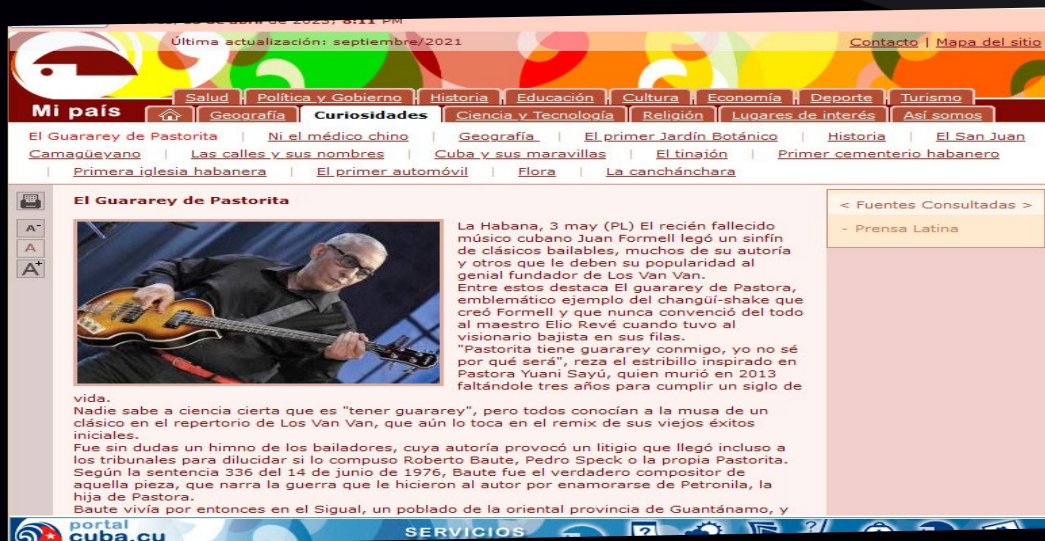
De qué trata el sitio: Centro de información y divulgación de los principales acontecimientos políticos, sociales y culturales de la provincia espiritana. Así como contribuir a orientar, educar y recrear a nuestros oyentes, teniendo en cuenta la defensa y promoción de la política del PCC, el Gobierno, el ICRT, y los Programas de la Revolución. Su Objetivo general es difundir programas de Radio y contenidos de Internet, de mayor calidad e intencionalidad, ajustados a las indicaciones del Partido, las exigencias de los públicos y los postulados de promoción y defensa de la Imagen Cuba. Cuenta con una tecnología de punta para transmitir durante 24 horas una programación de excelencia por amplitud modulada y frecuencia modulada y contamos con un alto nivel de audiencia en el público espiritano.

Utilizar el sitio para: Mantenerte actualizado en el quehacer diario de la provincia Sancti Spíritus.

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



MI PAÍS



De qué trata el sitio: Este sitio describe a Cuba desde todas las aristas posibles: Salud, Política y Gobierno, Historia, Educación, Cultura, Economía, Deporte, Turismo, Geografía, Curiosidades, Ciencia y Tecnología, Religión, Lugares de Interés, entre otros. Además, posee una amplia relación de los lugares interesantes de cada provincia del país, con una descripción de cada uno de ellos. En el acápite de Ciencia y Tecnología aparece una descripción de los principales logros de la ciencia en Cuba desde 1902, sus indicadores. Una de sus secciones más atrayentes es Curiosidades, pues en ella se expone la historia de muchos de los dicharachos cubanos como «El guararey de Pastorita», «Ni el médico Chino», «La canchánchara», entre muchos otros.

Utilizar el sitio para: conocer detalles curiosos e interesantes de Cuba

<http://mipais.cuba.cu>



REVISTA

TINO

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

CHATGPT Y LA ROBÓTICA DESDE 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>