



REVISTA TINO

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

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 97
2024, Nov- Dic.



- ◆ **La IA se adentra en el mundo del Párkinson**
- ◆ **Inteligencia artificial y Joven Club. Estudio preliminar**

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

EDITORIAL



Nuestros saludos para ti estimado lector. Te hacemos entrega del número 97 de Tino, última salida en el año 2024. Comenzaremos este ejemplar de la revista con las palabras de una de nuestras fieles lectoras.

«En un mundo donde la tecnología avanza a pasos agigantados, resulta alentador celebrar el **aniversario 17** de la revista tecnológica **Tino**, un medio que se ha consolidado como un referente en el ámbito de la divulgación científica y tecnológica.

«Desde su fundación, Tino se ha comprometido a ofrecer **contenidos de alta calidad** que no solo informan, sino que también educan e inspiran a sus lectores. Un viaje a través de la innovación.

«Desde sus inicios, la revista Tino ha cubierto una amplia gama de temas, desde **inteligencia artificial** y **robótica**, hasta sostenibilidad y la **biotecnología**. Cada edición ha servido como un puente entre la academia y la vida cotidiana, haciendo que conceptos complejos sean accesibles para todos sus lectores.

«A lo largo de estos años, Tino ha incluido artículos de destacados expertos, entrevistas con líderes de la **industria tecnológica**, y **análisis de tendencia** que han ayudado a la comprensión pública sobre el papel de la tecnología en nuestras vidas.

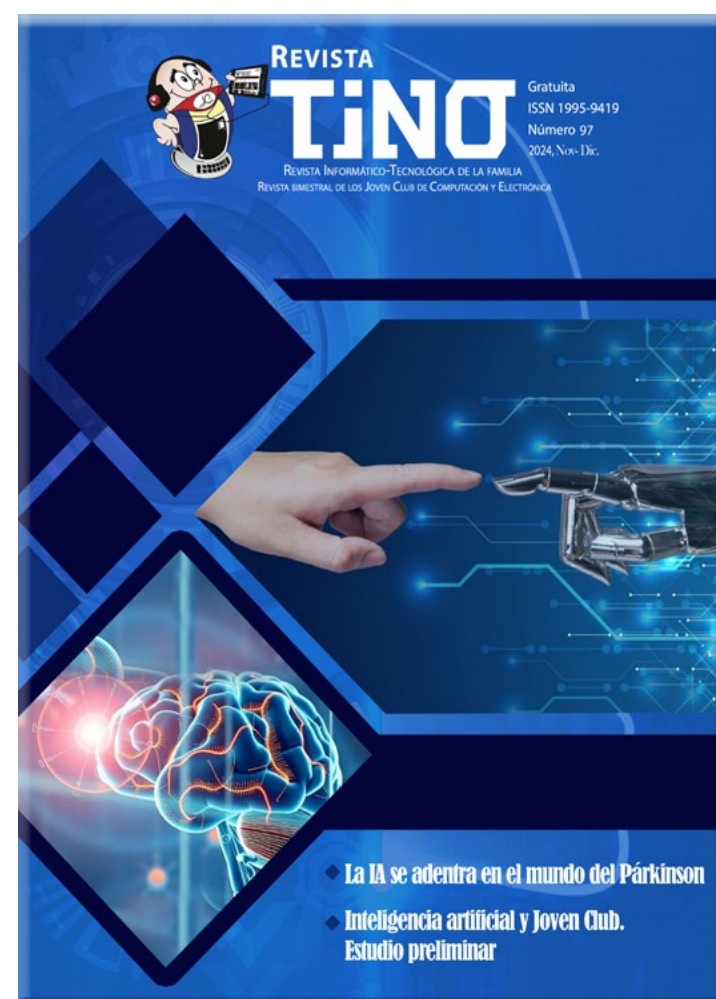
«No solo se dedica a la **difusión de información científica técnica** de los Joven Club de Computación y Electrónica como su objetivo fundamental, sino que también tiene un fuerte compromiso con la educación. A través de talleres, seminarios y colaboraciones con instituciones docentes, ha promovido el aprendizaje continuo y el **pensamiento crítico en materia de tecnología**.

«La Revista ha proporcionado un **espacio para que estudiantes, profesionales y seguidores de estos temas de ciencia e innovación** compartan sus conocimientos, impulsen proyectos y creen conexiones significativas en la comunidad tecnológica».

MSc. Gisela Torres Aguilera

Agradecemos a los lectores, colaboradores y amigos por ser parte de este viaje, esperamos continuar innovando y aprendiendo juntos en los años venideros. **¡Revista Tino por otros 17 años de conocimiento y avance tecnológico!**

La invitación permanece para vernos siempre desde la dirección electrónica <https://revista.jovenclub.cu>





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- ELIMINAR EL HISTORIAL DE NAVEGACIÓN EN **CHROME**•— 4
- ¿CÓMO SABER CUÁNDO Y QUIÉN CREO UN GRUPO EN **WHATSAPP**?•— 5
- UTILIZAR DOS CUENTAS DE **WHATSAPP** EN EL MISMO TELÉFONO•— 6
- SKETCHUP** PARA CREAR IMÁGENES EN **3D**•— 7

EL VOCERO 08

- SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD Y **JOVEN CLUB**•— 8
- SUITE DE INTELIGENCIA DEPORTIVA•— 8
- BOULEVARD MITRANSFER**•— 9
- CONVENCIÓN DE VIDEOJUEGOS **GAME ZONE**•— 9
- CRUZADA INFORMÁTICA EN EL **ESCAMBRAY VILLACLAREÑO**•— 10
- ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN LA PRIMARIA•— 11
- JOVEN CLUB, BANCARIZACIÓN, VISIÓN DE FUTURO**•— 12
- ACTO NACIONAL POR EL **37 ANIVERSARIO DE LOS JCCE**•— 13

EL ESCRITORIO 14

- INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y **JOVEN CLUB. ESTUDIO PRELIMINAR**•— 14
- SUPERACIÓN CONTINUA EN LOS **JOVEN CLUB**•— 16

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 18

- LA **IA** SE ADENTRA EN EL MUNDO DEL **PÁRKINSON**•— 18

EL NIVEL 20

- FORZA HORIZON 5**•— 20

EL CONSEJERO 22

- EMULAR JUEGOS DE **PPSSPP** EN COMPUTADORA•— 22
- REINICIAR EL SERVICIO DE LA COLA DE IMPRESIÓN•— 23
- PUBLICAR NOTICIAS EN «**X**»•— 24
- ¿QUÉ ES EL **PHISHING VPN** Y CÓMO PROTEGERSE DE SU ATAQUE?•— 25

LA RED SOCIAL 26

- PROMETTEO, UNA RED SOCIAL INTERESANTE**•— 26

LA INGENIOSO 29

- CRUCIGRAMA 4: TERMINOLOGÍA INFORMÁTICA (1)**•— 29





ELIMINAR EL HISTORIAL DE NAVEGACIÓN EN CHROME

Autor: Luis Alberto Lorente Hernández / luis.lorente@art.jovenclub.cu

DELETE BROWSING HISTORY IN CHROME

Chrome es el navegador web oficial de Google y está diseñado para ser veloz, seguro y personalizable. En la actualidad resulta importante borrar el historial de su navegación ya que así evita que se acumulen las cookies de los sitios que visitamos. Debido a esto existen formas de prevenir que Google registre en tu historial de navegación las páginas web que visitas: la más conocida es, sin dudas, utilizar el modo incógnito de Chrome.

Este modo incógnito no protege a los usuarios de malware ni esconde tu dirección IP, tu proveedor de internet podrá continuar viendo exactamente lo que haces y seguirás accediendo a contenido localizado para tu país. No obstante, el modo incógnito evita que esa web que visitaste quede registrada en tu historial, y más importante, que no pueda acceder a tus datos.

Pasos para eliminar el historial de navegación en Chrome

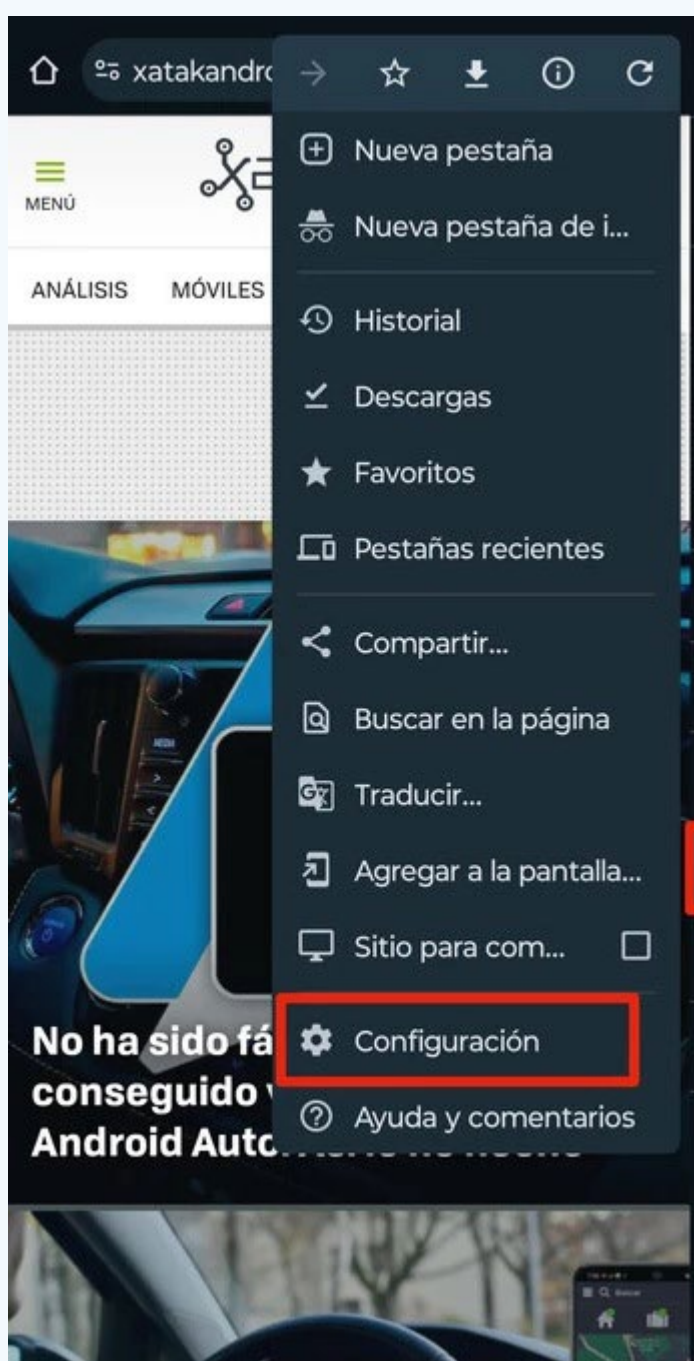


Fig. 1. Luego de acceder al navegador ir a configuración

Acceder a Chrome y presionar el botón los tres puntos que se encuentra en la esquina superior derecha. Después, seleccionar **Configuración**.

1. A continuación, acceder a la opción «**Privacidad y seguridad**» en el menú.
2. Luego presionar sobre **Borrar datos de navegación**.
3. Por último, seleccionar los datos que deseas eliminar y presionar «**Borrar datos**».

Pasos para eliminar el historial de navegación en Google

1. En el navegador Chrome accede a la siguiente dirección web: myactivity.google.com
2. A continuación puedes desplazarte hacia abajo para ver el registro completo de tu actividad, e incluso puedes eliminar registros específicos de forma individual (presionando la «X»)
3. También puedes presionar el botón que dice «**Eliminar**» y seleccionar entre las siguientes opciones: última hora, último día, desde siempre o período personalizado. Google borrará el historial del período de tiempo que elijas.

En un sentido estricto, no es obligatorio borrar el historial de navegación de tu teléfono, computadora u otros dispositivos con acceso a Internet, pero al mismo tiempo, es deseable que lo hagas, porque así ganas terreno en términos de seguridad digital y acceso a tus datos personales.



Referencias bibliográficas

- Marín, Eduardo (2024), Navega sin dejar rastro. Así puedes borrar todo el historial de Google desde tu móvil Android'. Recuperado el 12 de agosto del 2024, de <https://www.xatakandroid.com/tutoriales/navega-dejar-rastro-asi-puedes-borrar-todo-historial-google-tu-movil-android>



¿CÓMO SABER CUÁNDO Y QUIÉN CREO UN GRUPO EN WHATSAPP?

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

HOW TO KNOW WHEN AND WHO CREATED A GROUP ON WHATSAPP?

WhatsApp, es una aplicación que ofrece múltiples beneficios a sus usuarios. Además pone a disposición de todos numerosos trucos que facilitan una mejor comunicación. En especial, uno de ellos permite que cualquier usuario pueda conocer quién ha creado un grupo de WhatsApp y en qué momento lo ha hecho.

Los grupos son una de las funciones más utilizadas de esta aplicación, y prácticamente todos estamos en alguno de ellos en dependencia de los intereses personales. Uno de sus atajos permite volver a ver información importante de un grupo, es decir, la fecha en la que se creó y la persona que lo hizo. Lo primero que hay que tener en cuenta es que este truco está pensado únicamente para teléfonos Android.

Pasos para saber cuándo y quién ha creado un grupo en WhatsApp

1. Lo primero que debes hacer es abrir la aplicación.
2. Luego, el grupo que quieres saber y das clic en los tres puntitos de la parte superior.
3. Seguido, das clic en Información del grupo. (Fig. 1)



Fig. 1. Opción de ver la información del grupo

4. Finalmente aparece tanto el nombre de la persona que creó el chat grupal como la fecha. (Fig. 2)



Fig. 2. Nombre de la persona que creo el grupo y su fecha

Cualquier persona que administre un grupo puede designar a otro participante como administrador. No hay límite para el número de administradores que puede tener un grupo.

Sin lugar a dudas, este es un procedimiento muy fácil de comprender. En pocos pasos puedes conocer quien creó un grupo y cuándo lo creó en WhatsApp.

Referencias bibliográficas

- El Comercio. (2022) Cómo saber cuándo y quién creo un grupo en WhatsApp. Recuperado el 21 de agosto del 2024, de <https://mag.elcomercio.pe/data/whatsapp-como-saber-cuando-se-creo-un-chat-grupal-en-la-app-tecnologia-grupos-smartphone-funciones-nnda-nnni-noticia/?ref=ecr>
- La República. (2021) Cómo saber cuándo y quién creo un grupo en WhatsApp. Recuperado el 21 de agosto del 2024, de <https://larepublica.pe/tecnologia/2021/08/25/whatsapp-como-puedes-ver-los-detalles-de-creacion-de-un-grupo-en-la-app>



UTILIZAR DOS CUENTAS DE WHATSAPP EN EL MISMO TELÉFONO

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

USE TWO WHATSAPP ACCOUNTS ON THE SAME PHONE

El tener dos cuentas de WhatsApp en una misma sesión iniciada en dispositivos Android al mismo tiempo es útil para poder alternar entre tus cuentas. Por ejemplo, la laboral y la personal. Con ello no necesitas cerrar la sesión cada vez que dejas de usar una de ellas o llevar dos teléfonos contigo.

Para configurar una segunda cuenta, necesitas tener otro número de teléfono, y un móvil que acepte varias tarjetas SIM.

Pasos para utilizar dos cuentas de WhatsApp en el mismo teléfono

1. Lo primero que debes hacer es actualizar WhatsApp con la última versión disponible.
2. Luego abre WhatsApp y toca en los tres punticos situados en la esquina superior derecha.
3. Localiza **Ajustes** y haz clic en él. (Fig. 1)



Fig. 1. Haz clic en Ajustes



Fig. 2. Haz clic sobre Cuenta

4. A continuación haz clic sobre **Cuenta**. (Fig. 2)
5. Localiza la opción **Añadir cuenta** y haz clic sobre ella. (Fig. 3)
6. Sigue los pasos indicados para añadir tu cuenta secundaria. (Fig. 4)
7. Por último, haz clic sobre el botón verde con el texto **Aceptar y continuar** y sigue los pasos que se indican. (Fig. 5)

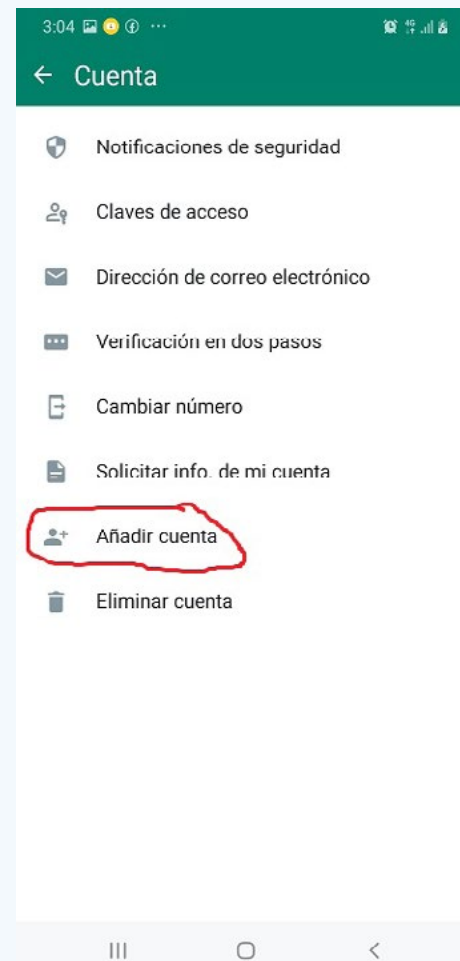


Fig. 3. Haz clic sobre Añadir cuenta

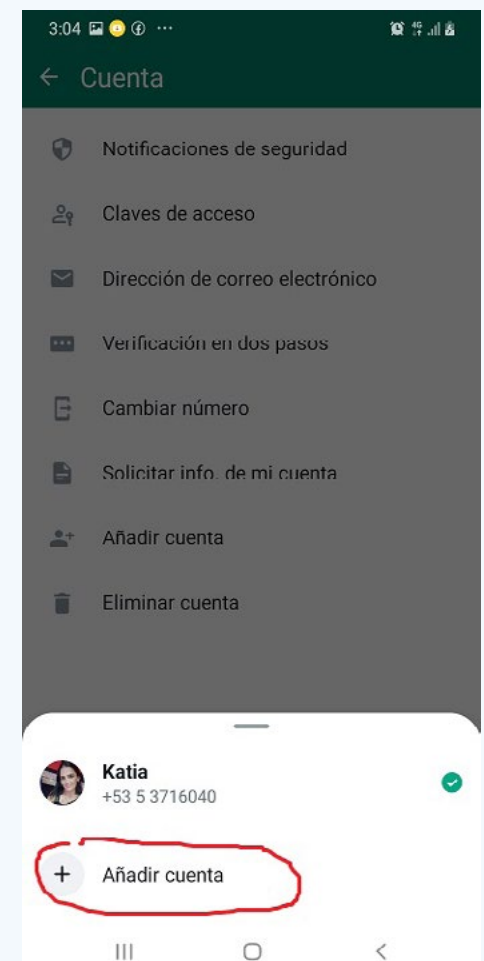


Fig. 4. Añade los datos de tu cuenta secundaria

Ya puedes utilizar dos cuentas en WhatsApp. La personal y la del trabajo sin necesidad de tener dos móviles diferentes.



Fig. 5. Haz clic sobre Aceptar y continuar y sigue los pasos que se indican

Referencias bibliográficas

- El mundo. (2023). Usa dos cuentas de whatsapp en el mismo teléfono. Recuperado el 20 de febrero del 2024, de <https://www.elmundo.es/tecnologia/innovacion/2023/10/20/653271c3fdddf0888b45b2.html>
- WhatsApp. (2023) Usa dos cuentas de whatsapp en el mismo teléfono. Recuperado el 20 de febrero del 2024, de https://blog.whatsapp.com/multiple-accounts-coming-to-whatsapp?lang=es_LA



SKETCHUP PARA CREAR IMÁGENES EN 3D

Autor: Ernesto Benítez Oliva / ernesto.benitez@scu.jovenclub.cu

SKETCHUP TO CREATE 3D IMAGES

SketchUp es un programa de diseño gráfico y modelado en 3D. Se utiliza para el modelado de entornos de planificación urbana, arquitectura, videojuegos y películas. Posee varias herramientas sencillas de usar que permiten convertir una imagen 2D a 3D sin la necesidad utilizar un complemento externo.



Fig. 1. SketchUp permite obtener imágenes tridimensionales

Pasos a seguir para crear una imagen en 3D con SketchUp

1. Arrastra la imagen al área de trabajo de Sketchup.
2. Selecciona la herramienta **Línea** en el panel de herramientas de la izquierda.
3. Contornea en los bordes rectos de la imagen.
4. Selecciona la herramienta **arco de dos puntos** en el panel de herramientas de la izquierda.
5. Selecciona los dos puntos a unir y arrástrala, con el mouse, hasta que el arco tenga las dimensiones deseadas.
6. Utiliza las herramientas **Línea y Arco** de dos puntos tantas veces sean necesarias hasta contornear todos los bordes de la imagen deseada y una vez terminada se le debe crear un plano.
7. Selecciona la herramienta **Empujar/Tirar** en el panel de herramientas de la izquierda.
8. Selecciona el plano que desees **extruir** y arrástralo hasta lograr las dimensiones deseadas.
9. Repetir esta acción con todos los planos creados.
10. Al final se habrá creado la imagen 3D deseada.

Con Sketchup puedes transformar un proyecto 2D en una imagen 3D con un diseño simple, armónico, con colores y formas adecuadas, para captar la atención de las personas.

Referencias bibliográficas

- López, S. (2022). Logotipos y letras 3D en SketchUp. Recuperado el 8 de enero de 2024, de https://www.youtube.com/watch?v=zQ4G2_YnJUw
- Formacad (2022). ¿Qué es SketchUp? ¿Por qué elegir este software? Recuperado el 8 de enero de 2024, de <https://formacad.es/que-es-sketchup-por-que-elegir-este-software>

Comunidades, una nueva función en WhatsApp



Síguenos en la página 4 del número 91



SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD Y JOVEN CLUB

Autor: Inoelvis Muñoz Hidalgo / inoelvis.munoz@jovenclub.cu

DISABILITY SITUATION AND JOVEN CLUB

En Cuba, la atención a las personas en situación de discapacidad es una prioridad desde el mismo inicio de la Revolución, así lo demuestran múltiples ejemplos a lo largo de más de 60 años de trabajo.

En el municipio Bartolomé Masó, el joven, en situación de discapacidad, José Verdecia, está vinculado al Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) Masó I, para desarrollar habilidades en el manejo de la computadora.

Para ello utiliza el Software NVDA, herramienta especializada como lector de pantalla, que permite el trabajo en la computadora a personas invidentes. Una de las esferas de la informática que más le gusta es la mezcla de música electrónica a través de Virtual DG, en la que presenta increíbles habilidades. También se desarrolla en el trabajo con las redes sociales y su máxima aspiración es que al terminar el preuniversitario pueda acceder a la carrera de informática en la universidad. Por otra parte, ha logrado avances al utilizar herramientas del Microsoft Office y el Sistema Operativo Windows. En este sentido ha trabajado en la tabulación de datos mediante Microsoft Excel, lo cual es una muestra de sus habilidades informáticas.



Fig. 1. El joven José Verdecia en situación de discapacidad hace uso de la computadora

Mediante este trabajo, unido al apoyo de Joven Club, desarrolla su personalidad integralmente para lograr su plena incursión en la vida social, con calidad e independencia. Y así, poder realizar el sueño que le permita ayudar a personas, que como él, quieren mirar con el alma hacia el futuro.

SUITE DE INTELIGENCIA DEPORTIVA

Autor: Rafael Fenerón Laime / rafael.feneron@gtm.jovenclub.cu

SPORTS INTELLIGENCE SUITE

La aplicación **Suite de inteligencia deportiva** proporciona una herramienta que permite analizar al contrario a través de indicadores y variables obtenidas en el terreno deportivo. La misma fue elaborada por expertos del Parque científico tecnológico de Matanzas y el Centro de investigaciones del deporte cubano (CIDC), en colaboración con los instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club). Los mismos contribuyeron a aplicar esta herramienta en los Juegos escolares nacionales 2024, celebrado en la Sala polivalente **Rafael Castiello** de la provincia de Guantánamo.

Con esta aplicación informática se registran, las pruebas morfofuncionales que se realizan a los deportistas, esencialmente para conocer su estado físico. La suite posee subsistemas capaces de analizar el rendimiento deportivo y estudiar a los contrarios, lo que le otorga una utilidad táctica.

Los resultados que se obtienen varían en dependencia de las características de cada deporte se analizan cuidadosamente. Se toman en cuenta variables recogidas en tiempo real, que luego se corroboran con los análisis de los videos. Los instructores de Joven Club brindan el apoyo necesario para cumplir un plan de

intervención, personalizado para cada deportista, que puede indicar desde el programa de entrenamiento hasta la táctica a seguir en la competencia.



Fig. 1. La Suite de inteligencia deportiva posibilita elaborar estrategias en los deportes

Los atletas y entrenadores, junto al equipo de Joven Club, están satisfechos con lo aprendido y la seguridad de que esto ayudará a elevar los resultados deportivos.



BOULEVARD MiTRANSFER

Autor: Xioralvys Mengana Parra / xioralvys.mengana@grm.jovenclub.cu

BOULEVARD MiTRANSFER

En el marco de la bancarización y la digitalización en el que se encuentra nuestro país, Joven Club Bayamo ocupa un lugar significativo, ubicándose entre los destacados en la provincia Granma. La modernización de los servicios de pago en línea a través de Boulevard MiTransfer y su asesoría e implementación ha generado más de 1600 códigos QR.

Este sistema, que permite realizar pagos en línea, ha facilitado las transacciones comerciales, promoviendo una mayor inclusión digital y acceso a servicios financieros. Todo esto subraya el compromiso de Joven Club Bayamo con la innovación y adaptación tecnológica en la región Oriental. De esta forma, los códigos QR no solo simplifican el proceso de pago, sino que contribuyen a la seguridad, eficiencia y eficacia de las transacciones, eliminando la manipulación de efectivo.

Implementación del Boulevard MiTransfer en Bayamo

La implementación de Boulevard MiTransfer ha estado acompañada por un amplio programa de capacitación, dirigido a los usuarios y actores económicos locales. Para ello, Joven Club Bayamo ha organizado cursos, talleres, y conferencias que asesoran y educan a los participantes en cómo usar esta tecnología. Con todo este proceso, se ha logrado garantizar que un mayor

número de ellos se beneficie con las ventajas que el sistema ofrece. Se ha desarrollado una labor educativa y formativa más consciente que garantiza comodidad y rapidez en los procesos de pagos en línea.

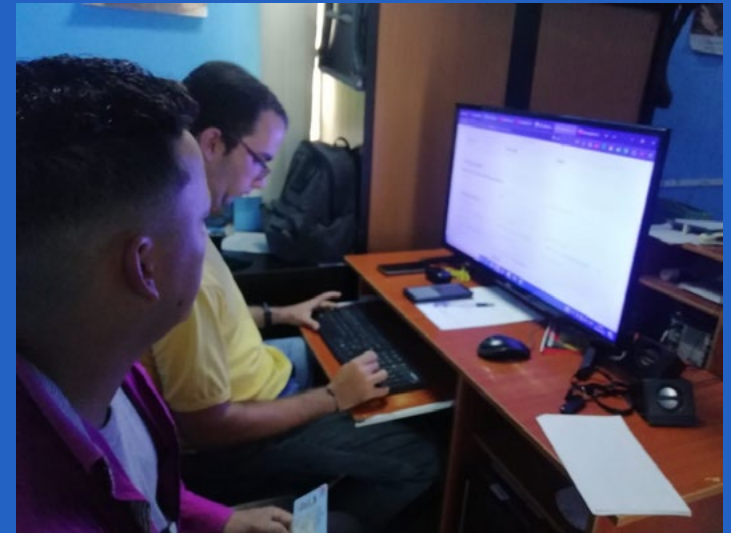


Fig. 1. Realizando operaciones con el Boulevard Mi-Transfer

El éxito de este proceso en Bayamo ha servido de modelo a otras localidades de la provincia. Su generación impulsa la economía local y asegura un entorno más dinámico y accesible para todos. Los avances que ha logrado Joven Club Bayamo en la asesoría e implementación de Boulevard MiTransfer constituyen un claro ejemplo del uso de las tecnologías para transformar las prácticas comerciales y mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos en nuestro país.

CONVENCIÓN DE VIDEOJUEGOS GAME ZONE

Autor: Frank Echavarria Jiménez / frank.echavarria@cmg.jovenclub.cu

GAME ZONE VIDEO GAME CONVENTION

En el Bosque Tecnológico de Camagüey se llevó a cabo la tan esperada convención Game Zone, un evento que reúne a jóvenes amantes de los videojuegos para disfrutar de torneos, competencias y diversión en un ambiente único y lleno de emoción.

Desde horas de la mañana, cientos de jóvenes se dieron cita en el Bosque Tecnológico para participar en los torneos de videojuegos que se llevarían a cabo a lo largo del día. Con sus móviles conectados entre sí y sus consolas en mano, los participantes mostraban una gran afición por los juegos electrónicos y una gran determinación por ganar.

Actividades destacadas en el torneo

Entre los juegos más populares se encontraban los torneos de juegos de mesa Yu-Gi-Oh, donde los participantes demostraban sus habilidades estratégicas y su destreza en cada partida realizada entre ellos. También se llevó a cabo un torneo de Warhammer, juego de estrategia que puso a prueba la creatividad y la capacidad de planificación de los participantes.

Pero no sólo los torneos de videojuegos fueron los protagonistas de la convención, también el Joven Club de Camagüey organizó diversas actividades para los jóvenes, que incluían juegos de mesa, competencias de habilidades y actividades de integración que fomentaban el compañerismo y la diversión entre los participantes que allí se encontraban.

Además, el evento contó con la presencia de diversos expositores que mostraban las últimas novedades en tecnología y videojuegos, así como la oportunidad de adquirir productos relacionados con el mundo del entretenimiento digital.

En resumen, la convención Game Zone fue un éxito rotundo, ofreciendo a los jóvenes la oportunidad de disfrutar de su pasión por los videojuegos en un ambiente seguro y divertido, donde la competencia y la diversión se combinaron para crear una experiencia inolvidable para todos los asistentes.

La computadora de la familia siempre al servicio de la juventud en este verano 2024, en un modo verano donde se disfruta y se aprende.



CRUZADA INFORMÁTICA EN EL ESCAMBRAY VILLA CLAREÑO

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

COMPUTER CRUSADE IN THE VILLA CLARA'S ESCAMBRAY

Durante la etapa estival, el Joven Club de Computación y Electrónica Manicaragua IV ubicado en Güinía de Miranda, en el Escambray villaclareño, apostó por una recreación sana e instructiva, con alegría y colorido, a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la atención a la población más intrincada de este territorio.

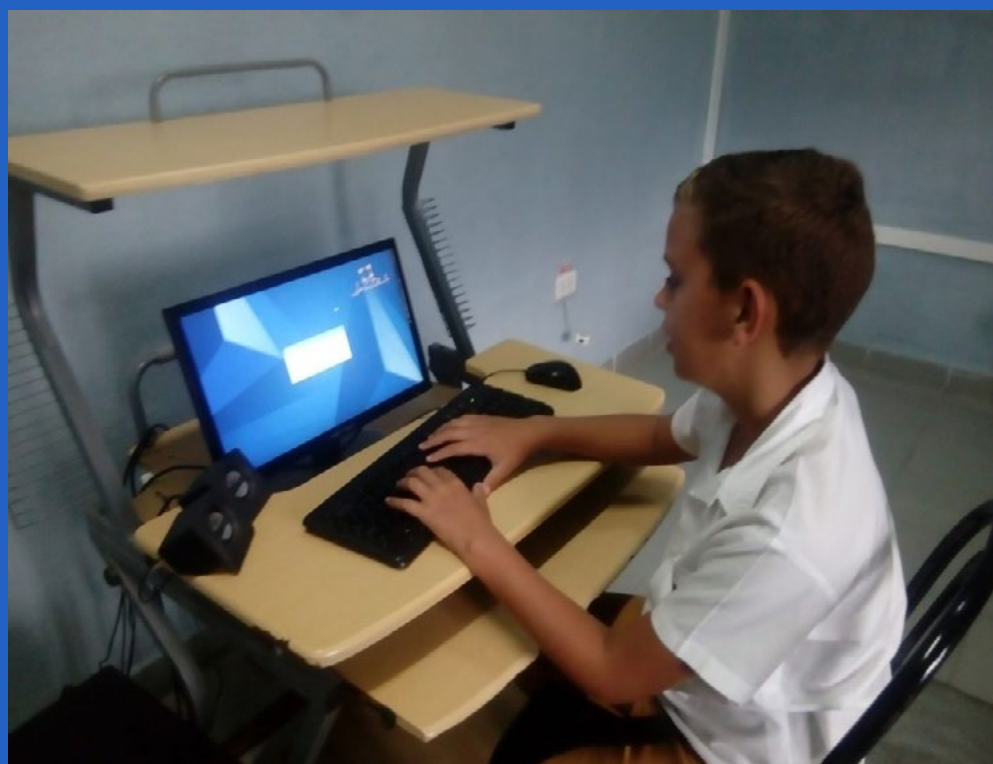


Fig. 1. Los niños disfrutaban de la cruzada informática

El trabajo en la zona montañosa tiene sus particularidades ya que los pobladores no están cerca de la entidad como en las zonas urbanas. Es por ello que el Joven Club es el que visita las casas de los habitantes del lugar.

Trabajo realizado durante la cruzada informática

Con el lema de **Cruzada informática** se llegó hasta los lugares de más difícil acceso, para familiarizar a los habitantes de esas zonas rurales y montañosas con el uso de las TIC y las redes sociales.

Así, se conformaron diferentes opciones, con la idea de satisfacer los gustos de los pobladores de las distintas edades. Se ofrecieron cursos cortos de verano sobre las temáticas de robótica educativa, electrónica, virus informáticos, gobierno digital, entre otros temas.

Además, se realizaron actividades para acercar al universo digital a las personas en situación de discapacidad, a los de la tercera edad, y a niños y jóvenes en general.

También se mostraron videos dedicados a efemérides como el **Día de los niños, Día de la rebeldía nacional**, cumpleaños del Comandante Fidel Castro, así como jornadas de promoción de productos EcuRed, Mochila, Estanquillo, Reflejos y Ludox, entre otros.



Fig. 2. No importa el lugar para la cruzada informática

Por otra parte, se les explicó el uso de las pasarelas de pago, Transfóvil y Enzona, así como la utilización del código QR y la aplicación Ticket con sus diferentes opciones.



Fig. 3. Los adultos mayores también participan

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en su aniversario 37 fortalecen la calidad de los servicios, el buen trato, la atención personalizada y el respeto hacia los clientes, sin estereotipos y promoviendo la igualdad de oportunidades en el acceso a la tecnología. Una muestra de ello lo fue la Cruzada informática en el Escambray villaclareño.



ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN LA PRIMARIA

Autor: MSc. Geidy Larrosa Vázquez / geidy.larrosa@vcl.jovenclub.cu

COMPUTER SCIENCE TEACHING IN PRIMARY SCHOOL

Justo cuando los Joven Club se encuentran festejando 37 años de su creación, es importante recapitular y recordar detalles vividos en sus primeras etapas. La enseñanza de la informática en la primaria fue un anhelo de nuestro Comandante en Jefe. Sobre este aspecto se hizo un experimento durante 7 semanas con 6 instructores de la capital, para impartir computación en esa enseñanza. A partir de ahí, se hicieron los cálculos de la cantidad de alumnos que era posible atender y las computadoras e instructores que se necesitaban para ello.

En marzo del 2001, en el marco del X aniversario del Palacio Central de Computación, Fidel habló de los proyectos futuros para el programa de la enseñanza de la informática en la primaria, y meses más tarde, al realizar la visita al Joven Club Artemisa II, planteó la necesidad de la colaboración de 149 instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club), para la introducción de la enseñanza de la computación en las escuelas primarias de los municipios de: 10 de Octubre, Arroyo Naranjo y San Miguel del Padrón de la provincia La Habana.

La delegación de Joven Club Villa Clara

Joven Club Villa Clara dio el paso al frente con una delegación formada por 30 compañeros en representación de todos los municipios de la provincia. A ellos les fue asignada la misión en las escuelas primarias del municipio San Miguel del Padrón de la provincia La Habana.

Para recordar esta fecha, se visitaron a algunos miembros de este grupo que aún viven en el municipio, tal es el caso del ingeniero Dennis Lázaro Díaz Quintero, fundador de Joven Club en el municipio y de Daniel E. Dueñas actualmente director municipal de Joven Club Sagua la Grande.

Dennis Lázaro Díaz Quintero recuerda que le asignaron la escuela **Hermanos Ruiz Aboy** para cumplir la tarea. Allí, ayudó a organizar el equipamiento, impartió clases a los niños del plantel



Fig. 1. Algunos de los integrantes del grupo de Villa Clara

y apoyó la consolidación de los conocimientos de computación de los maestros emergentes. Estos se preparaban para dar clases de informática en el próximo curso escolar. Afirma que la experiencia fue bonita e instructiva y ayudó a crear las bases para la futura informatización del país.

Otro instructor que participó en esta tarea fue Daniel E. Dueñas. Él rememora que al arribar a la capital, recibieron una preparación inicial para realizar el trabajo y fueron recibidos por los maestros de las escuelas en las que trabajarían. Explicó que fue necesario organizar horarios de trabajo para la atención de los alumnos y se ubicó un instructor por cada escuela, para trabajar con los niños de preescolar. Señala también que se trabajaba en el tiempo de máquina los sábados y domingo en la mañana y añade que fue increíble la afluencia de niños a las instalaciones.

El cumplimiento de la misión asignada

El trabajo fue intenso hasta julio del 2002 y el desempeño de esta labor dejó huellas inolvidables en los participantes. La misión realizada tuvo un éxito total y causó un profundo impacto en los niños y sus familiares. Además, para el colectivo de maestros y la comunidad, representó una oportunidad más para conocer la disposición de los trabajadores de los Joven Club para cumplir las tareas de la revolución.



JOVEN CLUB, BANCARIZACIÓN, VISIÓN DE FUTURO

Autor: Rafael Antonio Peña Peña / rafael.pena@jovenclub.cu

JOVEN CLUB, BANCARIZA- CIÓN, FUTURE VISION

La creación de los Joven Club de Computación y Electrónica fue una más de las tantas geniales ideas de nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz. Con su visión del futuro, vio la posibilidad de tener una institución que sirviera para impulsar los procesos de informatización de la sociedad cubana a todo lo largo y ancho de nuestro país. Los Joven Club han estado presente en cada proceso que se ha desarrollado en el país, siempre que se encuentren vinculado a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

En estos momentos se lleva a cabo el proceso de Bancarización y los Joven Club de Computación y Electrónica juegan un papel protagónico en el mismo. El objetivo fundamental de dicho procedimiento consiste en disminuir, tanto como sea posible, el uso del dinero efectivo en los procesos de compras y ventas de nuestra sociedad. De esta forma estar a tono con el desarrollo tecnológico que el mundo lleva adelante y lograr que nuestra sociedad sea próspera y sustentable.

Protagonismo de los Joven Club

¿A qué se debe este protagonismo de los Joven Club en este proceso? Pues tienen la tarea de preparar al personal que se encarga de desarrollar dicho proceso. De esta forma capacitan a todos los actores económicos de nuestra economía en temas como la contratación, la implementación del código QR, ya sean de las personas naturales como de las personas jurídicas. Por otra parte, están a cargo de la impartición de cursos a toda la población para la utilización de las pasarelas de pagos como Enzona y Transfermovil, las cuales tienen un rol importante en dicho proceso.

En el desarrollo de esta tarea, han empleado todo el potencial



Fig. 1. Joven Club apoyando el proceso de bancarización

que tienen a su alcance, fundamentalmente el capital humano con que cuentan. Personas que poseen los conocimientos y la preparación necesaria para que la bancarización se convierta en un proceso exitoso, pues resulta de gran importancia para que nuestro país transite hacia la plena transformación digital que demanda nuestra sociedad.

Los Joven Club de Computación y Electrónica han participado en un cumulo de actividades de informatización de la sociedad cubana. De esta forma han alcanzado un alto proceso de especialización, lo cual permite que sus trabajadores se hayan insertado de manera efectiva en el proceso de bancarización

El esmerado esfuerzo y la preparación del capital humano, con que cuentan los Joven Club de Computación, han hecho posible que el proceso de bancarización marche con muy buenos resultados. Este resultado permite que muchos actores económicos tengan su código QR y puedan ofertar sus servicios a través del mismo. Como resultado de este proceso se puede lograr reducir el uso de efectivo en las operaciones económicas, una tarea de imperiosa necesidad para nuestro país.

Nuestro Comandante no se equivocó, los Joven Club de Computación y Electrónica son y serán siempre la computadora de la familia cubana.



ACTO NACIONAL POR EL 37 ANIVERSARIO DE LOS JCCE

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

NATIONAL ACT FOR THE 37TH ANNIVERSARY OF THE JCCE

El pasado 8 de septiembre se efectuó el Acto Nacional por el **37 Aniversario de la creación de los Joven Club de Computación y Electrónica**, en el complejo monumental «Ernesto Guevara», donde desde 1997 reposan los restos del Comandante Ernesto Guevara de la Serna (Che) y sus compañeros de lucha en Bolivia y Cuba.



Fig. 1. Acto nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica

El creador de la entidad, Fidel, vislumbró un millón de razones para que la institución fuera un pilar fundamental en la informatización de nuestra sociedad, brindando acceso a la tecnología y fomentando una cultura informática a lo largo y ancho del país. En el transcurso de tres décadas de esa histórica fecha, Joven Club se ha convertido en «la computadora de la familia cubana». En sus 644 instalaciones se han graduado hasta la fecha más de 5 millones de cubanos.

En el encuentro, estuvieron presentes directivos nacionales, provinciales y destacados de la entidad, además de **Erlin Rondón Cedeño**, Secretaria General del Sindicato Nacional de los trabajadores de las Comunicaciones, la Informática y la Electrónica, dirigentes del Partido y el Gobierno Provincial de Villa Clara, directivos y funcionarios del Ministerio de las Comunicaciones como la Ministra del MINCOM, **Mayra Arevich Marín**.

Actividades previas por el aniversario

Previo a la fecha y en concordancia con las actividades que estaban programadas por el aniversario, el día 7, en las áreas del



Fig. 2. Feria tecnológica

Palacio Provincial de Computación de Villa Clara, se celebró una Feria Tecnológica-Gastronómico-Comercial, con la presencia de varias entidades. En dicha actividad se propició el intercambio de servicios tecnológicos, uso de plataformas de pago, exposición de proyectos de robótica educativa y otros servicios que los participantes disfrutaron durante toda la jornada.



Fig. 3. Reconocimiento a las provincias destacadas

Acompañados por una actividad cultural, durante la jornada se reconoció la condición de Destacado a provincias merecedoras. **José Carlos Cruz Sandoval**, Director Nacional de la entidad, en nombre de todos los trabajadores, enfatizó, no solo los logros alcanzados, sino también el compromiso de los Joven Club de seguir siendo un referente en la educación tecnológica para la familia cubana.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y JOVEN CLUB. ESTUDIO PRELIMINAR

Autor: Yelina Rodríguez Beltrán / yelina.rodriguez@scu.jovenclub.cu

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND JOVEN CLUB. PRELIMINARY STUDY

Resumen: El papel de la inteligencia artificial (IA) en la transformación digital es un tema de gran relevancia. En este contexto, ella se ha convertido en una herramienta fundamental para impulsar la eficiencia y la innovación en diversos ámbitos. Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club), pueden beneficiarse significativamente de la implementación de soluciones basadas en ella. El artículo muestra cómo puede utilizarse la IA para incrementar los resultados de la labor en ellos. Su implementación exitosa requiere una cuidadosa consideración de factores éticos, legales y técnicos. Este estudio ofrece una guía para que los directivos de estas instituciones puedan aprovechar el potencial de la misma en la transformación digital del entorno laboral.

Abstract: The role of artificial intelligence (AI) in digital transformation is a topic of great relevance. In this context, it has become a fundamental tool to promote efficiency and innovation in various areas. The Joven Computer and Electronics Club (Joven Club) can benefit significantly from the implementation of solutions based on it. The article shows how AI can be used to increase the results of their work. Its successful implementation requires careful consideration of ethical, legal and technical factors. This study offers a guide so that the managers of these institutions can take advantage of its potential in the digital transformation of the work environment.

La transformación digital de la sociedad es un proceso clave para la modernización de las organizaciones y su adaptación a las demandas del entorno actual. En particular, los Joven Club, como instituciones dedicadas a la formación y el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pueden beneficiarse significativamente de la implementación de soluciones basadas en ella.

Objetivos trazados en la investigación

Entre los objetivos de la investigación se encuentran analizar la influencia de la IA en la modernización de los Joven Club, así como identificar los beneficios potenciales y los desafíos asociados con su implementación. Además, analizar el papel de la IA en la transformación digital de los Joven Club, mediante la identificación de los beneficios potenciales y los desafíos asociados con su implementación. Al mismo tiempo, ofrecer una visión clara y lo más completa posible de las ventajas que ofrece la IA en este contexto. Así como, de las implicaciones que su adopción tendría en la mejoría de la calidad de los servicios, la eficiencia operativa y la satisfacción de los usuarios.

Procedimientos utilizados en la investigación

Para ello, se utilizaron procedimientos básicos de recopilación y análisis de información, incluyendo revisión bibliográfica y estudio de casos. Los métodos de investigación empleados comprendieron el análisis cualitativo y cuantitativo de datos, entrevistas a expertos y estudio de las tendencias en el uso de IA en entornos similares.

Principales materiales revisados

Estudio de la Inteligencia artificial. Este libro es una publicación científica, didáctica, metodológica y técnica sobre la inteligencia artificial, desarrollada con la participación de los Ministerios de

Educación de Cuba y de República Dominicana, la Universidad de Ciencias Informáticas, los Joven Club de Computación, todo ello con el apoyo de la UNESCO.

Inteligencia Artificial, el bienestar posible. Este artículo describe el encuentro sostenido por el Primer Secretario del Comité Central del Partido Comunista y Presidente de la República de Cuba Miguel Díaz-Canel Bermúdez, con miembros de la Academia de Ciencias de Cuba (ACC), quienes reflexionaron en torno a la inteligencia artificial dentro de la transformación digital para el desarrollo.

Principales hallazgos realizados

En este estudio se utilizó una metodología que combinó la revisión bibliográfica, el análisis de casos y la entrevista a expertos para analizar el papel de la inteligencia artificial en la transformación digital de los Joven Club.

Se recopiló información sobre las tendencias actuales en el uso de IA en entornos similares, así como sobre las posibilidades y desafíos asociados con su implementación.

Se analizaron los principales casos de éxito en la aplicación de IA en la educación y la formación, además se entrevistó a expertos en esta temática y la transformación digital para obtener una visión más completa de las implicaciones de esta tecnología en el contexto de los Joven Club.

Este estudio ofrece una visión clara de las posibilidades que brinda la IA en el contexto de la transformación digital de los Joven Club, así como de los desafíos y oportunidades asociados con su implementación. Los principales hallazgos revelaron que puede mejorar significativamente la eficiencia operativa, la personalización de servicios y la toma de decisiones en los Joven Club.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y JOVEN CLUB. ESTUDIO PRELIMINAR

Autor: Yelina Rodríguez Beltrán / yelina.rodriguez@scu.jovenclub.cu



Fig. 1. La inteligencia artificial puede ser útil a los dirigentes de los Joven Club

La implementación de los resultados en los Joven Club

Se identificaron áreas clave en las que la IA puede tener un impacto significativo. Como son: la personalización de la experiencia de aprendizaje, la optimización de la gestión interna y la mejora de la interacción con los usuarios. Además, se destacó la importancia de considerar factores éticos, legales y técnicos en la implementación de soluciones basadas en esta rama de la tecnología.

Los resultados obtenidos indican que la Inteligencia artificial puede ser una herramienta muy valiosa, para mejorar la eficiencia operativa de los Joven Club y para su transformación digital. El mismo evidenció que la adopción estratégica de la IA es crucial para mantener la relevancia y competitividad en el contexto de la sociedad actual. Además, que su implementación exitosa requiere una cuidadosa consideración de factores éticos, legales y técnicos.

Se puede concluir que este estudio ofrece una guía útil para los dirigentes de los Joven Club. La adopción estratégica de la Inteligencia artificial es crucial para mantener la relevancia y competi-

tividad de ellos en el contexto actual. La implementación exitosa de la misma puede tener un impacto positivo en la calidad de los servicios que se brindan.

Referencias bibliográficas

- Citma. (2023). Inteligencia artificial en Cuba: Y no es ciencia ficción. Recuperado el 7 de julio de 2024, de <https://www.citma.gob.cu/inteligencia-artificial-en-cuba/>
- Unesco. (2023). Estudio de la Inteligencia artificial. Recuperado el 7 de julio de 2024, de <https://www.unesco.org/es/articles/estudio-de-la-inteligencia-artificial>
- Presidencia. (2023). Inteligencia Artificial: el bienestar posible. Recuperado el 7 de julio de 2024, de <https://www.presidencia.gob.cu/es/noticias/inteligencia-artificial-el-bienestar-posible/>
- UCLV. (2023). La inteligencia de Cuba en la Inteligencia Artificial. Recuperado el 7 de julio de 2024, de <https://www.uclv.edu.cu/la-inteligencia-de-cuba-en-la-inteligencia-artificial/>



SUPERACIÓN CONTINUA EN LOS JOVEN CLUB

Autor: Junet Doria Martínez / junet@myb.jovenclub.cu

CONTINUOUS IMPROVEMENT IN THE JOVEN CLUB

Resumen: La superación continua es un reto para los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club). La misma se realiza para contribuir a desarrollar las competencias necesarias para un buen desempeño laboral. El presente artículo muestra una estrategia para formación continua de los técnicos de esta institución que se caracteriza por su flexibilidad y por atender las necesidades cognoscitivas de los mismos. Se hace énfasis en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como elemento fundamental para el desarrollo de la misma. Como resultado de aplicar la triangulación metodológica se obtuvo una perspectiva integradora sobre las deficiencias y potencialidades que se identificaron en la superación continua de los técnicos de los Joven Club.

Abstract: Continuous improvement is a challenge for the Joven Club of Computing and Electronics (Joven Club). It is carried out to help develop the skills necessary for good job performance. This article shows a strategy for continuous training of the technicians of this institution that is characterized by its flexibility and by addressing their cognitive needs. Emphasis is placed on the use of Information and Communication Technologies (ICT) as a fundamental element for its development. As a result of applying the methodological triangulation, an integrative perspective was obtained on the deficiencies and potentialities that were identified in the continuous improvement of the Joven Club technicians.

Los Joven Club tienen al alcance de su mano las herramientas necesarias para potenciar la superación continua de sus técnicos. Entre ellas se encuentran, el acceso a internet, el disponer de una computadora para efectuar su autopreparación y el acceso a la plataforma en línea CURSAD.

Para conocer el estado actual del objeto de estudio se aplicaron instrumentos que permitieron obtener los datos para plantear como se expresa la superación continua en estos centros.

Principales deficiencias detectadas

1. Escasas acciones de superación para los técnicos de los Joven Club.
2. Insuficiente gestión de los directivos para la superación de los técnicos.
3. Poco uso de la plataforma CURSAD en función de la superación continua.

Escasa explotación de las herramientas puestas a la disposición de los técnicos para su superación continúa partir de lo antes expuesto se propone la elaboración de una estrategia para la superación continua que contribuya a mejorar el proceso de superación de los técnicos de los Joven Club.

Objetivo de la estrategia propuesta

El objetivo de la estrategia es contribuir al uso de herramientas digitales por los técnicos de los Joven Club para la transformación y mejoramiento del proceso de superación.

La estrategia está estructuradas en cuatro etapas: diagnóstico, planeación, implementación y valoración.

Etapas 1: Diagnóstico de la situación actual

En esta primera etapa se realiza el diagnóstico de la situación actual para determinar las potencialidades y necesidades de la superación continua en los técnicos, lo cual permitirá trazar los objetivos de la estrategia.



Fig. 1. La superación continua permite escalar la montaña del conocimiento

Objetivo: Evaluar la superación continua de los técnicos, desde las dimensiones tecnológica, cognitiva, actitudinal y axiológica.

Acciones a realizar

1. Selección de la muestra de técnicos que participarán en la investigación.
2. Elaboración y aplicación de métodos, técnicas e instrumentos que permitan la evaluación de la superación continua en los técnicos.
3. Identificación de las insuficiencias y potencialidades de la superación continua en los técnicos.

Etapas 2: Planificación de las actividades

En esta etapa se definen los objetivos que conllevaran al cambio deseado. Además, se planifican las acciones a partir de los resultados obtenidos en la etapa de diagnóstico

Objetivo: Estructurar la superación según las principales formas organizativas de la superación profesional.



SUPERACIÓN CONTINUA EN LOS JOVEN CLUB

Autor: Junet Doria Martínez / junet@myb.jovenclub.cu

Selección de las formas organizativas más factibles para aplicar la estrategia

Auto superación. A través de ella los técnicos ejecutan las actividades para la construcción y aplicación de conocimientos. Esta es utilizada durante todo el proceso de superación.

Cursos. Se conciben con temas seleccionados según las necesidades de aprendizaje detectadas en el diagnóstico realizado.

Talleres. Apoyan las clases teóricas de los diferentes temas y propician el trabajo colaborativo.

Conferencias. Se realizan videoconferencias mediante la utilización de **BigBlueButton**.

Selección de los temas a desarrollar en las formas organizativas de superación continua

1. Estructuración de los talleres y programa del curso.
2. Determinación de los recursos materiales y tecnológicos a utilizar.

Los recursos materiales y tecnológicos son determinados en dependencia de cada tema a tratar y de las formas organizativas seleccionadas.

Etapas 3: Implementación de las acciones planificadas

En esta etapa se implementan las acciones planificadas en la etapa anterior. Se ejecutan las formas organizativas para mejorar el proceso de superación continua. En esta etapa se utilizarán canales de Telegram y grupos de WhatsApp para establecer la comunicación.

Objetivo: Implementar las acciones planificadas para la superación continua de los técnicos de los Joven Club.

Acciones a realizar en esta etapa

1. Ejecución de las formas organizativas seleccionadas para la superación.
 - Realización de conferencias para abordar la técnica a utilizar para realizar la búsqueda de información científica en Internet.
 - Realización de encuentros con especialistas sobre el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la superación continua.
2. En esta etapa es importante tener en cuenta las características de la modalidad virtual, por la cual se van a desarrollar las distintas formas organizativas.

Etapas 4: Valoración de los resultados obtenidos con la aplicación de la estrategia

Esta etapa se realiza para obtener elementos que propicien readaptar las acciones en correspondencia con las necesidades. En ella se toman en cuenta los criterios de los participantes y se hace la adecuación de las acciones propuestas.

Objetivo: Comprobar la efectividad de las acciones implementadas para mejorar el proceso de superación continua de los técnicos. Además, valorar los resultados del proceso de superación realizado.

Acciones a ejecutar

1. Monitorear continuamente el desarrollo de la estrategia para la superación continua que admita una retroalimentación constante y así lograr la toma de decisiones oportunas.
2. Realizar los cambios que sean necesarios para contribuir a mejorar la estrategia.
3. Aplicar los instrumentos que permitan verificar el avance del proceso de superación continua en los técnicos.
4. Diseñar los instrumentos que permitan constatar la satisfacción de los técnicos con la superación recibida.
5. Confeccionar el informe de cierre del trabajo investigativo y sus resultados.



Fig. 2. El triunfo corona la superación continua

Conclusiones

La valoración de la estrategia, mediante el criterio de especialista, reflejó que existe una adecuada aceptación por los técnicos. Además, puede ser considerada como una posible alternativa de solución para el perfeccionamiento de la superación continua de los técnicos de los Joven Club.

Referencias bibliográficas

- Añorga Morales, J. A. (2014). Glosario de términos de Educación Avanzada. Recuperado el 5 de agosto de 2024, de <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360634165003.pdf>
- Añorga-Morales, J. A. (2014). La Educación Avanzada y el Mejoramiento Profesional y Humano. Recuperado el 5 de agosto de 2024, de <https://scholar.google.com/scholar?cluster=3961778076821151548&hl=en&oi=scholar>
- Burguet Lago, I. y Col. (2016). Estrategia de superación centrada en la consultoría para el desarrollo de la competencia pedagógica del docente de la Universidad de las Ciencias Informáticas. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://repositorio.uci.cu/jspui/handle/ident/9061>



LA IA SE ADENTRA EN EL MUNDO DEL PÁRKINSON

Autor: Dr. Sandra Cordovés Quintana

La aplicación de la inteligencia artificial (IA) en el diseño de medicamentos ha emergido como un campo esperanzador que promete acelerar de forma significativa la búsqueda y desarrollo de tratamientos para enfermedades complejas. En esta ocasión se hace referencia al Parkinson, enfermedad que, con el paso del tiempo, cambia la vida de todos en el entorno familiar.

Más de seis millones de personas en todo el mundo sufren de Parkinson, y las estimaciones proyectan que esta cifra se triplique para 2040. Actualmente, no hay tratamientos disponibles que modifiquen la enfermedad. El proceso de cribado de grandes bibliotecas químicas en busca de candidatos a fármacos, que debe realizarse mucho antes de que los posibles tratamientos puedan probarse en pacientes, es demasiado lento, costoso y muchas veces infructuoso.

«Una ruta para buscar tratamientos potenciales para el Parkinson requiere la identificación de pequeñas moléculas que puedan inhibir la agregación de alfa-sinucleína, que es una proteína estrechamente asociada con la enfermedad», comentó el **profesor Michele Vendruscolo** del Departamento de Química Yusuf Hamied, quien dirigió la investigación. Sin embargo, señala que este proceso es extremadamente lento, ya que «simplemente identificar un candidato principal para realizar más pruebas puede llevar meses o incluso años».

Participación de la IA en este proceso

Desde varios centros de investigación a nivel mundial se han estudiado las vías y/o formas de sintetizar un medicamento para esta enfermedad, pero el tiempo empleado en el proceso siempre ha sido demasiado extenso.

El **uso de la inteligencia artificial** está revolucionando todas las áreas de nuestra vida, y la investigación científica no podía quedarse atrás. En particular, la búsqueda de nuevos tratamientos para enfermedades comunes se ha visto beneficiada por la capacidad de la IA de analizar grandes volúmenes de datos a una velocidad y precisión sin precedentes.

Las técnicas de aprendizaje automático permiten a los investi-



gadores descubrir patrones ocultos en datos biomédicos, **acelerando el proceso de identificación y validación de nuevos compuestos farmacológicos**. Este enfoque no solo optimiza los recursos, reduciendo costes y tiempo en las etapas preliminares de investigación, sino que también promete una personalización más efectiva de los tratamientos, adaptándolos a las necesidades específicas de los pacientes.

Recientemente, investigadores de la Universidad de Cambridge han utilizado técnicas de inteligencia artificial para acelerar significativamente la identificación de los candidatos más prometedores para tratar la enfermedad de Parkinson y permitir ahorrar costes.

Mediante el empleo de una estrategia basada en novedosas técnicas de inteligencia artificial (IA) han logrado identificar compuestos que impiden la aglomeración de la alfa-sinucleína, la proteína que caracteriza a la enfermedad de Parkinson. Para conseguir su objetivo los investigadores emplearon técnicas de aprendizaje automático con el objetivo de examinar rápidamente una biblioteca química que contiene millones de entradas, identificando cinco compuestos altamente potentes para poder ser investigados posteriormente.

Aunque actualmente se están realizando ensayos clínicos para abordar el Parkinson, todavía no se ha aprobado ningún tratamiento que modifique directamente el curso de la enfermedad. Este hecho subraya la dificultad de dirigirse específicamente a las formas moleculares responsables del trastorno.



LA IA SE ADENTRA EN EL MUNDO DEL PÁRKINSON

Autor: Dr. Sandra Cordovés Quintana

La búsqueda de soluciones con apoyo en la IA

Michele Vendruscolo, explicó un cambio innovador en su metodología de investigación: «En lugar de llevar a cabo pruebas de detección experimental, las realizamos a través de simulaciones computacionales». «Al utilizar el conocimiento que obtuvimos de la evaluación inicial con nuestro modelo de aprendizaje automático, pudimos entrenar el modelo para identificar las regiones específicas en estas pequeñas moléculas responsables de la unión, luego podemos volver a examinar y encontrar moléculas más potentes».

El equipo de Cambridge, utilizando este método, ha desarrollado compuestos que atacan zonas específicas en las superficies de los agregados responsables de su proliferación acelerada. Estos compuestos resultan ser **cientos de veces más efectivos** y considerablemente más económicos de desarrollar que los anteriormente conocidos.

Vendruscolo destacó el impacto del aprendizaje automático en la investigación farmacéutica: «Está transformando completamente el proceso de identificación de candidatos prometedores para tratamientos», y añadió que este avance les permite iniciar múltiples proyectos de descubrimiento de fármacos simultáneamente, en lugar de limitarse a uno solo. «La significativa reducción de tiempo y costos abre un momento realmente emocionante para nosotros».

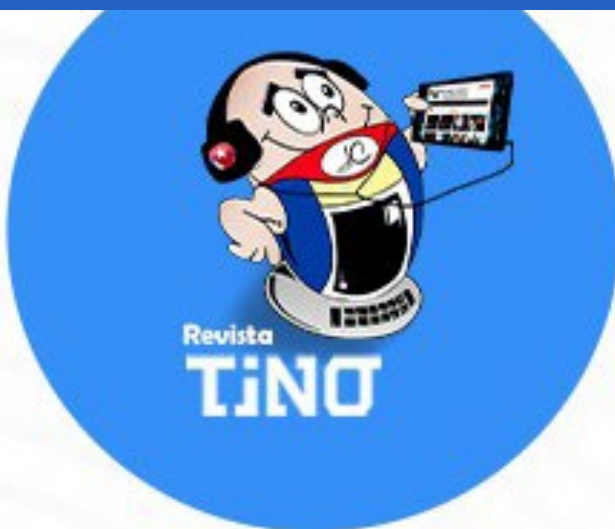
El desarrollo de la Inteligencia Artificial ha permitido que los científicos hayan identificado compuestos que tienen el potencial de

bloquear la formación de agregados de alfa-sinucleína, la proteína clave asociada con el Parkinson, en un tiempo increíblemente breve.

El Parkinson afecta a más de seis millones de personas en todo el mundo y ha sido el foco de atención de un equipo de investigadores desde que se detectó por primera vez. Mediante el enfoque basado en IA, se renueva la esperanza de encontrar lo antes posible un tratamiento o cura para esta y otras enfermedades que hasta el día de hoy no cuentan con ella.

Referencias bibliográficas

- González Sancho, José. (2024). La IA acelera por 10 la búsqueda de fármacos para tratar el párkinson. Recuperado el 16 de septiembre de 2024, de <https://www.webconsultas.com/noticias/medicamentos/la-ia-acelera-por-10-la-busqueda-de-farmacos-para-tratar-el-parkinson>
- Ruiz Sacristán, Fernando. (2024). La IA acelera la búsqueda y el desarrollo de fármacos para el Parkinson. Recuperado el 16 de septiembre de 2024, de <https://elglobal.es/industria/la-ia-acelera-la-busqueda-y-el-desarrollo-de-farmacos-para-el-parkinson/>
- Moskal N, Visanji NP, Gorbenko O, et al. (2023). La IA ayuda a encontrar nuevos tratamientos contra el Parkinson a partir de fármacos utilizados con otras patologías. Recuperado el 16 de septiembre de 2024, de <https://neurologia.com/noticia/9045/la-ia-ayuda-a-encontrar-nuevos-tratamientos-contr-el-parkinson-a-partir-de-farmacos-utilizados-con-otras-patologias/>



Ciudades inteligentes en Cuba

Síguenos
en la página 14 del número 91





FORZA HORIZON 5

Autor: MSc. Ania Luisa Rosales Rosabal / ania.rosales@scu.jovenclub.cu

Coautor: Lic. Betsy Milhet Carmennaty / betsy.milhet@scu.jovenclub.cu

FORZA HORIZON 5

Resumen: Forza Horizon 5 es un videojuego de carrera, una gran aventura que recorre un mundo de acción hasta el hermoso y colorido México. Los jugadores pueden explorar libremente el volante de los mejores coches del mundo. Se ambienta en once ecosistemas distintos recreados desde este país, que van desde campos hasta volcanes nevados, inclusive la gran ciudad de Guanajuato.

Abstract: Forza Horizon 5 is a high-adventure racing video game that travels through a world of action to beautiful and colorful Mexico. Players can freely explore the steering wheel of the best cars in the world. Is set in eleven different ecosystems recreated from Mexico, ranging from fields to snow-capped volcanoes, including the great city of Guanajuato.

Forza Horizon 5 es un videojuego desarrollado por Playground Games. El objetivo del equipo era crear un juego cuya escala fuera significativamente mayor que la de sus predecesores. Además, esta increíble aplicación surge a partir de la idea de un equipo trabajo de realizar un estudio en México, para así recopilar datos importantes como: capturar datos del cielo y la luz del mundo real. El juego utilizó datos de fotogrametría, para hacer que el entorno virtual del juego se pareciera a su contraparte de la vida real. Un ejemplo de esto son las rocas en el costado del volcán caldera observándose al detalle, así como las agujas de los cactus cholla.

Descripción del videojuego

El juego tiene el mapa más grande de toda la serie Forza Horizon, siendo 50% más grande que Forza Horizon 4. El director creativo, Mike Brown, describió el mapa como uno de los mapas de Forza Horizon más diversos que el equipo ha construido.

Los jugadores pueden competir en carreras multijugador y completar el modo campaña. Tanto los coches que aparecen en el juego como el personaje del jugador se pueden personalizar ampliamente. El videojuego es el primero de la franquicia que admite el trazado de rayos en los coches. Una de las principales novedades es el Horizon Arcade, que consiste en una serie de minijuegos multijugador esparcidos por el mapa.

El objetivo de este fascinante videojuego es hacer estallar tantas piñatas como sea posible con la ayuda de otros jugadores.

Características para Forza Horizon 5

1. Sistema Operativo: Windows 10 versión 18362.0 ó higher.
2. Procesador: Intel i5-8400 o AMD Ryzen 5 1500X.
3. Memoria: 16 GB de RAM.
4. Gráficos: NVidia GTX 1070 ó AMD RX 590.
5. DirectX: Versión 12.
6. Red: Conexión de banda ancha a Internet.



Fig. 1. Videojuego Forza Horizon 5

7. Almacenamiento: 110 GB de espacio disponible.

Consolas compatibles con el videojuego

- Plataformas: Xbox Series X|S, Xbox One, Windows 10/11.
- Fecha de lanzamiento: 9/11/2021.
- Multijugador: Sí
- Publicado por: Xbox Game Studios.
- Desarrollado por: Playground Games.
- Se incluye con Game Pass: Planes de Ultimate, PC y consola

Forza Horizon 5 es considerado uno de los mejores juegos de la franquicia hasta el momento. Fue coronado como el juego más esperado en los E3 2021 Awards, y cuenta con un extenso mundo abierto por explorar, desde híbridos ecosistemas que van desde playas, ciénagas, cañones y costas tropicales, todos con ambientación. El juego cuenta con un potencial gráfico impresionante con logros acabados increíbles.

Referencias bibliográficas

- Forza Horizon 5. (s/f). Recuperado el 12 de agosto del 2024, de <https://www.xbox.com/es-ES/games/forza-horizon-5>



Perplexity



Síguenos en la página 30 del número 94



Revista
TiNO



www.revista.jovencub.cu



EMULAR JUEGOS DE PPSSPP EN COMPUTADORA

Autor: Lic. Yasiel Núñez Larrea / yasiel.nunez@vcl.jovenclub.cu

EMULATE PPSSPP GAMES ON COMPUTER

Cuando un usuario no posee una consola para jugar PlayStation, utiliza un emulador PPSSPP, el cual se encarga de correr los videojuegos de esta consola. Entre las ventajas que posee, está su versatilidad, fácil manejo y configuración, además de que puede utilizarse en ordenadores de recursos bajos-medios.

Pasos para emular juegos de PPSSPP

1. Obtener el emulador a través del enlace: <https://ppsspp.uptodown.com/windows/descargar>.
2. Instalar el emulador en el ordenador. (Fig. 1 y Fig. 2)

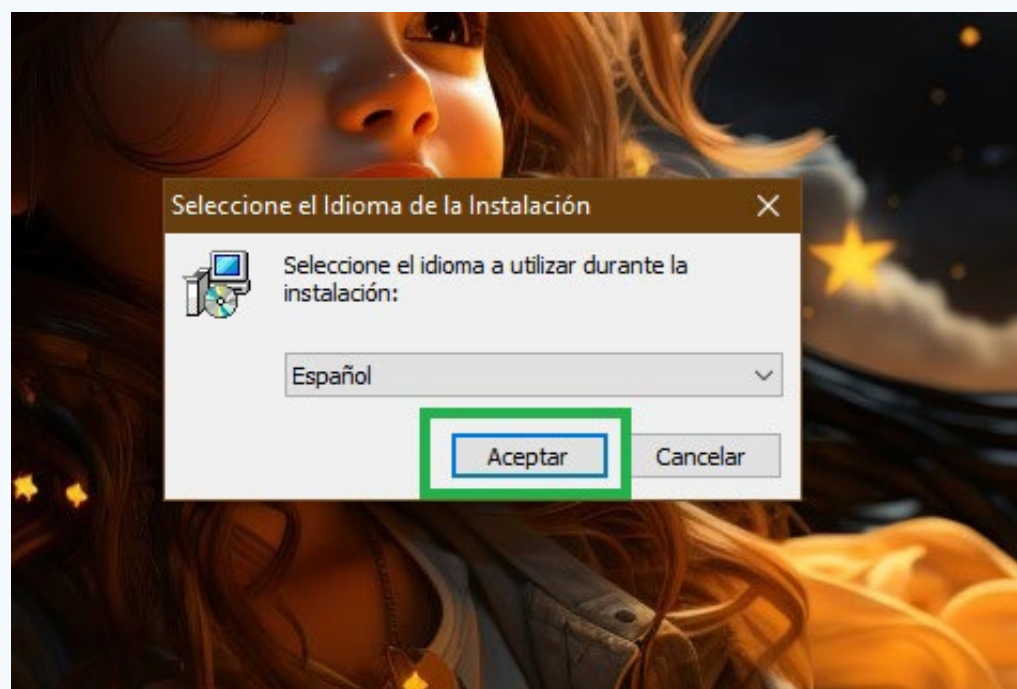


Fig. 1. Seleccionar el idioma a utilizar

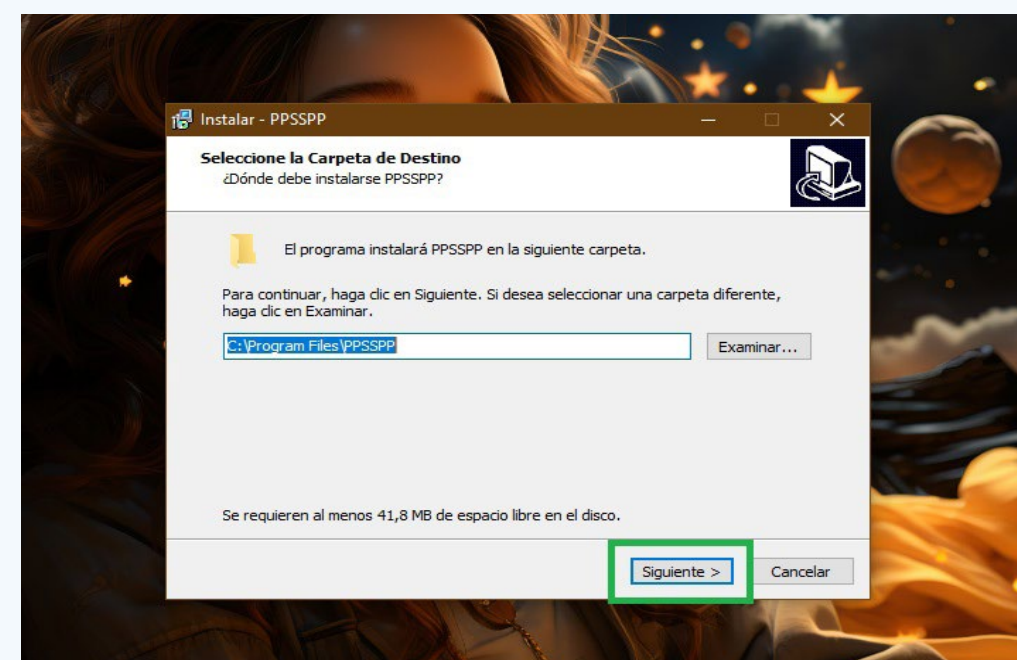


Fig. 2 Seleccionar la carpeta donde debe instalarse PPSSPP

3. Completar la instalación de la aplicación y ejecutar la misma. Aparecerá en la pantalla principal y se puede ubicar los videojuegos de PPSSPP.
4. Luego, buscar el videojuego en el ordenador y seleccionarlo.

5. Dar clic en el videojuego para comenzar a jugar. (Fig. 3)

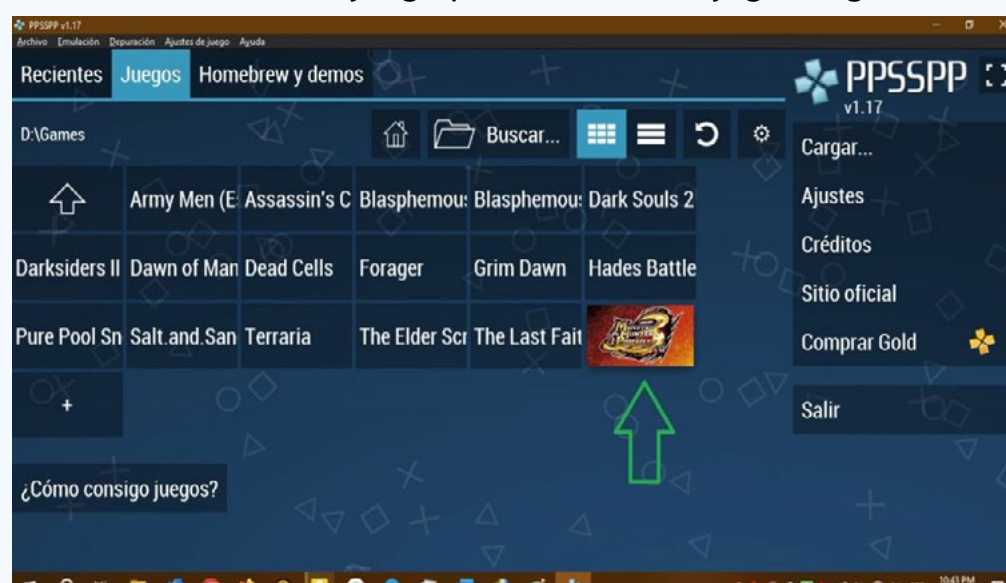


Fig. 3. Comienzo del juego

6. Seleccionar «Ajustes generales»
7. Dar clic en «Configurar los controles» donde se selecciona la opción **asignar botones** (Fig. 4) o los gráficos.

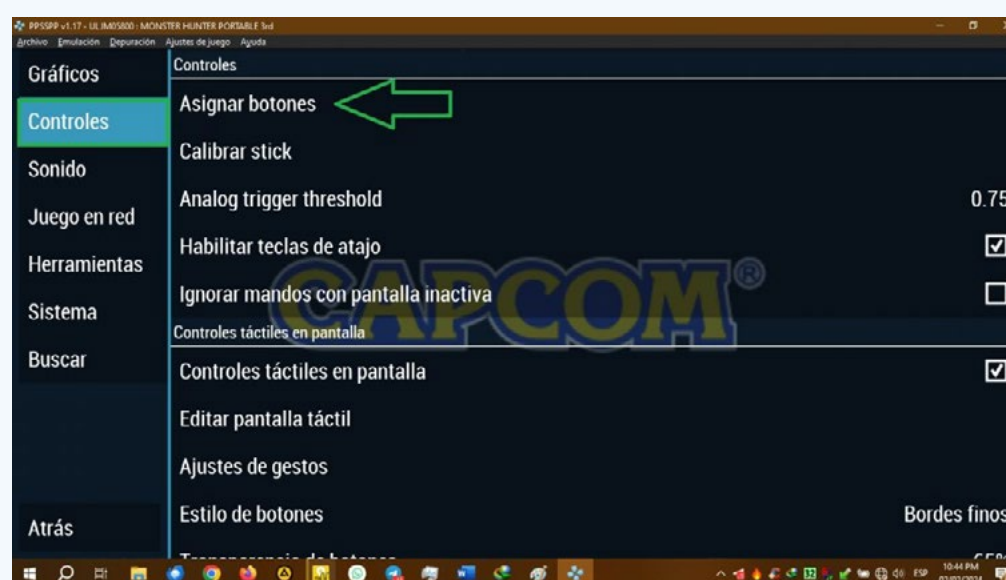


Fig. 4. Seleccionar la opción Asignar botones

8. Esta aplicación, para emular juegos de PPSSPP en ordenadores, facilita a los usuarios disfrutar de sus juegos favoritos de PPSSPP sin la necesidad de tener una consola de videojuegos. Además les permite disfrutar de los videojuegos de una manera fluida dependiendo de la potencia del ordenador.

Referencias bibliográficas

- Guzman, Elies. (29/01/2024) El mejor emulador de PSP para Windows . Recuperado el 6 de septiembre del 2024, de <https://www.malavida.com/es/soft/ppsspp/>
- Rosso R. (8/01/2016) Cómo configurar PPSSPP, el mejor emulador de PSP. Recuperado el 6 de septiembre del 2024, de <https://blog.uptodown.com/ppsspp-configurar-emulador-psp/>
- Rydgard, H. (s/f). PPSSPP. Recuperado el 6 de septiembre del 2024, de <https://ppsspp.uptodown.com/windows/descargar>



REINICIAR EL SERVICIO DE LA COLA DE IMPRESIÓN

Autor: Lic. Mailay Fernández Pedraza / mailay.fernandez@vcl.jovenclub.cu

RESTART THE PRINT SPOOLER SERVICE

Fix Print Spooler es una herramienta con una interfaz muy sencilla y de fácil manejo, es una aplicación gratuita y portable. Su utilidad reside en que, cuando se atasca la cola de impresión con varios documentos, permite reiniciar el servicio, con tan solo un clic, eliminando rápidamente los documentos que están en espera por algún error.



Pasos para reiniciar el servicio de la cola de impresión

1. Descargar la aplicación desde el enlace: <https://www.sordum.org/9199/fix-print-spooler-v1-3/>. como resultado de esta operación se obtiene el archivo «**FixPrintSpooler.zip**», dar clic derecho encima del compactado y escoger la opción «**Extraer aquí**».
2. Abrir la carpeta «**FixPrintSpooler_v1.3**» y hacer clic en el portable «**FixSpooler.exe**» o «**FixSpooler_x64.exe**» según la arquitectura de la computadora. (Fig. 1)

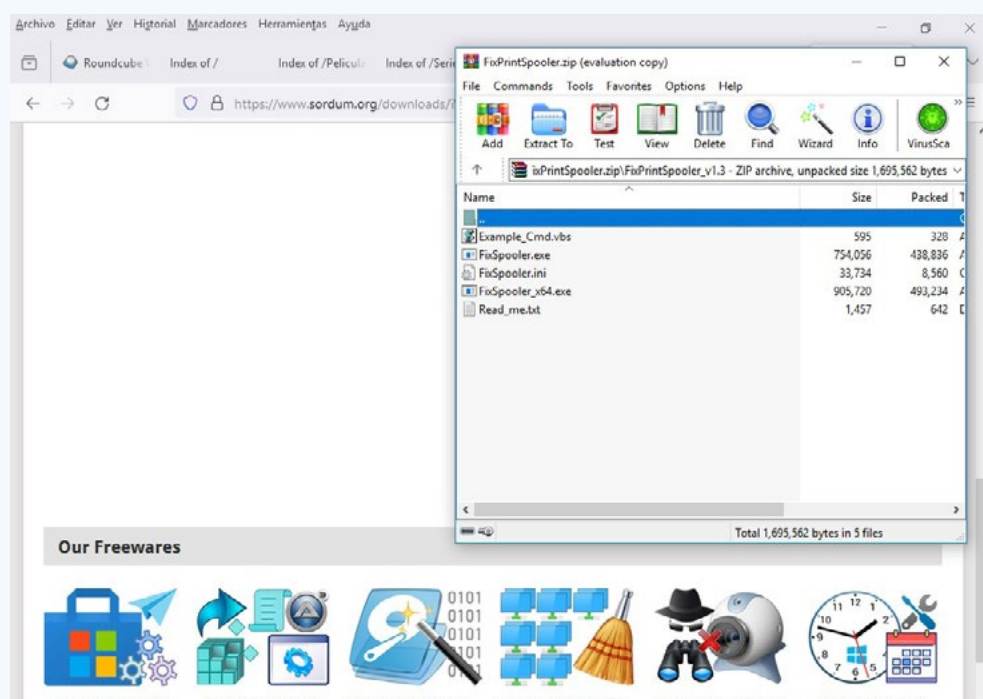


Fig. 1. Según la arquitectura de la computadora dar en la opción que se ajuste

3. Observar la interfaz del programa, esta muestra varios botones para el servicio de impresión, para eliminar los errores de la cola de impresión, dar clic en el botón «Reparar servicio de cola de impresión», de este modo se eliminan rápidamente todos los documentos que están atascados, dejando libre la bandeja de la impresora para una nueva impresión. (Fig. 2 y Fig. 3)

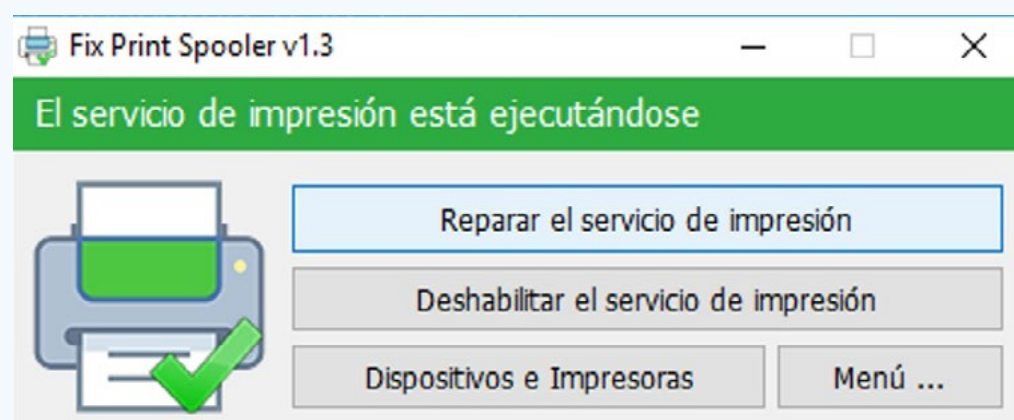


Fig. 2. Selecciona la opción que corresponda

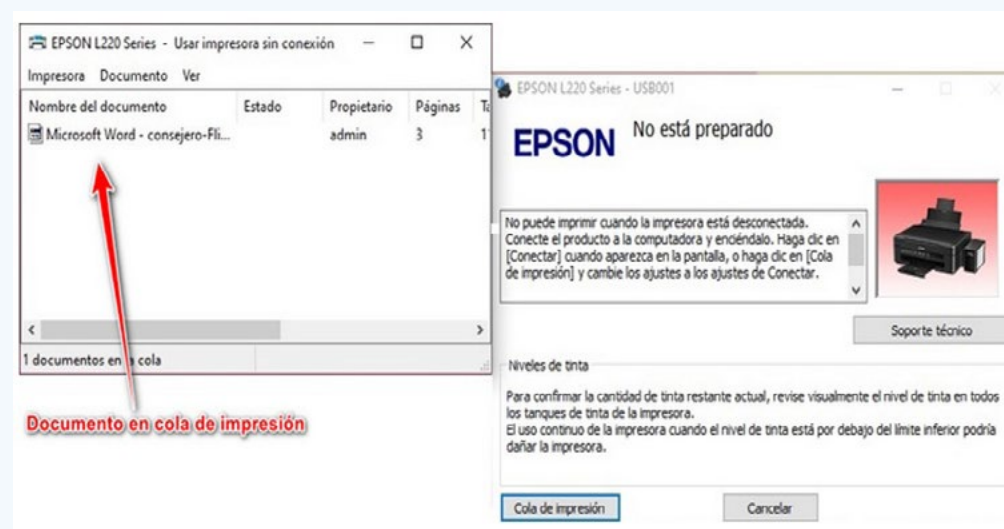


Fig. 3. Muestra el documento en cola de impresión

4. A su vez la aplicación posee otros botones, «**Deshabilitar el servicio de impresión**», el cual desactiva el servicio de impresión, el botón «**Dispositivos e impresoras**» permite abrir la ventana dispositivos e impresora y el botón de «**Menú**» permite entre otras funciones, cambiar el lenguaje o idioma de la impresora.

En resumen, la aplicación **Fix Print Spooler** ahorra tiempo en el proceso de eliminar los documentos que quedan atascados en la bandeja de la impresora. Muy útil para las computadoras que tienen instaladas directamente la Impresora y reciben continuamente documentos a imprimir.

Referencias bibliográficas

- Aroqui. (2012). Eliminar la cola de impresión. Recuperado el 6 de septiembre del 2024, de <https://borrowbits.com/2012/03/eliminar-de-verdad-la-cola-de-impresion/>
- Softonic. (2023). Fix Print Spooler - Descargar (softonic.com). Recuperado el 6 de septiembre del 2024, de <https://fix-print-spooler.softonic.com>



PUBLICAR NOTICIAS EN «X»

Autor: Marien Cabrera Sánchez / marien.cabrera@mtz.jovenclub.cu

Coautor: Ermis Díaz Coy

PUBLISH NEWS ON «X»

«X» (Twitter), con su alcance masivo y formato conciso, es una plataforma ideal para compartir noticias de impacto y llegar a una gran audiencia. Sin embargo, destacarse en ese torrente constante de contenido requiere una estrategia bien pensada. Por ello te brindamos algunas sugerencias para publicar noticias de impacto en «X».

Sugerencias para publicar noticias en «X»

Crea contenidos atractivos

- Título llamativo. El título es lo primero que ven los usuarios, así que hazlo breve, informativo e impactante.
- Cuerpo informativo: Proporciona la información esencial de la noticia en 280 caracteres o menos, centrándote en los hechos claves y con un objetivo único.

Utiliza hashtags relevantes

- Los hashtags ayudan a categorizar el tuit y hacerlo visible para las personas interesadas en el tema. Investiga los hashtags relacionados con tu noticia y utilízalos estratégicamente en el tuit.

Menciona fuentes creíbles

- Establece la credibilidad al utilizar fuentes confiables. Menciona a periodistas, expertos o publicaciones que hayan informado sobre la noticia.

Incluye imágenes o videos

- El contenido visual puede mejorar el atractivo del mensaje. Incluye una imagen relevante o un video corto que ilustre la historia o capte la atención.

Optimiza el tiempo de publicación

- El momento en que publicas el tuit puede afectar el alcance que obtenga
- Experimenta con diferentes horarios para encontrar el momento óptimo en el que tu audiencia esté más activa.

Interactúa con tu audiencia

- Una vez publicado el tuit, interactúa con tu audiencia.



Fig. 1. «X» es una plataforma ideal para publicar noticias

- Responde a comentarios, retuitea el contenido relacionado y agradece a los usuarios por compartir tu noticia.

Monitoriza y ajusta

- Monitorea el rendimiento del tuit mediante las herramientas de análisis de «X».
- Observa las métricas como impresiones, interacciones y clics para identificar lo que funciona bien y lo que se puede mejorar.

Publicar noticias de impacto en «X» requiere una combinación de contenido atractivo, optimización estratégica e interacción con la audiencia.

Al adaptar el enfoque de los tuits a las características únicas de la plataforma, se maximiza el alcance de los mismos y logra un impacto significativo de su contenido.

Si sigues las sugerencias que se ofrecen en este artículo puedes aprovechar el poder de «X» para compartir noticias importantes y llegar a una amplia audiencia.

Referencias bibliográficas

- Twitter. (2019). Normas de Twitter. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://help.twitter.com/en/rules-and-policies/twitter-rules>
- Tresite. (2024). Twitter 101. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://tresite.com/redes-sociales-twitter>



¿QUÉ ES EL PHISHING VPN Y CÓMO PROTEGERSE DE SU ATAQUE?

Autor: Lic. Idalia Hernández Gómez / ydalia.hernandez@ssp.jovenclub.cu

WHAT IS VPN PHISHING AND HOW TO PROTECT YOURSELF FROM ITS ATTACKS?

En ocasiones es imprescindible poseer una VPN (Virtual Private Network), pero es importante tener en cuenta que no todas las opciones disponibles son seguras y podemos caer en trampas como el caso del Phishing VPN.

¿Qué es el Phishing VPN?

Los ataques informáticos son muy frecuentes cuando navegamos por internet. Los atacantes pueden pretender colocar malware o llevarnos a páginas falsas para robarnos contraseñas e intentar que instalemos programas modificados. Incitan a las personas a instalar una VPN para navegar por Internet, pero que en realidad es un programa falso, creado para robar información, contraseñas o afectar al rendimiento del equipo.

Su forma de proceder es muy sencilla, pues aparece a través de publicidad engañosa, cuando se visitan páginas a la hora de instalar una aplicación o entrar en una Web que ya haya sido atacada. Ellos señalan que la navegación es insegura y que se necesita un **VPN**, incitando a instalar este supuesto programa para mejorar la privacidad y seguridad.

Cuando se hace clic y se descarga este archivo estamos en presencia de un ataque, ya que no es un programa legítimo, sino una aplicación que contiene virus y que pondrá en peligro la seguridad de la computadora.

Para ello te proponemos algunas sugerencias que te ayudarán a evitar este problema:

1. Visitar páginas oficiales de la aplicación, por ejemplo ExpressVPN, NordVPN o la que vayas a instalar.
2. Optar por tiendas de aplicaciones fiables.
3. Contar con un buen antivirus actualizado, que cuando se descargue el Phishing VPN pueda detectar la amenaza y eliminarla.

Mediante el Phishing VPN se incita a las personas a que instalen un



Fig. 1 El Phishing VPN es un enemigo oculto

VPN para navegar por Internet, pero en realidad es un programa falso creado para robar información, contraseñas o afectar el rendimiento de las computadoras. Es necesario estar protegidos para no caer en trampas, por lo que evitar una VPN insegura es algo fundamental.



Referencias bibliográficas

- Jiménez, J. (2022). Conoce qué es el Phishing VPN y protégete de este peligroso ataque. Recuperado el 6 de diciembre de 2023, de <https://www.redeszone.net/noticias/seguridad/que-es-phishing-vpn-peligroso-ataque/>
- Universidad Técnica Particular de Loja. (2022). Conoce qué es el Phishing VPN y protégete de este peligroso ataque. Recuperado el 6 de diciembre de 2024, de <https://csirt.utpl.edu.ec/node/518>



PROMETTEO, UNA RED SOCIAL INTERESANTE

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

PROMETTEO, AN INTERESTING SOCIAL NETWORK

Resumen: Ser usuarios activos de una red social nos permite estar lo más informado posible en el contexto del tema que trate el grupo. Además, permite formar parte de un entorno social digital que da la posibilidad de interactuar con miles de usuarios con discapacidad auditiva en cualquier parte del mundo. Esta interacción será virtual, mediante una computadora o con el móvil, gracias a las aplicaciones que ofrecen acceso fácil y rápido al mundo exterior. Llega así, Prometeo, la primera red social pensada y diseñada para personas con discapacidad auditiva, que permite compartir información sobre turismo y viajes por todo el mundo.

Abstract: Being active users of a social network allows us to be as informed as possible in the current context. In addition, it allows us to be part of a digital social environment that gives us the possibility of interacting with thousands of users anywhere in the world. This interaction will be through a computer or mobile phone thanks to applications that provide quick and easy access to the outside world. Thus, with great readiness, Prometeus arrives, the first social network designed and designed for the deaf that allows sharing information about tourism and travel around the world.

Con el avance y el desarrollo de la internet cada día la vida se hace más fácil con solo dar algunos clic para planificar las vacaciones deseadas; buscar lugares interesantes que visitar, alojamiento en hoteles, museos, o sea nos permite la posibilidad de llegar a los destinos más increíbles. El problema radica en que todavía no son accesibles para todos.

Creación de Prometeo

Por ello fue pensada y creada la red social **Prometeo**, para personas que se encuentran en situación de discapacidad auditiva. La misma se ha diseñado para ser usada como plataforma web y aplicación para móviles, con el propósito de llegar hasta las personas que están en situación de discapacidad y así puedan compartir información sobre viajes.

Prometeo, surgió de una idea que tuvo su creadora Sara Giménez, estudiante de Turismo; que quiso desarrollar una plataforma web y aplicación móvil para las personas que se encuentran en esta situación de discapacidad auditiva. Prometeo les permite a miles de personas compartir sus viajes, qué monumentos les han gustado más, qué museo cautivó su atención y qué lugares les ha parecido más interesante o qué ciudad tienen pendiente para visitar.

Los moderadores de esta red social permiten:

- Analizar las capacidades de cada persona.
- Gestionar las habilidades personales y sociales.
- Implementar capacidades y habilidades personales en el entorno social del usuario.

A través de Prometeo el usuario puede buscar información turística de todo tipo, sitios accesibles para quienes sufren discapacidad auditiva. A través de una aplicación valoran la accesibili-



Fig. 1. Prometeo: una red social para unir personas en situación de discapacidad

dad para la comunidad sorda de espacios relacionado con el turismo y el ocio.

Posibilita compartir con el resto de usuarios su experiencia en viajes realizados, haciendo énfasis en características de los lugares que visitó así como la accesibilidad. Permite subir imágenes para que puedan hacerse una idea más precisa de cada lugar, monumento, museo, ciudad, restaurantes, hoteles, espectáculos o sitio histórico visitado. Así otras personas con problemas auditivos sabrán si su visita será más o menos grata. De esta manera se va generando una valiosa base de datos con información real y actualizada, a partir de la cual los expertos capacitados logran detectar necesidades y realizar recomendaciones específicas.



LA RED SOCIAL

PROMETEO, UNA RED SOCIAL INTERESANTE

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

Alcance de Prometeo

De momento esta aplicación solo está disponible para los móviles con tecnología IOS. La app se presenta en español, catalán, inglés y lengua de signos internacional. Ha recibido ya muchos premios y reconocimientos, que acreditan su aportación a la comunidad sorda; especialmente como elemento innovador en el sector turístico y social, entre los que se encuentran:

- Premio al Emprendimiento Social de Ashoka & Boehringer Ingelheim
- Premio a la Innovación Social de la Plataforma Educativa de Girona
- Premio a Jóvenes Emprendedores Sociales de la Universidad Europea de Madrid.

Prometeo es una red social que garantiza la accesibilidad a las

personas con dificultades auditivas a información actualizada de los lugares, ciudades, monumentos, museos, espectáculos que podría encontrar en sus viajes por todo el mundo. Una aplicación disponible para los móviles con tecnología IOS en varios idiomas al alcance de todos los usuarios de la red.

Referencias bibliográficas

- Cope. (2017) Prometeo, la primera red social para sordos. Recuperado 9 de agosto del 2024, de https://www.cope.es/actualidad/noticias/prometeo-primera-red-social-para-sordos-20140113_128764
- Multimedios. (2014) Crea estudiante la red social «Prometeo» para viajeros sordos. Recuperado 9 de agosto del 2024, de <https://www.multimedios.com/historico/crea-estudiante-red-social-prometeo.html>



REVISTA
TiNO

«CRONO» PARA VINCULAR EL MÓVIL CON LA PC
Síguenos en la página 7 del número 86

ingeniosos



SOPA DE PALABRAS

y más



CRUCIGRAMA 4: TERMINOLOGÍA INFORMÁTICA (1)

Resolver crucigramas es una forma interesante de pasar el tiempo. Dicha actividad resulta, además, un serio desafío mental, el cual exige una combinación de conocimiento, lógica e intuición. Por lo que, completar un crucigrama al día, o con una frecuencia regular, puede mantener alejada a las enfermedades neurodegenerativas.

A partir de esta entrega estaremos presentando una serie de crucigramas con palabras y conceptos relacionados con el conjunto de términos y de siglas utilizados en el dominio de la informática y de Internet.

Listo para completar el primer ejemplar del ciclo Terminología informática, el Crucigrama 4 y de paso ejercitar las neuronas, algo fundamental para alejar las enfermedades neurodegenerativas.

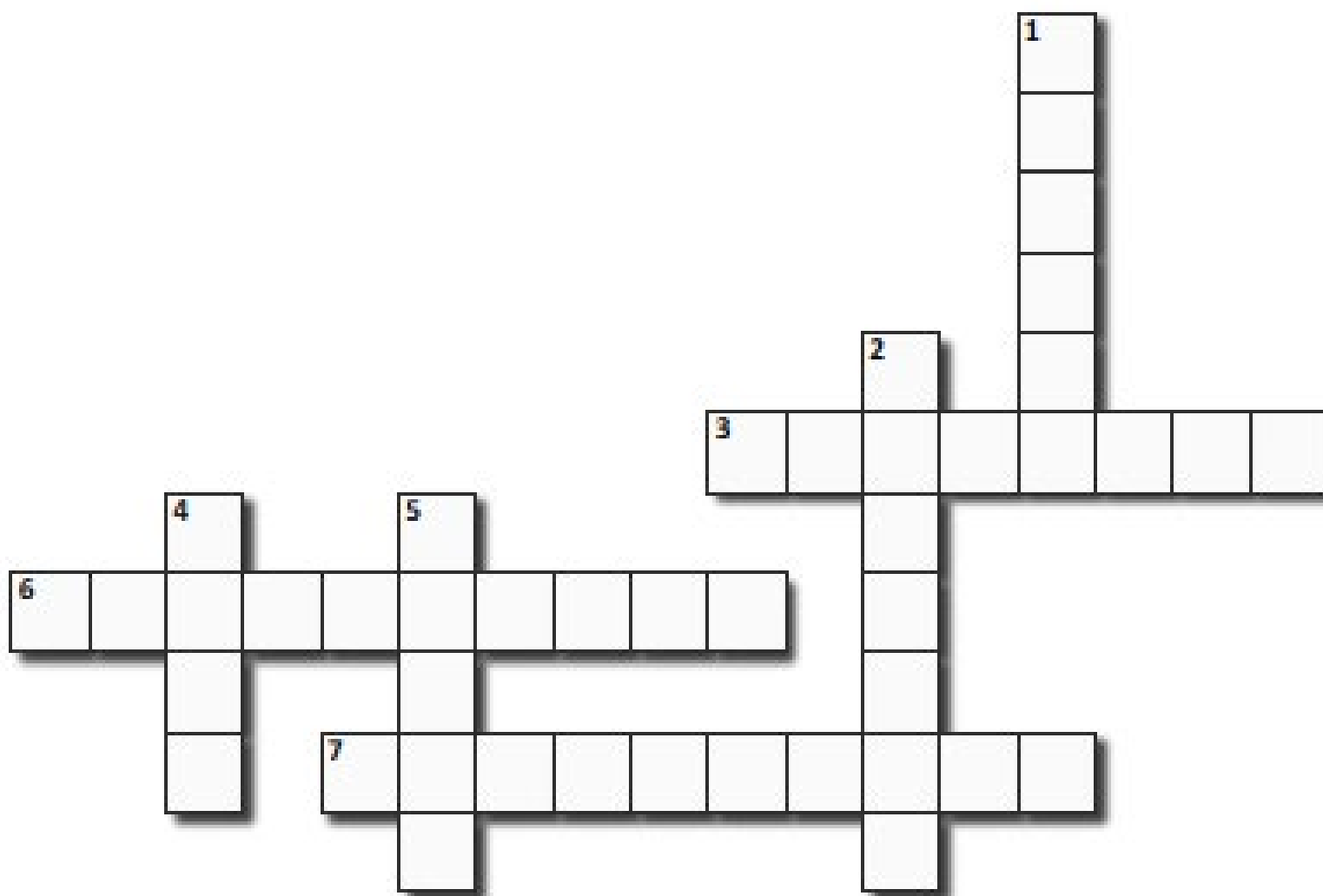
Crucigrama 4: Informática 1

Horizontales

3. Secuencia de comandos o instrucciones (algoritmos) formulada con un lenguaje técnico específico diseñado para realizar acciones específicas.
6. Tipo de software que se instala en un sistema operativo para realizar algunas funciones específicas.
7. Palabra secreta que permite el acceso a servicios o información codificada.

Verticales

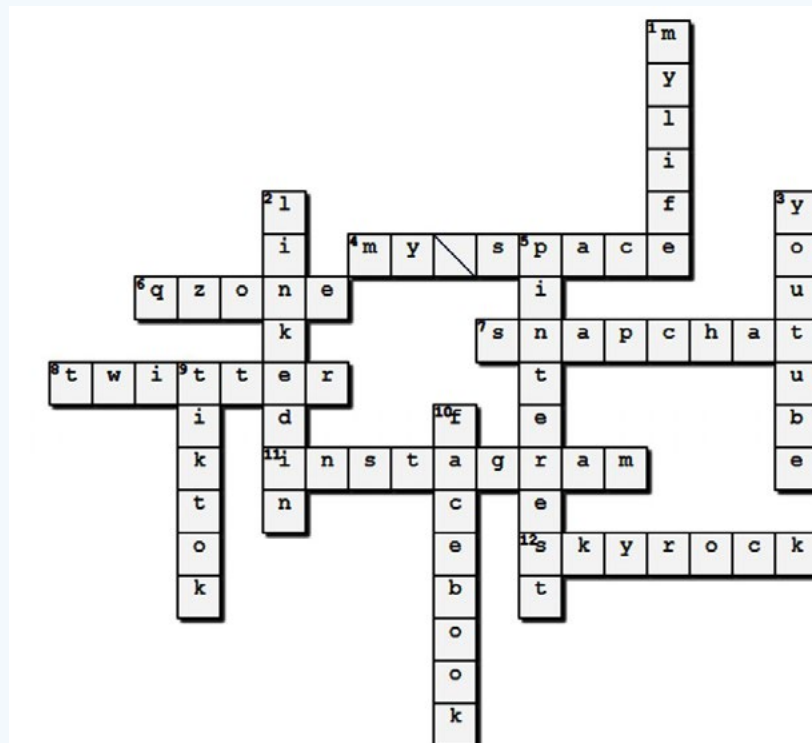
1. Controlador de dispositivo. Tipo de programa que permite al sistema operativo controlar las funciones de distintas partes del hardware.
2. Término que proviene del cuento de Hansel y Gretel, en el que los hermanos dejan rastros de galletitas.



4. Página o sitio web, generalmente de carácter personal, que sirve para publicar información en orden cronológico inverso.

5. Cifra, letra o palabra que el ordenador procesa a través de su software.

Respuestas del Crucigrama 3





REVISTA

TINO

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

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 97
2024, Nov- Dic.



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

ISSN 1995-9419

Registro Nacional de Publicaciones
Seriasdas 2163