



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 98
2025, Ene - Feb.

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

**ChatGPT, cómo obtener
mejores resultados**

Pág. 18



AI

Edición de fotos con IA

Pág. 22





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

Aún con las vivencias de las festividades por la despedida del 2024 a flor de piel y la bienvenida del 2025, llega hasta ti, querido lector, la revista **Tino 98**.

Durante el año que recién finalizó realizamos varias encuestas a grupos de lectores habituales de la revista Tino. A partir de sus resultados fuimos insertando, en cada número publicado, artículos relacionados con los temas más solicitados. La mayor parte de ellos se encuentran en la sección **Vistazos tecnológicos**.

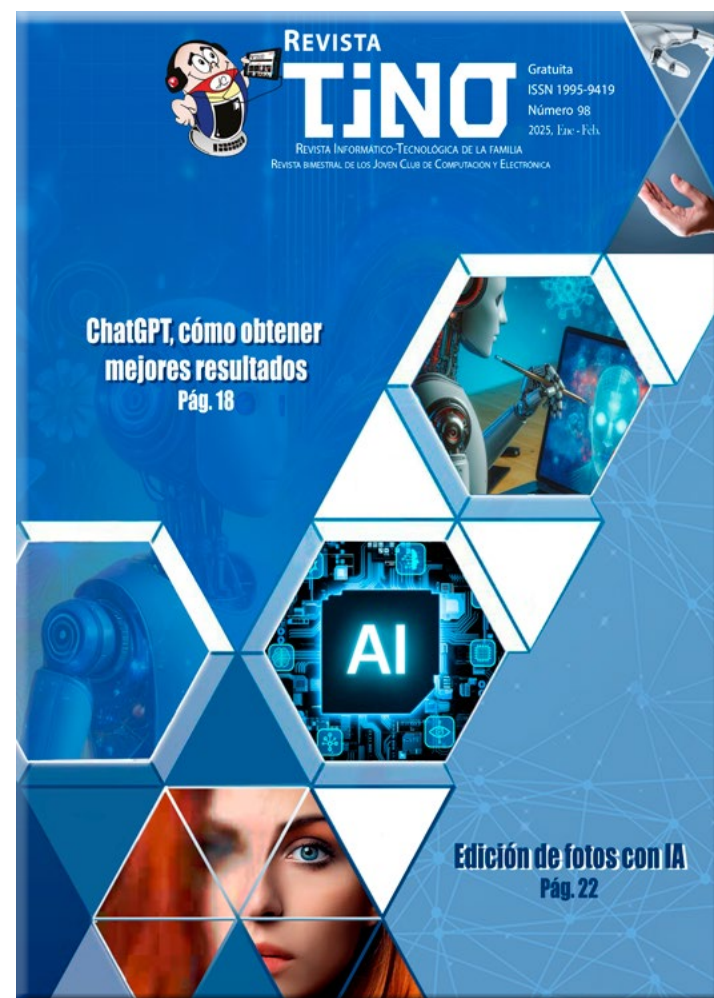
¿Quieres hacernos llegar tus criterios y solicitudes de temas? Sencillo, escríbenos a revistatino@jovenclub.cu, desde allí te estaremos leyendo.

¿Estás interesado en conocer cómo obtener mejores resultados al utilizar la inteligencia artificial? En esta propuesta te invitamos a descubrir como utilizar la IA para la edición de fotos, así como qué hacer para obtener mejores resultados con ChatGPT, en las secciones **El consejero** y **Vistazos tecnológicos**, respectivamente.

Por su parte en la sección **El vocero** podrás conocer varias de las actividades realizadas por los Joven Club de Computación a nivel nacional, entre las que destacan la Feria de transformación digital, Club de robótica, Red comunitaria en Guantánamo, entre otras.

Para aquellos que disfrutan de los videojuegos, en la sección **El nivel** podrán adentrarse en el mundo de EA SPORTS 24, además la sección **El consejero** te propone varias plataformas para crear videojuegos independientes.

Estas y otras propuestas encontrarás en **Tino 98**. Esperamos tus mensajes con tus sugerencias temáticas para próximos números.





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- TRADUCIR ARCHIVO SRT A OTRO IDIOMA ONLINE.— 4
- RECUPERAR LA CUENTA DE INSTAGRAM.— 5
- VIDEOS EN TIKTOK CON MEJOR CALIDAD.— 6
- CIFRADO PARA CORREOS DE GMAIL.— 7

EL VOCERO 08

- CIBERSEGURIDAD CON LUZ NATURAL.— 8
- FERIA DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL.— 9
- BARACOA SE RECUPERA DE OSCAR.— 10
- CLUB DE ROBÓTICA.— 10
- GENERANDO CÓDIGO QR DESDE EL PALACIO DE LA COMPUTACIÓN.— 11
- RED COMUNITARIA EN GUANTÁNAMO.— 11
- SONRISAS DE VERANO.— 12
- CICLÓN OSCAR, JOVEN CLUB PRESENTE EN LA RECUPERACIÓN.— 13

EL ESCRITORIO 14

- PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.— 14
- SUBTITULAJE DE AUDIOVISUALES MEDIANTE SRT.— 16

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 18

- CHATGPT, CÓMO OBTENER MEJORES RESULTADOS.— 18

EL NIVEL 20

- EA SPORTS 24: SIMULADOR DE FÚTBOL.— 20

EL CONSEJERO 22

- EDICIÓN DE FOTOS CON IA.— 22
- GESTIÓN DE ESTADÍSTICA EN X.— 23
- PLATAFORMAS PARA CREAR VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES.— 24
- UTILIZA ZOOM PARA REUNIONES A DISTANCIA.— 25

LA RED SOCIAL 26

- GOOGLE CLASSROOM: HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA.— 26

LA INGENIOSO 29

- CRUCIGRAMA 5. CULTURA GENERAL.— 29





TRADUCIR ARCHIVO SRT A OTRO IDIOMA ONLINE

Autor: Lic. Gladys Rodríguez García / gladys.rodriguez@vcl.jovenclub.cu

TRANSLATE SRT FILE TO ANOTHER LANGUAGE ONLINE

Es probable que te haya sucedido alguna vez que intentas ver una película o serie y no trae la traducción de los parlamentos o los trae en otro idioma. En ese caso podrías continuar viendo el capítulo tratando de traducir los parlamentos o, simplemente, agregas los subtítulos en el idioma que mejor comprendas. Por supuesto que esta última sería la mejor opción, por lo que aquí te explicamos cómo hacerlo.

Existen aplicaciones que permiten realizar estas traducciones, aunque también puedes aprovechar las plataformas en línea que facilitan este trabajo. En este artículo te explicaremos el primer caso, cómo realizar la traducción de los parlamentos a tu idioma preferido.

Translate subtitle, es una herramienta gratuita en línea, que permite traducir archivos srt a múltiples idiomas, de forma rápida y con muy buena calidad.

Pasos para traducir el archivo srt

Paso 1- Busca el enlace <https://translate-subtitles.com/es> (Fig. 1).



Fig.1. Aplicación para la traducción de archivos srt

Paso 2- Especificar el idioma en el que se quiere ver el programa para que sea entendible por el usuario. En este caso se escoge, por ejemplo, Español.

Paso 3- Seleccionar el idioma al que se quiere traducir el archivo srt.

Paso 4- Dar clic en el botón Examinar (Fig. 2), para escoger el archivo srt deseado. En este caso el archivo srt es un subtítulo en inglés y se quiere traducir al español. Seleccionar el fichero adecuado y pulsa el botón Abrir.

Paso 5- Inmediatamente en la pagina se produce la traducción y se descarga en la ruta que tiene configurado en su computadora.

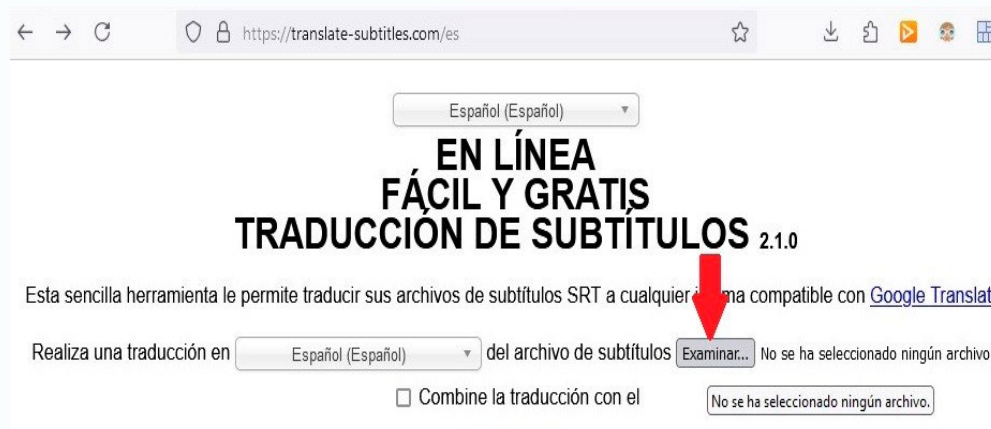


Fig. 2. Seleccionar el archivo srt deseado

Paso 6- Abrir el archivo srt traducido con el block de notas, para comprobar la traducción del mismo. Ver comparación entre los dos archivos. (Fig. 3)

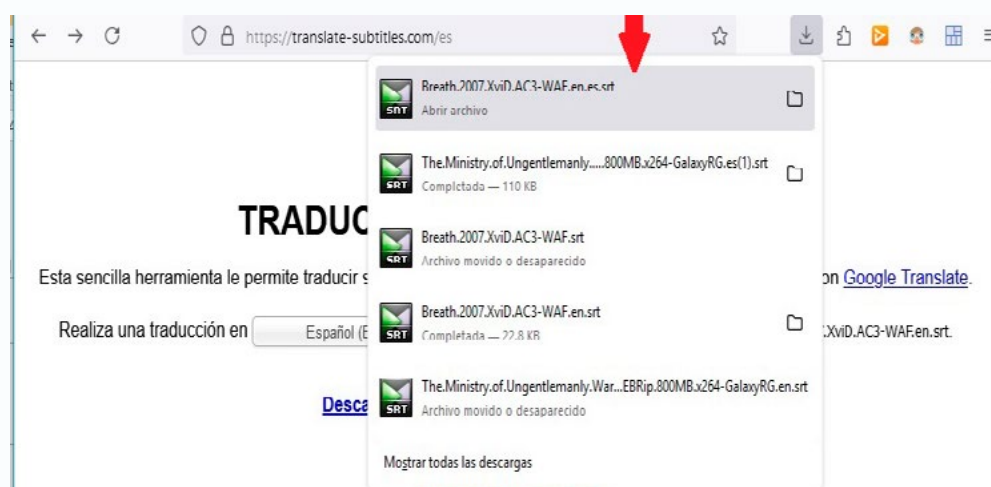


Fig. 3. Abrir con el Block de notas el archivo srt deseado

De esta forma podrás comprobar si se efectuó bien el proceso. En caso de no ser así te sugiero eliminar el fichero resultante y repetir el procedimiento por si hubo algún error intermedio. Translate subtitle seguro te ayudará con la traducción de los parlamentos de tus series y películas favoritas.

Referencias bibliográficas

- Support. (s/f). Cómo usar archivos SRT para mostrar subtítulos durante la reproducción de vídeos. Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://support.microsoft.com/es-es/topic/c%C3%B3mo-usar-archivos-srt-para-mostrar-subt%C3%AD-tulos-durante-la-reproducci%C3%B3n-de-v%C3%AD-deos-ea2ae7f6-e49d-bd06-446a-77d2daa00615>
- Traducciones experta. (2018). Transcripción y subtítulos SRT. Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://traducciones-experta.com/transcripcion-y-subtitulos-srt/>
- Uniconverter. (S/f). Los 6 mejores traductores automáticos de subtítulos con IA en 2024 (Gratuitos y de pago). Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://uniconverter.wondershare.es/ai-subtitle-translator-tips/best-ai-subtitle-translators.html>



RECUPERAR LA CUENTA DE INSTAGRAM

Autor: Zaida Fabars Abreu / zaida.fabars@scu.jovenclub.cu

RECOVER INSTAGRAM ACCOUNT

En ocasiones olvidamos la contraseña para el acceso a la cuenta de Instagram y, con ello, perdemos la posibilidad de ingresar a esa plataforma. Sin embargo, existe la posibilidad de recuperarla si tienes acceso a otro correo electrónico, en el que puedas recibir un código de información por parte de la plataforma. Además, tu cuenta debe tener una foto tuya, como propietario de la misma.

Pasos para recuperar la cuenta de Instagram

1. Ingresas a Instagram y en la pantalla de inicio de sesión seleccionas la opción **¿Olvidaste tu contraseña?**
2. Luego, introduces el nombre de usuario o nombre de la cuenta y presionas **Continuar**.
3. Vuelves a seleccionar la opción **¿Olvidaste tu contraseña?**
4. A continuación presionas el botón **¿Ya no tienes acceso?** Para indicar que no dispones de ningún método de inicio de sesión.
5. En las siguientes páginas debes seleccionar la razón por la que no puedes acceder a tu cuenta.
6. Se aconseja seleccionar la opción **El código de inicio de sesión se envió a un número de teléfono o correo al que no tengo acceso**.
7. Debes indicar si tienes una foto tuya publicada en la cuenta.
8. Seguidamente la plataforma te sugerirá que introduzcas un nuevo correo electrónico con el que podrán comunicarse contigo. Es de vital importancia que no pierdas el acceso a este correo que ingresaste.
9. Instagram enviará un código de confirmación a ese correo.
10. Copia el código recibido e introdúcelo en la aplicación cuando se solicite.
11. Finalmente, Instagram te pedirá que grabes un vídeo en que muestres tu rostro y sigas los movimientos que se indican en la aplicación.
12. Debes enviar el video a la dirección que se indica.
13. La plataforma **verificará la identidad del propietario de la cuenta**. Este proceso puede demorar algún tiempo.
14. Una vez verificada la información te enviarán un nuevo código de acceso a la dirección de correo que proporcionaste.
15. Utiliza el nuevo código recibido, para tener acceso, nuevamente, a la cuenta de Instagram.

Referencias bibliográficas

- Da Silva, L. (2020). ¿Cómo recuperar tu contraseña en Instagram? Recuperado el 21 de mayo del 2024, de <https://instagramers.com/spanish/como-recuperar-tu-contrasena-en-instagram/>
- Marín, E. (2024). Cómo recuperar una cuenta de Instagram aunque no tengas el correo y la contraseña. Recuperado el 21 de mayo del 2024,, de <https://www.xatakandroid.com/tutoriales/como-recuperar-cuenta-instagram-no-tengas-correo-contrasena>
- Vieiras, D. (2024). ¿Cómo recuperar una cuenta de Instagram? Recuperado el 21 de mayo del 2024,, de <https://www.hostgator.mx/blog/recuperar-cuenta-instagram/>





VIDEOS EN TIKTOK CON MEJOR CALIDAD

Autor: Niorges Saldran Reyes / niorges.saldran@cav.jovenclub.cu

VIDEOS ON TIKTOK WITH BETTER QUALITY

TikTok, es una plataforma de redes sociales para presentar contenido de video. Es común en las personas en la actualidad confeccionar audiovisuales. En ellos exponen sus contenidos mediante música, con varios efectos visuales y varias escenas combinadas. Los estilos pueden ser muy variados y tienen como objetivo fundamental expresar sentimientos. En este artículo te mostramos algunos consejos prácticos que debes tener en cuenta a la hora de crear tus videos para esta red social.

Con frecuencia subimos videos directamente a la plataforma, por lo general con esta opción se pierde algo de calidad. Ante esta situación podemos implementar soluciones rápidas y sencillas para mantener la nitidez de nuestros videos, incluso mejorarlos.

1. Debes tener en cuenta la **velocidad de conexión** a internet, pues ella influye en la calidad de los videos. Si tienes una conexión lenta, los videos se verán con una calidad media. Si tienes una conexión rápida, tendrás la mejor calidad posible.
2. Otro aspecto es la **compatibilidad** entre el formato de video y la resolución deseada. La no compatibilidad entre ambos en la plataforma puede dañar significativamente la calidad de tu video. En este caso, tu mejor opción son los convertidores de video. Puedes usar una de estas herramientas para cambiar el formato del archivo y ajustar la resolución antes de subir el video, asegurando así una mayor calidad.
3. Debes seleccionar una buena fuente de luz para grabar tus videos. Para garantizar una mayor limpieza de la imagen de tus videos la iluminación juega un papel imprescindible.
4. No utilices demasiado el zoom. Al hacer uso de esta herramienta, el video por lo general pierde nitidez y puede aparecer borroso o pixelado. En lugar de usar esta función, prueba acercándote físicamente al objetivo o ajusta la configuración de la cámara antes de grabar para mantener la máxima calidad posible de imagen.



Elementos como tener en cuenta la velocidad del internet al que estamos conectado, la compatibilidad entre el formato del video y la resolución, la iluminación del lugar donde vamos a confeccionar un video y no excedernos usando el Zoom de nuestra cámara, de seguro nos garantizará crear un video con mayor calidad a la hora de publicarlo en la plataforma TikTok.



Referencias bibliográficas

- Fernández Yúbal, (2022), Los 33 mejores editores de vídeo gratis: para escritorio, online y para móviles. Recuperado el 09 de noviembre de 2024, de <https://www.xataka.com/basics/mejores-editores-video-gratis-para-escritorio-online-para-moviles>



CIFRADO PARA CORREOS DE GMAIL

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

ENCRYPTION FOR GMAIL EMAILS

Con el objetivo de mejorar la seguridad y protección de los usuarios de Gmail, se ha expandido el cifrado del lado del cliente para dispositivos Android e iOS. Ello permite leer y escribir mensajes cifrados directamente desde los dispositivos móviles. Gracias a esto los clientes pueden contar con un nivel de seguridad adicional al tener el control de las claves de cifrado, y evitar así que el contenido de los correos sea legible en los servidores de Google. Cuando un mensaje se cifra durante el envío, está protegido contra la lectura por parte de terceros durante el trayecto desde el remitente hasta su destinatario.

Para acceder al cifrado debes seguir los siguientes pasos

1. Primero debes abrir el correo Gmail.
2. Pulsa en el icono del candado que aparece en el lado derecho de la barra del asunto del correo.
3. Luego selecciona la opción **Cifrado adicional**.

4. Abre la pestaña **Administrador** y pulsa la opción **Seguridad**.
5. Seguidamente pulsa el control de **Acceso y datos**.
6. Posteriormente haz clic en **Cifrado del lado del cliente**.
7. Finalmente llena los datos que proporcionó el proveedor de identidad.

Esta nueva opción de Gmail ofrece una mayor seguridad a los contenidos de los mensajes de correo, todo ello sin tener que utilizar software de terceros.

Referencias bibliográficas

- Ramírez, I. (2023). Más protección para nuestros correos en Gmail: el encriptado del cliente llega a la aplicación para el móvil. Recuperado el 2 de octubre del 2024, de <https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/proteccion-para-nuestros-correos-gmail-cifrado-cliente-llega-a-aplicacion-para-movil>
- Fraga, R. (2023). Protección máxima: Gmail ahora ofrece cifrado para dispositivos móviles. Recuperado el 2 de octubre del 2024, de <https://es.googlediscovery.com/proteccion-maxima-gmail-ahora-ofrece-cifrado-para-dispositivos-moviles/>





CIBERSEGURIDAD CON LUZ NATURAL

Autor: Lic. Gladys Rodríguez García / gladys.rodriguez@vcl.jovenclub.cu

CYBERSECURITY WITH NATURAL LIGHT

El país atraviesa una situación energética difícil. Esto trae como consecuencia que los escenarios en que los Joven Club de Computación (Joven Club) realizan las actividades, en ocasiones no haya fluido eléctrico. Pero estas entidades se caracterizan por la adaptación dinámica de la situación a las condiciones imperantes. Así, para el desarrollo de actividades que requieran la energía para su realización se procede a utilizar alternativas que pueden incluir la utilización de teléfonos móviles como proyectores de la información y la realización de las mismas en espacios abiertos para que puedan utilizar la iluminación natural.



Fig. 1. Actividad en áreas exteriores

III Jornada de Ciberseguridad con luz natural

La III Jornada de Ciberseguridad, del 20 al 30 de noviembre del 2024, Joven Club Villa Clara, se llevó a cabo en las áreas exteriores de la instalación para poder sesionar sin tener que depender del fluido eléctrico.

Durante la misma Joven Club de Santa Clara sostuvo encuentros con personas jurídicas, como el Ministerio de Justicia, ONAT, la comisión del gobierno que atiende bancarización, ETECSA, el cuerpo de inspectores del gobierno provincial, Estadística provincial y Xetid, entre otras.

El intercambio se produjo a través de talleres con temáticas impartidas por la **MSc. Vilma Alvarez** y la **Lic. Gladys Rodríguez**, instructora y directora municipal de Joven Club Santa Clara respectivamente. Estas versaron sobre el uso de las contraseñas, la forma más segura del uso de la información en las redes sociales, las actualizaciones de software, la descarga gratis de aplicaciones para evitar el peligro que entraña la introducción de virus indeseables y la actualización del antivirus.



Fig. 2 Venciendo la falta de fluido eléctrico

La **Lic. Yansy Díaz Jiménez**, responsable del grupo que atiende la bancarización en el gobierno municipal de Santa Clara, valoró como muy importante el impacto de estos encuentros pues el conocimiento es la base sobre la cual el proceso de implementación fluye mucho mejor y por tanto los resultados obtenidos deben ser más altos.

Al culminar la actividad, la directora del Joven Club Santa Clara, **Lic. Gladys Rodríguez**, aseguró que estos encuentros, que se desarrollaron pese a las interrupciones eléctricas cumplieron con los objetivos planificados y contribuyeron a incrementar la experiencia, para continuar la utilización de las alternativas que suplan la carencia de la energía eléctrica.



FERIA DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Autor: MSc. César Del Toro Coca / cesar.deltoro@scu.jovenclub.cu

DIGITAL TRANSFORMATION FAIR

Santiago de Cuba fue escenario de la II edición de la Feria de transformación digital (FETDI) 2024, un evento organizado por los Joven Club de Computación (Joven Club), desarrollado del 12 al 14 de noviembre del 2024.

Este importante evento tuvo como objetivo principal promover la aplicación innovadora de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la Industria 4.0, con el fin de contribuir significativamente al desarrollo económico y social de Cuba. Bajo el lema **Formando Competencias Digitales**, la feria logró destacar el papel crucial de la tecnología en la modernización de la sociedad cubana.

Este evento reunió una amplia gama de participantes, incluyendo profesionales, empresarios, técnicos, emprendedores, estudiantes y ciudadanos, así como a las micro, pequeñas y medianas empresas (**Mypimes**). Este diverso grupo de actores fue clave para el intercambio de experiencias y visiones en torno a la transformación digital.

El mismo incluyó una variedad de actividades diseñadas para fomentar la innovación y la colaboración como son:

- **Presentaciones de soluciones informáticas:** Se mostraron las últimas soluciones y desarrollos en áreas como comercio electrónico, ciberseguridad, automatización, robótica y contenidos digitales.
- **Rondas de negocios:** Espacios destinados a facilitar acuerdos comerciales y alianzas estratégicas entre las empresas participantes.
- **Conferencias especializadas:** Sesiones magistrales y talleres que abordaron las últimas tendencias y avances en la transformación digital.
- **Foros de intercambio:** Propiciar el intercambio de conocimientos entre los participantes.
- **Exposiciones de servicios de comercio electrónico:** Exhibiciones para demostrar la capacidad de las entidades cubanas para satisfacer las necesidades de la industria 4.0.

Impacto y expectativas del evento

Fue un paso significativo en el camino de la transformación digital de Cuba, en la búsqueda para acelerar la adopción de tecnologías que pueden mejorar la vida de los cubanos y contribuir al crecimiento económico del país. Tuvo la participación de más de 20 entidades y 200 expositores. Además, del interés de patrocinadores como: CubaRon, Universidad de Oriente, CITMA, Motoflow, Cámara de Comercio, Mipyme Tecnologías Caribe y el Grupo Universidad Latinoamericana de Empresarios de México representado por su vicerrector.

También se efectuó la **Videoconferencia de transformación di-**



Fig. 1. Evento FETDI 2024 organizado por los Joven Club

gital sobre la transición de la informatización a la transformación digital, las plataformas electrónicas de pago vinculadas al comercio electrónico y los cambios en materia de ciberseguridad presentes en nuestro país. En este espacio el Director de Informática del Ministerio de las Comunicaciones, **MSc. Ernesto Vallín Martínez**, expresó que a pesar de las complejidades presentes en la infraestructura tecnológica del país, se han incrementado los usuarios en la telefonía móvil y existe en estos momentos un elevado índice del comercio electrónico con el uso de canales de pago como Enzona y Transfermóvil.

Premios y reconocimientos otorgados

El evento finalizó en el Teatro Heredia, de Santiago de Cuba. En la gala de clausura el jurado reconoció con el Gran Premio a la Empresa de **Tecnologías de la Información para la Defensa (Xetid)**, por su participación protagónica en esa política de país con alto impacto económico y social.

En tanto, el segundo lugar fue para **GeoCuba Oriente Sur**, empresa que desarrolla sus servicios de geodesia, fotogrametría, teledetección, hidrografía, estudios marinos y medioambientales, cartografía, gráficas y ayuda a la navegación marítima desde soportes informáticos e inteligencia artificial.

Asimismo, mereció el tercer galardón la comercializadora **Cupet Santiago de Cuba**, debido al amplio uso de herramientas digitales. Además, reconocieron al joven desarrollador Lázaro Albornoz, por su novedosa propuesta de tarjeta de control para aires acondicionados.

Momento especial fue el agasajo a los Joven Club de Computación en el territorio indómito, institución anfitriona y galardonada con el premio a **Mejor Diseño**, por el desarrollo de ferias tecnológicas, aplicación del programa de infoalfabetización en zonas intrincadas, y digitalización de las Oficinas de Registro de Consumidores, entre otras misiones desempeñadas eficazmente.

La segunda edición de FETDI culminó con la convocatoria para el 2026 con la voluntad de ampliar el espectro de la transformación digital y con el compromiso de seguir formando competencias digitales.



BARACOA SE RECUPERA DE OSCAR

Autor: Franklin Barthelemy Domínguez / frankil.bathelemi@gtm.jovenclub.cu

BARACOA RECOVERS FROM OSCAR

El paso del huracán Oscar por varios municipios de la provincia de Guantánamo, dejó tras de sí devastación y mucho trabajo por hacer en pos de la recuperación, en el menor tiempo posible, para subsanar los daños ocasionados por este evento meteorológico.

Como parte de la etapa recuperativa, se crearon en cada **Consejo Popular** del municipio de Baracoa de esta provincia, las oficinas de trámites para damnificados de este evento. En ellas se gestionan las solicitudes y se evalúan las necesidades de los damnificados.

El procedimiento comienza con la elaboración de una ficha técnica, que acredita a la persona como damnificada por el huracán. En esta ficha se especifica la cantidad de recursos, como materiales de construcción o colchones, y otros artículos de primera necesidad, necesarios para la recuperación del damnificado.

Atención a la oficina de trámites

En el **Joven Club Baracoa 2**, en el Consejo Popular **Turey** de este municipio, existe una oficina de trámites para damnificados por este evento. Aquí convergen trabajadores de Vivienda, BPA, Comercio, Finanzas y trabajadores sociales para la identificación,

certificación y determinación de las formas de pago de los materiales de la construcción, u otros bienes de uso duradero dañados por el fenómeno natural. Los trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) realizan la digitalización de las fichas técnicas y demás documentos necesarios, para que, en el menor tiempo posible, los afectados resuelvan sus problemas de vivienda y de artículos necesarios para la recuperación.

Además, dichos trabajadores mantienen la prestación de servicios con las pasarelas de pago para que, cuando la población reciba los materiales, puedan pagar sin problemas el importe del mismo. Además, se suman a los organismos que van a las comunidades a brindar entretenimiento con celulares y tablets, a niños, adolescentes, jóvenes y adultos mayores, para, de esta forma, proporcionar un rato de esparcimiento que contribuya a mitigar la situación en que se encuentran después del paso del ciclón.

A pesar de las afectaciones que quedan por resolver, **Joven Club Baracoa 2**, sigue brindando sus servicios para continuar la contribución a la informatización de la sociedad cubana. De esta forma, contribuye a la recuperación de los daños causados por Oscar en la provincia de Guantánamo y en particular en el municipio de Baracoa.

CLUB DE ROBÓTICA

Autor: MSc. Gisela Torres Aguilera / gisela@myb.jovenclub.cu

ROBOTICS CLUB

En medio de los desafíos que enfrenta Cuba, el **Club de Robótica** de Joven Club Mayabeque se rige por la innovación y el aprendizaje de la informática en la provincia. Cada sábado, sus miembros se reúnen con entusiasmo en el Centro Tecnológico Provincial para avanzar en diversos proyectos de programación.

Estas iniciativas laten al ritmo de Scratch, una plataforma de programación, que permite a los participantes crear historias interactivas, juegos y animaciones para el entretenimiento y aprendizaje. Este enfoque no solo fortalece los conocimientos técnicos de los jóvenes, sino que también fomenta su creatividad y sabiduría para la resolución de problemas de la vida y la ciencia.

Fig.1. Creaciones de los miembros del Club de robótica

La **competencia anual de robótica**, en el próximo mes, se perfila como el punto culminante de estos esfuerzos. Por ello, los participantes trabajan arduamente para refinar sus saberes, con la esperanza de destacar en este certamen. La **diversidad de propuestas** es notable, abarcando varias categorías que desafían a los jóvenes programadores.

En el **Centro Tecnológico** lajero, la modalidad de programación en bloques ha captado la atención de los creadores, quienes

fusionan la **narrativa tradicional** con la **tecnología moderna**.

Además de los cuentos interactivos, los proyectos educativos también resaltan entre materias como español, geografía y ciencias. Los diversos proyectos reflejan las habilidades de programación de los jóvenes y, asimismo, sirven como herramientas educativas innovadoras.

El impacto del Club de Robótica va más allá de la competencia anual. Se espera que estas actividades inspiren a más niños y jóvenes de Mayabeque a adentrarse en este fascinante mundo de la programación en bloque y en la robótica educativa.

Este entusiasmo creciente promete cultivar una nueva generación de innovadores tecnológicos en Cuba. A pesar de los obstáculos, el Joven Club Mayabeque pondera espacios de sabiduría y esparcimiento durante los fines de semana donde prevalece la dedicación y la creatividad.



Fig.1. Creaciones de los miembros del Club de robótica



GENERANDO CÓDIGO QR DESDE EL PALACIO DE LA COMPUTACIÓN

Autor: Maylin Yribar López / mailin.iribar@gtm.jovenclub.cu

GENERATING QR CODE FROM THE COMPUTING PALACE

El código QR (del inglés Quick Response code), es la evolución del código de barras. Consiste en un módulo para almacenar información en una matriz de datos o en un código de barras bidimensional. La matriz se lee en el dispositivo móvil por un lector específico, y de forma inmediata se conecta a una aplicación en Internet, un mapa de localización, un correo electrónico, una página web o un perfil en una red social.



Fig. 1. El Palacio de la Computación en Guantánamo contribuye a que los clientes que lo necesiten tengan su propio código QR

Los códigos QR que permiten a los usuarios acceder a la información o servicios de manera rápida y sin esfuerzo adicional.

Por todo lo antes explicado, y en aras de hacer honor a la calidad del trabajo que caracteriza al **Palacio de la Computación de Guantánamo**, se realiza, en esta instalación, la creación de código QR, a través de la pasarela de pago Transfermóvil y Enzona con actores económicos que pueden ser: MIPYME, TCP, CPA, CCS y UBPC, donde ya se ha prestado el servicio a más de 400 personas al mes.

Otras actividades en función del código QR

Además de crear el código QR, se les imparte a los clientes una capacitación donde pueden evacuar algunas dudas, tales como una opción llamada **Pago en Línea por QR de Transfermóvil**, revisar las operaciones, saldos, etc.

A través de **Enzona** también pueden, de forma fácil y segura, registrar su comercio y así generar el código QR del negocio para cobrar los servicios o productos. El registro de su comercio pueden hacerlo desde cualquier lugar y hora, para ello solo deben ser usuario de estas plataformas. Al finalizar estos pasos, el vendedor recibirá una notificación, en su celular o computadora, con la confirmación de su pago.

Nuestros clientes se sienten satisfecho con el servicio que los instructores le brindan. El **Palacio de la Computación de Guantánamo** ha logrado un mayor acercamiento de la familia cubana al proceso de informatización y bancarización.

RED COMUNITARIA EN GUANTÁNAMO

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

COMMUNITY NETWORK IN GUANTÁNAMO

Una red comunitaria es un sistema que tiene como objetivo ayudar a las comunidades, localizadas generalmente en un área geográfica común para apoyar a las redes sociales que ya existen, mediante el uso de las redes digitales. Son diseñadas, construidas e implementadas por un grupo local de personas que tienen como objetivo conectar, comunicar y mejorar la calidad de vida de la comunidad. Contribuyen así a disminuir la brecha digital y a fortalecer la inclusión social para lograr el acceso adecuado a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Red comunitaria en Guantánamo

En la provincia Guantánamo, se ha unido un grupo de colaboradores sociales para juntos apostar por la inteligencia colectiva y crear una red comunitaria fortalecida, al aprovechar la posibilidad que brindan los medios de comunicación para enfrentar los retos sociales que hoy impone nuestra sociedad actual.

Así, desde el municipio El Salvador, los trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club), acompañados de miembros de otras instituciones del territorio crearon el

espacio **Joven Club: Red comunitaria**, que apuesta por la utilización de la inteligencia colectiva.

Este espacio tiene como objetivo de que las personas realicen intercambios de ideas, se apoyen mutuamente, creen soluciones en grupos de trabajo en red y utilicen una comunicación estable y amena, que les permita a todos utilizar creativamente los servicios de Joven Club.

Las actividades que se realizan se desarrollan dentro y fuera de las instalaciones mediante una planificación semanal. Se caracterizan por aprovechar la inteligencia colectiva. Así, cada uno de los participantes aporta sus experiencias. Con ello se perfeccionan las ideas incrementadas en un entorno colaborativo.

La colaboración entre los participantes es primordial en este espacio. Al mismo se traen las experiencias vividas en la comunidad y se exponen. Aquí se analizan y los instructores de los Joven Club señalan las formas en que pueden utilizarse los recursos digitales para lograr el objetivo deseado. En el transcurso del análisis se demuestra la importancia de conectar a las personas y hacer un buen uso de los canales de comunicación.

Todo lo anterior augura un buen futuro a la Red comunitaria de Guantánamo.



SONRISAS DE VERANO

Autor: Yuliet Taño Rivero / yuliet.tano@jovenclub.cu

SUMMER SMILES

Ver las sonrisas en los rostros de los niños siempre ha sido prioridad para la instructora **Yunis Leydis Martínez González**, trabajadora del **Joven Club del municipio de Báguanos**. Comenzó el verano 2024 y ella puso en acción todas aquellas ideas que había concebido para llevar alegría a los más pequeños de la casa y distracción sana a jóvenes y adolescentes.

Fue así que, participando en las reuniones de la comisión del verano en el municipio, se puso en contacto con los representantes del Inder, la Casa de la Cultura y otras organizaciones. Todos se mostraron entusiasmados de colaborar en el proyecto y comprometidos, se pusieron de acuerdo para visitar diferentes demarcaciones dentro y fuera del municipio.

Desarrollo del proyecto Sonrisas de verano

Con la disposición que la caracteriza, llega temprano cada mañana a diferentes barrios para poner manos a la obra. Un día acudió al barrio de «La Herradura» y llevó los teléfonos celulares con varios juegos didácticos. Los niños y adolescentes se alegraron mucho al verlos.

Esas comunidades se caracterizan por tener bajo nivel adquisitivo y muchos de esos pequeños no contaban con esos dispositivos. La instructora, además, les dio una charla sobre la importancia que tienen las tecnologías de la información y las comunicación (TIC).

Otra experiencia que la marcó fue la acogida que le dieron en el asentamiento poblacional por los menores y adultos del lugar.



Fig. 1. Yunis Leydis Martínez González junto a algunas niñas del proyecto Sonrisas de verano

Comenzó dándoles una charla sobre las diferentes capacitaciones y servicios que se prestan en los Joven Club de Computación de todo el país y, en especial, de ese territorio.

De esa manera, logró combinar recreación digital, con el juego intencionado, para fortalecer el cuerpo y la mente de los niños. Realizaron carreras en saco, montaron en zancos y hasta carreras de relevo, competencias de preguntas relacionadas con el mundo digital, la informatización, las nuevas tecnologías, resaltando las respuestas correctas y aprovechando la oportunidad para fomentar el aprendizaje relacionado con estos temas.

Mediante estos juegos, ella proporcionó diversión y obtuvo bellas sonrisas de verano en los rostros felices de los infantes. Los adultos también agradecieron la presencia de la querida y entusiasta «Yuni», la instructora de **Joven Club Báguanos** y esto la hizo prometer que, aunque no fuera verano, siempre regresará.



CICLÓN OSCAR, JOVEN CLUB PRESENTE EN LA RECUPERACIÓN

Autor: Agnielis Ruesga Rivera / agnielis@gtm.jovenclub.cuCiclone Oscar

CICLONE OSCAR, JOVEN CLUB PRESENT IN THE RECOVERY

Como consecuencia del paso del ciclón Oscar por las tierras guantanameras, se afectaron 4 municipios de esta provincia: Baracoa, Maisí, Imías y San Antonio del Sur, que fue el más dañado de todos.

Los trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica en estos municipios, y más los de San Antonio del Sur, tuvieron muchas pérdidas materiales al igual que traumas emocionales, pero con la ayuda recibida por los compañeros de las instalaciones de cada rincón del país, y de los más allegados de la propia provincia de Guantánamo, se sintieron acompañados, lo que contribuyó a elevar su ánimo, a pesar de las pérdidas sufridas por el paso del ciclón Oscar.

Muchos aportaron dinero, ropa, alimentos; otros participaron junto a ellos en la recuperación ayudándoles a restaurar y limpiar sus casas. Algunos contribuyeron a alegrarles el triste momento por el que estaban atravesando a pesar de las adversidades. En poco tiempo se veía cómo aquellos rostros cansados y apagados iban recuperando el brillo y la energía. Era visible la satisfacción que sentían con la ayuda recibida. Sólo con la presencia de los que pudieron estar allí, fue más que suficiente para sentirse mejor dentro de tanta tristeza.



Fig. 1. Trabajadores de los Joven Club ayudando en la recuperación de los daños causados por Oscar

Sucesos que dejan una huella indeleble en el alma

Las anécdotas contadas por ellos nos oprimen el pecho, son tantas que alcanzarían para un libro. Fueron momentos duros, donde tuvieron que buscar cómo salir de la casa, porque el agua sobrepasaba el metro y medio de altura, otros tuvieron que socorrer a la familia casi ahogándose, entre otros momentos que prefieren no recordar.



Fig. 2. Muchas fueron las pérdidas materiales

La mayor parte del poblado perdió casi todo de sus viviendas, pero les queda el consuelo de que ninguno perdió la vida, que es lo más importante que se debe preservar. Actualmente, muchos aún duermen en el piso, pero se sienten más esperanzados por las ayudas recibidas, por la solidaridad que caracteriza a los cubanos.

Aún no se ha podido llegar a los otros municipios pues no hay acceso (hasta el momento en que se realiza este artículo) por la caída de los puentes, pero pueden estar seguros que allí estaremos junto a ellos, para ayudarlos y apoyarlos en lo que sea necesario, en cuanto sea posible. Estos trabajadores le dan las gracias a sus compañeros de los Joven Club por todo y por ser esas grandes personas. Saben que siempre podrán contar con esta gran familia que son los **Joven Club de Computación en Cuba**.



PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Autor: Danyer Espino García / danyer.espino@cav.jovenclub.cu

EDUCATIONAL PLATFORMS FOR TEACHING-LEARNING

Resumen: La llegada de Internet ha facilitado un acceso sin precedentes a la información y recursos educativos. Con un simple clic, los estudiantes pueden acceder a bibliotecas digitales, artículos académicos y cursos en línea. Esto ha llevado a un cambio en el papel del docente, que ahora actúa más como guía que como fuente exclusiva de conocimiento. La informática ha revolucionado la educación, transformando no solo cómo se enseña, sino también cómo se aprende. A medida que la tecnología avanza, se presentan nuevas oportunidades y desafíos que requieren una reflexión cuidadosa y una integración efectiva en el ámbito educativo. Las plataformas educativas constituyen un ejemplo de ello.

Abstract: The advent of the Internet has facilitated unprecedented access to educational information and resources. With a simple click, students can access digital libraries, academic articles, and online courses. This has led to a change in the role of the teacher, who now acts more as a guide than as an exclusive source of knowledge. Computer science has revolutionized education, transforming not only how it is taught, but also how it is learned. As technology advances, new opportunities and challenges arise that require careful thought and effective integration into the educational setting. Educational platforms are an example of this.

Se entiende por plataforma educativa o plataforma académica el sitio web que permite contar con un espacio virtual, donde se puede situar materiales para la enseñanza-aprendizaje. Está creado para desarrollar actividades relacionadas con la educación y el aprendizaje y son espacios donde los docentes pueden compartir los contenidos en línea con sus alumnos. Tienen diferentes tipos de herramientas destinadas a los fines docentes y su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para realizar la docencia a través de Internet.

Principales beneficios de las plataformas educativas

En la era digital, la importancia de las plataformas educativas es innegable. Permiten el acceso a la educación en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que las convierte en una herramienta invaluable para estudiantes de todas las edades y niveles educativos. Además, ofrece beneficios como la flexibilidad de poder estudiar desde cualquier lugar con conexión y en el horario que más convenga. Por otra parte, brindan la posibilidad de tener todos los materiales necesarios en un solo lugar y evitan las largas búsquedas en Internet.

Existen diversos tipos de plataformas educativas, cada una con sus propias características y enfoques. Entre los más comunes se encuentran las plataformas de aprendizaje en línea, que ofrecen cursos y materiales de estudio en diferentes áreas de conocimiento. Además, las mismas posibilitan la evaluación y retro-



Fig. 1. Las plataformas educativas impactan en la adquisición del conocimiento

alimentación; además contribuyen a la formación continua y a la educación a distancia. Entre las plataformas educativas más utilizadas se encuentran: Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams, Canvas y Schoology.

Moodle

Moodle es una plataforma diseñada para educadores, administradores y estudiantes. Es un sistema integrado, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. La palabra Moodle es el acrónimo de **Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment**, que traducido al español significa **Entorno de Aprendizaje Dinámico, Modular y Orientado a Objetos**. Esta plataforma permite crear rápidamente páginas de contenido de aprendizaje, que combinen texto, imágenes y



PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Autor: Danyer Espino García / danyer.espino@cav.jovenclub.cu

videos integrados dentro de un curso. Permite agrupar a los estudiantes por año o clases para brindarles acceso automático a los materiales de aprendizaje adecuados y contribuir a la gestión de los mismos.

Moodle es un sistema para el manejo del aprendizaje en línea, que permite a los educadores la creación de sus propios sitios web, con recursos dinámicos que facilitan el aprendizaje, en cualquier momento y en cualquier sitio. Además, posee variadas actividades y herramientas, una interfaz moderna y de fácil uso y posibilita el manejo y gestión administrativa de los cursos. Por otra parte, brinda la oportunidad de organizar el cronograma de estudio individual de forma personalizada.

Google Classroom

Esta plataforma ayuda a los educadores a crear experiencias de aprendizaje interesantes que pueden personalizar y administrar. La misma permite a los educadores mejorar su impacto en el proceso docente y preparar más adecuadamente a los estudiantes para el contenido que van a estudiar.

Microsoft Teams

Es una aplicación de mensajería que presenta un espacio de trabajo creado para la colaboración en tiempo real y la comunicación, las reuniones y el uso compartido de archivos y aplicaciones. Con esta plataforma los estudiantes pueden colaborar en proyectos en tiempo real, lo que contribuye al desarrollo habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.

Canvas

Es una plataforma web que permite a los usuarios crear aplicaciones y páginas dinámicas sin la necesidad de conocimientos de programación. Se trata de una herramienta fácil de utilizar, que permite a los usuarios diseñar y editar el contenido de forma visual. Es una plataforma de comunicación visual, que tiene un gran valor en el proceso formativo. Permite conectar con los alumnos de una forma interactiva y personalizada, posibilita adoptar un estilo propio para cada docente que utiliza la misma.

Al compararla con Moodle se observa que la misma proporciona una interfaz de usuario más intuitiva y amigable, además un mejor flujo para la configuración y gestión de cursos, mientras que Moodle ofrece cursos complejos y personalizables, pero más difícil de navegar.

A pesar de sus bondades, a Canvas se le señala como limitante que no presenta líneas visuales que permitan saber con certeza si el diseño está centrado y ajustado correctamente y, por otra parte, que no es compatible con todos los navegadores que existen.

Schoology

Esta plataforma brinda la oportunidad de construir una clase con un ambiente personalizado en la que los estudiantes pueden conectarse con experiencias interactivas personalizadas. Este aspecto contribuye a mejorar el proceso de enseñanza y brinda la po-

sibilidad de que los profesores perfeccionen las herramientas de su campo de acción. Es una herramienta virtual que ofrece la posibilidad de interactuar con uno o varios usuarios con fines educativos, además pueden compartir opiniones y recursos educativos.

Los Joven Club y la utilización de plataformas educativas

Los Joven Club poseen su propia plataforma educativa denominada CursAD. Es un sitio web creado con el objetivo de satisfacer las necesidades de aprendizaje de los clientes internos y externos. Ofrece una amplia variedad de cursos cuyas temáticas fundamentales son los software computacionales y los elementos de hardware. Estos se brindan sobre un espacio virtual de aprendizaje creado sobre la plataforma Moodle instalada en TinoRed.

Los cursos, en CursAD se realizan sobre la plataforma y los interesados pueden mantener la comunicación con los profesores y el resto de los compañeros a través de la misma. Además, pueden utilizar, de manera alternativa, el correo electrónico y el teléfono. Los profesores presentan los recursos y actividades que guían el aprendizaje de los estudiantes y evalúan el aprendizaje mediante la realización de tareas que deben cumplimentar los estudiantes.

Consideraciones finales y desafíos futuros

La integración de la tecnología en la educación ha impactado profundamente en la educación moderna, al ofrecer herramientas y métodos que pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero, la brecha digital sigue siendo una preocupación, ya que no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos y conexión a las redes, para poder beneficiarse de los mismos. Ello obliga a implementar programas que proporcionen dispositivos y acceso a Internet en comunidades desfavorecidas, así como a capacitar a los docentes en el uso efectivo de la tecnología en el aula, asegurando que no solo se utilice como un sustituto de los métodos tradicionales, sino como un complemento que enriquezca la experiencia educativa.

Por otra parte, la dependencia excesiva de la tecnología puede afectar las habilidades de pensamiento crítico y la interacción social, por lo que el futuro de la educación dependerá de cómo se utilice la tecnología para crear un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo.

Referencias bibliográficas

- Gmolsolutions. (2024). Para qué sirven las plataformas educativas. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://gmolsolutions.com/para-que-sirven-las-plataformas-educativas/>
- Aulify. (2023) ¿Qué es una plataforma educativa? Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.aulify.mx/blog/plataforma-educativa>
- Euroinnova. (2023). Plataformas educativas. Recuperado el 25 de mayo de 2024, de <https://www.euroinnova.com/blog/plataformas-educativas>



SUBTITULAJE DE AUDIOVISUALES MEDIANTE SRT

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

AUDIOVISUAL SUBTITLING USING SRT

Resumen: El presente artículo hace un recorrido por la historia de la traducción de los contenidos de los productos audiovisuales. Realza una comparación entre el subtítulo y el doblaje de los mismos. Se realiza una descripción de los principales formatos de subtítulo que existen actualmente. Además, se señalan las principales características de los mismos y se describe al formato SRT como el más popular de ellos.

Abstract: This article takes a tour of the history of the translation of the contents of audiovisual products. Highlight a comparison between subtitling and dubbing. A description of the main subtitling formats that currently exist is made. In addition, their main characteristics are pointed out and the SRT format is described as the most popular of them.

El subtítulo, junto al doblaje, es una de las modalidades más extendidas dentro de la traducción audiovisual. Cuando los productos del cine mudo comenzaron a introducirse en el mundo sonoro, a finales de los años 20, ya se comenzó a pensar como darle solución a la traducción de los diálogos, sobre todo para idiomas de los países consumidores del producto audiovisual.

Entonces la balanza se inclinó de un lado u otro, en función de los recursos económicos y las preferencias culturales de cada país consumidor, lo que siempre ha generado debates internos sobre qué disciplina es la mejor. Por ejemplo, países como Francia, Italia o Alemania optaron por el doblaje, mientras que otros como Portugal, Holanda o Grecia, prefirieron el subtítulo. Al final, este último resultó el más económico en todos los sentidos, aunque existan países que aún prefieran el doblaje, pero son los menos.

Formatos más comunes de subtítulo en la actualidad

Los subtítulos que hoy se ofrecen en los audiovisuales tienen diferentes formatos. Pueden ser **abiertos**, los cuales están codificados en un vídeo y aparecen siempre en la pantalla, pues son parte integrante de una película o serie y muy utilizados en las redes sociales; sin embargo, también están los **cerrados**, que existen como un archivo separado, y se añaden a un flujo de vídeo como texto o imagen.

Ejemplos de formatos de subtítulo

- **SRT:** Es el tipo más común de formato de subtítulos utilizado por plataformas de vídeo, redes sociales y software. Es un texto plano y sólo visualizan la información necesaria para mostrar los subtítulos, mediante marcas de tiempo.
- **WebVTT:** Creado en 2010 por la Grupo de trabajo sobre tecnología de aplicaciones de hipertexto web (**WHATWG**), tomó lo que **SRT** creó y lo mejoró. Se utiliza actualmente en plataformas como YouTube, VIMEO y Video.js.
- **DFXP/XML:** Tiene un formato similar al SRT. Contienen información sobre el formato de los subtítulos y las especificaciones de ubicación, lo que lo hace más complejos.
- **SCC:** El formato SCC (Scenarist Closed Caption), es una de las formas más antiguas de subtítulo, ya que se utilizaba principalmente en la televisión de difusión.



Fig. 1. El subtítulo posibilita comprender videos en otros idiomas

- **STL:** Son las siglas de **Spruce Subtitle File**, fue desarrollado para el software DVD Studio Pro, su uso está muy extendido en la televisión y las productoras prefieren utilizarlo para los subtítulos en televisión y cine.

Los archivos SRT y sus características

Se trata del formato más simple de subtítulos que existe, quizás por ello se ha popularizado tanto, a su vez se ha convertido es el estándar para trabajar con subtítulos, ya que es soportado por la mayoría de los reproductores de vídeo.

Una persona puede generar videos a su gusto y con la temática que desee, sobre todo actualmente con la capacidad que tienen las plataformas de redes sociales, las cuales permiten subir archivos de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos. Se puede optar por utilizar generadores de subtítulos en el idioma que se crea conveniente. Son compatibles con plataformas como YouTube, Twitter y Facebook.

Entre sus principales características se encuentran:

Es un texto plano: Esta es una de las características más importantes. Se puede editar en un bloc de notas y conocer el idioma en que está creado.

Se puede ejecutar en cualquier sistema operativo: Como archivo de texto plano se puede abrir con los editores de texto que vienen, por defecto, en los sistemas operativos más comunes.



SUBTITULAJE DE AUDIOVISUALES MEDIANTE SRT

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

Posee una estructura fácil de leer, formada por:

1. Hora de inicio de la línea de subtítulos (HH:MM:SS,MS)
00:00:00,000
2. Hora de finalización de la línea de subtítulos (HH:MM:SS,MS)
00:00:05,000
3. Texto de la línea de subtítulos.

El subtítulo ha tenido una repercusión positiva en la divulgación y transmisión de audiovisuales por todo el mundo. Ha traspasado la barrera del idioma y propiciado una herramienta para suplir las limitaciones de las personas en situación de discapacidad auditiva. Existen diferentes formatos de subtítulo, pero el más utilizado es el SRT.

Referencias bibliográficas

- Animaker. (2024). ¿Cómo crear un archivo SRT? Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://www.animaker.es/blog/como-crear-un-archivo-srt/>
- Happyscribe. (s/f). Software Generador de SRT. Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://www.happyscribe.com/es/generar-archivo-srt>
- Martin, I. (2016). Claves del formato SRT para subtítulos. Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://ismaelmartin.com/claves-del-formato-srt-para-subtitulos/>
- Sonix. (2023). Formatos de subtítulos 101: Guía completa para mejorar la accesibilidad de los medios de comunicación. Recuperado el 30 de julio de 2024, de <https://sonix.ai/resources/es/formatos-de-subtitulos-2/>



Revista
TINO

Creatividad tecnológica, nuevo reto para Joven Club

Síguenos
en la página 18
del número 90





CHATGPT, CÓMO OBTENER MEJORES RESULTADOS

Autor: MSc. Yolagny Díaz Bermúdez / yolagny.diaz@jovenclub.cu

ChatGPT es la nueva herramienta de OpenAI que te permite conversar con una inteligencia artificial que te entiende, te ayuda y te sorprende. Esta herramienta puede generar textos coherentes y creativos a partir de lo que le digas, y crear contenido de todo tipo, desde poemas hasta código. Puede utilizar el modelo GPT-4o mini de OpenAI de forma gratuita y sin necesidad de registro. El conjunto de datos se basa en conocimientos e información hasta octubre de 2023.

Consejos para aprovechar todo el potencial de ChatGPT

Para aprovechar todo el potencial de ChatGPT, es importante conocer las mejores prácticas y estrategias que te ayudarán a conseguir resultados más eficaces. Aquí te ofrecemos algunos consejos y sugerencias para maximizar su uso y aumentar tu productividad en diferentes áreas.

Formular preguntas claras y precisas

ChatGPT solo puede responder tan bien como las preguntas que haces. Por lo tanto, formula preguntas claras y precisas para que pueda darte la mejor respuesta posible.

Evitar la información innecesaria

Cuanto más clara y precisa sea tu pregunta, mejor podrá responder la aplicación. Evita incluir información innecesaria y no parafrasees tu pregunta sin necesidad. En su lugar, formula una pregunta directa y clara.

Tener paciencia y experimentar

Este es un sistema de aprendizaje y sus capacidades mejoran constantemente. Si tienes una pregunta o consulta concreta y ChatGPT no es capaz de darte una respuesta satisfactoria, intenta utilizar una redacción diferente o distintos tipos de preguntas.

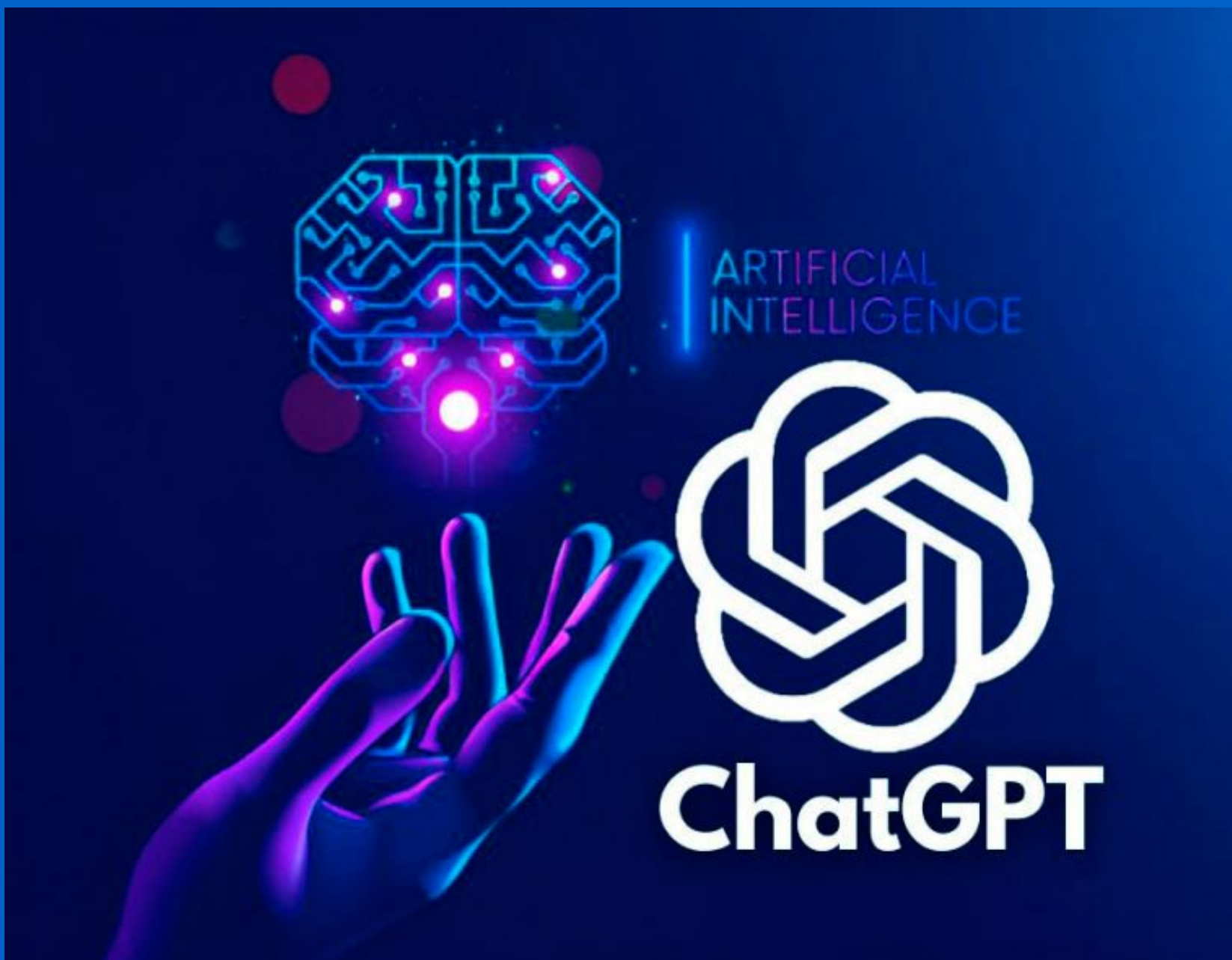


Fig. 1. ChatGPT, herramienta de OpenAI que permite dialogar y resolver problemas

Ten paciencia y experimenta para sacar el máximo partido de su uso. Cuanto más la utilices, mejor te entenderá y podrá ayudarte.

Separar claramente las distintas solicitudes

Cuando hagas diferentes peticiones, como crear un resumen, realizar una traducción o generar un código, asegúrate de separarlas claramente. Para ello, utiliza diferentes signos de puntuación, como dos puntos, comillas o viñetas, para marcar tus peticiones y facilitar el trabajo de ChatGPT. Ejemplo: «Por favor, traduce este texto: 'TEXTO'» o «Por favor, traduce lo siguiente al inglés: 'TEXTO'».

Aprovechar las posibilidades de ChatGPT

Esta aplicación no solo puede responder preguntas, sino también impartir conocimientos, hacer bromas o simplemente proporcionar entretenimiento interesante. Utiliza las distintas posibilidades de la aplicación para sacarle el máximo partido.

Es una herramienta de generación de texto basada en IA, versátil y potente, que se utiliza en una amplia variedad de áreas. Esta herramienta asiste a los usuarios en diversas tareas proporcionando



CHATGPT, CÓMO OBTENER MEJORES RESULTADOS

Autor: MSc. Yolagny Díaz Bermúdez / yolagny.diaz@jovenclub.cu

respuestas rápidas y precisas, generando ideas, traduciendo textos, entre otros. A continuación, se presentan las 10 principales aplicaciones donde los usuarios emplean actualmente ChatGPT para satisfacer sus necesidades y enfrentar sus retos diarios:

Consultas sobre información y conocimientos

Los usuarios realizan preguntas sobre variados temas para obtener respuestas e información de manera rápida. Ejemplos:

- ¿Cómo funciona la fotosíntesis?
- ¿Cuáles son las principales causas del cambio climático?
- Explique la teoría de la relatividad de Einstein.

Apoyo en la redacción

ChatGPT asiste en la redacción de textos, como ensayos, artículos o entradas de blog. Ejemplo de preguntas:

- ¿Me pueden ayudar a escribir una introducción para un artículo sobre inteligencia artificial?
- ¿Cómo redactar un currículum convincente?
- Por favor, necesito consejos para mejorar mis habilidades de escritura.

Lluvia de ideas y generación de ideas

Es una herramienta que apoya el desarrollo de ideas, resolución de problemas y planificación de proyectos.

- ¿Qué ideas tiene para crear una empresa ecológica?
- Sugiera algunas actividades creativas para realizar en casa.
- ¿Cómo puedo aprovechar el tiempo durante una cuarentena?

Traducción lingüística

Los usuarios recurren a ella para traducir textos de un idioma a otro.

- ¿Cómo se dice «buenos días» en francés?
- Traduzca esta frase al español: «Hoy llueve muy fuerte».
- ¿Pueden ayudarme a traducir este texto del alemán al inglés?

Ayuda en programación

ChatGPT ofrece asistencia en la solución de problemas de programación y proporciona consejos para su resolución.

- ¿Cómo solucionar un «TypeError» en Python?
- ¿Podrían explicarme cómo crear una API REST con Node.js?
- ¿Cómo puedo crear una página web sencilla con HTML y CSS?

Servicio y asistencia al cliente

Las empresas utilizan ChatGPT para chatbots que responden a consultas de clientes y ofrecen asistencia.

- ¿Cómo puedo restablecer mi contraseña?

- ¿Cuáles son los gastos de envío de mi paquete?
- ¿Cómo puedo cancelar mi pedido?

Apoyo al aprendizaje y educación

Se emplea, además, para ayudar a alumnos y estudiantes en el aprendizaje y proporcionar explicaciones sobre diversos temas.

- ¿Me pueden ayudar a resolver este problema de matemáticas?
- ¿Cuáles son los acontecimientos más importantes de la Revolución Francesa?
- ¿Cómo funciona el aparato digestivo humano?

Escritura creativa

ChatGPT facilita la creación de historias de ficción, guiones o poemas.

- Escriba una breve historia de ciencia ficción sobre viajes en el tiempo.
- ¿Me pueden ayudar a escribir el diálogo para una escena de mi guion?
- Redacte un poema sobre la primavera.

Simulación de diálogo

Puede utilizarla para simular conversaciones realistas con fines formativos o para mejorar habilidades sociales.

- Simule una entrevista para un puesto de desarrollador de software.
- ¿Cómo mantener una conversación con alguien que se siente solo?
- ¿Puede ayudarme a practicar mis habilidades de negociación?

Marketing de contenidos

ChatGPT puede ayudar a crear contenidos de marketing, como publicaciones en redes sociales, boletines por correo electrónico o textos promocionales.

- ¿Cómo puedo crear una publicación atractiva en redes sociales para promocionar mi nuevo producto?
- ¿Podrían darme sugerencias para un boletín sobre salud?
- ¿Cómo redacto un texto publicitario que resalte las ventajas de mi producto?

Como se deduce fácilmente de lo antes expuesto, **ChatGPT resulta una herramienta casi mágica**, pues con sólo preguntar o pedir, tendríamos las respuestas a dudas o desarrollo de contenidos, en los que, sin esta herramienta, habríamos tenido que emplear varias horas o días de investigación. Sin embargo, desde mi criterio muy personal, no podemos dejar de tener en cuenta que es sólo una herramienta, nuestras neuronas necesitan ejercitarse, al igual que los atletas, para su fortaleza y desarrollo.



EA SPORTS 24: SIMULADOR DE FÚTBOL

Autor: Lic. Víctor Álvarez Pérez / victor.alvarez@ssp.jovenclub.cu

EA SPORTS 24: FOOTBALL SIMULATOR

Resumen: El videojuego FIFA 24 tiene una nueva entrega, en la cual destacan sus mejoras mecánicas, las cuales han añadido más realismo y dinamismo al juego. En este artículo se presentan los detalles modificados. La introducción de la tecnología Hypermotion V ha mejorado significativamente las animaciones, mientras que la inclusión de mujeres en el Ultimate Team marca un avance en términos de diversidad y representación. El nuevo sistema de evolución del agente en el modo carrera brinda a los jugadores mayores opciones y desafíos financieros. La adición de momentos dinámicos y el crossplay en el modo Volta prometen profundizar y diversificar la experiencia de juego, entusiasmando a los fanáticos y mejorando la experiencia para todos los jugadores.

Abstract: The video game FIFA 24 has a new installment, highlighting its mechanical improvements that have added more realism and dynamism to the game, which is why this article will analyze its details. The introduction of Hypermotion V technology has significantly improved the animations, while the inclusion of women in the Ultimate Team marks a step forward in terms of diversity and representation. New agent mode evolution system in career mode gives players greater financial options and challenges. The addition of dynamic moments and crossplay in Volta mode promises to deepen and diversify the gameplay experience, exciting fans and improving the experience for all players.

EA Sports 24 es el nuevo nombre que tiene la saga FIFA. Este juego viene con un conjunto de mejoras mecánicas que le dan mayor realidad y dinamismo, lo cual logra que cada partido sea diferente y único. En esta nueva oportunidad se introduce la tecnología Hypermotion V.

Inclusión de las mujeres

Otra de las novedades consiste en la inclusión de mujeres en el Ultimate Team. Esto define un avance en términos de diversidad, representación e inclusión. A todo ello se le suma un nuevo sistema de evolución del agente en el modo carrera; lo cual brinda a los jugadores mejores opciones y desafíos financieros.

Asimismo, la adición de momentos dinámicos y el crossplay en el modo Volta, profundizan y transforman la experiencia de juego para todos los jugadores y entusiasman a los fanáticos.

EA Sports 24 origen y desarrollo

El nombre EA Sports 24 está dado por una batalla legal que tuvo la compañía respecto al nombre del juego, aunque la gran mayoría de los usuarios continúan llamándole FIFA 24. Esta nueva



Fig. 1. EA Sports 24 es el nuevo nombre de la saga FIFA

entrega viene ahora con mejoras notables que incluyen una nueva tecnología de captura de movimiento conocida como Hypermotion V.

Mediante esta tecnología se logra mejorar significativamente las animaciones, lo cual proporciona un toque de realidad al juego. Las sombras, la iluminación y la introducción de nuevos narradores son aspectos a destacar. Además el Ultimate Team tiene como novedad la inclusión de mujeres, lo cual resulta un gran paso en términos de representación y diversidad.



EA SPORTS 24: SIMULADOR DE FÚTBOL

Autor: Lic. Víctor Álvarez Pérez / victor.alvarez@ssp.jovenclub.cu

Inclusión femenina en EA Sports 24

Ahora las jugadoras están totalmente integradas sin distinción alguna junto a otros futbolistas, por lo que se pueden alinear sin ningún tipo de restricción. Además, esta nueva versión del juego ha equiparado las ligas femeninas y masculinas del mismo país lo que posibilita un nivel de química en la alineación.

De igual forma el modo carrera viene incluido con un nuevo sistema de evolución del agente, una herramienta que le brindará al jugador mayores opciones sobre el control de la carrera.

Dicho jugador tendrá que controlar la situación financiera del equipo y el fichaje de nuevas promesas, aspecto que añade una nueva dificultad al juego. Todo ello resulta en una experiencia diferente para los jugadores más veteranos de la saga.

Lo realmente emocionante ahora es la idea de más momentos dinámicos, agregando variedad y diversión a cada partido. También, el modo Volta incluye la opción de crossplay y permite a jugadores de diferentes plataformas compartir juntos. Esto, brinda a todos la oportunidad de disfrutar del juego con amigos que puedan estar en diferentes consolas o sistemas.

El nuevo **FIFA, EA Sports 24**, no solo trae un cambio en el nom-

bre, sino que también revoluciona el sistema de juego, siendo un gran paso de avance para lograr mejores resultados.

En esta nueva versión la inclusión de momentos dinámicos en el juego y la opción de crossplay en el modo **Volta** es algo destacable y que la comunidad ha deseado durante mucho tiempo; características que entusiasman a los fanáticos, añadiendo profundidad y diversión a la experiencia de juego.

En general, se debe considerar que, al ser un videojuego, su principal atractivo es que sea divertido para sus jugadores, aspecto que EA Sports 24 resalta con nuevas ventajas, las cuales mejoran la experiencia para todos los jugadores.

Referencias bibliográficas

- Castillo, A. (2023). Análisis de EA Sports FC 24: El fútbol virtual gana en autenticidad. Recuperado el 11 de marzo de 2024, de <https://as.com/meristation/analisis/analisis-de-ea-sports-fc-24-el-futbol-virtual-gana-en-autenticidad-n/>
- González, S. (2023). EA Sports FC 24. Análisis EA Sports FC 24: ¿Merece la pena el nuevo FIFA? (PS5, Switch, PS4, Xbox One, Xbox Series X/S, PC). Recuperado el 11 de marzo de 2024, de <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps5/ea-sports-fc-24/13895>



Revista
TINO

 Meta

BUSINESS SUITE

su utilidad

Síguenos en la página 4 del número 96



www.revista.jovenclub.cu





EDICIÓN DE FOTOS CON IA

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

PHOTO EDITING WITH AI

La inteligencia artificial (IA) aplicada a la edición de imágenes utiliza algoritmos y modelos de aprendizaje automático para analizar y transformar las imágenes, arrojando resultados sorprendentes y de muy buena calidad.

Una de las principales aplicaciones de la IA en la edición de imágenes es el mejoramiento automático de las mismas. Ella es capaz de detectar y corregir automáticamente distintos aspectos de la fotografía, tales como el brillo, el contraste, la exposición o el balance de blancos.

Ventajas de editar fotos con inteligencia artificial

- **Automatización de tareas repetitivas:** Gracias a la IA, ahora es posible automatizar muchas tareas repetitivas en Photoshop. Por ejemplo, la selección de fondos a una velocidad que antaño sería impensable.
- **Mejora la precisión y calidad:** La IA permite mejorar la precisión y calidad de tus ediciones. Puedes utilizar funciones como el **recorte automático basado en contenido**, que utiliza la IA para detectar automáticamente los objetos principales en una imagen y ajustar el marco de recorte en consecuencia con ello.
- **Mejoramiento de imágenes antiguas:** Photoshop ha incorporado funciones de IA que pueden reparar automáticamente rasgaduras, eliminar manchas o incluso agregar detalles faltantes en fotografías antiguas.
- **Optimización del flujo de trabajo:** La inteligencia artificial en Photoshop puede ayudarte a optimizar tu flujo de trabajo. Por ejemplo, puede analizar tus preferencias y sugerir ajustes o filtros específicos para aplicar a una imagen en función de su contenido.

Pasos para disponer de IA en Photoshop

1. Visita el sitio web de Adobe Creative Cloud.
2. Regístrate para obtener una cuenta gratuita si aún no tienes una.

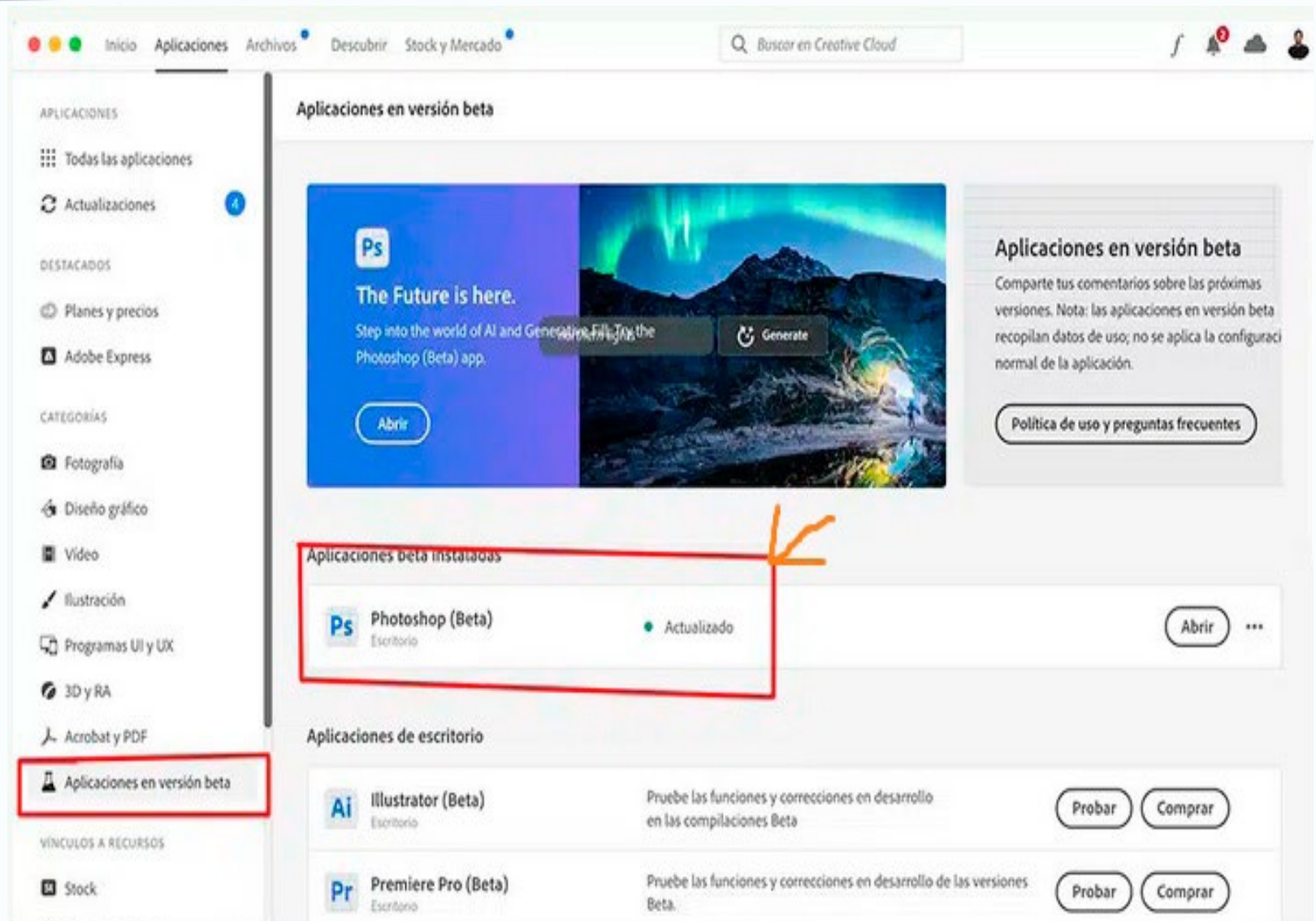


Fig. 1. Se debe descargar la versión beta de Photoshop

3. Inicia la sesión en tu cuenta.
4. Localiza la sección de **Programas de prueba o Programas beta**.
5. Descargar Photoshop (beta). (Fig1)
6. Ya puedes comenzar a utilizar la IA en Photoshop.

La novedad que tiene la utilización de la Inteligencia artificial en Photoshop es que te ayudará a agilizar el proceso de edición y te permitirá obtener resultados sorprendentes en poco tiempo.

Referencias bibliográficas

- Esmartia. (2024). Inteligencia Artificial en Photoshop. Recuperado el 14 de junio del 2024, de <https://resources.esmartia.com/blog/como-editar-fotos-con-inteligencia-artificial-en-photoshop>
- Thisisfun. (2023). Inteligencia Artificial en Photoshop. Recuperado el 14 de junio del 2024, de <https://thisisfun.studio/es/como-usar-ia-generativa-en-photoshop/>
- Hostalia. (2023). Inteligencia Artificial en Photoshop. Recuperado el 14 de junio del 2024, de <https://blog.hostalia.com/doctor-hosting/como-instalar-photoshop-beta-para-hacer-virguerias-con-la-ia-generative-fill-doctorhosting/>



GESTIÓN DE ESTADÍSTICA EN X

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

STATISTICS MANAGEMENT IN X

¿Te has preguntado alguna vez cómo de activo eres en X? ¿Qué tipo de contenido te gusta compartir? ¿Con quién te relacionas más?

Aquí te presentamos algunas opciones que te ayudarán a estudiar tu comportamiento en esta red social.

Existen plataformas, páginas web y aplicaciones que permiten explorar la estadística de tu cuenta en X de forma gratuita, sin necesidad de suscripciones o pagos adicionales, las cuales constituyen alternativas para el trabajo en esta plataforma tan demandada en el acontecer cubano.

En este artículo te dejamos constancia de algunas de estas plataformas con sus características.

Brand24

Características

- Monitorización de menciones de tu marca y hashtags.
- Análisis del «sentimiento» de la audiencia.
- Seguimiento de la influencia de tu marca.
- Información sobre los principales influenciadores que interactúan contigo.

Ventaja: Ofrece una visión más amplia del impacto de tu cuenta en X.

Desventaja: La versión gratuita ofrece funciones limitadas.

Dirección del sitio web: <https://brand24.com/>

Followers

Esta es una herramienta gratuita de Twitter (X) que se puede utilizar en dispositivos móviles.

Características

- Gestión de múltiples cuentas en una sola interfaz. (Gratuita hasta 3)
- Seguimiento de palabras clave y *hashtags*, siguiendo y seguidores.
- Monitorización de menciones e interacciones en tiempo real.
- Análisis del rendimiento de tus tweets y columnas, diario.

Ventaja: Analiza el rendimiento del contenido y dos cuentas más sin necesidad de acceso a estas.

Desventaja: Solamente refleja las estadísticas en tiempo real, no el historial de la cuenta líder.

TweetBinder

Acceso: Gratis con limitaciones, tanto en computadoras de escri-

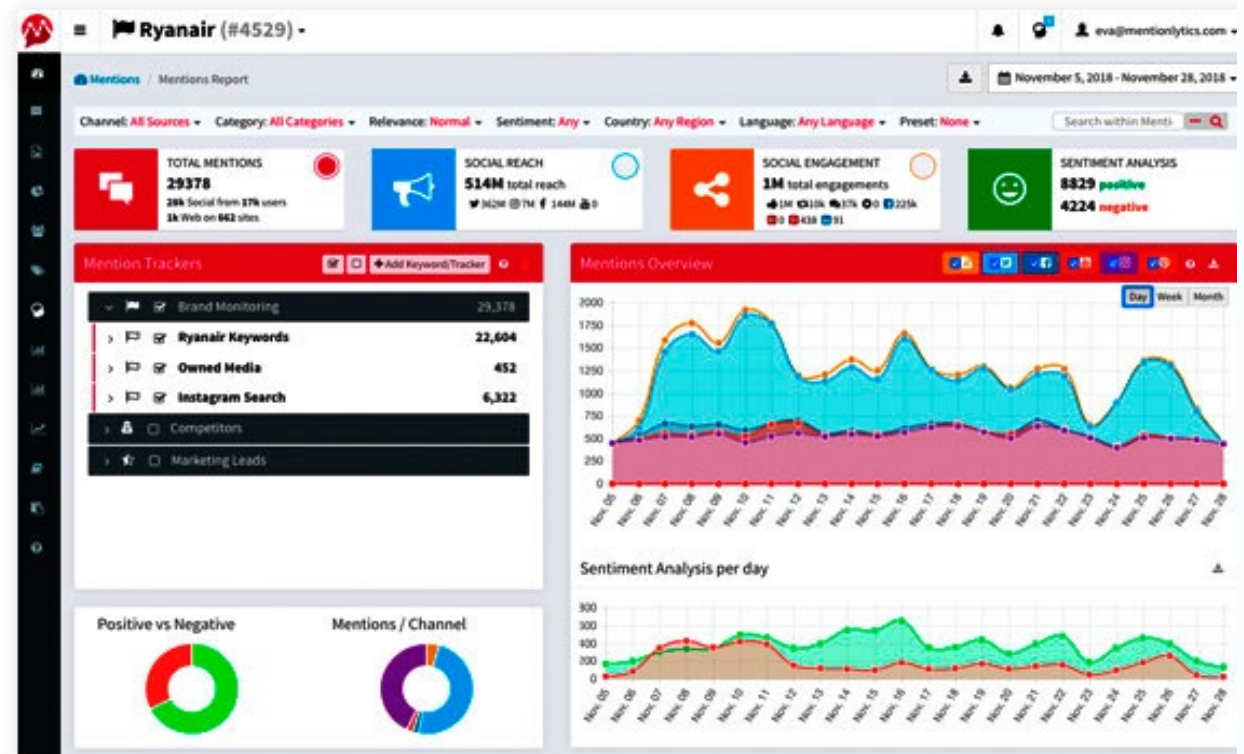


Fig. 1. Brand24, una de las aplicaciones que te puede ayudar con la estadística en X

torios como en dispositivos móviles con acceso a internet.

Características

- Monitorización de menciones de tu marca y *hashtags*.
- Análisis del sentimiento de la audiencia.
- Seguimiento de la influencia de tu marca.
- Información sobre los principales influenciadores que interactúan contigo.

Ventaja: Ofrece una visión más amplia del impacto de tu cuenta en X.

Desventaja: La versión gratuita ofrece funciones limitadas como las estadísticas solamente en una semana.

Dirección del sitio web: <https://tweetbinder.com/es>

Conocer nuestro alcance en **redes sociales** nos permite medir el desarrollo de nuestro nivel de audiencia y, lo más importante, conocer el desarrollo de nuestra marca, para percatarnos en qué debemos mejorar. Recomendamos consultar la página web de cada herramienta para obtener la información más reciente. Como colofón, la información sobre la disponibilidad de planes gratuitos y de pago se ha actualizado a la fecha de publicación de este artículo, pero puede variar.

Referencias bibliográficas

- Brand24. (2023). Brand24: Social listening and media monitoring. Recuperado el 06 de noviembre de 2024, de <https://brand24.com/>
- Followerwonk. (2023). Followerwonk: Audience analysis tools for Twitter. Recuperado el 06 de noviembre de 2024, de <https://followerwonk.com/>



PLATAFORMAS PARA CREAR VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES

Autor: Raúl Piad Ríos / raul.piad@mtz.jovenclub.cu

Coautor: Marien Cabrera Sánchez

PLATFORMS TO CREATE INDEPENDENT VIDEO GAMES

El desarrollo de videojuegos independientes ha experimentado un auge en los últimos años, gracias a la accesibilidad de herramientas y plataformas que permiten crear juegos sin necesidad de grandes inversiones.

Plataformas para la creación de videojuegos independientes

Para la creación de juegos de computadoras personales, los juegos independientes generalmente dependen de motores de juego y kits de desarrollo ya existentes, ya que carecen de los recursos necesarios para crear sus propios motores personalizados. Los más comunes incluyen **Unreal Engine** y **Unity**, pero también hay otros. Entre ellos se encuentran los que a continuación se describen.

GameMaker Studio 2

Esta plataforma ofrece una versión gratuita con funcionalidades completas para crear juegos 2D. Su interfaz drag-and-drop (arrastra y suelta) simplifica el proceso de desarrollo, ideal para principiantes. GameMaker Studio 2 permite exportar juegos a diversas plataformas, incluyendo Windows y Android.

Unity

Aunque Unity ofrece una versión Pro de pago, su versión gratuita es poderosa y ampliamente utilizada para crear juegos 2D y 3D. La plataforma cuenta con una amplia comunidad y recursos, incluyendo tutoriales, scripts y modelos gratuitos.

Unreal Engine

La versión gratuita de Unreal Engine 5 es una opción ideal para juegos 3D de alta calidad. Aunque su curva de aprendizaje puede ser más pronunciada, la plataforma ofrece herramientas avanzadas, como el sistema de iluminación **Lumen** y el sistema de efectos

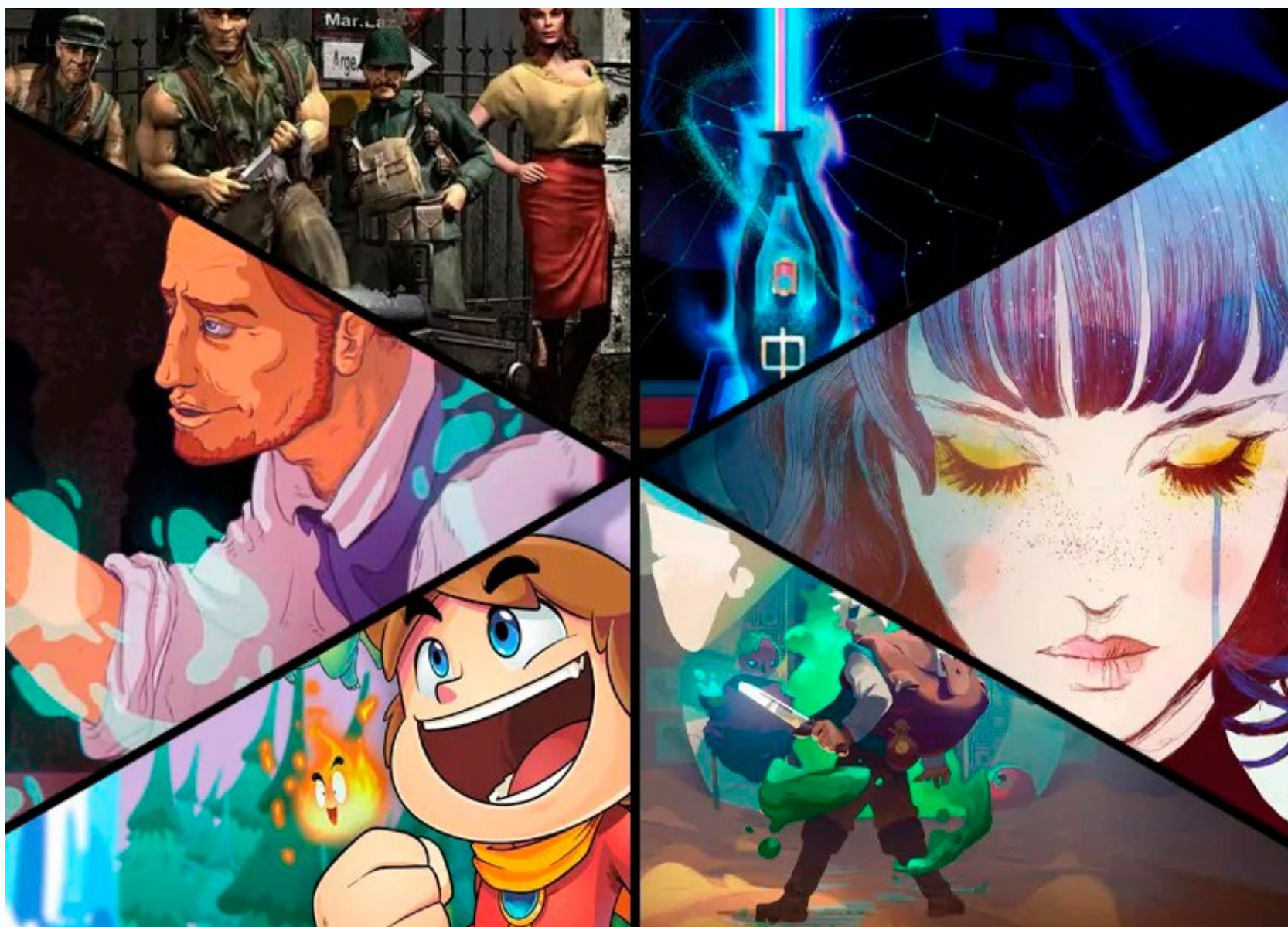


Fig. 1. Plataformas para la creación de videojuegos independientes

especiales **Niagara**.

GDevelop

GDevelop es un motor de juego de código abierto que ofrece una interfaz visual para la creación de juegos. Su sistema de eventos facilita la lógica del juego y es ideal para principiantes. Esta admite la creación de juegos 2D y permite exportar a plataformas web, móviles y de escritorio.

Las plataformas mencionadas ofrecen una excelente oportunidad para dar los primeros pasos en el desarrollo de videojuegos independientes. Cada una de ellas tiene sus propias ventajas y desventajas, por lo que es importante elegir la que mejor se adapte a las necesidades y estilo de desarrollo del creador.

Referencias bibliográficas

- Chris Jones. (2024). Adventure Game Studio. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://adventure-game-studio.uptodown.com/windows>
- García J. (2023). Curso de Planeación y Dirección de Videojuegos Indies. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://platzi.com/cursos/direccion-videojuegos-indies/>



UTILIZA ZOOM PARA REUNIONES A DISTANCIA

Autor: Aliuska Matos Beltrán / aliuska.matos@cav.jovenclub.cu

USE ZOOM FOR REMOTE MEETINGS

El zoom es una palabra inglesa que ya ha trascendido sus propias fronteras y que se emplea para designar al teleobjetivo especial de distancia focal variable, ya sea de una cámara fotográfica o cinematográfica. Según la dirección que se le dé, es decir, en avance o en retroceso, se podrá alejar o acercar la imagen en cuestión. Sin embargo, en esta ocasión estaremos hablando de una aplicación para efectuar reuniones que lleva ese nombre.

Para comenzar a utilizar Zoom debes **instalar**, en primer lugar, el cliente de escritorio, de dicha aplicación, en el dispositivo que vayas a utilizar para tus reuniones. Una vez instalado, se encontrará listo para su uso.

Pasos a seguir para utilizar Zoom

1. Haga clic en el ícono **Programar (Schedule)** de su página de inicio de sesión de Zoom.
2. Rellene los detalles de la reunión y haga clic en el icono **Programar (Schedule)** en la parte inferior de la pantalla.
3. En este punto, aparecerá un nuevo buzón de correo electrónico en su pantalla con la información de la reunión de Zoom. Una vez aquí, puede **añadir direcciones de correo electrónico**

co para enviar invitaciones a los participantes.

4. Cuando esté listo para comenzar la reunión, vuelva a la pantalla de inicio de Zoom y haga clic en la pestaña de **Reuniones (Meetings)** en la parte superior del cuadro.
5. Seleccione la reunión que desea comenzar en la parte izquierda de la página y, a continuación, haga clic en el botón **Iniciar (Start)** para comenzar la reunión.

Aunque las videoconferencias son un elemento indispensable del trabajo a distancia, pueden tener sus ventajas y desventajas. Entre las desventajas se destaca la posibilidad de violaciones de seguridad, la terminación de los procedimientos y la organización de los datos modernos establecidos. No obstante **Zoom** constituye una ventaja inmensa para contactar con amigos o colegas desde la distancia.

Referencias bibliográficas

- Amsler Sarah (2021), Lo básico de Zoom: 13 tips y trucos para tener mejores reuniones. Recuperado el 08/10/2024, de <https://www.computerweekly.com/es/consejo/Lo-basico-de-Zoom-13-tips-y-trucos-para-tener-mejores-reuniones>





GOOGLE CLASSROOM: HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA

Autor: Zaida Fabars Abreu / zaida.fabars@scu.jovenclub.cu

GOOGLE CLASSROOM: TOOL FOR TEACHING

Resumen: Disímiles son las herramientas tecnológicas que nos permiten dinamizar nuestra vida y también adquirir conocimientos. En el mundo educativo varias son las plataformas que se emplean gratuitamente para la enseñanza. Este artículo se propone acercarte a Google Classroom, una herramienta creada exclusivamente para la enseñanza.

Abstract: The technological tools that allow us to energize our lives and also acquire knowledge are dissimilar. In the educational world, there are several platforms that are used free of charge for teaching. This article aims to bring you closer to Google Classroom, a tool created exclusively for teaching.

Google Classroom fue creada por Google en el año 2014, su objetivo es permitir la gestión de un aula de forma colaborativa a través de Internet, convirtiéndose a su vez en una plataforma para la gestión del aprendizaje.

Las clases en esta plataforma se gestionan de manera online. Puede emplearse para el aprendizaje presencial, **para el aprendizaje 100% a distancia**, y para el aprendizaje mixto. Ofrece la posibilidad de crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Una vez te conviertas en alumno mediante esta aplicación, podrás acceder desde cualquier dispositivo a sus clases, sus apuntes o sus tareas asignadas.

Una de las bondades más atractivas de Google Classroom es su gratuidad. Solo necesitas tener una cuenta Gmail y ya tendrás acceso a la aplicación. Los centros educativos podrán acceder a través de sus cuentas GSuite. Es muy fácil de utilizar e incorpora métodos de comunicación en tiempo real de estudiantes y profesores.

La herramienta permite la asignación de tareas de forma selectiva, podrás compartir documentos con toda la clases y facilitar la organización de la información, al generar estructuras automáticas de carpetas para organizar los recursos. Al ser una aplicación para móviles y tablets, además del cliente web, puedes acceder desde cualquier lugar.

¿Cómo acceder a Google Classroom?

- Tienes que estar identificado con la cuenta de Google (o Gmail) que quieras utilizar dentro de tu navegador. Una vez hecho, puedes utilizar la web classroom.google.com para acceder directamente. **También puedes entrar desde la web principal de Google.com**, pulsando en el botón de aplicaciones arriba a la derecha y seleccionando la de Google Classroom, que aparece con el icono de la pizarra.
- Si entras por primera vez a la plataforma, tendrás que confirmar que quieres utilizar la cuenta con la que estás identificado pulsando en Continuar. Si pulsas sobre tu nombre, también podrás elegir la opción de identificarte con otra cuenta que prefieras utilizar en su lugar.

- **Luego pulsa en el botón + que está ubicado arriba a la derecha.** Posteriormente se desplegará un menú en el que podrás **elegir entrar en una clase ya creada o crear una**



- nueva.** Si eliges apuntarte a una clase, deberás añadir la dirección electrónica específica (URL) específica de esa clase, y si le das a *Crear una clase* iniciarás el proceso para crear una nueva.
- Aparecerá una notificación en la que se especificará que si utilizas Classroom en un centro educativo, debes gestionarlo desde una cuenta de GSuite para centros educativos.
- Una vez hayas presionado la opción *Crear una clase*, entrarás a la pantalla en la que **tendrás que especificar los datos de la clase.** Tienes que ponerle un nombre, una sección, elegir la materia y especificar un aula.
- Luego de crear una nueva clase ya podrás entrar en ella, y aprovechar todas las funcionalidades que te brinda la aplicación.

Google Classroom potencia tanto el aprendizaje presencial como el aprendizaje a distancia. Dentro de sus características principales se encuentra que **almacena información** de interés para los involucrados en el **proceso de enseñanza, además te ofrece la opción de subir elementos multimedia como audios, fotos y videos.**

Referencias bibliográficas

- Fernández, Y. (2022). Google Classroom: qué es y cómo funciona. Recuperado el 20 de mayo de 2024, de <https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona>
- Otero, E. (2023). Qué es Google Classroom, para qué sirve y cómo funciona. Recuperado el 20 de mayo de 2024, de <https://www.lavanguardia.com/andro4all/google/guia-google-classroom>



REVISTA
TiNO

**INDUSTRIA 4.0,
NUEVO PARADIGMA DE AUTOMATIZACIÓN**
Síguenos en la página 14 del número 89



www.revista.jovenclub.cu

El ingenioso



Crucigramas Cuentos



SOPA DE PALABRAS

y más





CRUCIGRAMA 5. CULTURA GENERAL

Sea bienvenido a desconectar cinco minutos del quehacer diario y ejercitar las neuronas, mientras resuelve el **Crucigrama 5**. En los crucigramas anteriores los términos se encontraban relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En esta ocasión los términos están a nuestro alcance en el quehacer cotidiano, dentro de la **cultura general**.

Se entiende por **cultura general** al cúmulo de saberes que una persona dispone sobre temas variados. Quien tiene buena cultura general, cuenta con conocimientos de temática diversa, sin especializarse en ningún sector en específico.

Crucigrama 5. Cultura general

Conceptos Crucigrama 5

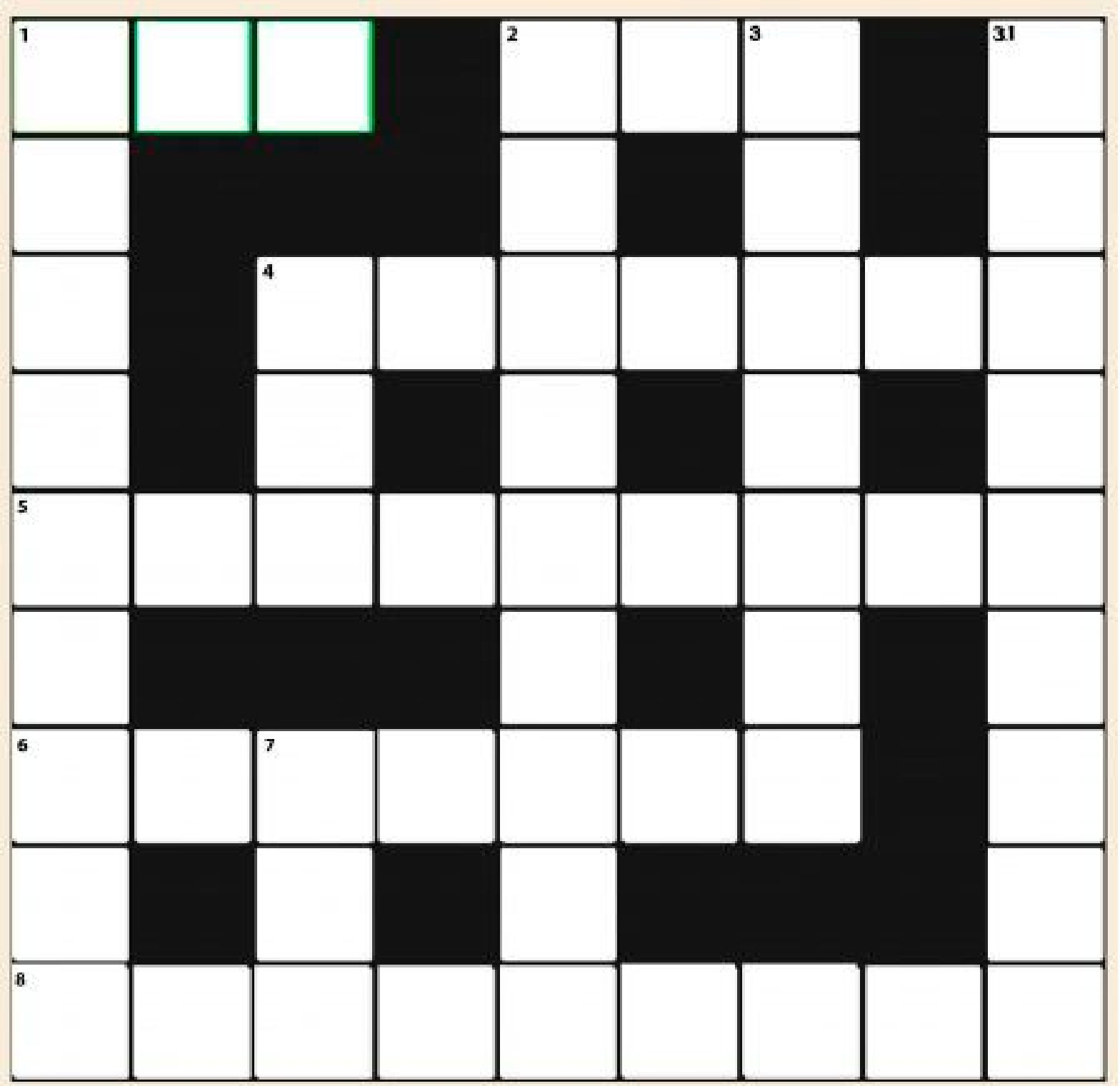
Horizontales

1. Pronombre que designa a algo cercano.
2. Estuario que recorta la costa.
4. Que tienen un tono rosa.
5. Caché, gusto
6. Labrar, trabajar alguna cosa.
8. Irse a un lugar protegido. Ponerse a salvo.

Verticales

1. Sembrar o llenar de estrellas.
2. Reformar, arreglar
3. Ceder la soberanía de su reino o su corona a otro.
- 3.1. Acción o dicho que va contra la lógica.
4. Lo que hace el roedor.
7. Unidad mínima de información en una computadora.

Como siempre te dejamos el Crucigrama 4 resuelto para que valides tus resultados o descubras si algún término se te quedó en blanco.



Respuesta del crucigrama 4.



Recuerda que estaremos atentos a tus comentarios o correos a revistatino@jovenclub.cu para conocer tus criterios o sugerencias acerca de esta sección. Puedes enviarnos el tema que quisieras ver reflejado en el próximo crucigrama, así como cualquier otra sugerencia. Te responderemos por la misma vía que nos llegue tu propuesta.



REVISTA TINO

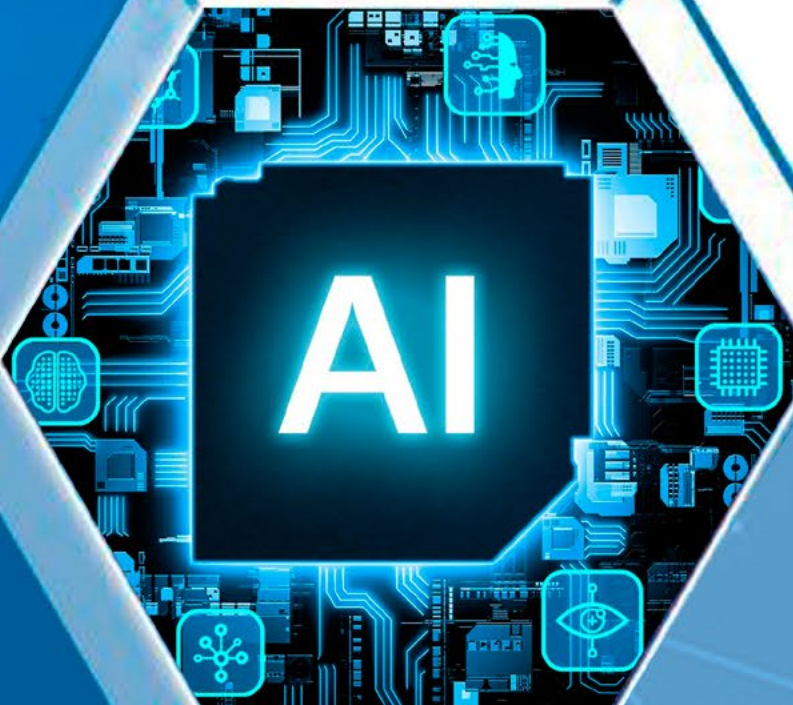
Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 98
2025, Ene - Feb.

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



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 Seriadas 2163