



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 99
2025, Mar - Abr.

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



Transformación digital en Cuba

Pág. 18

IA para programar códigos web

Pág. 24



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

Estimado lector bienvenido, en este mes de marzo de 2025, al número 99 de la revista Tino.

El desarrollo de este ejemplar se encuentra enmarcado en el complejo período que atraviesa nuestro país desde el punto de vista energético. No obstante, el colectivo de Tino ha realizado el máximo esfuerzo para que puedas disfrutar de Tino 99, en la fecha correspondiente.

En Tino 99 podrás encontrar, varios trucos en **X-móvil** para utilizar en Whatsapp, por ejemplo, cómo configurar un mensaje de visualización única, silenciar llamadas o cómo mencionar un contacto en el mensaje.

Descubre en la sección **El vocero** varias de las principales actividades realizadas por los Joven Club a lo largo del territorio nacional, entre las que se encuentran, por ejemplo: *Inteligencia artificial como parte del proceso de formación en Joven Club; Uso de la tecnología para el aprovisionamiento de combustible; Feria de desarrollo digital en Mayabeque, Joven Club en la transformación digital en Cuba*, entre otros.

En **El escritorio** encontrarás detalles acerca de la transformación digital en Cuba. Por su parte **Vis-tazos tecnológicos** presenta a Elicit, una nueva IA y **El nivel** a los juegos Indie.

En **El consejero** encontrarás IA para programar códigos web, cómo crear un video con ChatGPT, y más.

Recuerda que puedes escribirnos para solicitar los temas que quisieras ver en las páginas de Tino.

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!





SUMARIO

X-MÓVIL 04

VISUALIZACIÓN ÚNICA DEL MENSAJE DE AUDIO EN WHATSAPP.— 4

SILENCIAR LLAMADAS EN WHATSAPP.— 5

WHATSAPP, MENCIONAR A UN CONTACTO.— 6

BLOQUEAR TELEGRAM DE MIRADAS INDISCRETAS.— 7

EL VOCERO 08

INICIAN CURSOS DE FORMACIÓN EN JOVEN CLUB MANZANILLO.— 8

INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO PARTE DEL PROCESO DE FORMACIÓN EN JC.— 9

USO DE LA TECNOLOGÍA PARA EL APROVISIONAMIENTO DEL COMBUSTIBLE.— 10

JOVEN CLUB CACOCUM III Y SU IMPACTO.— 10

ALQUILER DE COMPUTADORAS EN MANZANILLO.— 11

PRÁCTICAS DE LA CIBERSEGURIDAD.— 11

FERIA DE DESARROLLO LOCAL EN MAYABEQUE.— 12

JOVEN CLUB EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CUBA.— 13

JOVEN CLUB Y LA ONEI.— 14

JOVEN CLUB YATERAS Y LOS ALUMNOS TALENTOS.— 14

EL ESCRITORIO 16

SITIO WEB PARA EL CURSO DESARROLLO EN LAS REDES SOCIALES.— 16

TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CUBA.— 18

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 20

ELICIT, HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN ASISTIDA POR IA.— 20

EL NIVEL 22

JUEGOS INDIE Y SU IMPACTO EN LA INDUSTRIA.— 22

EL CONSEJERO 24

IA PARA PROGRAMAR CÓDIGOS WEB.— 24

KAHOOT! REVOLUCIONA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO.— 25

CHATGPT PARA CREAR UN VIDEO.— 26

ADOBE MEDIA ENCODER, USO DEL CODIFICADOR DE VIDEO.— 27

LA RED SOCIAL 28

KIDZWORLD, RED SOCIAL PARA NIÑOS.— 28

LA INGENIOSO 31

CRUCIGRAMA 6 TIC. TINO 99.— 31





VISUALIZACIÓN ÚNICA DEL MENSAJE DE AUDIO EN WHATSAPP

Autor: Lázaro Rodríguez Ramírez / lazaro.ramirez@vcl.jovenclub.cu

UNIQUE DISPLAY OF AUDIO MESSAGE ON WHATSAPP

WhatsApp realiza regularmente actualizaciones prácticas para las diversas necesidades a la hora de interactuar con otras personas. Así en la actualización más reciente aparece una función que permite enviar mensajes de voz de visualización única.

Al tocar el mensaje recibido con esta configuración se abrirá, pero en una ventana privada. El mismo no podrá ser compartido, reenviado, copiado, guardado, o hacerle captura de pantalla. Solo ofrece la opción de ser escuchado. Además, una vez cerrado, el mismo se borrará automáticamente del celular.

Pasos para la visualización única del mensaje de audio

1. Abrir la aplicación WhatsApp. (Fig. 1)



Fig. 1. Abrir la aplicación WhatsApp

2. En la esquina derecha del audio aparece un icono con el número 1 de color gris el cual se debe tocar una vez para activar la función de **Mensaje de voz de visualización única**. (Fig. 2 y 3)

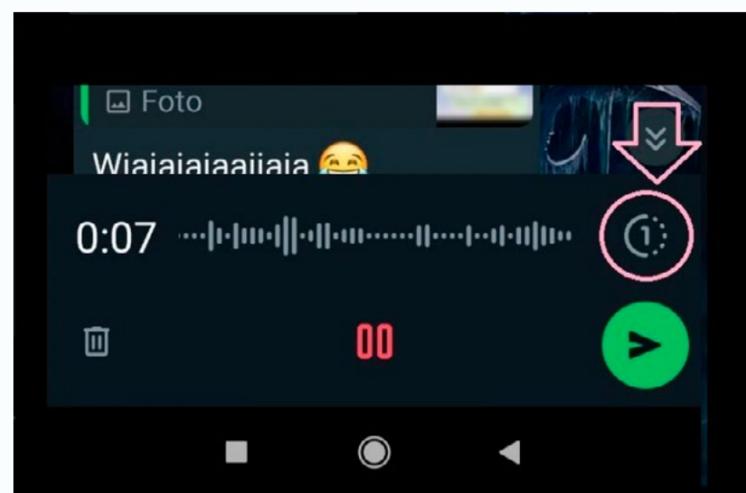


Fig. 2. El icono con el número 1 aparece de color gris

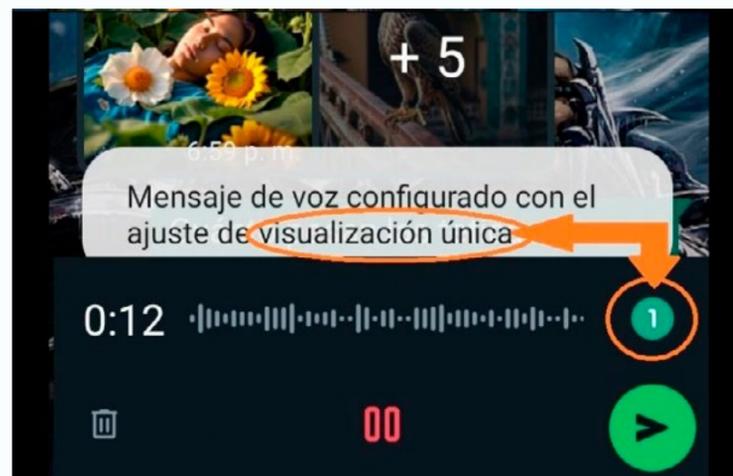


Fig. 3. Ahora el icono con el número 1 aparece de color verde

3. Observar que el mensaje de voz no mostrará la duración del mismo.
4. La persona que reciba el mensaje con esta característica, notará que se trata de un audio de visualización única. (Fig. 4)

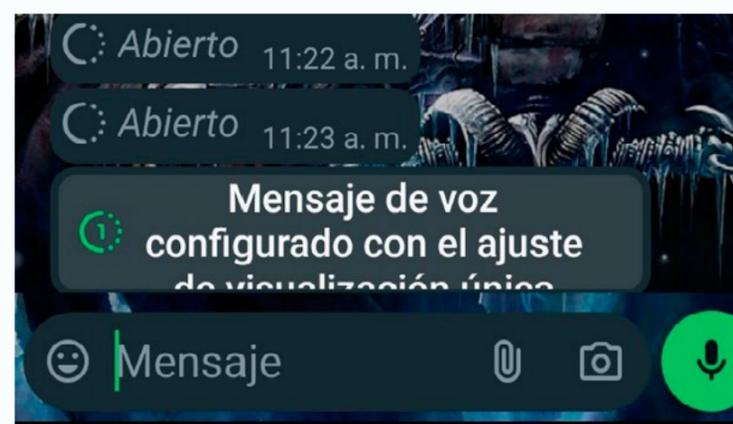


Fig. 4. Ya está configurado el mensaje de visualización única

5. Mientras que el mensaje no se cierre, se podrá escuchar las veces que la persona desee.
6. Al cerrar el mensaje, el mismo desaparecerá.

Sin dudas la visualización única del mensaje de audio es una función muy útil. Sobre todo, cuando se desea proteger la privacidad de una información en una red social, al asegurar que el mensaje sea escuchado solamente por la persona a quien está destinado.

Referencias bibliográficas

- ElTelégrafo. (2023). WhatsApp ya permite el envío de audio de una sola reproducción (2024). Recuperado el 7 de agosto de 2024, de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/mundo/8/whatsapp-permite-envio-audio-reproduccion>
- Lagos, Anna. (2023). WhatsApp estrena Función: Enviar mensajes de voz que se reproducirán solo una vez. Recuperado el 7 de agosto de, de <https://es.wired.com/articulos/whatsapp-estrena-funcion-enviar-mensajes-de-voz-que-se-reproduciran-solo-una-vez>



SILENCIAR LLAMADAS EN WHATSAPP

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

MUTE CALLS ON WHATSAPP

WhatsApp es una de las aplicaciones de mensajería más utilizadas, pero uno de los problemas que enfrentan sus usuarios es recibir llamadas de números desconocidos.

En esta entrada, te mostraremos una nueva función de la aplicación para silenciar las llamadas de remitentes desconocidos, lo cual ayudará a proteger tu privacidad. Recientemente, la aplicación de Meta presentó un botón que te evitará este problema.

Se trata de la opción «**Silenciar las llamadas de números desconocidos**», que se encuentra en los ajustes de privacidad dentro de la aplicación. Para activarla sigue los siguientes pasos:

1. Abre la aplicación de **WhatsApp**.
2. Presiona los **tres puntos** ubicados en la parte superior derecha y selecciona «**Ajustes**».
3. Selecciona «**Privacidad**». (Fig. 1)

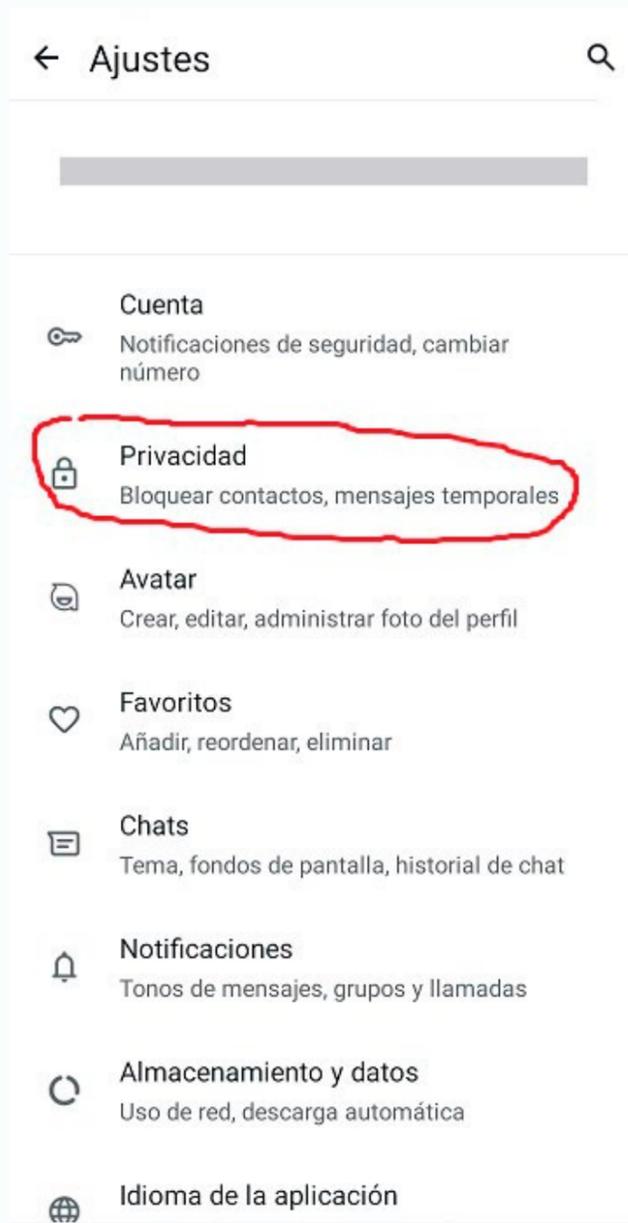


Fig. 1. Seleccionar Privacidad

4. Luego «**Llamadas**» y activa la función «**Silenciar las llamadas de números desconocidos**». (Fig. 2)

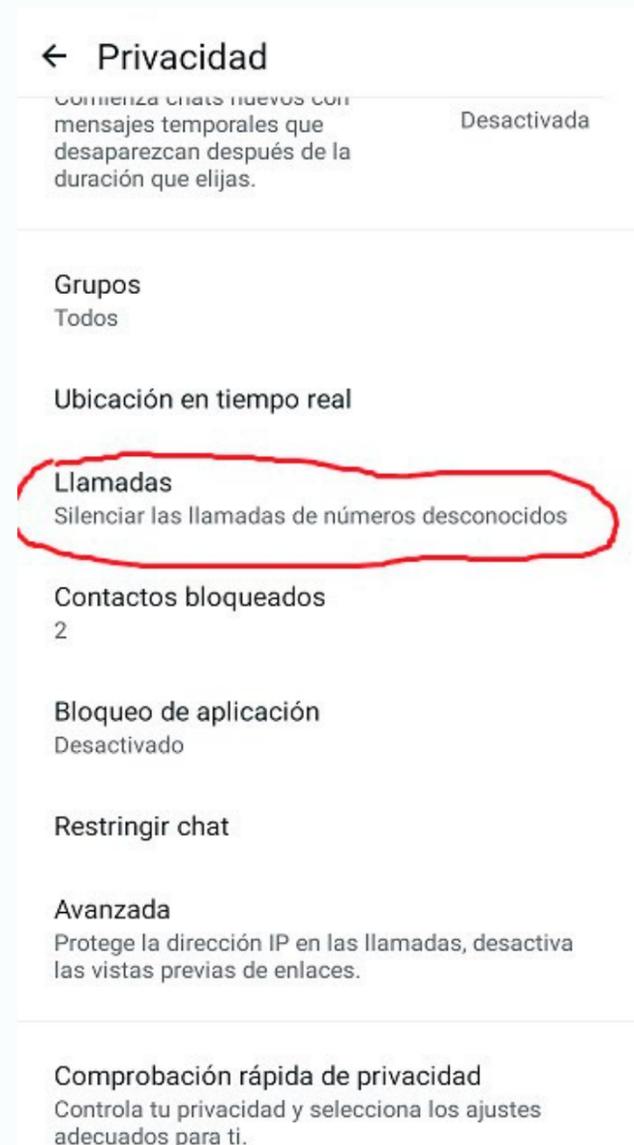


Fig. 2. Silenciar llamada

5. Sabrás que la función está activa cuando el botón cambie a verde.

Al activar esta función de WhatsApp, la aplicación silenciará todas las llamadas de números que no tengas registrados en tu lista de contactos. Sin embargo, se continuarán mostrando en la pestaña de llamadas de la aplicación y en las notificaciones.

Referencias bibliográficas

- lavanguardia. (2024). Cómo silenciar llamadas de números desconocidos en WhatsApp. Recuperado el 22 de octubre del 2024, de <https://www.lavanguardia.com/andro4all/whatsapp/llamadas-de-whatsapp-de-numeros-desconocidos>
- rtve. (2024). Cómo silenciar llamadas de números desconocidos en WhatsApp. Recuperado el 22 de octubre del 2024, de <https://www.rtve.es/noticias/20240319/como-silenciar-bloquear-llamadas-numeros-desconocidos-whatsapp/16022643.shtml>



WHATSAPP, MENCIONAR A UN CONTACTO

Autor: Dariel Moren Frómeta / dariel.moren@cha.jovenclub.cu

WHATSAPP, MENTION A CONTACT IN YOUR STATUS

WhatsApp introdujo los estados en la plataforma en el año 2017, tras el éxito de las historias de Instagram. Desde entonces, esta herramienta, que permite **publicar mensajes, fotos y vídeos con una duración efímera de 24 horas**, ha evolucionado mucho. Aunque siempre ha tenido un problema de visibilidad, especialmente si se compara con otras apps similares.

ba (@) que está en la barra de **Añade un comentario**.

5. Elige los contactos a los que quieres mencionar.
6. Al volver a la pantalla de edición del estado, el **símbolo @** habrá cambiado de color. Toca el botón verde para publicar el estado con la correspondiente mención.
7. Elige quién puede ver tu estado en el **menú desplegable**.
8. Toca el botón **Compartir estado**.

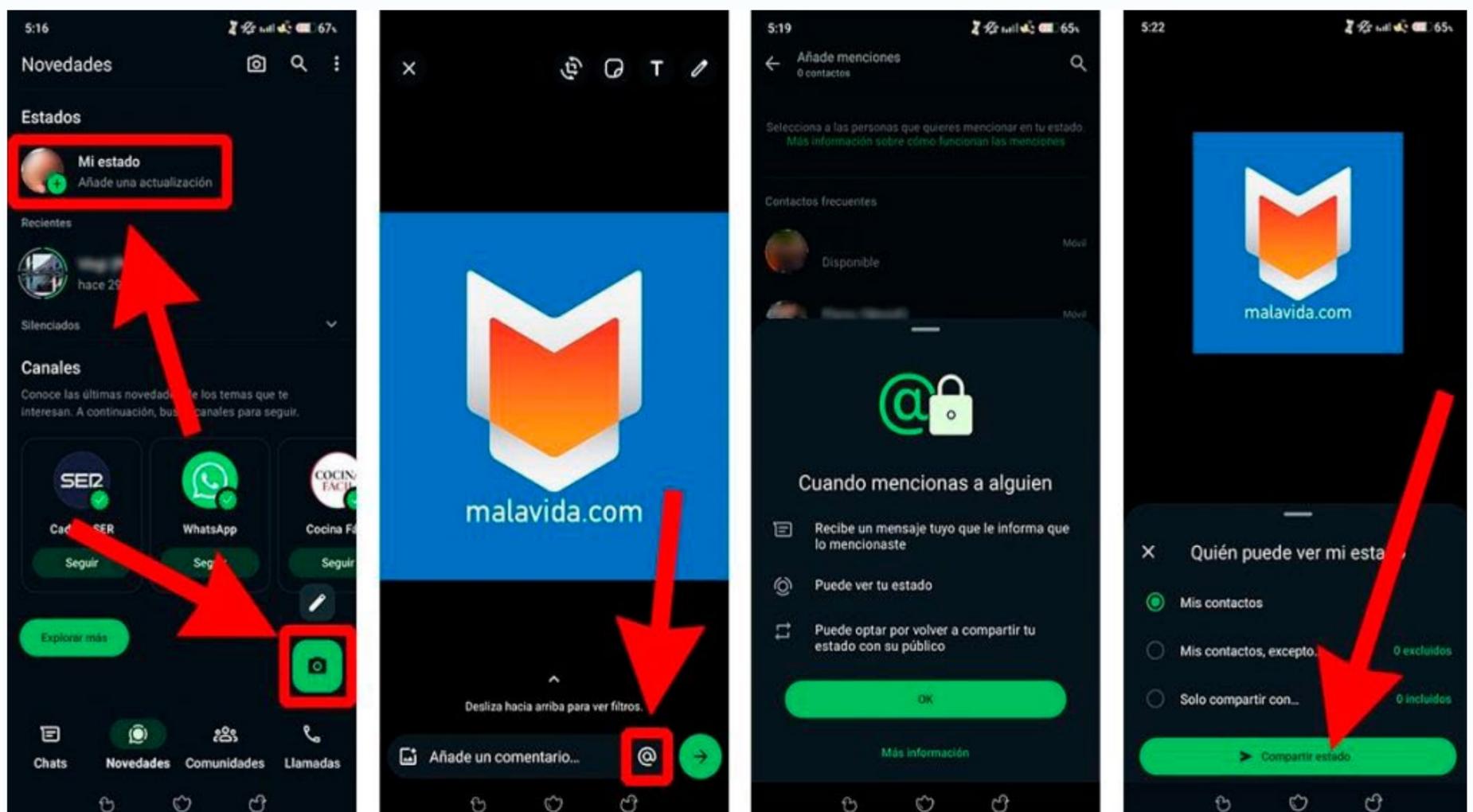


Fig. 1. Pasos para mencionar contactos en WhatsApp

Ahora Meta ha introducido una novedad en los estados que ayudará a aumentar la visibilidad al mismo tiempo que refuerza el componente social de la plataforma de mensajería. Y es que, a partir de ahora, podrás **mencionar a tus contactos** en los estados para que la publicación no pase inadvertida.

Pasos para mencionar contactos en los estados de WhatsApp

1. Abre la app de WhatsApp en tu móvil. (Fig. 1)
2. Toca el botón **Novedades** del menú inferior.
3. Toca la barra **Mi estado** o el icono de la cámara de fotos para crear un estado.
4. Antes de publicarlo, toca el botón con el **símbolo de la arro-**

El mencionar contactos en los estados es una novedad que ayudará a aumentar la visibilidad del mismo y refuerza el componente social de la plataforma de mensajería.



Referencias bibliográficas

- Almudena Galán. (2024). Cómo mencionar a un contacto en tu estado de WhatsApp. Recuperado el 12 de octubre de 2024, de <https://www.malavida.com/es/articulos/como-mencionar-a-un-contacto-en-tu-estado-de-whatsapp>



BLOQUEAR TELEGRAM DE MIRADAS INDISCRETAS

Autor: Daniel Llusá Fariñas / daniel.llusa@vcl.jovenclub.cu

TO BLOCK TELEGRAM FROM PRYING EYES

Telegram constituye una de las aplicaciones de mensajería instantánea que tiene mayor aceptación por los usuarios. Como toda red social, necesita que los datos personales sean protegidos, por lo que se te puede resultar útil aprender a bloquear Telegram y configurar **qué personas y a qué puedan tener acceso** dentro de tu perfil.

Pasos para bloquear Telegram

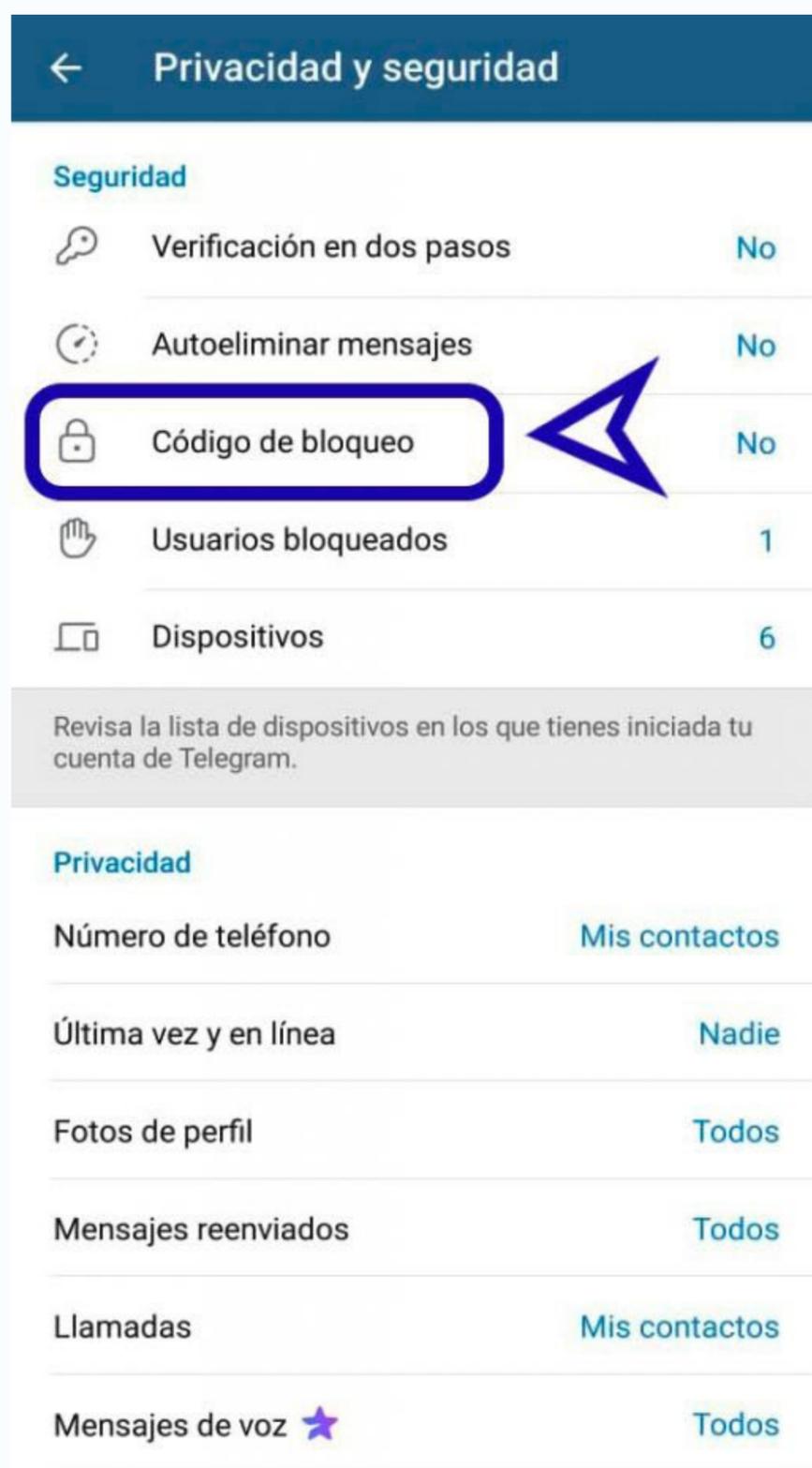


Fig. 1. Elegir código de bloqueo para bloquear Telegram

1. Abrir **Telegram** en tu dispositivo Android.
2. Observar tres líneas horizontales que se encuentran en la esquina superior izquierda de la ventana, desplegar la misma y seleccionar el apartado de «**Ajustes**».
3. Presionar sobre la opción de «**Privacidad y Seguridad**».
4. Elegir la opción «**Código de bloqueo**».
5. Configurar un pin de 4 dígitos y al finalizar dar al botón «**Activar Código**».
6. Luego de haber creado su pin, podrá configurar los demás parámetros como: activar el desbloqueo con huella dactilar (solo disponible para teléfonos que posean esta función), mostrar el contenido en la multitarea, cambiar el código y autobloquear al transcurrir el tiempo seleccionado por usted.

Al agregar esta función a tu cuenta de Telegram, puedes aumentar la seguridad y evitar el acceso no autorizado a tus chat y grupos dentro de esta red social.



Referencias bibliográficas

- Elespanol. (2019). Como poner contraseña a Telegram: PIN, huella dactilar. Recuperado el 16 de mayo del 2024, de https://www.elespanol.com/elandroidelibre/noticias-y-novedades/20191016/poner-contrasena-telegram-pin-huella-dactilar/437207997_0.html
- YouTube. (2024). Mira cómo se hace. Recuperado el 23 de enero de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=Y-cPxykBlad4>



INICIAN CURSOS DE FORMACIÓN EN JOVEN CLUB MANZANILLO

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

TRAINING

COURSES BEGIN AT JOVEN CLUB MANZANILLO

Un pilar fundamental en Joven Club lo constituye el servicio de cursos de formación. Estos se encuentran dirigidos a la formación, capacitación y preparación de competencias en contenidos relacionados con el desarrollo de las tecnologías en la informática, las comunicaciones, electrónica, la automática y la robótica.

La etapa docente en Joven Club comienza la tercera semana del mes de enero y termina el día 15 de diciembre del mismo año. Los contenidos de clases que se imparten en las instalaciones, se desarrollan en planes y programas de estudios, desarrollados para plataformas libres y propietarias. Cada cierto período de tiempo se actualizan y perfeccionan con el objetivo de que los estudiantes adquieran conocimientos actualizados sobre este tema.

Cursos que se ofertan

Los cursos que se ofertan poseen gran variedad de temas, relacionados con elementos básicos para el trabajo y la operación de computadoras. Estos ayudan a estudiantes y profesionales a organizar información y administrar cualquier tipo de investigación. En ellos adquieren conocimientos acerca de herramientas de diseño, programación, manejo de bases de datos, entre otras aplicaciones. Además, también abordan temáticas relacionadas con las redes, el correo electrónico y muchas más opciones de aprendizaje.

Los cursos tienen una duración mínima de 24 horas/clase y aten-



Fig. 1. Cursos de formación*

diendo al grado de comparecencia. Se desarrollan en las modalidades de enseñanza **presencial y semipresencial**, con el objetivo de satisfacer las necesidades y demandas de los clientes.

También se imparten cursos de postgrado avalado por la Comisión Asesora según lo establecido, donde se analizan y aprueban las acciones formativas. Al finalizar reciben créditos válidos para el currículo profesional del cliente en dependencia de la cantidad de horas-clases de curso recibido.

La tarifa para personas naturales es gratis y para jurídicas: 60.00 cup por hora, por persona, según lo que establece en la Resolución 133/2020 del Ministro de las Comunicaciones.

El Comandante en Jefe Fidel Castro, creador del noble proyecto que es Joven Club, avizoró la importancia que tendría la informática y la computación en la vida diaria de las personas. Con la visión de futuro que lo caracterizó sentenció: «...**Joven Club de fábrica, de instituciones y Joven Club popular, porque estos son los que están allí al lado de los vecinos, este es el médico de la familia, la computadora de la familia...**».



INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO PARTE DEL PROCESO DE FORMACIÓN EN JC

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

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS PART OF THE TRAINING PROCESS AT JC

Los trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica en Guantánamo apuestan por la Inteligencia artificial. Desde allí le dan la bienvenida al año 2025 poniendo todo su empeño para juntos llevar a cabo un proceso de formación más inclusivo. La propuesta, en esta ocasión fue impartir cursos destinados al conocimiento de la inteligencia artificial (IA).

nidad los procesos formativos a través de la implementación de cursos a personas naturales y jurídicas en las diferentes modalidades destinados al conocimiento de la Inteligencia Artificial.

Es por ello que esta es una de las propuestas que se estará llevando a cabo durante el año en curso en el cual se estarán mostrando los avances obtenidos en diferentes escenarios, dígame en eventos de clase creadoras, fórum de ciencia y técnica, entre otros.



Fig. 1. El proceso de formación incluye la Inteligencia Artificial

En ellos se abordaron los retos, oportunidades, requerimientos y beneficios que esta ciencia informática aporta a la sociedad, llevando una exhaustiva capacitación a nuestro público interno y externo. En la misma se incluye un vistazo a los escenarios académicos-laborales que se darán en el futuro a causa de la inclusión de la IA.

A propuesta del colectivo metodológico provincial, en los municipios cabecera se desarrollaron, durante la primera quincena del mes de enero, talleres virtuales relacionado con la IA dirigidos por los Especialistas B en Ciencias Informáticas que atienden la tarea en cada territorio. Estos se realizan con el propósito de preparar a nuestros instructores en los nuevos desafíos sobre el uso de la misma.

Una vez preparados, son capaces llevar a cabo a nuestra comu-

Capacitación mediante Inteligencia Artificial

De esta forma se reconoce que la IA es una revolución tecnológica dentro de varias revoluciones, que nos muestran el camino de la superación y capacitación con una visión futurista.

La sociedad debe enfocarse en ir educando a nuestros ciudadanos en temas relacionados con el uso de la inteligencia artificial. Esta herramienta permite interconectar de forma inteligente diversas tecnologías digitales, las cuales nos permitirán insertar la IA en el futuro de nuestra nación.

Cada oportunidad que aparezca con una nueva herramienta, Joven Club seguirá dando el paso al frente para brindar conocimientos acerca de la misma a nuestros clientes, que son nuestra razón de ser.



USO DE LA TECNOLOGÍA PARA EL APROVISIONAMIENTO DEL COMBUSTIBLE

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

USE OF TECHNOLOGY FOR FUEL SUPPLY

En un esfuerzo por simplificar y modernizar el proceso de solicitud de combustible para plantas eléctricas, los trabajadores de Joven Club de Computación y Electrónica en Camagüey se han destacado por su compromiso con la comunidad, brindando asesoría e instalación de las aplicaciones móviles EnZona y Ticket a los ciudadanos que se acercan a sus instalaciones. Esta iniciativa surge como respuesta a la necesidad de digitalizar trámites y facilitar la interacción entre los usuarios y las entidades proveedoras.

La reciente implementación de la plataforma Ticket como canal para la solicitud de aprovisionamiento de combustible ha presentado un reto para algunos ciudadanos, especialmente aquellos menos familiarizados con la tecnología. Conscientes de esta situación, los especialistas de Joven Club han asumido un rol activo, convirtiéndose en guías en este proceso de transformación digital.

Desde la entrada a cada centro, los usuarios son recibidos con amabilidad y disposición. Los instructores de Joven Club dedican tiempo a explicar detalladamente el funcionamiento de cada aplicación, desde la creación de la cuenta hasta la solicitud del servicio. No solo se limitan a la instalación de las APK, sino que

también ofrecen capacitación personalizada, resolviendo dudas y brindando consejos para el uso óptimo de las plataformas.

La iniciativa no solo ha mejorado la experiencia del usuario, sino que también ha contribuido a

la informatización de la sociedad camagüeyana. Joven Club demuestra así su papel como actor clave en la modernización de los servicios públicos y en la promoción de la inclusión digital.

En un mundo cada vez más dependiente de la tecnología, la labor de Joven Club de Camagüey se erige como un ejemplo de cómo la innovación puede estar al servicio de las personas, facilitando la vida cotidiana y promoviendo el acceso equitativo a los recursos.

«La tecnología es poderosa, pero es aún más poderosa cuando se pone al servicio de la comunidad».



Fig. 1. Brindando asesoría e instalación de la tecnología

JOVEN CLUB CACOCUM III Y SU IMPACTO

Autor: Maydalin Molina Reyna / maydalin.molina@jovenclub.cu

JOVEN CLUB CACOCUM III AND ITS IMPACT

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en Holguín cuentan con instalaciones a lo largo y ancho del territorio. Su alcance ha beneficiado a los holguineros durante los 37 años que llevan de creados. Así, las zonas rurales se han visto favorecidas con su misión de informatizar la sociedad cubana.

El Joven Club Cacocum III se encuentra ubicado la zona rural San Juan de Cristino Naranjo, municipio de Cacocum. Durante la campaña **Joven Club Por Cuba** ellos se dieron a la tarea de tocar puertas para infoalfabetizar a la población. Así, capacitaron a los mismos en contenidos sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), redes sociales, ciberseguridad, comercio electrónico y otras temáticas que han gozado de mucha aceptación por los lugareños.

Como estrategia comenzaron a visitar a diferentes actores económicos para explicarles la necesidad de la creación de códigos QR para el pago en línea. Otra de sus misiones fue orientar a los ciudadanos para que formaran parte en el proceso de transformación digital que vive el país. Para ello, tuvieron que desarrollar acciones en apoyo a este indicador en el territorio.

Ellos también realizaron actividades dentro de la instalación del

Joven Club. Así, atendieron solicitudes de documentos para el Registro del estado civil. Además, brindaron asesoría para el uso de EnZona, Transfermóvil, y otras aplicaciones.

Los pobladores de esta área rural reconocen el impacto logrado por el Joven Club Cacocum III y agradecen su labor en la contribución de la informatización de la sociedad. Toda ello demuestra la utilidad y el alcance que tiene este Joven Club en zona.



Fig. 1. Atención a clientes en Cacocum



ALQUILER DE COMPUTADORAS EN MANZANILLO

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

COMPUTER RENTAL IN MANZANILLO

Durante los últimos años, varias entidades del municipio han disfrutado del servicio de alquiler de computadoras, en las instalaciones de Joven Club Manzanillo.

Este servicio tiene como objetivo la utilización de una o varias computadoras, previamente coordinado con el jefe máximo de la instalación, por un período de tiempo específico. Cuando se desarrolla dentro de la instalación, el servicio incluye acceso a la navegación nacional.

Tal es el caso de la UEB Acueducto y Alcantarillado Manzanillo, que desde el año 2023 recibe este servicio. Ya que dicha entidad no cuenta con estos medios de cómputo, en las oficinas comerciales de las que dispone la empresa.

El servicio que Joven Club presta a la entidad es de vital importancia ya que no solo disponen del alquiler de computadoras para desarrollar su trabajo mediante la aplicación Sagas, sino que también tienen acceso a la navegación nacional.

Sagas es el sistema automatizado de gestión de los servicios de agua y saneamiento, que permite gestionar el flujo de trabajo de las oficinas comerciales, que pertenecen a las empresas de la **OSDE Agua y Saneamiento**. Dicho sistema abarca desde la

contratación y el procesamiento del consumo de los servicios, hasta facturación y cobro. Este programa facilita a los usuarios efectuar el pago del servicio del agua y alcantarillado, a través de las pasarelas de pago.



Fig. 1. Servicio de alquiler de computadoras

Jorge Hernández, jefe de la oficina comercial No. 11 expresa que el servicio que recibe en el Joven Club Manzanillo I es de excelencia, pues cuentan con un personal con experiencia y profesionalidad en la labor que realizan. En muchas ocasiones también recibe asesoría y servicio de correo durante todos los días de la semana.

El servicio de alquiler que Joven Club presta a empresas y entidades constituye una importante fuente de ingreso para la misma. Además, del beneficio que este proporciona a los clientes, al facilitar el proceso de informatización en la labor que realizan.

Joven Club Manzanillo apuesta por contribuir a la informatización de la sociedad, al crear alianzas con los organismos e instituciones que solicitan los servicios.

PRÁCTICAS DE LA CIBERSEGURIDAD

Autor: Lic. Yenisleydy González Gallardo / yenisleydy.gonzalez@aniano

CYBERSECURITY PRACTICES

El conocimiento de la Ciberseguridad como elemento clave para proteger la información digital, dispositivos y activos, constituye una de las prioridades de trabajo en los Joven Club de Computación y Electrónica para incentivar esta temática tanto en personas jurídicas como naturales.

El Joven Club de Computación Placetas 5, durante el año 2024, se mantuvo en contacto con personas jurídicas, para que la temática de ciberseguridad se mantuviera actualizada para el quehacer diario de estas entidades.

La Pasteurizadora Cubanacan, del municipio Placetas, por ejemplo, se mantuvo asesorada por el MSc. José Enrique Fontanill Lara. Durante el asesoramiento, impartió cursos sobre las temáticas de configuración de seguridad en las computadoras, el uso seguro de la firma digital.

Junto a esta entidad se mantuvo el contacto con la porcino La Pastora mediante el taller de Navegación segura en la web y el Uso indiscriminado del Whatsapp. Todo lo anterior con vistas al manejo de la información oficial de las empresas estatales y de los nuevos actores económicos como responsables de la protección de la información

Sin embargo, si estos conocimientos se imparten en jóvenes, antes de comenzar a trabajar, se garantizaría, de forma responsable, el trabajo seguro en las redes, ya sea en las computadoras, el uso seguro de los móviles, así como la protección de la información, el empleo de contraseñas seguras y navegación en internet.

Talleres de ciberseguridad

En el marco de la III Jornada de Ciberseguridad celebrado del 20 al 30 de noviembre de 2024, se realizaron talleres y encuentros prácticos con futuros profesionales de la informática del IPA Antonio Guiteras Holmes. Además, se enfatizó, entre otros temas, sobre los problemas del delito cibernético, ciberataques y ciberterrorismo.

Según nos manifiesta el MSc. Ernesto Delgado Mendinueta, Director municipal de Joven Club en Placetas, se lograron algunos impactos en el encuentro con los jóvenes estudiantes. Uno de estos logros fue comercializar licencias de antivirus Segurmática, cómo vía de garantizar la protección de las computadoras y de los dispositivos móviles personales. Además, se adiestraron a los participantes en la instalación del antivirus, al mismo tiempo que se enfatizó en la necesidad de seleccionar de forma adecuada el tipo de antivirus en función de las necesidades, el hardware disponible y la flexibilidad de actualización.



FERIA DE DESARROLLO LOCAL EN MAYABEQUE

Autor: Ivaldo Ariel Arias Rivera / cubayen7@gmail.com

LOCAL DEVELOPMENT FAIR IN MAYABEQUE

La III Feria de Desarrollo Local y I de Innovación que tuvo lugar en la joven provincia de Mayabeque, fue el escenario indicado para que Joven Club Mayabeque presentara sus contribuciones al desarrollo territorial. Durante las jornadas desarrolladas se pudo presenciar, en el stand de la institución de la computación por excelencia del pueblo cubano, las posibilidades que brindan los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club). Entre ellas, se presentaron el alquiler de computadoras, asesoramiento informático, la venta de licencias para antivirus, Mochila, y los adelantos en la robótica educativa.

Los niños pertenecientes al club de robótica educativa, que recientemente fueron premiados en la Cuarta competencia nacional de la robótica, presentaron sus innovadores proyectos. Lo que resultó de gran interés, dada la peculiaridad de los mismos.

Además, la feria dio la oportunidad para efectuar provechosas charlas de promoción de servicios y de información sobre la ciberseguridad. Igualmente se contó con distinguidos invitados que visitaron el área expositiva de Joven Club Mayabeque. Tal es el caso del Excmo. Sr. Le Quang Long, embajador de la República Socialista de Vietnam en Cuba.



Fig. 1 Joven Club participa en la Feria

Visitaron la exposición personas de todas las edades, pero con significativo destaque en la población más joven. Lo cual confirma lo atractivo que resulta para este sector etario conocer el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de la sociedad.

El espacio fue propicio para forjar alianzas, realizar juegos de participación, la proyección de materiales audiovisuales y el esparcimiento mediante los videojuegos.

La III Feria de Desarrollo Local y I de Innovación en Mayabeque, fue sin dudas muy exitosa para el Joven Club de la provincia. El Director general de la institución Ms. C. José Carlos Cruz Sandoval reconoció a los organizadores del evento por la calidad del mismo.

Los Joven Club en Mayabeque han iniciado bien el año 2025, por lo que se espera que el mismo sea un año de avance y crecimiento para la **computadora de la familia cubana**.



JOVEN CLUB EN LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CUBA

Autor: Yaneisi López Pacheco / yaneisi.lopez@grm.jovenclub.cu

JOVEN CLUB IN THE DIGITAL TRANSFORMATION IN CUBA

Desde hace unos años los Joven Club lideran varios proyectos de un amplio impacto para la transformación digital de la sociedad cubana. Tal es el caso de la Enciclopedia Colaborativa, EcuRed, la plataforma de blog Reflejos, se mantiene accesible desde cualquier espacio nacional y con visibilidad internacional y el producto cultural Mochila que se distribuye con una frecuencia semanal a un número ascendente de personas.

económicos estatales y no estatales, en la habilitación para el uso del código QR en su gestión, donde se les genera el mismo y se le ofrecen otros servicios.

El trabajo con el bulevar ha sido de gran importancia. La Resolución No. 93 del MINCIN del 2023 hace obligatorio que la empresa oferte facilidad de pago al cliente en las pasarelas cubanas **Transfermóvil** y **Enzona**; en los Joven Club se crean su comercio y el asesoramiento de cómo deben operar en el bulevar, para que puedan visualizar los pagos que van a ir a su cuenta bancaria fiscal e implementar el bulevar en su móvil.



Fig. 1. Joven Club como parte de la transformación digital

Cuando el Líder Histórico de la Revolución Cubana, Fidel Castro, fundó el programa de los Joven Club de Computación y Electrónica en septiembre de 1987, tenía el propósito de conectar a la población cubana con los avances tecnológicos de esta época, como factor de enriquecimiento cultural y de acceso al conocimiento.

Joven Club como parte de la transformación digital

Para los Joven Club ha sido una prioridad la atención a los actores

Ha participado de forma activa en ferias tecnológicas, capacitando como parte del proceso de bancarización de las operaciones.

Hay mucho camino por recorrer para lograr que la población cubana cree una cultura en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; pero con estas acciones los Joven Club están mostrando en toda su magnitud, la política de inclusión social de la Revolución Cubana, su proyección de atención a los seres humanos, de crear una cultura digital y de avanzar hacia el desarrollo.



JOVEN CLUB Y LA ONEI

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

JOVEN CLUB AND THE ONEI

Los trabajadores de Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en Camagüey, demuestran una vez más su compromiso con la informatización de la sociedad. Además, brindaron asesoría e instalaron aplicaciones en los teléfonos móviles de los trabajadores de la Oficina Nacional de Estadística e Información (ONEI) en la provincia.

Esta iniciativa, está enmarcada en la misión de Joven Club de acercar la tecnología a todos los sectores de la sociedad. La misma facilitó el acceso a las herramientas digitales por los trabajadores de esta entidad. Además, los instructores disfrutaron los momentos del proceso, al explicar cada detalle al instalar las aplicaciones de manera eficiente y guiar a los trabajadores de la ONEI en la adopción de estas herramientas digitales.

La colaboración entre ambas instituciones evidencia el papel crucial que juegan los Joven Club en el desarrollo tecnológico de la provincia. Los instructores, con su experticia y dedicación, realizaron la instalación de aplicaciones específicas para las tareas de la ONEI.

Este acompañamiento personalizado garantizó que pudieran integrar de forma eficaz las herramientas digitales a sus labores cotidianas.

El impacto de esta iniciativa se refleja en la mejora de la eficiencia y la productividad de la Oficina Nacional de Estadística e Información. Ello permitió que los procesos de recopilación,

análisis y difusión de datos fueran más ágiles y precisos.

La asesoría y la instalación de aplicaciones en los dispositivos móviles han contribuido a la modernización de los flujos de trabajo en este centro y a reafirmar que la tecnología puede transformar la forma en que se trabaja y accede a la información.

Los instructores de Joven Club Camagüey, con su

labor constante, demuestran que la tecnología puede llegar a todos y modificar la forma en que trabajamos y nos comunicamos. Así, reafirman su papel como promotores del acceso a la tecnología y la información para el progreso de la sociedad cubana.



Fig. 1. Trabajadores de la OEI durante la asesoría

JOVEN CLUB YATERAS Y LOS ALUMNOS TALENTOS

Autor: José Augusto Ortiz Matos / jose.ortiz@gtm.jovenclub.cu

JOVEN CLUB YATERAS AND TALENTED STUDENTS

Los estudiantes talentos, también llamados alumnos superdotados, estudiantes genios o alumnos con altas capacidades, son aquellos que tienen un coeficiente intelectual superior al de los demás estudiantes. Si ellos no reciben la atención requerida se corre el riesgo de que no aprovechen la capacidad intelectual extra que poseen.

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) desarrollan un papel importante con estas personas. Un ejemplo de ello son los Joven Club del municipio Yateras de la provincia de Guantánamo. Ellos le confieren una especial importancia a la identificación y potenciación de niños y adolescentes con capacidades intelectuales especiales.

Para atender de manera efectiva el desarrollo intelectual en los alumnos talentos, se cuenta en estas instalaciones con instructores profesionales con un elevado conocimiento en la labor que realizan. Ellos trazan estrategias para motivar el desarrollo

intelectual. Entre ellas se encuentran los torneos de videojuegos, donde se incentivan a los niños a ser capaces de crear estrategias para darle solución a una situación específica.

Estas actividades contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad intelectual. Además, en la preparación de los mismos se insertan temas relacionados con la robótica educativa y la inteligencia artificial.

Por otra parte, se crean círculos de interés con temáticas que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico, sobre la base de contenidos relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Además, se propician encuentros de conocimientos con contenidos propios de la informática que contribuyen a crear una situación problemática que propicia el debate.

De esta forma, los Joven Club del municipio Yateras contribuyen al desarrollo de los alumnos talentos.



Cifrado para correos de 
Síguenos en la página 7 del número 98



Revista
TiNO

www.revista.jovencub.com



SITIO WEB PARA EL CURSO DESARROLLO EN LAS REDES SOCIALES

Autor: MSc. Misleni Pérez Reina / mislenis@ssp.jovenclub.cu Coautor: Dr. C. Lydia Rosa Ríos Rodríguez

WEBSITE FOR THE COURSE DEVELOPMENT IN SOCIAL NETWORKS

Resumen: La introducción de las tecnologías de la información y las comunicaciones en todos los sectores de la vida moderna marca el curso de la época que transcurre. Particularmente, en Cuba dio lugar al proceso de informatización de la sociedad que aún está en plena marcha. En este contexto se realizó la presente investigación en los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) de Sancti Spíritus con el objetivo de implementar un sitio web, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso **Desarrollo en las redes sociales**, que reciben estos centros. El sitio web que se desarrolló se validó a través de un pre-experimento, el que evidenció mejoras en el acceso a la bibliografía, en la localización de los materiales de apoyo, en el acceso a la legislación vigente sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Cuba, entre otros aspectos.

Abstract: The introduction of information and communication technologies in all sectors of modern life marks the course of the times we live in. In Cuba in particular, it gave rise to the process of computerization of society that is still in full swing. In this context, the present research was carried out in the Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) of Sancti Spíritus with the objective of implementing a website to support the teaching-learning process of the course Development in social networks, which these centers receive. The website that was developed was validated through a pre-experiment, which showed improvements in access to the bibliography, in the location of support materials, in access to the current legislation on Information and Communication Technologies (ICT) in Cuba, among other aspects.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del curso **Desarrollo en las redes sociales** manifiesta algunas limitaciones, relacionadas fundamentalmente con la gestión que hacen los estudiantes de la bibliografía y de los materiales necesarios para su preparación de forma independiente. A pesar del esfuerzo que ha realizado la plataforma de cursos a distancia CurSad.

La observación del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del curso y el intercambio con profesores que lo han impartido en otras ocasiones permitió a la investigadora, constatar que a los estudiantes se les dificulta el acceso a la bibliografía básica y complementaria. Además, presentan dificultades con el acceso a las guías de estudio y los ejercicios para su autopreparación y el acceso a la legislación vigente sobre las TIC en Cuba.

Caracterización del proceso de enseñanza-aprendizaje del curso Desarrollo en las redes sociales

Para conocer el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje del curso Desarrollo en las redes sociales, la investigadora se auxilió de la observación directa, una encuesta que aplicó a



los estudiantes y una entrevista a los docentes que impartieron el curso en otras oportunidades.

La observación permitió constatar dificultades con el acceso a la bibliografía, las guías de estudio independiente, los ejercicios, las normas jurídicas para el tema en cuestión, los materiales de apoyo en formato electrónico.

La población estuvo constituida por los 32 estudiantes del curso impartido en el 4to trimestre del año 2023.



SITIO WEB PARA EL CURSO DESARROLLO EN LAS REDES SOCIALES

Autor: MSc. Misleni Pérez Reina / mislenis@ssp.jovenclub.cu Coautor: Dr. C. Lydia Rosa Ríos Rodríguez

La encuesta arrojó que existen dificultades en el acceso a la bibliografía, la localización de los materiales de apoyo y el acceso a las guías.

Por otra parte la entrevista a los profesores que han impartido del curso Desarrollo en las redes sociales arrojó que:

- La mayoría de los alumnos no muestran interés por el curso, argumentan que les resulta monótono.
- El acceso a la bibliografía, así como la localización de materiales de apoyo, guías para el estudio independiente y ejercicios se afecta, ya que el curso dura solo de 24 horas.
- Los materiales digitales no le resultan de gran utilidad para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje del curso.
- Es necesario la elaboración de una herramienta informática que organice y agrupe coherentemente todos los recursos digitales con que cuenta del curso.

Descripción del sitio web para el curso Desarrollo de redes sociales

El sitio web creado cuenta con un menú principal, formado por 5 opciones que se corresponden con el contenido del curso. Muestra además una breve descripción sobre las redes sociales y un buscador para la información que recopila el sitio web.

En el sitio Web se pueden encontrar los siguientes contenidos:

1. **Bibliografía**, muestra la bibliografía necesaria para el mismo.
2. **Material de apoyo**, proporciona la bibliografía complementaria del curso.
3. **Guías de estudio**, facilita el acceso a las guías para profundizar en los contenidos que conforman el tema.
4. **Ejercicios**, proporciona el material para consolidar los conocimientos de los contenidos impartidos en cada tema.
5. **Legislación vigente**, muestra el marco legal sobre la informatización de la sociedad cubana.

Utilización del sitio web en el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso Desarrollo de redes sociales

El sitio web se utilizó durante el desarrollo del curso de desarrollo de redes sociales y al concluir el curso se aplicó a los estudiantes, nuevamente, la encuesta inicial. Así, se pudo constatar que aumento el índice de estudiantes que refieren que la bibliografía es de más fácil acceso, están concentrados los materiales de apoyo, las guías de estudios son más fáciles de localizar y hay una mejor organización de los contenidos.

El aporte práctico de la investigación consiste en utilizar un sitio web para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje del curso Desarrollo en las redes sociales, el cual promueve la comprensión de conceptos, una distribución organizada de la bibliografía, el uso de la legislación vigente sobre las TIC en Cuba por cada tema,

así como de materiales de apoyo accesibles, guías de estudio, ejercicios. Permite que el estudiante tenga un mayor protagonismo y reciba un aprendizaje de acuerdo con su ritmo de asimilación, además de contar con un medio portable que puede utilizarlo sin necesidad de estar conectado en red.

Conclusiones finales del trabajo

1. El análisis de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la elaboración de un sitio web para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje evidenció la tendencia creciente a la utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la enseñanza.
2. El diagnóstico del estado del proceso de enseñanza-aprendizaje del curso Desarrollo en las redes sociales en los Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus, reveló insuficiencias relacionadas con el acceso a la bibliografía, a la legislación vigente sobre las TIC en Cuba y a los materiales de apoyo elaborados o compilados por el profesor.
3. Se diseñó y confeccionó un sitio web portable, fácil de utilizar por los usuarios finales con una interfaz amigable y sencilla, cuyas opciones del menú principal coinciden con los temas en que se organiza del curso.
4. La validación de la propuesta se realizó a través de un pre-experimento, este permitió valorar la efectividad de la herramienta confeccionada a partir de las opiniones favorables emitidas por los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Abad, A. (2020). Análisis de contenido con enfoque cuantitativo. Revista Científica QUALITAS, 23 (23), 1-20. Recuperado el 25 de diciembre de 2024, de <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117>
- Aguilar, L. y Hernández, R. (2022). Procesos de autorregulación en entornos virtuales. Actitud de compra en redes sociales de la generación de Lima Sur. Revista Desafíos, 11(2), 208. Recuperado el 25 de diciembre de 2024, de <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/download/208e/42>
- Area, M., y Garcia-Varcácel, A. (2001). Del texto impreso a las web inteligentes. Los materiales didácticos en la era digital. Educar en sociedad de la información. Revista La educación en la sociedad del conocimiento, 3(1), 1-3. Recuperado el 25 de diciembre de 2024, <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/download/14174/14581/49633>
- Arias Pincha, J. P., y Beltrán Espín, E. L. (2023). El uso de la tecnología en la educación continua. Revista Científica Internacional ARANDU-UTIC, 4(1), 205-232. Recuperado el 25 de diciembre de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7339098.pdf>



TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CUBA

Autor: MSc. Alina Arce Coto / alina.arce@myb.jovenclub.cu

DIGITAL TRANSFORMATION IN CUBA

Resumen: Desarrollar competencias con la ciencia, la innovación y desarrollo constituyen las metas de Cuba para contribuir a la transformación digital. El acelerado desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han propiciado en la actualidad el desarrollo de nuevas formas de presentación del problema. El presente artículo analiza la importancia de la transformación digital desde las diferentes aristas que se presentan.

Abstract: Developing competencies in science, innovation and development are Cuba's goals to contribute to digital transformation. The accelerated development of Information and Communication Technologies (ICT) has currently led to the development of new ways of presenting the problem. This article analyzes the importance of digital transformation from the different angles that are presented.

Las TIC imponen un desafío a la familia cubana en la formación de competencias digitales en la comunidad para construir un futuro digital centrado en las personas. Por ello se debe comprender la relación que existe entre la tecnología y la sociedad. Lo cual no debe verse como un proceso aislado sino como una forma del desarrollo alcanzado por el hombre del siglo XXI. El mismo ha modificado su forma de comunicarse, trabajar, aprender y de divertirse. Lo que ha traído un cambio en su estilo de vida que lo ha convertido en un ser más dependiente de la tecnología.

Todo ello implica fomentar la inclusión digital y reducir la brecha existente entre los profesionales de la informática y el resto de la sociedad.

Principales términos de la transformación digital

Competencia digital: Capacidad humana para manejar y desarrollar habilidades en torno a las TIC para crear, buscar, analizar y procesar información de fuentes diversas para una mejor aplicación de las tecnologías.

Nativo digital: Persona que nace y se desarrolla en un contexto que lo familiariza con la cultura de las TIC.

Sociedad digital: Las interacciones sociales que se caracterizan por basar una gran parte de su devenir cotidiano en las tecnologías digitales. Es decir, el conjunto de prácticas, costumbres y formas de interacción social de sus ciudadanos que se llevan a cabo a partir de los recursos de la tecnología digital.

Proyectos para la transformación digital en Cuba

En la actualidad, para lograr esta transformación se impulsan diferentes proyectos. Entre los que se encuentran:

- Alfabetización digital
- Competencias digitales.
- Desarrollo de modelos de negocios con ideas innovadoras.
- Estrategias para mejorar la competitividad entre las entidades.
- Colaboración entre diferentes sectores que implementan políticas públicas.



Fig. 1. La transformación digital es una necesidad imperiosa

- Programas que fomenten el uso responsable de las TIC.
- Educación continua para adaptarse a los constantes cambios tecnológicos y aprovechar las potencialidades de estas.

Principales retos para la transformación digital en Cuba

No olvidemos que vivimos en un mundo digital, rodeados de tecnología y por tanto las habilidades digitales ayudarán a comprender mejor la realidad. Además, prepararse para un mejor funcionamiento y adaptación en este entorno digital. Ya que al estar rodeados de tanta tecnología no toda las personas aplican todo el potencial que estas herramientas brindan. Es por ello que se necesitan profesionales para tiempos de cambio capaces de dar el salto que el país requiere con ciencia innovación y desarrollo.

Para muchos ciudadanos todavía es un reto por conquistar. Aunque ya se están dando los primeros pasos que deben dotar a las aulas con las herramientas y recursos necesarios para capacitar a los docentes y alumnos en este sentido. También es necesario señalar que no todos los lugares cuentan con las condiciones para la implementación, pero algunos lo hacen con un mínimo de recursos, mediante el desarrollo de la creatividad tecnológica.



TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN CUBA

Autor: MSc. Alina Arce Coto / alina.arce@myb.jovenclub.cu

Conclusiones del artículo

La transformación digital tiene objetivos estratégicos que abarcan la planificación en cuanto a las plataformas y herramientas existentes. Ella involucra a todo los componentes de la sociedad. Y es por ello que el país se prepara convenientemente para enfrentar los mismos. Y trabaja en los componentes claves para que sea efectiva como son: la automatización y digitalización de procesos, la infraestructura tecnológica y la experiencia del usuario unida a la inteligencia de negocios.

Referencias bibliográficas

- Tamayo R. (2022). Transformación digital, proceso estratégico y urgente para Cuba. Recuperado el 22 de marzo de 2024, de

<http://www.cubadebate.cu/noticias/2022/05/10/transformacion-digital-proceso-estrategico-y-urgente-para-cuba/>

- Ministerio de comunicaciones. (2024). Política de transformación digital, agenda digital cubana y estrategia de inteligencia artificial. Recuperado el 22 de marzo de 2024, de [http:// media.cubadebate.cu/wp-content/uploads/2024/06/Politica_de_Transformacion_Digital_de_Cuba_Agenda_Digital_y_Estrategia.pdf](http://media.cubadebate.cu/wp-content/uploads/2024/06/Politica_de_Transformacion_Digital_de_Cuba_Agenda_Digital_y_Estrategia.pdf)
- Montse G y Teresa R. (2022). Competencias digitales del siglo XXI. Recuperado el 22 de marzo de 2024, de https://innovaciondocente.ucv.cl/wp-content/uploads/2022/06/Competencias_digitales_Siglo_XXI-mayo.pdf

IGRAM PARA FOTOS Y VIDEOS



Síguenos en la página 4 del número 88



ELICIT, HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN ASISTIDA POR IA

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

Durante el desarrollo de toda investigación, uno de los primeros pasos constituye la búsqueda de la información existente sobre el tema de la misma. Este procedimiento resulta bastante engorroso por la selección de la bibliografía y luego, su revisión y clasificación. Sin embargo, el desarrollo de la inteligencia artificial constituye una herramienta que, en la actualidad, está ganando su espacio durante este proceso.

Existen hoy asistentes virtuales, como **Elicit**, que utilizan tecnología de inteligencia artificial (IA) generativa para ayudar a los usuarios en su trabajo. Muchos de ellos actúan como un recurso valioso para la recuperación, el análisis y la generación de información.

Para los investigadores, los asistentes de investigación mediante IA tienen la capacidad de examinar grandes cantidades de datos de múltiples fuentes a una velocidad increíble.

Elicit, uno de los asistentes virtuales antes mencionados, constituye una valiosa herramienta que te ayuda a sintetizar la información y a mantenerte actualizado con las últimas investigaciones sobre el tema que le especifiques.

Esta herramienta, con su IA avanzada, se está convirtiendo rápidamente en el mejor asistente de investigación disponible, pues ayuda con las tareas tediosas durante el proceso y permite, a los investigadores, centrarse en lo que más importa.

¿Cómo funciona Elicit?

Elicit utiliza modelos de lenguaje para ayudarlo a automatizar los flujos de trabajo de investigación, como partes de una revisión bibliográfica. Puede encontrar artículos relevantes sin una coincidencia perfecta de palabras clave, resumir las conclusiones del artículo específicas para su pregunta y extraer información clave del mismo.

¿Qué tan precisas son las respuestas en Elicit? Una buena regla general, con toda información descargada de Internet, es verificar los contenidos con varias fuentes, desde punto de vista de la autora de este artículo, siempre es saludable contrastar la información.

Procedimiento para la búsqueda de información

Puedes poner una pregunta de investigación o un tema sobre el que quieres que encuentres artículos. Una vez escrita la pregunta o el tema, Elicit iniciará la búsqueda y hará un resumen de los cuatro artículos principales. Además, presenta una lista con los artículos más relevantes y su resumen.

¿Cómo saber si es confiable? Si el contenido que has encontra-

 Elicit

Búsqueda y Análisis de Artículos Científicos

CON I.A.



do posee las siguientes características: es actual, original, tiene buena ortografía, cita a sus fuentes de información y posee buen razonamiento lógico, entonces la información que tienes probablemente sea confiable. No obstante, es más útil pensar que el contenido generado por Elicit tiene una precisión de entre el 80 y el 90 %, definitivamente no del 100 %.

¿Cómo utilizar Elicit para resumir artículos?

Simplemente carga tus archivos PDF o selecciona los archivos que ya hayas agregado a tu biblioteca y que desees incluir en este cuaderno y luego haz clic en el botón de flecha. Elicit creará una tabla con esos documentos, que luego podrás usar para revisar, resumir o profundizar en tu tema de investigación agregando columnas o pasos adicionales. Para calibrar cuánto puedes confiar en Elicit, debes tener en cuenta algunas de sus limitaciones.

Limitaciones específicas de Elicit

Elicit usa modelos de lenguaje, que existen desde 2019. Si bien son útiles, estas tecnologías en etapa inicial están, aún, lejos de ser una «*inteligencia general artificial que anule el procedimiento de investigación humano*».

Por ejemplo, los modelos **no están entrenados** explícitamente para ser fieles a un cuerpo de texto de manera predeterminada. Se han personalizado los modelos para asegurar que sus resúmenes o extracciones sean realmente lo que se dice en el resumen, y no lo que el modelo cree que es probable que sea el caso en general.

Si bien se ha avanzado mucho y sus desarrolladores han trabajado en función de que Elicit no diga «nada» en lugar de decir algo incorrecto, en algunos casos esta aplicación puede pasar por alto el matiz de un artículo o malinterpretar a qué se refiere un número.



ELICIT, HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN ASISTIDA POR IA

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

Elicit es una herramienta en una etapa muy temprana (hasta la fecha de este artículo) y, hasta ahora, expone sus respuestas en una versión beta, incómoda para iterar rápidamente con los comentarios de los usuarios. Es más útil pensar en el contenido generado por Elicit como un **80-90% preciso**.

Limitaciones de las herramientas de investigación o búsqueda

- Elicit es tan bueno como los artículos que lo sustentan. Si bien se supone que los investigadores son un grupo muy cuidadoso y riguroso en promedio, hay investigaciones que dejan mucho que desear (hasta la fecha de creación de este artículo).
- Elicit aún no sabe cómo evaluar si un artículo es más confiable que otro, excepto al brindarle algunas heurísticas imperfectas como el recuento de citas, la revista, las críticas de otros investigadores que citaron el artículo y ciertos detalles metodológi-

cos (tamaño de la muestra, tipo de estudio, etc.).

- Los científicos están investigando activamente cuál es la mejor manera de ayudar con la evaluación de calidad, pero hoy, esta aplicación resume los hallazgos de un mal estudio de la misma manera que resume los hallazgos de un buen estudio.

En resumen, Elicit funciona mejor para algunas preguntas y dominios que para otros. En última instancia, hasta la fecha, se ha centrado en la investigación empírica (por ejemplo, ensayos controlados, aleatorios, en ciencias sociales o biomedicina) para poder aplicar las lecciones de la disciplina de revisión sistemática.

Referencia bibliográfica

- University Libraries (2025) Integration of AI tools into your research. Recuperado el 24 de enero de 2025, de <https://libguides.library.arizona.edu/ai-researchers/elicit>



reddit
una red social para
compartir información

**Síguenos
en la página 30 del número 88**



Revista

TiNO

www.revista.jovenclub.cu



JUEGOS INDIE Y SU IMPACTO EN LA INDUSTRIA

Autor: Lic. Alicia de la Caridad Portal Cáceres / alicia.portal@ssp.jovenclub.cu

INDIE GAMES AND THEIR IMPACT ON THE INDUSTRY

Resumen: La evolución de los videojuegos ha sido marcada por el impacto significativo de los desarrolladores independientes (indies). Este artículo explora el fascinante mundo de los juegos indie, desde sus modestos comienzos hasta su prominente posición en la industria actual. Los indie, a pesar de sus recursos limitados, han desafiado las normas establecidas, redefiniendo las tendencias del mercado y ofreciendo experiencias de juego únicas.

Abstract: The evolution of video games has been marked by the significant impact of independent developers (indies). This article explores the fascinating world of indie games, from their modest beginnings to their prominent position in the industry today. Indies, despite their limited resources, have challenged established norms, redefining market trends and offering unique gaming experiences.

Desde los inicios de los videojuegos, la narrativa estaba dominada por los grandes estudios, cuyos presupuestos colosales determinaban las tendencias y dictaban el rumbo de la industria. Sin embargo, en este escenario surgió una fuerza disruptiva: los desarrolladores independientes, o indie. Estos apasionados creadores, a menudo con recursos limitados, pero con una visión ilimitada, han desafiado las convenciones establecidas y han marcado un cambio definitivo en las tendencias de los videojuegos.

Este artículo se sumerge en el fascinante mundo de los juegos indie, explorando su evolución desde sus modestos comienzos hasta la influencia global que ostentan hoy en día. Mediante este juego se abarca la trayectoria histórica de los indies, destacando su diversidad creativa y su influencia en la democratización de la industria a través de plataformas de distribución en línea. De igual forma, se revela que estos juegos no solo compiten con los grandes estudios, sino que también influyen activamente en la narrativa y las expectativas de la comunidad de jugadores.

La necesidad de esta exploración radica en la naturaleza única de los juegos indie. A diferencia de los grandes estudios, los indies no están limitados por las restricciones corporativas; más bien, operan en un espacio donde la creatividad y la innovación son moneda corriente.

Este fenómeno ha redefinido no solo cómo se desarrollan y perciben los videojuegos, sino también las expectativas de los jugadores. La importancia de entender este cambio en la dinámica de la industria radica en reconocer que los juegos indie no son simplemente una categoría dentro del vasto panorama de vi-



Fig. 1. Juegos Indie y su Impacto en la Industria

deo juegos, sino una fuerza impulsora que ha moldeado y sigue moldeando la narrativa de los videojuegos.

Evolución de los juegos indie

Luego de una revisión exhaustiva de la evolución de los juegos indie, desde sus primeros destellos en la escena hasta la prominencia actual que disfrutan en el mercado global, se realizó un análisis histórico detallado, observándose la trayectoria de los desarrolladores independientes, con un examen de cómo lograron superar las limitaciones iniciales y convertirse en actores claves en la industria.

Los juegos indie no solo son una alternativa válida, sino que también han redefinido las expectativas de los jugadores. La diversidad de enfoques narrativos, estilos artísticos y mecánicas de juego ha proporcionado a la comunidad de jugadores una experiencia más rica y variada. Este cambio no solo se refleja en la creación de juegos excepcionales, sino también en su impacto directo en las tendencias del mercado.



JUEGOS INDIE Y SU IMPACTO EN LA INDUSTRIA

Autor: Lic. Alicia de la Caridad Portal Cáceres / alicia.portal@ssp.jovenclub.cu

En un análisis, situado en el contexto actual de la industria de los videojuegos, se destaca cómo los juegos Indie han jugado un papel central en la democratización de la creación de contenido. Las plataformas de distribución en línea han permitido que estos desarrolladores alcancen audiencias globales, eliminando las barreras tradicionales de entrada. Este cambio ha creado un ecosistema donde la visibilidad y la apreciación no están determinadas por los presupuestos de marketing masivos, sino por la calidad y la innovación.

Influencia de los juegos Indie

Los juegos Indie no solo compiten con los títulos de los estudios más grandes, sino que también influyen en la dirección futura de la industria. Al proporcionar una visión detallada de su evolución, se destaca el papel crítico que juegan los mismos en la configuración del panorama de los videojuegos, desafiando las normas establecidas y abriendo nuevas posibilidades para la creatividad y la originalidad en la industria.

Los juegos indie no son solo una categoría dentro del vasto espectro de videojuegos; son arquitectos de cambio y catalizadores de innovación en la industria, demostrando que no solo han cumplido con las expectativas, sino que han superado los límites, impactando de manera significativa la forma en que experimentamos y entendemos los videojuegos.

Referencias bibliográficas

- Juul, J. (2019). Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity. MIT Press. Recuperado el 28 de noviembre, de <https://mitpress.mit.edu/9780262042796/handmade-pixels/>
- Schreier, J. (2017). Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made. Harper Paperbacks. Recuperado el 28 de noviembre, de <https://www.goodreads.com/es/book/show/34376766>



Conectar dos computadoras sin utilizar un router

Síguenos en la página 11 del número 90



IA PARA PROGRAMAR CÓDIGOS WEB

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

AI FOR PROGRAMMING WEB CODES

El desarrollo web ha evolucionado significativamente con la integración de herramientas de inteligencia artificial (IA). Este artículo examina las mejores para facilitar la programación de códigos web, analizando sus características, ventajas y desventajas.

La programación web es un campo en constante cambio que demanda habilidades técnicas y adaptabilidad. Con la llegada de la inteligencia artificial, los desarrolladores ahora cuentan con herramientas que pueden asistirles en diversas etapas del proceso de codificación. Estas herramientas no solo ayudan a escribir código más rápido, sino que también ofrecen sugerencias contextuales y soluciones a problemas comunes.

Se identifican herramientas como GitHub Copilot, ChatGPT y otros asistentes de IA que optimizan el proceso de codificación, mejoran la eficiencia y reducen errores. Mediante de un análisis comparativo, se busca proporcionar una guía útil para desarrolladores que deseen incorporar estas tecnologías en su flujo de trabajo.

Este artículo tiene como objetivo explorar las mejores IAs para programar códigos web, evaluando su impacto en la productividad y calidad del desarrollo. Se identifican herramientas como GitHub Copilot, ChatGPT y otros asistentes de IA que optimizan el proceso de codificación, mejoran la eficiencia y reducen errores.

A través de un análisis comparativo, se busca proporcionar una guía útil para desarrolladores que deseen incorporar estas tecnologías en su flujo de trabajo.

Criterios de Evaluación de las IA para programar códigos web

Para determinar las mejores IA para la programación de códigos web, se han considerado los siguientes criterios:

- Facilidad de Uso: Interfaz amigable y curva de aprendizaje.
- Eficiencia: Capacidad para generar código rápidamente.
- Precisión: Exactitud en las sugerencias y soluciones ofrecidas.
- Integración: Compatibilidad con diferentes entornos de desarrollo y lenguajes.

Principales IA para la programación de códigos web

GitHub Copilot

GitHub Copilot es una herramienta impulsada por OpenAI que utiliza modelos de lenguaje para sugerir líneas de código y funciones completas mientras el usuario escribe. Su capacidad para aprender de millones de repositorios de código lo convierte en una opción poderosa para desarrolladores.

ChatGPT

ChatGPT, también desarrollado por OpenAI, es un modelo de lenguaje que puede responder preguntas sobre programación y ge-



Fig. 1. IA para programar códigos web

nerar ejemplos de código en varios lenguajes. Su versatilidad lo hace útil no solo para escribir código sino también para resolver dudas teóricas.

Tabnine

Tabnine es un asistente de codificación basado en IA que se integra con editores populares como Visual Studio Code y IntelliJ IDEA. Ofrece autocompletado inteligente y se adapta al estilo de codificación del usuario para mejorar la relevancia de sus sugerencias.

Codeium

Codeium es una herramienta emergente que promete acelerar el desarrollo al ofrecer autocompletado y sugerencias contextuales basadas en el código existente. Su enfoque en la colaboración también permite a los equipos trabajar más eficientemente.

Replit

Replit combina un entorno de desarrollo integrado (IDE) con capacidades de IA para ayudar a los desarrolladores a escribir, ejecutar y depurar código en tiempo real. Su comunidad activa permite compartir proyectos y recibir retroalimentación instantánea.

La inteligencia artificial está transformando el desarrollo web al ofrecer herramientas que mejoran la eficiencia y precisión en la programación. **GitHub Copilot** y **ChatGPT** destacan como las opciones más versátiles y efectivas, mientras que otras herramientas como Tabnine y Replit ofrecen características únicas que pueden ser valiosas dependiendo del contexto del proyecto. La elección del asistente de IA adecuado dependerá de las necesidades específicas del desarrollador y del entorno de trabajo.

Referencias bibliográficas

- Vailos. (s.f.). 9 herramientas de inteligencia artificial para programadores. Recuperado el 20 de diciembre de 2024, de <https://www.vailos.com/5-herramientas-inteligencia-artificial-programadores/>



KAHOOT! REVOLUCIONA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO

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

KAHOOT! REVOLUCIONA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO

Kahoot!, es una herramienta útil para crear juegos de preguntas y respuestas, que pueden ser interesantes para el ámbito educativo. Ella ha transformado el aprendizaje al convertir lecciones tradicionales en experiencias interactivas y entretenidas al utilizar elementos de la gamificación, o sea del arte de aprender mediante el juego. Esta plataforma permite que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje mediante cuestionarios, juegos y desafíos. La forma más común, para ello, es mediante preguntas tipo test y en espacio de discusión y debate.

Pasos para utilizar Kahoot!

1. Accede al sitio web de Kahoot! o descarga la app desde la tienda de aplicaciones.
2. Regístrate como docente, estudiante o usuario personal según tu rol en el aula.
3. Explora las plantillas de juegos y cuestionarios disponibles o crea los propios tuyos.
4. Añade preguntas, respuestas y contenido multimedia (imágenes y videos) para hacer el juego más dinámico.
5. Envía el código del juego o comparte el enlace de la actividad con tus alumnos.
6. Pide a los estudiantes que se unan desde su dispositivo móvil o computadora.
7. Monitorear el progreso de la actividad de juego.
8. Al finalizar el mismo, el software ofrece un resumen detallado de las respuestas de los estudiantes.
9. Utiliza el resumen para conocer las áreas en que han ocurrido mejoras o en las que aún se debe continuar trabajando.
10. Utiliza los resultados en tiempo real para mantener a los estu-



diantes motivados mediante la competencia amistosa.

11. Estimula la participación al reconocer a quienes obtengan mejores resultados.

Kahoot! ha revolucionado la educación al introducir la gamificación en las aulas. Es una herramienta accesible, divertida e interactiva que facilita la participación activa de los estudiantes, fomenta la competencia sana y proporciona a los profesores una visión clara del progreso académico de los alumnos. El mismo fomenta la participación, la colaboración y la competencia amistosa, al revolucionar la forma en que los profesores presentan los contenidos en el aula.

Referencias bibliográficas

- Espeso, P. (s/f). Los mejores Kahoots educativos para usar en primaria. Recuperado el 25 de noviembre de 2024, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/>
- Martín Sánchez, S. (s/f). Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos? Recuperado el 25 de noviembre de 2024, de https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/
- Virginia, Gaitán. (2024). Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado el 25 de noviembre de 2024, de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>



CHATGPT PARA CREAR UN VIDEO

Autor: Ing. Leydiana Delgado Torres / leydiana@pri.jovenclub.cu

CHATGPT TO CREATE A VIDEO

ChatGPT es una potente herramienta de IA capaz de generar varios tipos de contenidos, dentro de sus bondades está la de hacer videos con gran facilidad.

Esta herramienta resulta de gran utilidad en la industria de la creación de contenidos, donde se escriben manualmente blogs, artículos y guiones. Solo hay que tener en cuenta que la información proporcionada sea la correcta para que la IA pueda entender tus necesidades.

Con ChatGPT, puedes producir contenidos de forma inteligente en poco tiempo. Incluso puedes comenzar un negocio de creación de contenido escribiendo blogs, artículos o creando videos con los guiones.

Pasos para generar un video con ChatGPT

Paso 1: Generar la idea de contenido

Cualquier video de YouTube debe tener un **plan base o una idea** sobre la que se pueda trabajar. La mayoría de las veces, es muy difícil encontrar ideas creativas que conecten con la audiencia y consigan reacciones satisfactorias.

La IA ofrece innumerables ideas sobre las que puedes trabajar. Solo debes asegurarte de que conoces el tema, para poder realizar los cambios necesarios en el video.

Paso 2: Escribir el guion

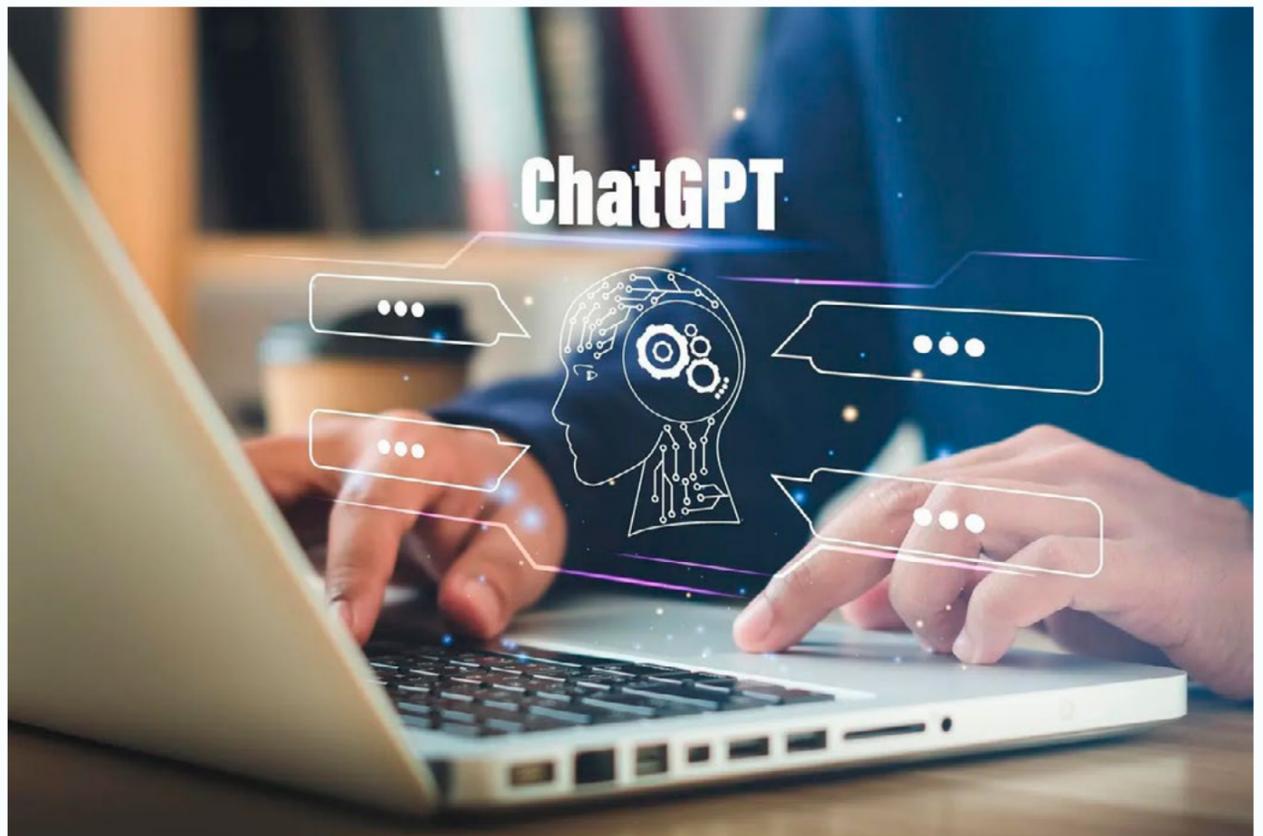
Una vez que tengas la idea perfecta sobre la que trabajar, es hora de escribir el guion del video. Puedes copiar y pegar el título de la idea sugerida por ChatGPT en el cuadro de comandos. En caso necesario, también puedes realizar cualquier cambio para obtener un guion único a partir de la IA.

Deberás facilitar toda la información esencial sobre el guion, incluido el límite de palabras, la longitud, el número de personas, etc. Todo lo que tienes que hacer es asegurarte de que la IA entienda tus necesidades y responde adecuadamente.

Paso 3: Copiar y pegar el guion del video

Una vez finalizado el guion, puedes copiarlo y pegarlo en un archivo de Word. Esta es una operación muy sencilla. En esta fase, si es necesario, puedes hacer cambios para que el contenido sea único.

Lo mejor sería tener un guion final. El contenido debe ser atractivo para que las personas puedan identificarse con tu opinión y tus pensamientos. Además, podrás darle un toque adicional después de pegarlo en un archivo externo.



Paso 4: Buscar la historia.

Si vas a crear una película o un cortometraje, necesitarás una **historia adecuada** para rodar el video. Todo lo que tienes que hacer es insertar una determinada palabra clave o tema. Además, debes indicar el número de palabras de la historia para que se pueda generar un guion con la longitud especificada.

Paso 5: Generar la descripción del video

En el momento de montar el video es preciso escribir una breve descripción explicando todo sobre el mismo. Si te fijas en las descripciones de los profesionales en la creación de videos, encontrarás algunos enlaces subordinados para promocionar otros videos y cuentas de medios sociales.

Puedes escribir una descripción promocional con la ayuda de ChatGPT con solo introducir el comando correcto. Una vez generado el guion, puedes pedir la descripción indicando: **«Escribe una descripción para YouTube del guion anterior»**. También puedes añadir tus enlaces a medios sociales al final, sin tener que cambiar la descripción principal.

Paso 6: Resume tu video usando los plugin

La parte más importante de la creación de un video es añadir etiquetas en la descripción. Las etiquetas destacan las palabras clave en las que te centras al crear el mismo.

Una vez listos tanto el guion como la descripción, puedes introducir otro comando para crear **etiquetas en tendencia** para la sección «Acerca de». También puedes generar etiquetas con Filmora AI. Con ellas obtendrás resultados similares y podrás acceder a ellas mientras editas o procesas el video.



CHATGPT PARA CREAR UN VIDEO

Autor: Ing. Leydiana Delgado Torres / leydiana@pri.jovenclub.cu

Paso 7: Editar el video

Para la fase de edición, puedes contar con la ayuda de Filmora IA, socio de ChatGPT.

En dicha aplicación encontrarás múltiples herramientas y una potente IA que te ayudarán a crear un video de calidad profesional. Además, puedes acceder a varias herramientas de ChatGPT desde Filmora sin tener que cerrar y abrir aplicaciones. Filmora te ofrece filtros especiales y opciones de ajuste automático del color para que el video tenga un acabado más vibrante. Además, la versión de pago de Filmora te permite renderizar el video hasta 4K.

Paso 8: Revisión final

Revisa el video y todos los componentes de edición antes de procesarlo. Es el único momento en el que puedes hacer cambios. Será más difícil hacer ajustes en el video una vez procesado.

Una vez terminada la revisión final, ya puedes procesar el video. Para ello, selecciona la calidad de optimización final y empieza a renderizarlo.

Paso 9: Subir el video a YouTube

Antes de subir el video, asegúrate de que la descripción y el título

son correctos. También es necesario incluir una miniatura impactante para atraer a los espectadores.

Terminado de procesar el video, puedes subirlo directamente desde el software Filmora AI. También puedes guardar el video en la unidad local, desde donde podrás publicarlo directamente en tu canal de YouTube.

Al terminar el proceso será evidente que la guía con procedimientos paso a paso de ChatGPT es de gran ayuda en la edición de video y otros procesos.

Referencias bibliográficas

- FlexClip. (s.f.). Cómo crear un vídeo de ChatGPT en 3 pasos. Recuperado el 22 de octubre de 2024, de <https://www.flexclip.com/es/create/chatgpt-video.html>
- FlexClip. (s.f.). Plantillas creativas de vídeos de inteligencia artificial gratis. Recuperado el 22 de octubre de 2024, de <https://www.flexclip.com/es/create/artificial-intelligence-video.html>
- Zamora, D. Cómo Resumir un Vídeo de Youtube con ChatGPT. Recuperado el 22 de octubre de 2024, de <https://davidzamora.blog/resumir-video-youtube-chatgpt/>

ADOBE MEDIA ENCODER, USO DEL CODIFICADOR DE VIDEO

Autor: Rogelio Marcelino Mora Rojas / naturalvillaclara@gmail.com

ADOBE MEDIA ENCODER, USING THE VIDEO ENCODER

Con el desarrollo de la tecnología del video, surge la necesidad de codificar el contenido del mismo para que sea utilizado en internet, televisión u otro tipo de medio. La codificación de un video comprende obtener un archivo de salida con menor tamaño, en términos digitales, sin perder la calidad de sus imágenes.

Algunos paquetes de las colecciones de diseño como, Adobe Master Collection, poseen su propio motor de codificación, en este caso el Adobe Media Encoder. Esta aplicación permite transcodificar y procesar la información para publicar archivos de audio, y video con una amplia variedad de formatos. La misma realiza los procesos de codificación con rapidez, y permite reducir hasta un 50 % el tamaño del archivo original, sin que se pierda la calidad del mismo.

Pasos para utilizar Adobe Media Encoder

1. Abrir el programa Adobe Media Encoder.
2. Ir al menú Edit/Preferences.
3. Ir a la opción Appearance y seleccionar la opción Language.

4. Ir al Panel Navegador de medios e importar el archivo de video a procesar.
5. Seleccionar el formato de salida que tendrá el video.
6. Seleccionar las propiedades del archivo en Ajustes de exportación.
7. Ajustar la velocidad en Video/Ajustes.
8. Dar clic en la opción Iniciar Cola, para que comience el proceso de codificación.
9. Esperar que se exporte el archivo.
10. Verificar si el video cuenta con la calidad deseada.

Referencias bibliográficas

- Anderson, R. (s/f). Explicación de Adobe Encoder. Recuperado el 12 de septiembre de 2024, de https://www-videomaker-com.translate.google.com/translate/g?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=rq
- Jenkins, R. (2023). Codificación de vídeo: La guía definitiva. Recuperado el 12 de septiembre de 2024, de <https://www.dacast.com/es/blog-es/que-es-la-codificacion-de-video/>



KIDZWORLD, RED SOCIAL PARA NIÑOS

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

KIDZWORLD, SOCIAL NETWORK FOR CHILDREN

Una de las redes sociales creadas para niños es **Kidzworld**. Esta plataforma está diseñada específicamente para un público más joven. La misma ofrece un entorno seguro donde los niños pueden interactuar, jugar, compartir contenido y participar en foros de discusión. Esta plataforma se enfoca en la protección de la privacidad de los niños y en proporcionar un espacio libre de contenido inapropiado.

Kidzworld es una comunidad en línea diseñada específicamente para niños y adolescentes. En esta red social, los usuarios pueden crear perfiles, chatear, jugar videojuegos en línea, compartir fotos y participar en foros sobre temas que les interesen.

La plataforma enfatiza la seguridad en línea, ofreciendo herramientas y recursos para ayudar a los padres a supervisar la actividad de sus hijos y garantizar un entorno controlado. Kidzworld también fomenta la creatividad y la expresión personal a través de diversas actividades y contenido.

Ofrece un ambiente seguro para socializar, jugar y aprender. Si estás interesado en utilizar Kidzworld, aquí te dejo algunos consejos sobre cómo hacerlo de manera efectiva.

Registro y creación de perfil

Registro: Dirígete al sitio web de Kidzworld y busca la opción de registro. Necesitarás proporcionar información básica como tu nombre, edad y correo electrónico. Asegúrate de tener el permiso de un adulto, ya que la mayoría de las plataformas para niños requieren la autorización de un padre o tutor.

Configuración del Perfil: Después de registrarte, podrás personalizar tu perfil. Elige un nombre de usuario divertido y añade una foto de perfil (puede ser un avatar o una imagen que te represente). Te aconsejamos no utilizar información personal identificable.

Navegación y uso de la plataforma

Explora el contenido: Kidzworld ofrece diversas secciones como juegos, foros, artículos y noticias. Dedicar tiempo a explorar cada área para familiarizarte con las opciones disponibles.

Participación en Foros: Puedes unirme a discusiones, hacer preguntas y compartir tus opiniones. Recuerda ser respetuoso y amable con los demás usuarios. Las interacciones positivas son esenciales para una buena experiencia.

Juegos y Actividades: Prueba los diferentes juegos y actividades que ofrece Kidzworld. Estas son una excelente manera de pasar el tiempo y hacer nuevos amigos.

Seguridad y Privacidad: Es fundamental mantener tu información personal segura. Nunca compartas datos como tu dirección, número de teléfono o escuela. Si algo te incomoda en la plata-

forma, utiliza las funciones de reporte o bloquea a los usuarios problemáticos.

Interacción social

Conocer Nuevas Personas: Puedes hacer amigos de diversas partes del mundo. Iniciar conversaciones sobre intereses comunes puede ayudarte a hacer conexiones significativas.

Crear Contenido: Si te sientes creativo, puedes escribir tus propios artículos o crear contenido para compartir con otros usuarios. Los puedes crear sobre tus hobbies, intereses o cualquier tema que te apasione.

Características generales de Kidzworld

1. Contenido **seguro y apropiado**.
2. **Diversidad de actividades:** La plataforma ofrece una variedad de actividades, como juegos, concursos, foros y artículos sobre temas de interés juvenil, lo que permite a los niños explorar diferentes áreas y desarrollar nuevas habilidades.
3. **Fomento de la creatividad:** A través de juegos y espacios para la creación de perfiles, Kidzworld estimula la creatividad de los niños, permitiéndoles personalizar sus experiencias y compartir sus ideas con otros.
4. **Interacción social:** Kidzworld tiene un entorno comunitario que permite a los niños interactuar con otros, aprender sobre el trabajo en equipo y hacer amigos de diferentes partes del mundo, siempre dentro de un contexto seguro.
5. **Educación y entretenimiento:** Además de jugar, Kidzworld ofrece contenido educativo que puede ayudar a los niños en sus estudios y en su desarrollo personal de una manera divertida.
6. **Facilidad de uso:** La plataforma es fácil de navegar, lo que resulta muy accesible incluso para los más jóvenes. Esto permite que los niños puedan disfrutar de la experiencia por sí mismos, bajo la supervisión de los padres.

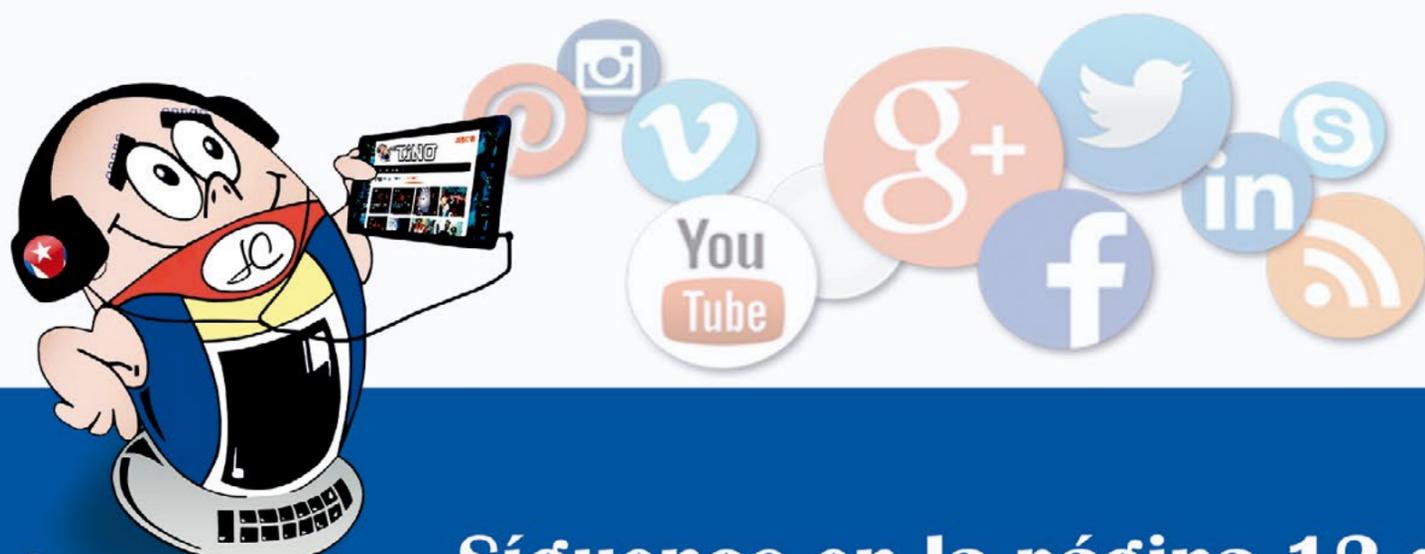
Es importante destacar que en Kidzworld, tanto la seguridad del entorno como el valor educativo y recreativo que ofrece, puede ser una excelente opción para que los niños se diviertan y aprendan al mismo tiempo. Siempre recuerda que la comunicación y el respeto son clave en cualquier red social. ¡Diviértete explorando!

Referencia bibliográfica

- Cnet. (s/f). Kidzworld: Kids Chat and Forums. Recuperado el 20 de junio de 2024, de https://download.cnet.com/es/kidzworld-kids-chat-and-forums-meet-friends/3000-12941_478280512.html
- Martín, E. (2013). 3 redes sociales para niños. Recuperado el 20 de junio de 2024, de <https://www.tuexperto.com/2013/12/29/3-redes-sociales-para-ninos>.



Redes sociales y adolescentes



REVISTA
TINO

Síguenos en la página 12 del número 89

El ingenioso



Crucigramas Cuentos



SOPA DE PALABRAS

y más





CRUCIGRAMA 6. TIC.

Bienvenido estimado lector. Desde Tino 99 les hacemos llegar un nuevo crucigrama para disfrutar, a la vez que valida sus conocimientos. En esta ocasión, regresamos con términos relacionados con las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**. Te invitamos a imprimirlo para resolverlo.

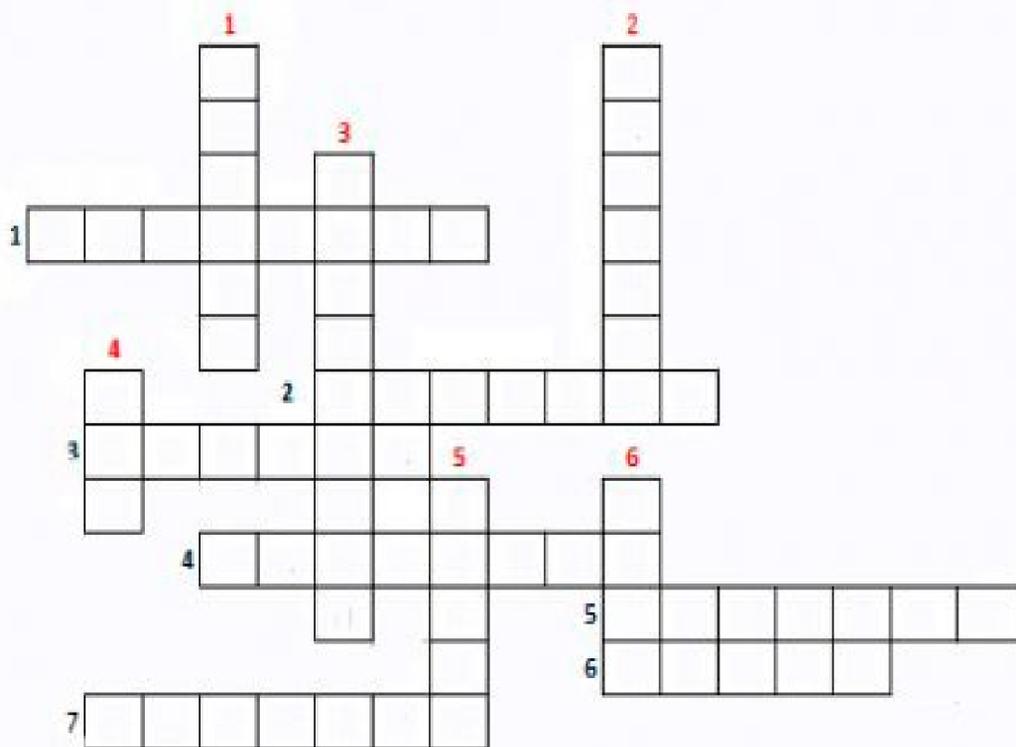
Horizontal

1. Dispositivo de salida que muestra información visual.
2. Dispositivo de entrada que permite interactuar con la computadora.
3. Lenguaje de programación ampliamente utilizado para desarrollo web.
4. Red de redes, conecta computadoras a nivel mundial.
5. Dispositivo de almacenamiento portátil.
6. Sistema operativo de código abierto basado en Unix.
7. Programa malicioso que infecta sistemas informáticos.

Vertical

1. Dispositivo que conecta redes y dirige el tráfico de datos.
2. Sistema operativo móvil desarrollado por Google.
3. Tecnología inalámbrica para conectar dispositivos a corta distancia.
4. Extensión de archivo de imagen.
5. Servicio de almacenamiento en la nube de Google.
6. Lenguaje de marcado utilizado para crear páginas web.

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.



Crucigrama 5. Cultura general (respuestas)





REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 99
2025, Mar - Abr.

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
Seriadadas 2163