



REVISTA

TINO

Gratuita

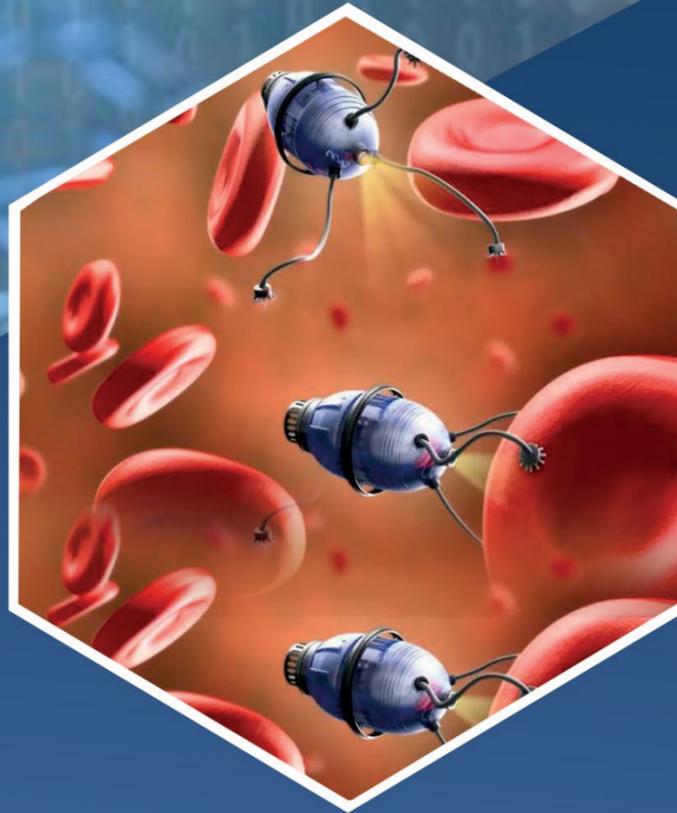
ISSN 1995-9419

Número 83

2022, Jul. - Agost.

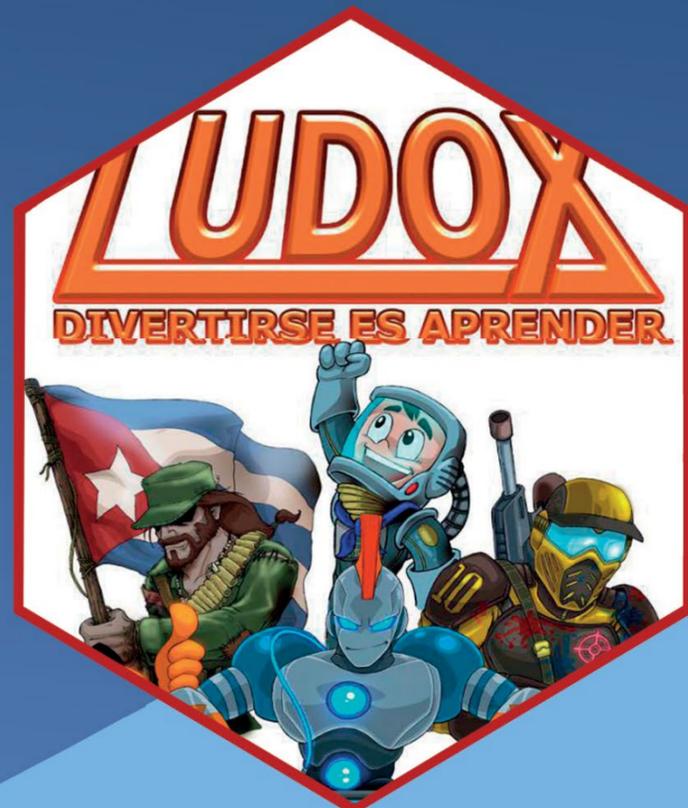
REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Del VIDEOJUEGO a los NANOROBOTS en la medicina



NANOROBOTS,
su uso contra el cáncer
Pág. 16

LOS VIDEOJUEGOS
en la enseñanza
Pág. 12





El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

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

Editores

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

MSc. Grether Acosta Savón
grether@gtm.jovenclub.cu

Lic. Bernardo Herrera Pérez
bernardo@mtz.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

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

Maquetación

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

Colaboración

Yanoisis Tapanes Torres

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

Palacio Central de la Computación.
Amistad esq. a Reina, La Habana, Cuba. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

El uso de las tecnologías con un fin utilitario para la familia, ha sido una de las premisas de desarrollo con que trabaja el gobierno cubano, y que ha puesto a disposición de todos. Constituye una de las vías para mejorar la calidad de vida de los habitantes de la Isla, al permitir el acceso de estos, a herramientas que faciliten su interacción social.

Con este concepto surgen aplicaciones como **TrabajarEnCuba**, con la que se eleva y facilita el acceso a las ofertas de empleo, para aquellas personas en condiciones de incorporarse al trabajo. Además, se realiza la promoción de puestos laborales por parte de organismos, entidades nacionales, OSDEs, cooperativas y trabajadores por cuenta propia.

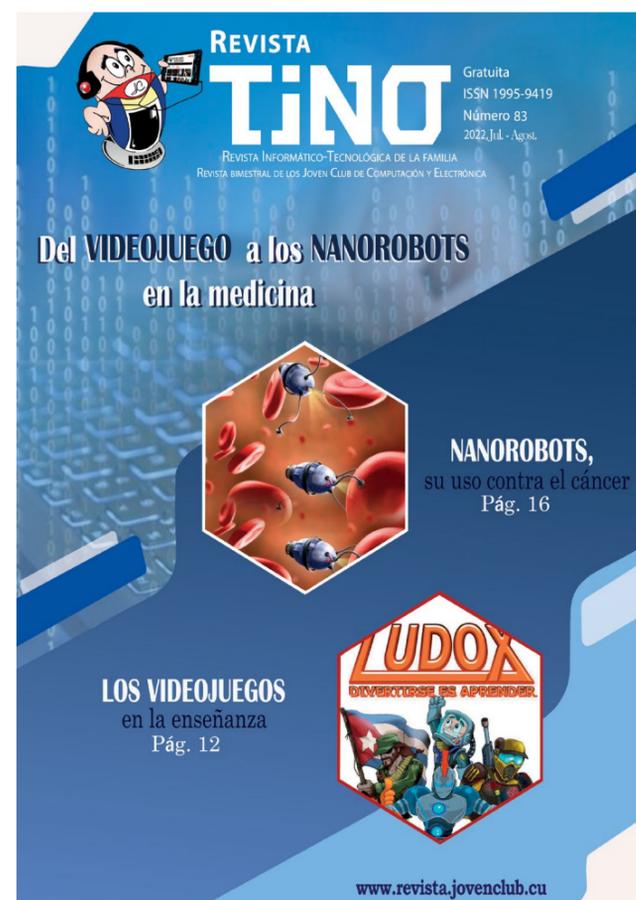
En esta nueva edición de la Revista Tino, en la sección **X-móvil**, podrás encontrar todas las referencias a esta aplicación.

Y claro que se expande el uso de las tecnologías en la vida social, que además se ha logrado sea inclusivo; por ello en el municipio guantanamero de Baracoa, jóvenes en situación de discapacidad pueden ser capaces de realizar diferentes operaciones de pago con el Transfermóvil, desde la comodidad de su hogar. Esto gracias a la asesoría y trabajo de los instructores de Joven Club de Computación y Electrónica. Dariel, un joven en una situación de discapacidad visual severa, es ejemplo de ello. Te invitamos a leer su historia desde la sección **El vocero**.

Y el mundo del entretenimiento informático en Cuba cada día gana adeptos, y más cuando salen a la luz juegos divertidos y educativos como **Kuba Kart**, un videojuego de carreras en el cual se recorre la isla mediante pistas que reflejan lugares del Oriente, Centro y Occidente del país. En la sección **El nivel** podrás documentarte sobre dicho videojuego.

Y ya que estarás navegando por nuestras páginas, te proponemos revisar la sección **Vistazos tecnológicos**, desde allí podrás seguir visualizando el uso de las tecnologías en la vida social, esta vez para uso médico y dentro del campo de la Oncología. Y es que la **nanomedicina** permite rastrear y destruir las células tumorales sin atacar las células normales del organismo, mediante **nano-robots**. Una interesante y necesaria aplicación de la ciencia en humanos.

Estos y otros artículos igual de atractivos podrás encontrar en esta edición número 83 de la Revista Tino; siempre desde la dirección electrónica <https://revista.jovenclub.cu> y desde nuestras redes sociales <https://www.facebook.com/revistatino>, <https://twitter.com/revistatino>, <https://www.youtube.com/c/RevistaTino2007>. No dejes de leernos y de seguirnos.





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- BATERÍA DEL MÓVIL, AHORRAR SU CARGA HASTA UN 30%.— 4
- ROUTER MARCA TP-LINK: ¿CÓMO CAMBIAR LA CONTRASEÑA Y DESACTIVAR EL WPS?.— 5
- TRABAJAR EN CUBA, APK TO RAISE JOB OFFERS.— 6
- CREAR UN EMOJI CON TU ROSTRO.— 7

EL VOCERO 08

- JOVEN CLUB EN LOS BARRIOS VULNERABLES.— 8
- CALICINE 2022, ENTRE EL AUDIOVISUAL Y LA TECNOLOGÍA.— 8
- DARIEL, UN JOVEN EN SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD QUE LOGRA INDEPENDENCIA.— 9
- JOVEN CLUB INFORMATIZA.— 9
- VISITA DE ESTEBAN LAZO A JOVEN CLUB EN EL BARRIO DE LOS CAMBIOS, EL FANGUITO.— 10
- CuVac19 PARA GENERAR EL CERTIFICADO DE VACUNACIÓN.— 11

EL ESCRITORIO 12

- LOS VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANZA.— 12
- POSTGRESQL, SISTEMA DE BASES DE DATOS RELACIONAL.— 14

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 16

- NANOROBOTS, SU USO CONTRA EL CÁNCER.— 16

EL TALLER 18

- ELIMINADOR DE BATERÍAS PARA MANDO A DISTANCIA.— 18

EL NIVEL 20

- KUBA KART, UN VIDEOJUEGO DE CARRERAS RECORRIENDO CUBA.— 20

EL CONSEJERO 22

- VELOCIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET, ¿CÓMO MEDIRLA?.— 22
- SIMPLEWALL, UNA ALTERNATIVA PARA EL FIREWALL DE WINDOWS.— 22
- FASTERPAGELOAD, UN COMPLEMENTO ÚTIL PARA MOZILLA FIREFOX.— 23
- FORECASTFOX, AL DÍA CON EL TIEMPO.— 24
- GIFCAM, CREAR GIF DE FORMA INTUITIVA.— 25

LA RED SOCIAL 26

- MESSENGER KIDS, UNA RED SOCIAL PARA NIÑOS.— 26

EL NAVEGADOR 28

- NACIÓN Y EMIGRACIÓN.— 28
- D'VIAJEROS.— 28
- PRENSA LATINA.— 29
- TAXIS CUBA.— 29
- CUBANA DE AVIACIÓN.— 29





Batería del móvil, ahorrar su carga hasta un 30%

Autor: MSc. Eduardo Terrero Fiffe / eduardo.terrero@gtm.jovenclub.cu

MOBILE BATTERY, SAVE YOUR CHARGE UP TO 30%

¿Sabías que puedes ahorrar hasta un 30% de la carga de la batería de tu móvil, sin dejar de disfrutar de las prestaciones, juegos o aplicaciones que este posee? A continuación se explican las configuraciones que se tienen que realizar en el teléfono, para ahorrar la batería del móvil:

1. Ir a la opción «Ajustes».
2. Luego a la opción «Cuentas».
3. Seguidamente seleccionar el correo de Google.
4. Posteriormente ir a la opción «Sincronizar cuentas». A continuación se muestran un grupo de servicios que se ejecutan en segundo plano y están sincronizándose permanentemente, por lo que consumen batería.
5. Es necesario entonces deshabilitar algunas funciones como: «Información sobre las personas», «Google Play Películas», «Calendario», y todas las que

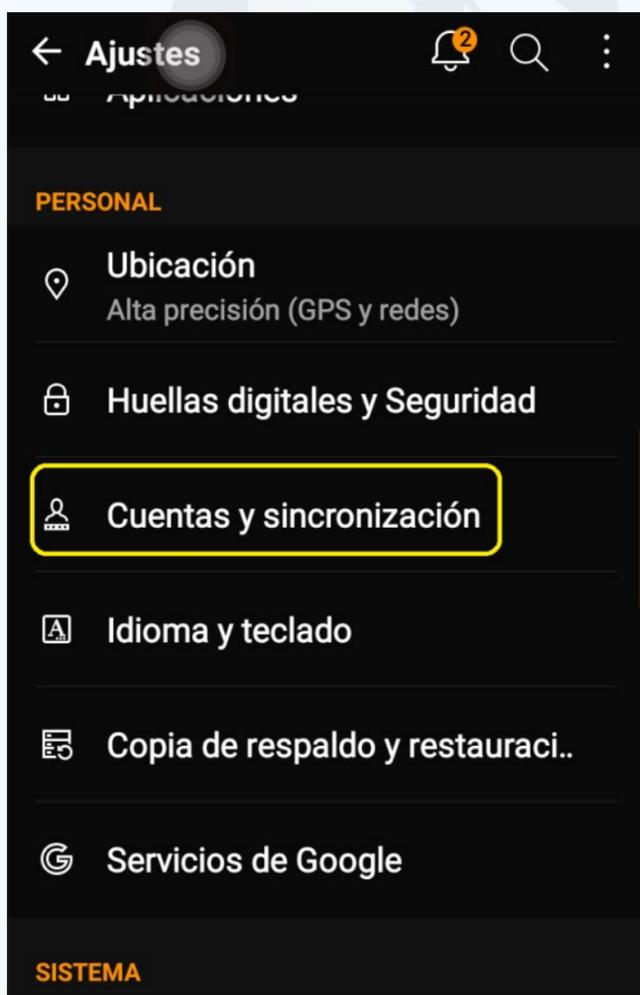


Fig. 1. Aplicación EnZona para realizar pagos electrónicos

no sean de uso imprescindible. Dejar solo habilitados los servicios: «Contacto», «Drive», «Gmail», entre otros que utilices con frecuencia.

Configurar la frecuencia de uso de los servicios de Google Play

Los **Servicios de Google Play** mantienen un alto consumo, pues se sincronizan automáticamente, varias veces en un día. Es por ello que representan uno de los daños más grandes al móvil, cuando de autonomía de la batería se trata. Una vez realizados los pasos anteriormente descritos, se recomienda realizar los siguientes:

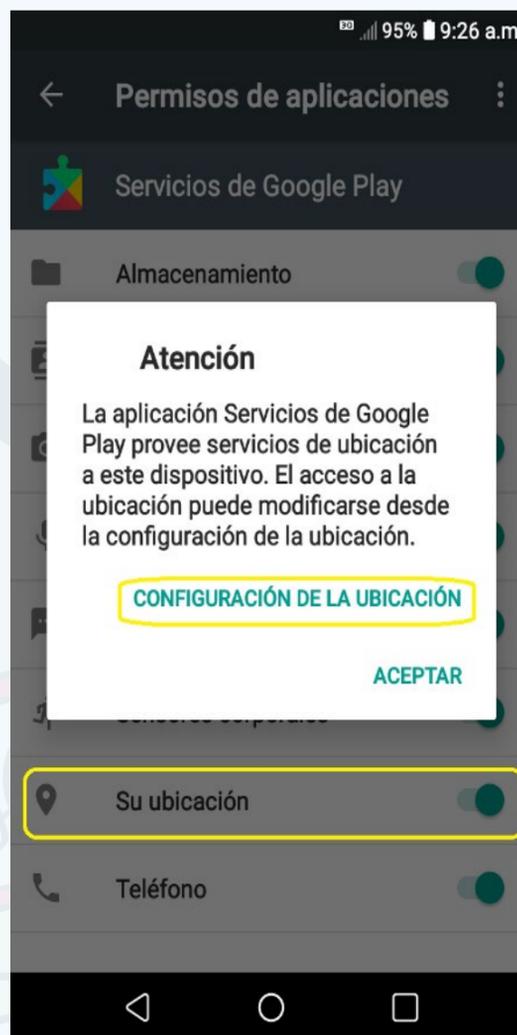


Fig. 2. Configuración de la ubicación para ahorrar la batería del móvil

1. Volver a la opción «Ajustes».
2. Luego a la opción «Aplicaciones».
3. Por último derivar a la opción «Servicios de Google Play».
4. Allí seguir la siguiente ruta: «Accesos» (permisos)/ «Ubicación»/ «Configuración de la ubicación»/«Permiso de aplicación».
5. En la opción «Permiso de aplicación» se muestran las aplicaciones que usan en segundo plano, los **servicios de Google Play**. Si pinchas sobre una de ellas aparecen tres opciones, de las cuales recomendamos escoger: **Permitir solo con la app en uso** o **Rechazar**, dependiendo de la frecuencia con que use dicha aplicación. De esta misma forma, procederás a hacerlo con todas y cada una de las aplicaciones que aparecen en este apartado.

Con estos pasos, además del ahorro de batería, se obtendrá un ahorro sustancial de datos móviles por sincronización de servicios en segundo plano, que no son necesarios tener configurados.

Consejos finales para ahorrar la batería del móvil

Resulta recomendable tener un solo correo instalado, ya que de tener dos, ambos se están sincronizando al mismo tiempo. De mantener más de uno, se hace necesario entonces apagar todos los servicios a uno de ellos.

Referencias bibliográficas

- Yendry Cayo, 2 de abril 2021, Tu celular se descarga muy Rápido -Haz esto y listo, youtube.com, 11 de abril 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=81qPsPdofAw&list=PLKk4JywX6HhcqoAyfo-YwflXAOBSPZ2Hr&index=22>
- Ferreño Esteban, 21 mayo 2021, Mi móvil se descarga rápido: cómo solucionar este problema, elespanol.com, 11 de abril 2022, https://www.elespanol.com/elandroidelibre/tutoriales/trucos/20200607/movil-descarga-rapido-solucionarlo/495950917_0.html
- Sala Ignacio, La batería de mí móvil se descarga muy rápido: ¿Qué hago?, movilforum.com, 11 de abril del 2022, <https://movilforum.com/la-bateria-de-mi-movil-se-descarga-muy-rapido/>
- Google Play Services para Android. Disponible en <https://google-play-services.uptodown.com/android>
- Haz esto si Tu Batería se descarga Rápido y el internet NO te rinde mucho, Yendry Cayo. <https://www.youtube.com/watch?v=O4LwW5KmOxU&t=1s>



Router marca TP-LINK: ¿cómo cambiar la contraseña y desactivar el WPS?

Autor: José Isandy Acosta Pérez / jose.acosta@pri.jovenclub.cu

TP-LINK BRAND ROUTER: ¿HOW TO CHANGE THE PASSWORD AND DISABLE WPS?

Cambiar la contraseña y desactivar el WPS en un **router marca TP-LINK**, que se usa para el servicio Nauta Hogar, permite que el usuario tenga un control superior sobre su conexión, evitando con esto el robo de la señal wifi, así como el poder establecer una contraseña segura cada vez que desee cambiarla.

¿Cómo cambiar la contraseña y desactivar el WPS en un router marca TP-LINK?

1. Primero debe conectar un dispositivo (teléfono o laptop) al **router marca TP-LINK** o el llamado popularmente nauta hogar.
2. Si la conexión de estos equipos es mediante wifi, se debe escribir la contraseña que está en la parte inferior del router. Lo normal es que aparezca un número de unos 6 a 8 dígitos, dependiendo del modelo, lo que nos permite establecer una conexión vía wifi con nuestro router. Más adelante debemos cambiar la contraseña por una más segura. En el caso de una computadora de escritorio o una laptop conectada al **router marca TP-LINK**, mediante un cable ethernet o cable de red, no es necesario escribir la contraseña. Estos equipos por esta vía se conectan de forma automática.
3. Luego se debe abrir un navegador web en el dispositivo que estemos empleando. En la barra de direcciones se debe escribir la dirección IP del router que está utilizando, ejemplo hipotético: **192.168.1.1**, después presionar la tecla «**Enter**».
4. A continuación aparecerá la página de inicio solicitando incorporar el usuario y la contraseña.

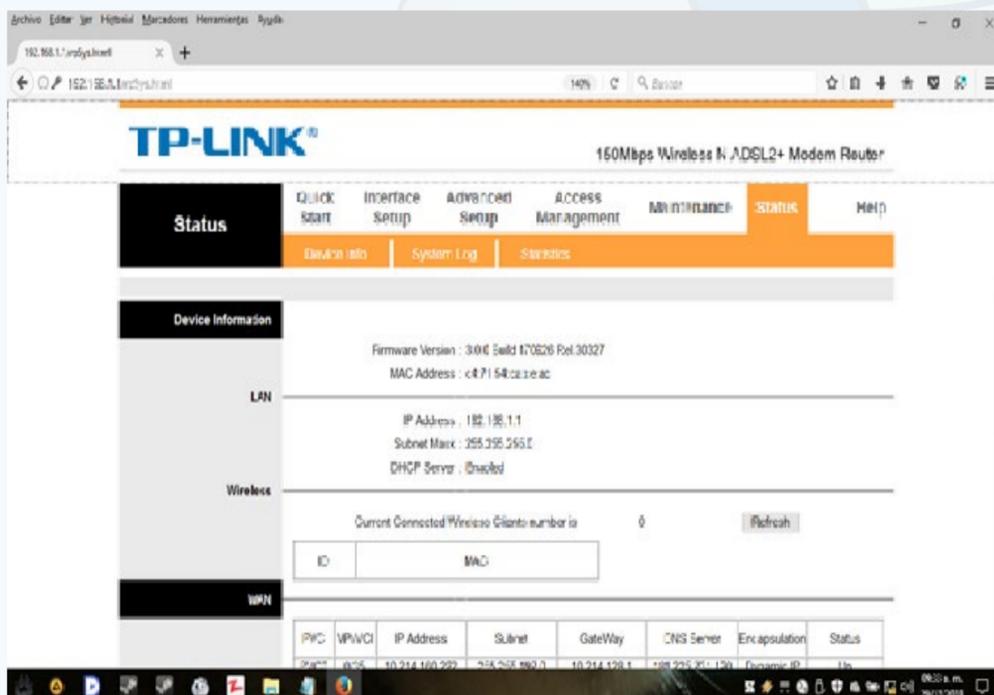


Fig. 1. Pantalla para acceder a la opción **Interface Setup**

5. Pasado este paso, debe aparecer una ventana como la siguiente (ver Fig. 1.).
7. Haga clic en la pestaña «**Interface Setup**». Luego clic en la opción «**Wireless**». Quedando de esta manera (ver Fig. 2.).

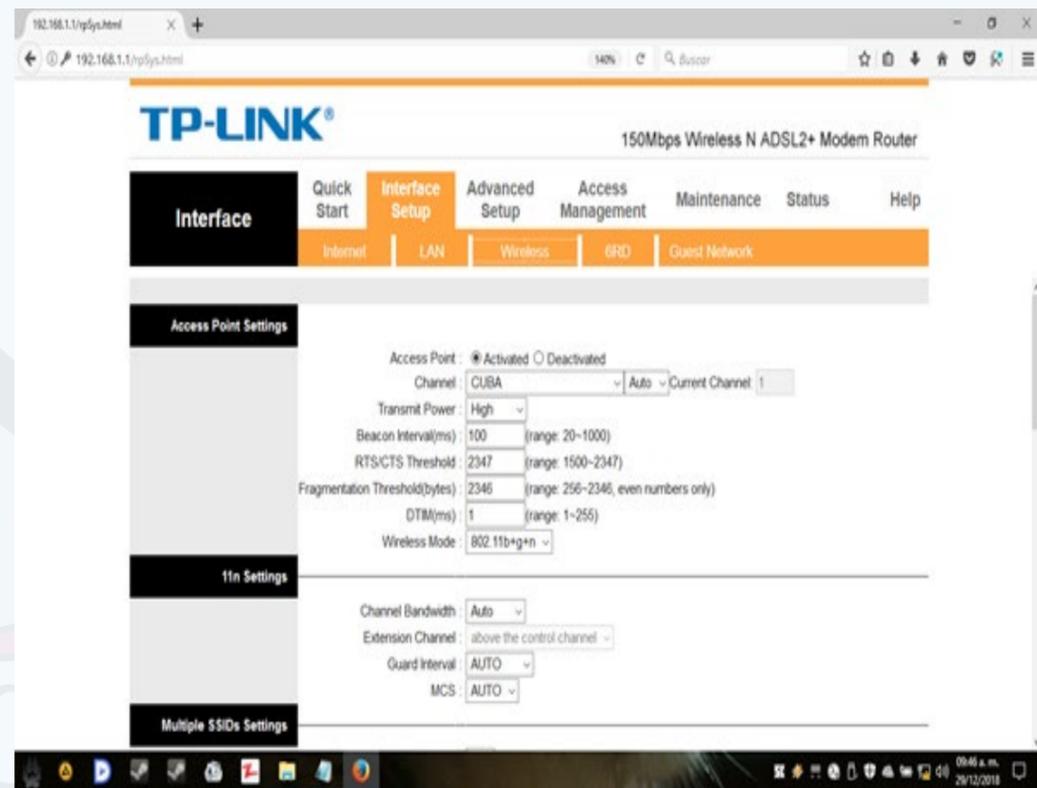


Fig. 2. Pantalla para acceder a la opción **Interface Setup**

8. Posteriormente se debe buscar el apartado «**Use WPS**» y marcar la casilla «**No**», para que el WPS quede deshabilitado. Así evitarás software maliciosos que puedan invadir el **router marca TP-LINK**.
9. En este apartado también podemos encontrar una casilla con el nombre «**SSID**». Este es el nombre del router con el que se identifica su señal WIFI. También en el apartado «**encriptación**», aparece un número que coincide con la contraseña de entrada al router mediante wifi. La debemos cambiar por una más segura y más fuerte, usando caracteres especiales para asegurar la seguridad de nuestro nauta hogar.
10. Por último, haga clic en la opción «**guardar**» o «**save**».

Servicio Nauta Hogar de ETECSA

Hoy en día, mayoritariamente poseen **router marca TP-LINK** quienes acceden al servicio **Nauta Hogar** de ETECSA. Es este un proyecto tecnológico desarrollado y administrado por esta empresa y que tiene como objetivo la comercialización de servicios de Internet a personas naturales cubanas, a través de conexión ADSL.

Referencias bibliográficas

- ¿Cómo cambiar la contraseña de WiFi TP-Link desde mi celular? Disponible en <https://movilfit.com/cambiar-la-contrasena-de-wifi-tp-link-desde-mi-celular/> Consultado 29/03/2022
- Cambiar Contraseña TP-Link. Disponible en <https://cambiarcontrasenawifi.win/tp-link/> Consultado 29/03/2022
- Cómo deshabilitar WPS en los enrutadores TP-Link. Disponible: <https://websetnet.net/es/how-to-disable-wps-on-tp-link-routers/> Consultado 30/03/2022



TrabajarEnCuba, apk para elevar las ofertas de empleo

Autor: Lic. Yakelin Mesa Paján / yakelin.mesa@gtm.jovenclub.cu

TRABAJAREN CUBA, APK TO RAISE JOB OFFERS

Con el objetivo de elevar y facilitar el acceso a las ofertas de empleo, para aquellas personas en condiciones de incorporarse al trabajo, la aplicación móvil (apk) **TrabajarEnCuba** ya está disponible.

La apk contiene las necesidades de empleo de organismos, entidades nacionales, OSDEs, cooperativas y trabajadores por cuenta propia, en todas las provincias y el municipio especial de Isla de la Juventud, a partir del registro de sus ofertas laborales por parte de empleadores de los sectores estatal y no estatal.

TrabajarEnCuba fue desarrollada por el área de informática del propio **Ministerio de Trabajo**. Está disponible para el sistema operativo Android. Es compatible además con TalkBack, una herramienta de accesibilidad para personas en situación de discapacidad visual.

Para su utilización no es necesario tener activo un paquete de datos móviles; pero sí, estar conectados a una red Wifi con acceso a Internet, utilizando la frecuencia de Cuba.

Facilidades de la aplicación TrabajarEnCuba

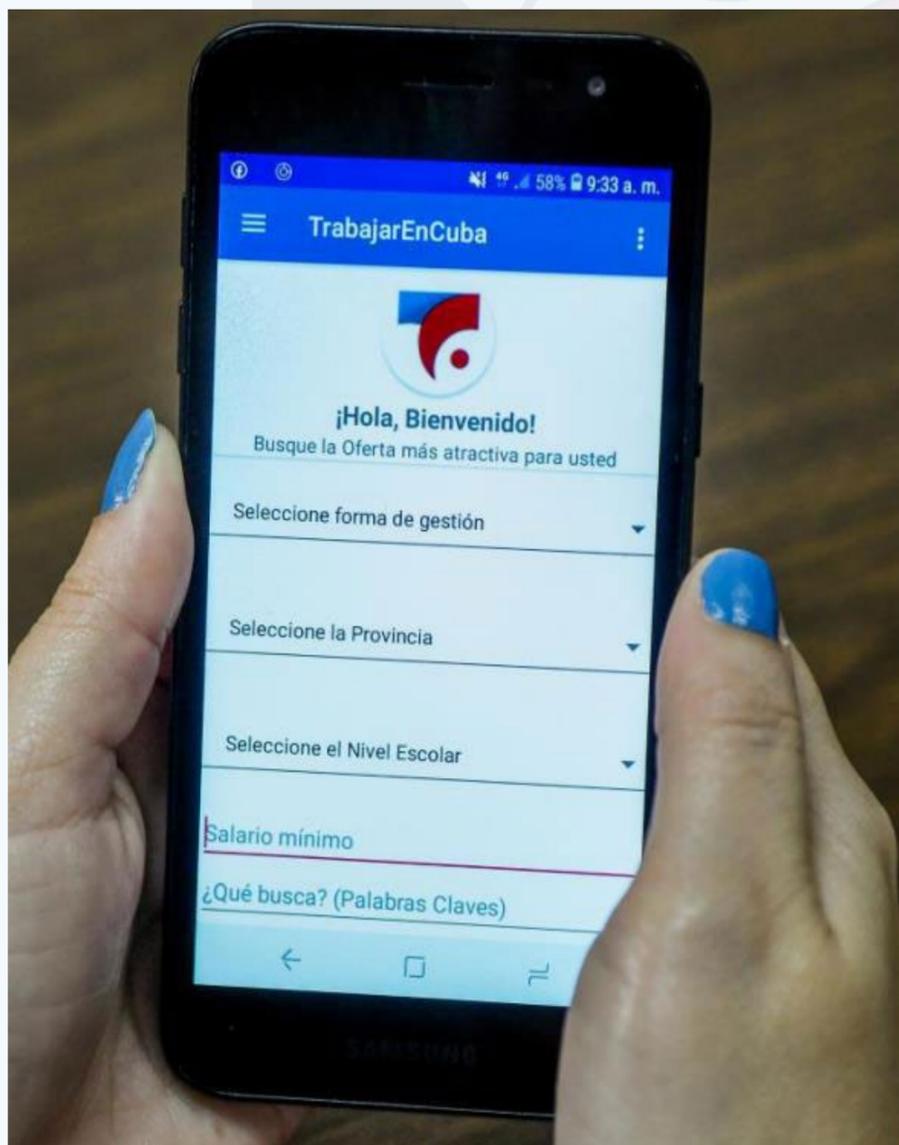


Fig. 1. Aplicación TrabajarEnCuba

1. En ella se visualizan las opciones de empleo, aunque no sea usuario de la pla-

taforma.

2. Permite la introducción del currículum para aquellos interesados en encontrar trabajo.

3. Ofrece la posibilidad de enviar comentarios a los desarrolladores, sobre el funcionamiento de la plataforma, para su perfeccionamiento.

Requisitos para utilizar la apk TrabajarEnCuba

Para hacer uso de dicha aplicación, **solo es necesario que los usuarios tengan más de 18 años de edad** y estén en plena capacidad legal.

Para su utilización el móvil debe tener los siguientes requisitos:

- **Espacio disponible:** 3 MB,
- **Versión de Android requerida:** Ice Cream Sandwich 4.0.3 - 4.0.4 o superior,
- **Versión de Android objetivo:** Nougat 7.1 - 7.1.2.

Funcionalidades principales

1. Las ofertas de empleo podrán ser visualizadas, incluso, por quienes no sean usuarios de la aplicación.
2. Los usuarios pueden registrarse mediante dos categorías:
 - o **Usuario empleador:** agrupa la entidad estatal, cooperativa y trabajador por cuenta propia. Con la posibilidad de gestionar sus ofertas de empleo.
 - o **Usuario persona en busca de empleo:** son todas aquellas personas naturales que buscan empleo. Tienen la posibilidad de gestionar su currículum, buscar la oferta según su nivel escolar, actividad que desea realizar y territorios.
3. Contiene una búsqueda avanzada, basada en formas de gestión (entidad estatal, cooperativa y trabajo por cuenta propia), provincia, municipio, nivel escolar, salario mínimo y palabras claves.
4. Permite al usuario (persona en busca de empleo), introducir su currículum, para ser consultado por los empleadores a los cuales les solicita empleo.
5. A través de la aplicación los usuarios pueden acceder a la página oficial del Ministerio de trabajo y Seguridad Social.

TrabajarEnCuba, una opción válida para todos

Descargada por más de 10 000 personas, es esta aplicación un producto con buena aceptación y desempeño, disponible para todo el que la necesite.

Referencias bibliográficas

- Granma. (s/f). TrabajarEnCuba, aplicación móvil con gran aceptación en Camagüey. Recuperada el 25 marzo 2022 de <https://www.granma.cu/cuba/2021-03-14/trabajarencuba-aplicacion-movil-con-gran-aceptacion-en-camaguey-14-03-2021-15-03-15>
- Cubadebate (s/f). Aplicación móvil TrabajarEnCuba ya está a disposición de todos los usuarios. Recuperada el 25 marzo 2022 de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2021/01/28/aplicacion-movil-trabajarencuba-ya-esta-a-disposicion-de-todos-los-usuarios/>
- Cubatramite. (s/f). Buscar empleo con aplicación móvil: TrabajarEnCuba. Recuperada el 25 marzo 2022 de https://www.cubatramite.com/buscar-empleo-con-aplicacion-movil-trabajarencuba/#3_Como_se_gestiona_una_búsqueda_de_empleo_por_los_interesados



Crear un emoji con tu rostro

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

CREATE AN EMOJI WITH YOUR FACE

WhatsApp es hoy en día una de las aplicaciones (apk) más populares de mensajería instantánea. Una gran cantidad de personas la utilizan para comunicarse con familiares, amigos, colegas del trabajo, etc. Con el truco que te presentamos a continuación podrás convertir tu rostro en un emoji para su uso en esta plataforma.

¿Cómo convertir tu rostro en un emoji?

Primera etapa (Crear el emoji)

1. Abre la red social **Facebook** desde la aplicación móvil de tu celular.
2. Dirígete al menú «**Más opciones**», que se encuentra de lado derecho superior. Su icono está representado por las tres líneas horizontales.
3. Ahora deslízate hacia abajo y selecciona la opción «**ver más**». Al hacerlo visualizarás la opción «**Avatares**», da clic en la opción.
4. Una vez ahí, lo único que debes hacer es elegir tus rasgos faciales y físicos para hacer tu avatar lo más parecido a ti.

Segunda etapa (Guardando el emoji)

1. Ingresa al menú de «**Configuración de Facebook**», el cual se encuentra en la parte superior derecha, en el icono representado por las tres líneas horizontales.
2. Selecciona la opción «**Avatar**» y, al entrar, encontrarás todas las opciones de stickers que se crearon al haber diseñado tu avatar. Ahí seleccionas el que quieras utilizar en WhatsApp.
3. Una vez seleccionado el sticker, aparecerá una ventana emergente, debes presionar en «**Más opciones**» y elegir «**Chats de Messenger**».
4. Luego, compártelo en el chat que elijas y guarda la imagen del emoji.

Tercera etapa (Convirtiendo el emoji en sticker)

1. Ingresa a la tienda **Play Store** y descarga la aplicación **Wemoji**.
2. Una vez que tengas la app instalada en tu smartphone, pulsa en el botón «**Crear sticker**» y elige la foto del emoji que guardaste.
3. Se abrirá el editor de imágenes para que puedas darle el tamaño que desees o, si quieres, agregar algo más.
4. Luego da clic en la opción «**Save**» que está ubicada en la esquina superior derecha y, por último, presiona en «**Yes**».
5. Crea tu nuevo **pack de stickers** o guárdalo en el que ya hayas creado.
6. Luego, ingresa a tu **WhatsApp** y en la sección de stickers podrás encontrar el emoji que creaste.

Emoji para personalizar tu identidad

Con este divertido truco podrás crear conversaciones más simpáticas y hasta immortalizar tu emoji si a tus amigos les gusta. WhatsApp es una aplicación de mensajería eficiente y este tipo de personalizaciones la hacen más amena para todas las edades.

Referencias bibliográficas

- Larepublica. (s/f). WhatsApp: el truco para crear emojis personalizados con tu cara y enviarlos a tus contactos. Consultado el 2 de abril de 2022 en <https://larepublica.pe/tecnologia/2022/02/17/whatsapp-como-crear-emojis-personalizados-con-tu-cara-para-compartirlos-con-tus-amigos-android-iphone-trucos/>
- Youtube. (s/f). Cómo crear emojis de tu cara en Android. Consultado el 2 de abril de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=mVdGACUDWHc>.
- Xataka. (s/f). Cómo crear emojis en tu cara en Android e iOS para luego usarlos en apps como WhatsApp o Instagram. Consultado el 2 de abril de 2022 en <https://www.xataka.com/basics/como-crear-emojis-tu-cara-android-e-ios-para-luego-usarlos-apps-como-whatsapp-instagram>. Consultado 02-04-2022

DECIDE POR TÍNO





JOVEN CLUB EN LOS BARRIOS VULNERABLES

Autor: MSc. Reynier Macías Diéguez / reynier.macias@grm.jovenclub.cu

JOVEN CLUB IN VULNERABLE NEIGHBORHOODS

En la Constitución de la República de Cuba, se definen y recogen los derechos y deberes de todos los ciudadanos para la plena participación en la sociedad, y el derecho a la igualdad de oportunidades.

Constituye uno de los objetivos estratégicos de la máxima dirección del país, el llegar a cada rincón y a cada sector, para mejorar la calidad de vida de la población. A tono con esta premisa, se realizan grandes esfuerzos para transformar los barrios vulnerables.

La transformación de dichos barrios va más allá de la renovación de las instalaciones físicas; también el arte y la ciencia tienen cabida en ese entorno renovador. Diseminar el uso de las tecnologías forma parte de este proyecto social, que hoy estrecha la brecha digital, gracias a instituciones que se particularizan en cada comunidad de difícil acceso.

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) son un ejemplo de ello. Sus instalaciones se han sumado a la noble y hermosa labor de educar desde las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Llevar sus servicios a las comunidades lejanas es una necesidad, y un objeto de trabajo que se han propuesto los instructores del grupo municipal de Yara, en la provincia de Granma.

A los niños del barrio **El Hato**, caserío perteneciente a una vaquería del Consejo Popular Veguita, les resulta difícil llegar al Joven Club por lo intrincado de la zona. Por ello, los instructores de la instalación han proyectado y adoptado variadas estrategias para llevar sus servicios hasta ese lugar.

¡Y claro que lo logran! Los fines de semana los pobladores de **El Hato** acceden a las TIC mediante los medios de Joven Club (celulares y tabletas). Los encuentros siempre resultan muy emotivos, ya que se denota la alegría y la satisfacción de niños, jóvenes y adultos, quienes no se sienten excluidos por la lejanía.



Fig. 1. Niños de la comunidad **El Hato**, acceden a los servicios de Joven Club

Así los habitantes de esa comunidad granmense, acceden y crecen desde lo cognitivo, lo lúdico y lo social; pues se saben cada fin de semana dueños de una tecnología, a la que con Joven Club siempre tendrán acceso.

Calicine 2022, entre el audiovisual y la tecnología

Autor: MSc. Ivonet Flores Milera / ivonet.flores@mtz.jovenclub.cu

CALICINE 2022, BETWEEN AUDIOVISUAL AND TECHNOLOGY

El cine y la tecnología mantienen una estrecha relación desde el año 1895. La llamada **cinematografía digital**, es una especialidad que utiliza la tecnología para grabar, distribuir y proyectar películas.

En una simbiosis necesaria, el evento **Calicine 2022**, ya en su octava edición y la quinta de presentadores de películas, es una muestra de las posibilidades que ofrece la tecnología en el medio audiovisual.

Calicine 2022 se desarrolla en el municipio de Calimete, ubicado en la provincia de Matanzas. El evento tiene el apoyo de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club). Su directora municipal, Ivonet Flores Milera, tuvo un espacio en el evento para dialogar sobre la importancia de la informática en el medio audiovisual, y el trabajo que se realiza desde sus instalaciones con respecto al tema.

Así refiere en la charla: es Joven Club un actor comunitario activo. Realizamos conversatorios luego de la visualización de películas proyectadas en nuestros centros con niños y jóvenes. Visitamos además las escuelas del municipio, y compartimos con estudiantes y trabajadores diferentes audiovisuales devenidos del producto Mochila, los cuales son muy demandados.

Y es una realidad palpable no solo en los centros educacionales. En otras entidades visitadas, se explican los conceptos de transformación digital; y el cine es una excelente forma de hacerlo.

En esta edición de **Calicine 2022**, la directora municipal resaltó el animado pre-



Fig. 1. Ivonet Flores Milera en Calicine 2022

sentado por Miguel Vidal Ortega. Una entretenida y objetiva muestra, que además dura solo 5 minutos. En el mismo se relata el momento en que surge la primera computadora, y cómo va evolucionando en la historia, hasta encontrarnos con los nuevos dispositivos de la época actual.

Es este un animado educativo, que ofrece información interesante— refiere Ivonet— además resulta funcional como medio de enseñanza para los cursos que imparten los instructores en los Joven Club.



DARIEL, UN JOVEN EN SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD QUE LOGRA INDEPENDENCIA

Autor: MSc. Elizabeth Cutiño Domínguez / eliza.cutino@gtm.jovenclub.cu

DARIEL, A VISUALLY IMPAIRED YOUNG MAN WHO ACHIEVES INDEPENDENCE

Con la misión de proporcionar conocimientos y servicios relacionados con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en la provincia de Guantánamo, mantienen un papel activo, creativo y motivador para con la sociedad.

La inserción de sus clientes en cursos, talleres y charlas, va más allá de lo cognitivo. Dicha inserción permite además ayudar a enfrentar los nuevos retos de la vida, a quienes les cuesta mucho más el uso de las tecnologías, como son las personas en situación de discapacidad.

La atención a las personas en esta situación, es esencial para la entidad. En los Joven Club del municipio Baracoa, ubicado en la provincia de Guantánamo, un joven, en situación de discapacidad visual severa, llamado Dariel, siente interés por la tecnología.

Los instructores de Joven Club trabajan y lo motivan para que posea una mejor preparación en este sentido. Lo insertan en diferentes cursos, con las herramientas necesarias para su situación especial. Con el uso de determinados audios y herramientas especializadas, ya puede identificar los elementos y aplicaciones en el celular. Incluso con la guía de los instructores y la práctica constante, puede realizar diferentes operaciones de pago con el Transfermóvil. Esto le facilita el no tener que desplazarse para realizar colas, y pagar los servicios básicos de su hogar.

Los sueños de Dariel se cumplen con ayuda

Así Dariel se siente útil e insertado de una mejor manera a su comunidad. Pero resulta que este joven no vive cerca de la instalación; recorre cada martes 17 kilómetros para llegar a ella, un trayecto que recalca, vale la pena.

Su rostro muestra alegría y satisfacción al lograr la recarga de su cuenta de Joven Club con total independencia, luego del tiempo de ayuda de sus profesores. Afirma que ya tiene capacidad para memorizar y aprender diversos contenidos. Considera estar listo para enfrentar otros pagos como la electricidad y el teléfono por el móvil, sin el apoyo del instructor. Nos dice que aún le quedan muchos sueños por cumplir: cantar en el coro comunitario, buscar en Internet cómo aprender a tocar piano (pues ya sabe tocar la guitarra); en fin, seguir superándose para ser un ente independiente y capaz.



Fig. 1. El joven Dariel ayudado por la instructora Elizabet Cutiño

Joven Club informatiza

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

JOVEN CLUB COMPUTERIZED

Así somos los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en nuestra isla pinera. Cada vez más empeñados con el deber para cumplir y aportar al proceso de informatización de la sociedad. La constante y certera prestación de servicios, productos y el desarrollo de actividades con los diferentes públicos, hacen de nuestra institución la preferida de todos.

Dentro del objeto social de la institución en Isla de la Juventud, se encuentra la atención especializada y el trabajo con las personas en situación de discapacidad, así como con los niños talentos, los adultos mayores mediante el funcionamiento de los **GeroClub**, amas de casa, reclusos; en fin, a toda la familia. Todo ello con un llamado a la inclusión social y de forma gratuita.

Estos espacios de aprendizaje, contribuyen al crecimiento de las personas, al incremento de la calidad de vida y su acercamiento constante a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Todo ello a través de las herramientas informáticas que se poseen en las instalaciones, tales como las computadoras y los dispositivos móviles (tabletas o celulares), que acercan a todos a las tecnologías y a los servicios de Joven Club.

Promovemos lo que hacemos en todos los espacios recreativos posibles, y en los medios de difusión masiva. Ofrecemos charlas sobre diferentes temas de interés y la proyección de audiovisuales dentro y fuera de la instalación, para que el cliente se familiarice más con la labor que realizamos.



Fig. 1. Servicios de Joven Club en la Isla de la Juventud

Los trabajadores de la institución, nos sentimos comprometidos con la labor diaria, realizando proyectos de interés para el disfrute de la familia cubana.



Visita de Esteban Lazo a Joven Club en el barrio de los cambios, El Fanguito Autor: Téc.Yeima Mena Calderín / yeima.mena@cha.jovenclub.cu

VISIT OF ESTEBAN LAZO TO JOVEN CLUB IN THE NEIGHBORHOOD OF CHANGES, EL FANGUITO

El pasado 9 de julio, el presidente de la Asamblea Nacional del Poder Popular Esteban Lazo Hernández, visitó el **Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) Plaza VI**. La visita formó parte de un recorrido realizado por este y otros dirigentes, a la barriada **El Fanguito**. Una barriada ubicada en el consejo popular El Carmelo, del capitalino municipio Plaza de la Revolución.



El Fanguito ha sido escenario propicio para implementar el programa de informatización de la sociedad, con un proyecto que responde al nombre de «**La Habana se informatiza**».

Presidieron y acompañaron en el recorrido a **Esteban Lazo**, la **Ministra de Comunicaciones Mayra Arevich**, la Secretaria del Partido Comunista de Cuba en el municipio **Leyra Sánchez**, el Presidente de la Asamblea Municipal del Poder Popular de Plaza de la Revolución **Osmany Arcia Peñate**, el Vicepresidente de la Asamblea Municipal **Yoanka Utra** y la Vicegobernadora **Yanet Hernández**.



Lazo, en intercambio con estudiantes, vecinos de la comunidad e instructores de la institución expuso: «*ustedes tienen que hacer una revolución constructiva en El Fanguito, fomentar la transformación integral de lo espiritual y lo político con los grupos de Trabajo Comunitario Integrado, para lograr la transformación que necesitamos. Hay que desterrar la ilegalidad y las malas conductas*».



La Campaña de Infoalfabetización no solo llegó a las viviendas de la comunidad habanera

A Joven Club, como uno de los actores principales que impulsa el desarrollo de la informatización de la sociedad, le corresponde adentrarse en las comunidades para potenciar y motivar a sus habitantes en el uso del comercio electrónico. Además lograr que estos conozcan sobre las ventajas y beneficios que les proporciona, para obtener una mejor calidad de vida, el uso de aplicaciones como las **pasarelas de pago electrónicas** y sitios que favorecen el bienestar ciudadano.



La Campaña de Infoalfabetización se hizo presente no solo en las viviendas, se implementa además en bodegas, centros de comercio y gastronomía, centros de salud (farmacias), agromercados y cooperativas no agropecuarias. Incluso en panaderías del consejo popular Carmelo, entre otros establecimientos.



CuVac19 para generar el certificado de vacunación

Autor: Nireidys González Dalmau / nireidys.gonzalez@cav.jovenclub.cu

CuVac19 TO GENERATE THE VACCINATION CERTIFICATE

Contar con soluciones digitales en el ámbito de la salud se hace necesario; y es que, en un mundo cambiante donde la Covid-19 se ha hecho presente, más que estar vacunados se hace necesario demostrar estar sanos.

Tener el certificado de vacunación se ha convertido en un requisito con el cual contar en el mundo entero, y un requerimiento para realizar viajes al extranjero. Mostrar dicho certificado ya es una práctica habitual; pero en pleno 2022 no se puede hablar de tarjetas impresas para presentar, como validación de la vacunación, ya que definitivamente pueden estar expuestas al fraude. Hoy el mundo apunta hacia una solución digital más segura y verificable. Cuba como país, también incluye y trabaja en estas nuevas soluciones.

Las transformaciones digitales que se realizan en nuestro país son de vital importancia para que la familia cubana esté más cerca de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Para ello la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), de conjunto con el Ministerio de Salud Pública, se dieron a la tarea de crear un sistema informático desarrollado por jóvenes, que permitiera a cualquier persona adquirir sus datos de manera rápida y fácil. Así nació la aplicación (apk) **CuVac19**, la cual lee un código QR que no puede ser leído con cualquier aplicación.

¿Cómo acceder a CuVac19?

La apk CuVac19 podrá ser empleada por cualquier individuo o entidad interesada en conocer el estado de la vacunación de una persona. La misma es utilizada por

los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en Florencia, municipio de la provincia de Ciego de Ávila. Desde sus instalaciones y con su uso, se genera el Certificado Digital de Vacunación para los clientes que lo solicitan.



Fig. 1. Usuario accediendo a CuVac19

En la web del Ministerio de Salud Pública se puede obtener, de manera gratuita, el Certificado Digital de Vacunación contra la Covid-19. Aunque este documento no sustituye a la tarjeta oficial de vacunación, sí constituye una opción más, con la característica de ser digital, verificable y seguro. Dicha apk además, está disponible en Aplkis.

Picsapp

EDITOR DE Fotografía

¿Cómo utilizarlo y que opciones te brinda?

La revista TINO te lo explica todo.

SÍGUENOS EN LA PÁGINA

4 del número 82.

¡Te esperamos!



www.revista.jovenclub.cu





Los videojuegos en la enseñanza

Autor: Lic. Isis Terrero Rodríguez / isis.terrero@myb.jovenclub.cu

Coautor: Lic. Abel Morales Cabrera

VIDEOGAMES IN TEACHING

Resumen: El autor propone en el artículo, utilizar los videojuegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la Facultad Preparatoria de la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. Bookworm, Aventura anatómica, 3DiTeams forman parte de dicha propuesta, pues mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica en la recuperación de información y conocimientos multidisciplinarios, además del desarrollo de otras habilidades. Se presenta en el artículo una secuencia lógica, que va desde el origen de los videojuegos, su clasificación e impacto, así como las razones de su utilización en Cuba, y en la Facultad de manera específica, con ejemplos concretos.

Palabras claves: videojuego, educación, medio de enseñanza

Abstract: The author proposes in the article, to use video games in the teaching and learning process, in the Preparatory Faculty of the University of Medical Sciences of Havana. Bookworm, Anatomical Adventure, 3DiTeams are part of this proposal, as they improve concentration, thinking and strategic planning in the retrieval of information and multidisciplinary knowledge, in addition to the development of other skills. A logical sequence is presented in the article, which goes from the origin of video games, their classification and impact, as well as the reasons for their use in Cuba, and in the Faculty specifically, and with concrete examples.

Keywords: video game, education, teaching medium

La historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron los primeros super-ordenadores programables como el ENIAC en 1946. Los intentos iniciales por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez), no tardaron en aparecer; y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas.

Los primeros videojuegos aparecieron en la década de los 60. Desde entonces este interesante mundo no ha dejado de crecer y desarrollarse, con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología. Hoy las implicaciones sociales, psicológicas y culturales de los videojuegos en la sociedad, constituyen objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales. Estos están abordando el fenómeno desde una perspectiva interdisciplinaria, haciendo uso de metodologías de investigación diversas y específicas como la antropología cultural, la inteligencia artificial, la educación, la teoría de la comunicación, la economía, la estética, entre otras.

Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el videojuego ha logrado alcanzar, en apenas medio siglo de historia, el estatus de medio artístico. Semejante logro no ha tenido lugar sin una transformación y evolución constante del concepto mismo de videojuego. Este, nacido como un experimento en el ámbito académico, logró establecerse como un producto de consumo de masas en tan sólo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que los visualizaban como un novedoso medio audiovisual.

Hoy, la tendencia se mueve sobre los juegos en línea y compartidos; mientras que los smartphones por su parte, están revolucionando el mercado. Hay que ver si en un futuro cercano estas últimas tendencias logran un acercamiento mayor al mundo educativo.

Clasificación de los videojuegos

Los videojuegos se pueden clasificar en función de su mecánica de juego. Según dicha mecánica se clasifican en:

- **Acción:** requieren que el jugador haga uso de sus reflejos, puntería y habilidad.
- **Disparos:** también conocidos como shooters, en los que el protagonista hace un uso continuado de las armas de fuego para abrirse paso.
- **Estrategia:** Se caracterizan por la necesidad de manipular un numeroso grupo de personajes, objetos o datos, haciendo uso de la inteligencia y la planificación, para lograr los objetivos.
- **Simulación:** se caracteriza por recrear situaciones o actividades del mundo real, dejando al jugador tomar el control de lo que ocurre. Estos son los que más

utilidad tienen en la enseñanza.

- **Deporte:** son aquellos que simulan actividades deportivas del mundo real.
- **Carreras:** a veces considerados como una subcategoría dentro de los videojuegos de deportes o los de simulación, los videojuegos de carreras o de conducción sitúan al jugador en un recorrido en el que debe llegar a la meta antes que sus contrincantes o dentro de un tiempo límite.
- **Aventura:** el protagonista debe avanzar en la trama, interactuando con diversos personajes y objetos.
- **Rol:** Emparentados con los de aventura, los videojuegos de rol se caracterizan por la interacción del personaje con una historia profunda, y la evolución del mismo a medida que la historia avanza.
- **Educación:** dirigidos a aportar conocimientos o habilidades al jugador durante el transcurso del juego, se combinan con el entretenimiento. Existen los diseñados para una función didáctica, orientados normalmente a niños. En ocasiones, se consideran también como educativos, ciertos juegos de construcción de imperios o ciudades, por ejemplo Civilization o SimCity, en los que el jugador, sin ser ese su objetivo principal, adquiere conocimientos del mundo real relacionados con esas áreas.

Impacto social de los videojuegos

Generalmente a los videojuegos se le señalan efectos negativos. Entre estos efectos manifiestan que las acciones desarrolladas con su uso conducen a la violencia, ya que cuentan con elementos agresivos que pudieran estimular este tipo de comportamiento en niños y jóvenes. Por otra parte, se considera que tienen un efecto positivo si se utilizan con mesura y bajo el control parental. Además pueden ser aprovechados con fines docentes, dada la alta carga de motivación que generan.

De forma general, hay que tener en cuenta en la educación mediante los videojuegos que durante su utilización el conocimiento es construido por los alumnos y que la discusión anima al debate y a la colaboración entre los estudiantes. Además, existe consenso en que los videojuegos estimulan la experiencia y el aprendizaje, por lo que pueden ser utilizados con fines docentes.

La utilización de los videojuegos en la enseñanza

El uso de los videojuegos en las aulas es coherente con la educación basada en competencias, que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Se puede decir que permiten el desarrollo de habilidades sociales, mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje.



Los videojuegos en la enseñanza

Autor: Lic. Isis Terrero Rodríguez / isis.terrero@myb.jovenclub.cu

Coautor: Lic. Abel Morales Cabrera

Los alumnos al jugar, deben de responder a estímulos variables y constantes, lo cual resulta útil en un mundo cambiante y mediatizado. Por ello los videojuegos pueden considerarse como un medio para posibilitar la interacción con el entorno, y facilitar la introducción de Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la enseñanza.

Razones para utilizar los videojuegos en la enseñanza

- Propiciar conocimientos y mejorar habilidades son aspectos básicos del desarrollo de la partida en el videojuego. Los juegos se apoyan en el aprendizaje constante y pueden disponer de alternativas con el fin de adaptarse a las capacidades de aprendizaje de los distintos estudiantes.
- Colocar al alumno en el centro de la experiencia, alcanzando el nivel de estado óptimo caracterizado por la inmersión, concentración y aislamiento. Toda su energía e interés está focalizada en el juego.
- Permitir la construcción de la realidad a través de la narración, lo cual puede potenciar al aprendizaje del idioma español, recurso cognitivo básico por el cual los seres humanos conocen el mundo.
- Ofrecer la posibilidad de experimentar con nuevas identidades. El estudiante vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente.

Producción en Cuba de videojuegos para la enseñanza



Fig. 1. Plataforma Ludox de los Joven Club de Computación y Electrónica

Cuba está implementando una política de informatización de la sociedad donde se contempla el desarrollar un espacio para la formación del ciudadano, mediante la utilización de los videojuegos. El más conocido progreso que se ve en este campo es Cinesoft, la empresa de informática y medios audiovisuales del Ministerio de Educación (Mined).

Entre los productos más populares de esta empresa se encuentran: Glotón y el farol mágico, la colección Vamos a jugar, juegos educativos de preguntas y respuestas. Todos ellos disponibles en la tienda online del portal Cubaeduca. Otro paso de avance en la promoción del videojuego cubano se dio con la creación del portal web Ludox, lanzado el 5 de diciembre del 2017, por la sección de igual nombre, perteneciente a los Joven Club de Computación y Electrónica, con la finalidad de divulgar y promocionar la cultura del videojuego en Cuba.

Utilización de los videojuegos en la Facultad Preparatoria de la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana

Bookworm es un juego interactivo centrado en el aprendizaje del idioma español, que puede servir de ayuda a los estudiantes no hispano-hablantes. Su uso en la enseñanza sería interesante. Otro caso puede ser los videojuegos denominados como **detectives**, estos permiten la búsqueda de objetos mediante el uso de palabras relacionadas con el mismo, además en algunos de estos juegos se pueden encontrar diferentes puzzles, rompecabezas o problemas matemáticos que ayudan a desarrollar la agilidad mental del estudiante.



Fig. 2. Escena del Videojuego 3DiTeams, que puede ser utilizado en la Universidad de Ciencias Médicas

Además, está el videojuego **Aventura anatómica**, un juego de roles donde el estudiante aprende la anatomía del cuerpo humano.

También se encuentra el videojuego **3DiTeams**, un simulador pensado para estudiantes de medicina. El mismo hace hincapié en el desarrollo de las habilidades de comunicación, algo clave en escenarios de urgencia. En él pueden participar hasta 32 jugadores interpretando diferentes papeles: médico, enfermero, técnico, etc. Todos ellos tendrán que establecer relaciones de coordinación y comunicarse correctamente para salvar la vida del paciente. Todos estos son videojuegos que pueden utilizarse en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje. Es una realidad que todos mejoran la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica en la recuperación de información y conocimientos multidisciplinarios, en el pensamiento lógico, crítico y en las habilidades para resolver problemas, lo que definitivamente resulta útil para la Facultad Preparatoria de la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana.

Referencias bibliográficas

- Wikipedia. (s/f). Géneros de los videojuegos. Consultada el 18 de octubre del 2021 en https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9neros_de_videojuegos
- Wikipedia. (s/f). Controversia de los videojuegos. Consultada el 18 de octubre del 2021 en https://es.wikipedia.org/wiki/Controversia_en_los_videojuegos.
- Eguía Gómez JL, Contreras-Espinosa RS, Solano-Albajes L. Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista 3 Ciencia. Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. 2016; 18(2): 1-14
- Eured. (s/f). Ludox. Consultada el 18 de octubre del 2021 en <https://www.ecured.cu/Ludox>



POSTGRESQL, SISTEMA DE BASES DE DATOS RELACIONAL

Autor: MSc. Marbelys Santana Riera* / marbelis.santana@myb.jovenclub.cu

POSTGRESQL, RELATIONAL DATABASE SYSTEM

Resumen: En el presente artículo se muestran las características y particularidades del sistema de bases de datos relacional PostgreSQL. Además, se presentan las ventajas y desventajas, funciones y cómo administrar el sistema mediante interfaz gráfica. Así como una comparación entre PostgreSQL y MySQL.

Palabras claves: Base de datos, PostgreSQL, código libre, interfaz gráfica

Abstract: This article shows the peculiarities of the PostgreSQL relational database system. In addition, the advantages and disadvantages, functions and how to manage the system through a graphical interface are provided. As well as a comparison between PostgreSQL and MySQL.

Keywords: Database, PostgreSQL, open source, graphical interface

PostgreSQL es uno de los sistemas de gestión de bases de datos relacionales más empleados en la actualidad. Está orientado a objeto, contando con versiones para una amplia gama de sistemas operativos, entre ellos: Linux, Windows, Mac OS X y Solaris. Se destaca por su robustez, escalabilidad y cumplimiento de los estándares SQL.

Orígenes

Nació a mediados de la década de 1980 a partir de **Ingres**, otro proyecto de bases de datos que tuvo su origen en la década anterior. Michael Stonebraker, quien encabezó el proyecto, decidió llamar **Post Ingres** a su nuevo sistema, acortando el nombre simplemente a **Postgres**.

La primera versión al público, de acceso bastante limitado por cierto, estuvo disponible en el año 1989. El proyecto siguió creciendo y mejorando en los años posteriores, pero el equipo que lo llevaba adelante se separó en 1994. Dado que Postgres contaba con licencia libre, el proyecto fue retomado y relanzado con soporte para SQL al año siguiente.

Recibió su nombre actual en el año 1997 junto al lanzamiento de su versión 6.0, aunque el cambio ya había sido anunciado el año anterior. A partir de allí, gran cantidad de usuarios e interesados decidieron unirse al proyecto, dando origen a la gigantesca comunidad que hoy en día respalda a **PostgreSQL**. El proyecto continúa realizando lanzamientos principales, de manera anual; y lanzamientos menores de reparación de bugs cada cierto tiempo, bajo la licencia PostgreSQL basados en contribuciones de proveedores comerciales y programadores de código abierto mayormente.

Características

PostgreSQL destaca por presentar varias características. Dentro de las más importantes podemos mencionar:

- El lenguaje SQL que usa es muy próximo al estándar ISO/IEC, por lo que resulta relativamente sencillo importar consultas y scripts de otros sistemas de bases de datos.
- Permite crear esquemas, tablas heredadas y **triggers** orientados a eventos, aspecto este que no poseen otros motores.
- Permite definir procedimientos, no solo en PostgreSQL, sino también en otros lenguajes como **Pearl** o **Python**.
- Podemos extender la funcionalidad con extensiones provistas por PostgreSQL, por terceros o incluso programadas por nuestra cuenta.

Potencialidades

La combinación de sus características permite crear una amplia funcionalidad a tra-

vés de su sistema de activación de disparadores (**triggers** en inglés). Los disparadores son funciones enlazadas a operaciones a realizar con los datos.

En **PostgreSQL** el tamaño máximo de la base de datos es ilimitado. El de una tabla asciende a 32 TB, el de una fila a 1.6 TB, y el de un campo de datos a 1 GB. El número de filas en una tabla es ilimitado, pero no el de columnas, que oscila entre 250 y 1600 columnas por tabla. El número de índices por tabla es también ilimitado.

Los bloques de código que se ejecutan en el servidor pueden ser escritos en diferentes lenguajes, con la potencia que cada uno de ellos ofrece, desde las operaciones básicas de programación, tales como bifurcaciones y bucles, hasta las complejidades de la programación orientada a objetos o la programación funcional.

Ventajas de PostgreSQL

- Es un gestor de base de datos de código libre, completamente gratuito. Se puede instalar y utilizar las veces que se desee y en todos los dispositivos que se necesite.
- Es compatible con prácticamente todas las tecnologías y sistemas operativos disponibles.
- Presenta un sistema de alta disponibilidad mientras los servidores están en modo de suspensión o recuperación, por lo que los usuarios pueden acceder en modo de solamente lectura, sin bloquear de forma completa el sistema.
- Es posible configurarlo según los recursos de hardware disponibles en el sistema, por lo que se puede ajustar el número de CPU y la cantidad de memoria disponible para un funcionamiento óptimo.
- Implementa la mayor parte de las funcionalidades principales del estándar SQL, por lo que se pueden utilizar consultas y scripts de otros motores de bases de datos.
- Incorpora una herramienta gráfica para la administración de las bases de datos de forma fácil e intuitiva, por lo que se pueden ejecutar sentencias SQL y realizar copias de seguridad o tareas de mantenimiento.
- A pesar de no contar con soporte en línea, existen foros y páginas de ayuda. La comunidad de PostgreSQL es una de las más activas y brinda una ayuda efectiva.

Desventajas de PostgreSQL

- Puede parecer lento en implementaciones para bases de datos de pequeño y mediano tamaño, ya que está diseñado específicamente para ambientes con alto volumen de datos.
- La sintaxis de los comandos es relativamente difícil, por lo que requiere conocimientos medios del lenguaje SQL.



EL ESCRITORIO

POSTGRESQL, SISTEMA DE BASES DE DATOS RELACIONAL

Autor: MSc. Marbelys Santana Riera* / marbelis.santana@myb.jovenclub.cu

Administración de PostgreSQL mediante una interfaz gráfica

La administración de PostgreSQL es posible utilizando diversos programas que nos ofrecen la posibilidad de manejar las bases de datos, mediante una interfaz gráfica. Entre estos programas podemos encontrar:

- **PgAdmin:** es el gestor de PostgreSQL. Es fácil de utilizar, intuitivo y compatible con otros sistemas operativos, además de ser gratuito. Corre en diversos entornos como Windows, Linux y MacOS.
- **PhpPgAdmin:** herramienta similar a phpMyAdmin. En el menú izquierdo del programa se despliegan los servidores de PostgreSQL disponibles y las bases de datos que contiene cada uno, y del lado derecho tenemos diversas herramientas y funciones como por ejemplo exportar e importar, ajustar privilegios, editar campos, etc.
- **DBeaver:** programa para administrar bases de datos, compatible con Postgre. Este gestor está disponible para distintos sistemas operativos y es completamente gratuito.
- **Navicat:** administrador de bases de datos. Permite conectarse a bases de datos tanto a nivel local como a servidores remotos.

¿Qué diferencia a PostgreSQL de MySQL?

- PostgreSQL es un sistema de código libre, totalmente gratuito y que está en manos de una comunidad. MySQL por su parte es propiedad de Oracle.
- En lo que refiere a las consultas, las soportadas por MySQL tienden a ser más simples, mientras que las de PostgreSQL son consultas más complejas.
- En términos de rendimiento cada uno tiene su situación para brillar. MySQL es mejor si se manejan bajos volúmenes de datos, es decir, si se tiene bases de datos pequeñas o medianas a las cuales se hagan una cantidad de consultas no muy alta. Por su parte, PostgreSQL es mejor a la hora de manejar grandes volúmenes de datos.

Resumiendo, ambos son gratuitos, así que se debe elegir basándose en rendimiento más que nada. Si se desea un sistema para bases de datos medianas o pequeñas y consultas no muy complejas ni muy abundantes, opte por MySQL. De lo contrario PostgreSQL es una mejor opción para manejar un volumen notable de datos.

Referencias bibliográficas

- Borges, Santiago (2019) Servidor PostgreSQL Consultado el Consultado el 6 de febrero de 2021 en: <https://blog.infranetworking.com/servidor-postgresql/>
- Eured. (s/f). PostgreSQL. Consultado el Consultado el 3 de febrero de 2021 en: <https://www.eured.cu/PostgreSQL>
- Gonzalez Gil, Julio (17 de Agosto de 2018). 8 Características más importantes de PostgreSQL. Consultado el 3 de febrero de 2021 en: <https://openwebinars.net/blog/caracteristicas-importantes-de-postgresql/>
- Gonzalez Gil, Julio (17 de Agosto de 2018). Qué es Postgre. Consultado el 3 de febrero de 2021 en: <https://openwebinars.net/blog/que-es-postgresql/>
- HostingPedia. (2019). PostgreSQL. Consultado el Consultado el 3 de febrero de 2021 en: <https://hostingpedia.net/postgresql.html>
- Uptodown (2020) PostgreSQL 13.0 (64bit). Consultado el Consultado el 3 de febrero de 2021 en: <https://postgresql.uptodown.com/windows>



*Marbelys Santana Riera. Se graduó en Licenciatura en Educación Especialidad Matemática-Computación en ISP "Juan Marinello" de Matanzas en el año 2000. Recibió el grado de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación en la UNAH "Fructuoso Rodríguez" en 2008. Tiene la Categoría de Profesor Instructor. Es miembro de la Unión de Informáticos de Cuba.

V La vacuna contra la covid-19 VIDEOJUEGO

BUSCA
REVISTA
TINO
Número 80
Pág. 18



TE ESPERAMOS
www.revista.jovenclub.cu





NANOROBOTS, SU USO CONTRA EL CÁNCER

Autor: MSc. Severa Iliana García Rodríguez / yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Coautor: Lic. Ernesto Rodríguez Ríos

NANOROBOTS, THEIR USE AGAINST CANCER

Resumen: En el artículo se presenta el concepto de los términos nanorobots y nanomedicina. Se explica además cómo esta última rama, utiliza a los nanorobots en el combate contra el cáncer; especialmente para los tumores de vejiga, mama y pulmón. Se presenta además, como ejemplo práctico, el uso y efectividad de los nanorobots en la vejiga de un ratón. Por último se menciona la técnica no invasiva de alta sensibilidad **tomografía por emisión de positrones (PET)**, como la vía más expedita para la visualización y detección del cáncer.

Palabras claves: nanorobots, cáncer, nanomedicina, tumor

Abstract: The article presents the concept of the terms nanorobots and nanomedicine. It also explains how this last branch uses nanorobots in the fight against cancer; especially for bladder, breast and lung tumors. It is also presented, as a practical example, the use and effectiveness of nanorobots in the bladder of a mouse. Finally, the non-invasive technique of high sensitivity positron emission tomography (PET) is mentioned as the most expeditious way to visualize and detect cancer.

Keywords: nanomedicine

Los nanorobots son máquinas cuyos componentes están a escala nanométrica (una millonésima parte de un milímetro). Estos pueden diseñarse de manera que tengan la capacidad de moverse de forma autónoma en determinados fluidos.

En los últimos años la **nanomedicina** o aplicación de la nanotecnología a las ciencias de la salud, se ha convertido en una de las áreas más emergentes de la medicina. En ella, el uso de nanorobots cobra importancia, sobre todo en el combate contra el cáncer.

La nanomedicina en el campo de la Oncología

La nanomedicina tiene como objetivos prevenir, diagnosticar y tratar enfermedades, a través del desarrollo de nanopartículas programadas para detectar la pre-

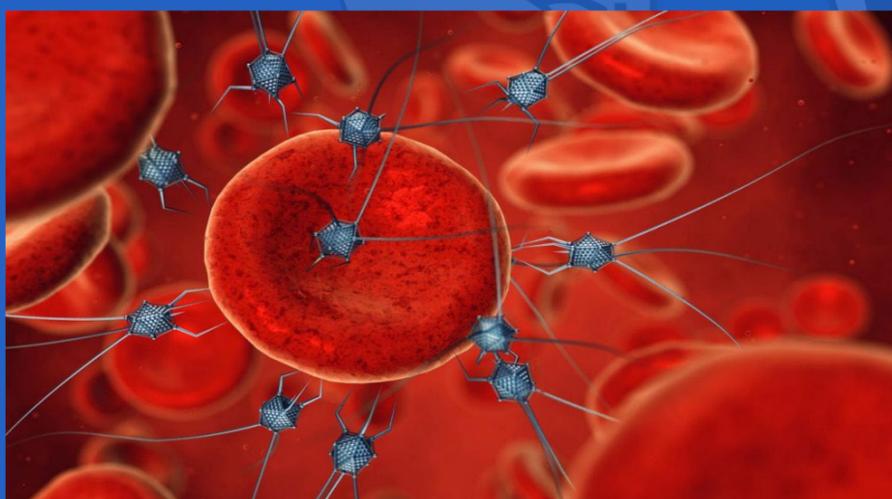


Fig. 1. Robots microscópicos podrían curar el cáncer

sencia de una patología, o diseñadas para transportar fármacos al tejido afectado. Dentro del campo de la oncología, desde hace un tiempo los investigadores se han planteado el cómo desarrollar **nanomedicina**, de tal forma que permita rastrear y destruir las células tumorales, sin atacar las células normales del organismo. Para ello los investigadores se plantearon un objetivo simple y concreto: bloquear el aporte de nutrientes y «matar de hambre» al tumor.

Este objetivo lo han cumplido induciendo la coagulación de la sangre en los vasos sanguíneos del tumor, mediante nanopartículas basadas en ADN, que llevarán agentes coagulantes a esa zona.

Si la sangre, encargada entre otras funciones, de transportar nutrientes y oxígeno a las células, no puede acceder al tumor, este no recibe refuerzos para llevar a cabo

su metabolismo.

Nanorobots en la vejiga de un ratón

Los **nanorobots** pueden cumplir diversas funciones, entre otras, viajar al interior del cuerpo humano para combatir algunas enfermedades o reparar órganos. La **nanomedicina** los utiliza como un nuevo sistema de liberación controlada de fármacos.

La idea consiste en utilizar nanoestructuras que transporten el fármaco hasta la zona dañada. Solamente cuando han reconocido esa zona, lo liberan como respuesta a un cierto estímulo.

Una investigación del Instituto de Bioingeniería de Cataluña y del centro vasco CIC biomaGUNE, ha permitido monitorizar, por primera vez, el comportamiento de millones de nanorobots dentro de la vejiga de un ratón.

Conocer el movimiento de este «enjambre» de nanorobots, supone un gran avance en la medicina de precisión. Puede servir además para tratar tumores de cáncer de vejiga de forma muy eficiente.

Tomografía por emisión de positrones el entorno clínico

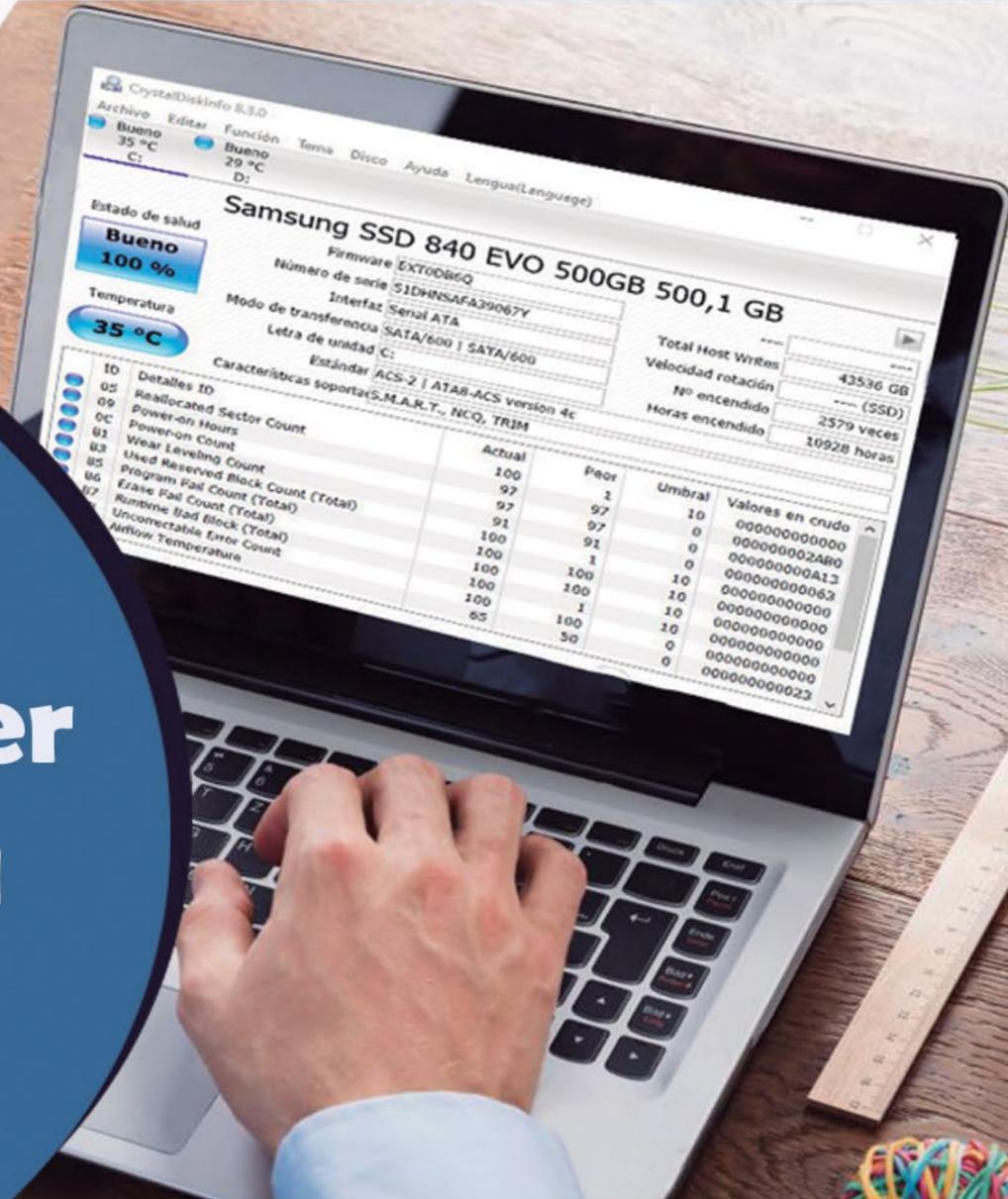
Los científicos han comprobado que la distribución de los nano-dispositivos en la vejiga de los ratones era homogénea, lo cual indica que el movimiento colectivo era coordinado y eficiente. Este movimiento, a pesar de ser artificial, es parecido a los patrones que siguen los bancos de peces, o al de las bandadas de pájaros. Para detectarlo se ha usado de forma pionera la **tomografía por emisión de positrones (PET)**, una técnica no invasiva de alta sensibilidad, utilizada actualmente en el entorno clínico.

Nanorobots para el diagnóstico y cura de tumores

Hasta ahora se había podido visualizar, que un pequeño nanorobot se podía mover; pero **cuando ubicas a miles o millones de ellos juntos**, resulta prometedor en el **diagnóstico y cura de tumores**, especialmente en el de vejiga, mama y pulmón.

Referencias bibliográficas

- Consiguen monitorizar por primera vez el movimiento de millones de nano robots en la vejiga de un ratón (24-03-2021) Recuperado 22-3-22 de <https://www.rtve.es/noticias/20210324/nanorobots-vejiga-tratar-tumor/2083541.shtml>
- Amparo Tolosa, Genética Médica News Nanorobots de ADN para combatir al cáncer (15-02-2019) Recuperado 22-3-22 de https://genotipia.com/genetica_medica_news/nanorobots-de-adn/



¿Quieres conocer el estado de tu disco duro?



CrystalDiskInfo

Una aplicación completa



CrystalDiskInfo

Sencilla y fácil de utilizar



Revista TINO te puede ayudar. En la página 21 del número 82, explica todos los pasos para utilizar CrystalDiskInfo.

Te esperamos !



ELIMINADOR DE BATERÍAS PARA MANDO A DISTANCIA

Autor: Ing. Egar Mojena Jiménez / egar.mojena@grm.jovenclub.cu

BATTERY ELIMINATOR FOR REMOTE CONTROL

Resumen: El artículo trata de una alternativa para alimentar un mando a distancia mediante un eliminador de baterías hecho a partir de un cargador de teléfono celular.

Palabras claves: mando a distancia, batería, cargador de teléfono

Abstract: The article deals with an alternative to power a remote control using a battery eliminator made from a cell phone charger.

Keywords: remote control, battery, phone charger

El mando a distancia de un equipo doméstico es un dispositivo portable que representa para el usuario una comodidad, porque, desde varios metros de separación, le permite controlar la funcionalidad del equipo.

El funcionamiento del mando puede afectarse por el agotamiento de la energía eléctrica almacenada en las baterías o, peor, por la sulfatación de las mismas, lo que puede causar daños irreparables en los muelles del receptáculo donde van colocadas.

La solución ideal para el problema de las baterías agotadas es sustituirlas por otras similares, en buen estado. Para el caso de los muelles sulfatados, la mejor solución sería colocar muelles nuevos.

Una solución alternativa, para estos problemas, se describe en este artículo.

Descripción de la solución

La solución que se propone está basada en alimentar eléctricamente el mando mediante un eliminador de baterías hecho a partir de un cargador de teléfono, ocioso.



Fig. 1. Ejemplo práctico de la solución

Generalmente, los cargadores de teléfonos tienen una tensión de salida de 5 V, de corriente directa, y los mandos a distancia necesitan una tensión de 3 V para su correcto funcionamiento, por lo que se requiere un adaptador de niveles de tensión, en este caso, de 5 a 3 V.

A continuación, se presentan dos variantes para el circuito adaptador de niveles de tensión:

Variante #1

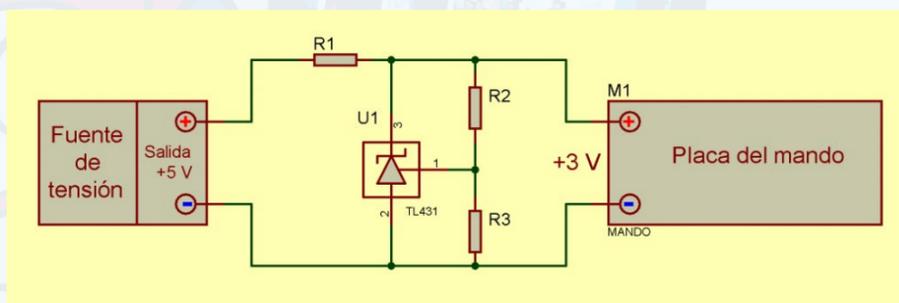


Fig. 2. Circuito del adaptador de tensiones de 5 a 3 V

Variante #2

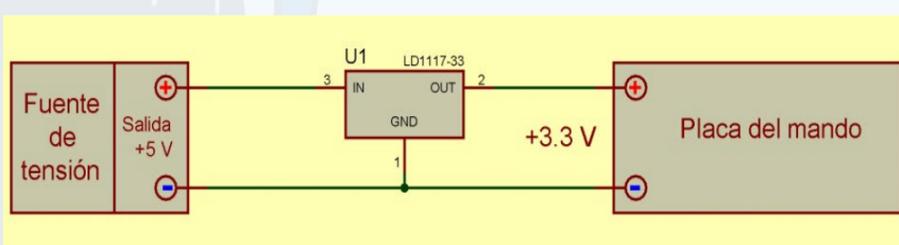


Fig. 3. Circuito del adaptador de tensiones de 5 a 3.3 V

Esta variante es muy sencilla ya que solamente emplea el circuito integrado LD1117-33, un regulador lineal de baja caída y salida fija a 3.3 V. Se puede encontrar en placas de cajas decodificadoras, tarjetas de video, tarjetas madre o «motherboards» de computadoras, etc...

Montaje

El diagrama de ambas variantes del eliminador de baterías es extremadamente sencillo, por lo que no se necesita montar los componentes en un circuito impreso, basta soldarlos directamente en forma de «araña», según el circuito de la variante seleccionada.

Se recomienda retirar el conector del cargador empleado, si fuera necesario, con una pinza de corte y determinar la polaridad de los cables, de manera que no haya errores al momento de soldarlos según el circuito.



EL TALLER

ELIMINADOR DE BATERÍAS PARA MANDO A DISTANCIA

Autor: Ing. Egar Mojena Jiménez / egar.mojena@grm.jovenclub.cu

El adaptador de niveles de tensión se debe aislar con «tape» o con silicona, y colocarlo dentro del receptáculo de las baterías.

Materiales empleados

- Cargador de teléfono
- Pinza de corte
- Silicona o Tape

Variante #1

- R1 = 47 Ω
- R2 = 1 k Ω
- R3 = 4.7 k Ω

- U1 = TL431 o similar

Variante #2

- U1 = LD1117-33 o similar

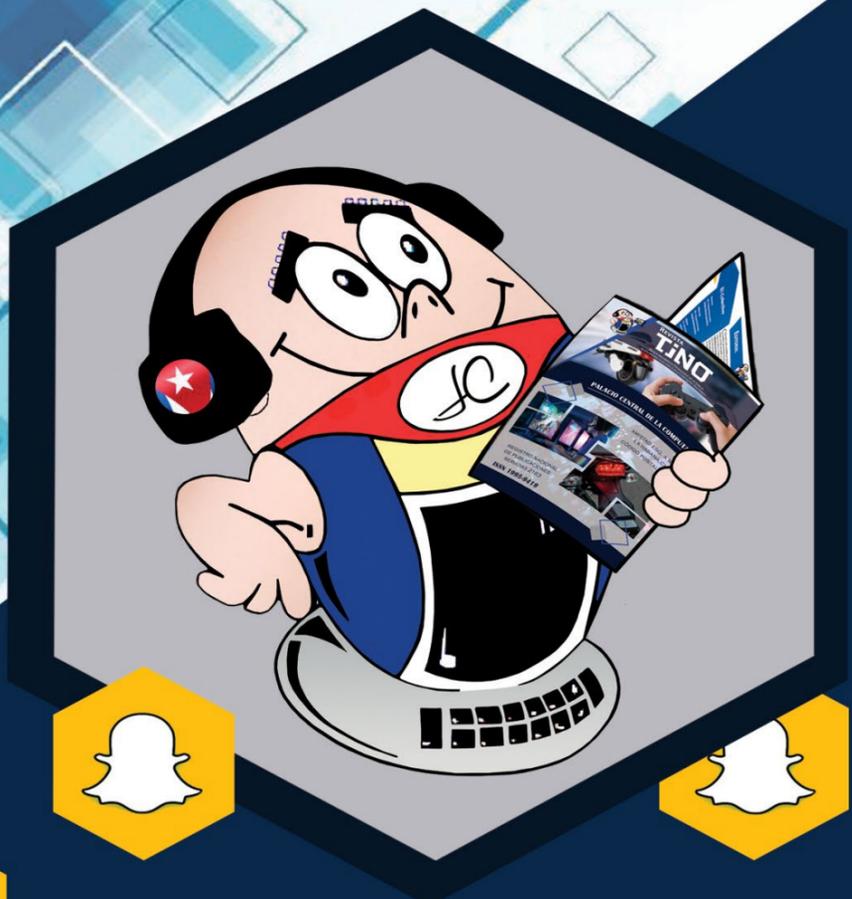
Referencias bibliográficas

Programmable Precision References (2022). Recuperado el 1 de junio de 2022, de <https://www.onsemi.com/pdf/datasheet/tl431-d.pdf>

LOW DROP FIXED AND ADJUSTABLE POSITIVE VOLTAGE REGULATORS (2005). Recuperado el 1 de junio de 2022, de <https://www.sparkfun.com/datasheets/Components/LD1117V33.pdf>

SNAPCHAT

unas de las plataformas
más entretenidas y dinámicas



La Revista TINO

te lo explica todo,
solo busca la página 26
del número 79.





Kuba Kart, un videojuego de carreras recorriendo Cuba

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

KUBA KART, A RACING VIDEO GAME TOURING CUBA

Resumen: Kuba Kart es un videojuego de carreras, desarrollado por la alianza UCI-Animados ICAIC, en el que pueden tomar el control de uno de los ocho personajes de anteriores videojuegos, desarrollados por dicha alianza. Estos compiten en karts, que recorrerán la pista elegida dentro de las doce existentes, las que reflejan lugares del Oriente, Centro y Occidente de Cuba.

Palabras claves: videojuego, niños, Kuba Kart, ordenadores, UCI-Animados ICAIC

Abstract: Kuba Kart is a racing video game, developed by the UCI-Animated ICAIC alliance, in which you can take control of one of the eight characters from previous video games, developed by said alliance. These compete in karts, which will travel the chosen track within the twelve existing ones, which reflect places in the East, Center and West of Cuba.

Key words: video game, Kids, UCI-Animated ICAIC

Kuba Kart es un videojuego de carreras, desarrollado por la alianza UCI-Animados ICAIC, en el que los jugadores, pueden tomar el control de uno de los ocho personajes de anteriores videojuegos desarrollados por dicha alianza. El videojuego se desarrolla en diferentes pistas, las cuales hacen referencia a sitios nacionales de interés histórico-cultural. El objetivo no es recrear exactamente dichos sitios, sino proveer un ambiente con algunos de sus elementos más reconocibles. En el juego existe una organización de cuatro copas. Cada copa cuenta con tres pistas: Oriente, Centro y Occidente. Además cuenta con una pista Especial.

En **Kuba Kart** durante las carreras, se encontrarán dispersos grupos de cajas con signos de interrogación (?), que contienen potenciadores y armas, y que se pueden obtener al atravesarlas. El jugador puede activar el arma o el potenciador para causar daños a los otros corredores u obtener impulsos de velocidad.

Descripción del videojuego Kuba Kart

Kuba Kart está inspirado en clásicos como Mario Kart y Sonic All Stars Racing.

El juego cuenta tres copas y una cuarta especial:

- La **Copa Oriente**, formada por las pistas: «El Valle de la Prehistoria», «La Gran Piedra» y «Guardalavaca».
- Está la **Copa Centro**, formada por las pistas: «El Nicho», «El Valle de los Ingenios» y «La Cayería Norte».
- La **Copa Occidente**, formada por las pistas: «El Túnel de la Habana», «El Capitolio» y «Viñales».
- En la **Copa Especial** recorrerán «Varadero», el «Aeropuerto Internacional José Martí» y «La Cabaña».



Fig. 1. Modos del videojuego Kuba Kart

El juego también contiene 3 modos: «**un jugador**», «**contrarreloj**» y «**multijugador**».

- En la modalidad «**un jugador**», se compete en **4 Copas** formadas por grupos de tres pistas cada una, contra los otros personajes controlados por la Inteligencia Artificial (IA) del videojuego.
- En la modalidad «**contrarreloj**», el jugador tendrá que hacer la carrera totalmente solo, con el fin de terminar cualquier circuito en el menor tiempo posible. No hay otros corredores ni potenciadores que lo obstaculicen. Cuando finalice la carrera, tendrá la opción de publicar su tiempo.
- Por su parte, en la modalidad de «**Multijugador**», podrá competir contra un máximo de cuatro competidores en cualquiera de los circuitos.

Ventajas y desventajas de los modos

El modo «**contrarreloj**» reta al jugador frente a tiempos que hizo anteriormente y sin jugadores adicionales en la pista. En las opciones «**un jugador**» y «**multijugador**», la carrera se vuelve más divertida, dado que el jugador puede obtener poderes para hacer del torneo una lucha de estrategias.

Lanzamiento de melones, cocos perseguidores o piñas teledirigidas, turbos y campos de fuerza, son algunas de las ventajas con las que se vale, para llegar en primer lugar.

Como regalo para quienes prefieren las personalizaciones, se puede diseñar la carrocería de los karts (automóvil), con los colores y logotipos de los equipos de la Serie Nacional de Béisbol, el mundial, o los clubes de Fútbol de su preferencia.

También es posible actualizar las ruedas y el motor para ganar en agarre y conducción, así como en velocidad máxima y aceleración.

En materia de sistemas operativos, además de Windows, el juego se ha probado en Nova 6, Ubuntu 16.04 y Ubuntu 18.04.

La euforia cubana en una pista de automóvil

Una vez instalado **Kuba Kart**, el jugador podrá transpirar su euforia en pistas que representan lugares importantes del país.

Es esta una forma interesante de que los niños y las niñas conozcan a Cuba, y de paso, puedan adquirir habilidades y conocimientos.

Referencias bibliográficas

- Apklis. (s/f). Kuba Kart. Recuperado el 2 de marzo del 2022 de <https://www.apklis.cu/application/cu.vertex.kubakart>
- Universidad de las Ciencias Informáticas. (s/f). Kuba Kart. Recuperado el 2 de marzo del 2022 de <https://www.uci.cu/investigacion-y-desarrollo/productos/android/kuba-kart>
- La Base. (s/f). Kuba kart. Recuperado el 2 de marzo del 2022 de <http://www.videojuego.cu/search/node/Kubakart>



www.revista.jovenclub.cu



**Una vida digital
más segura
y privada es posible.**

**Tu PRIVACIDAD
está en tus manos.**

REVISTA

TINO

**Busca la página 14
del número 82
de la revista Tino**

Te esperamos !



VELOCIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET, ¿CÓMO MEDIRLA?

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

INTERNET CONNECTION SPEED, ¿HOW TO MEASURE IT?

Mayoritariamente solemos conocer la velocidad de conexión que tenemos contratada con nuestra suministradora de red. En ocasiones, tenemos dudas sobre **si nos está llegando toda la velocidad requerida para una adecuada conectividad**. Con una correcta medición, se puede despejar dicha duda.

Pasos para medir la velocidad de conexión a Internet en tu equipo



Fig. 1. Medir la Velocidad de conexión a Internet

Antes de empezar, es necesario que conozcas que las velocidades de conectividad pueden variar. Las más comunes son de 100 Mbps, 1000 Mbps o de 10 Gbps, que significa la **velocidad de conexión** por segundo que tiene la tarjeta de red.

Es recomendable cerrar los programas del equipo y no realizar ninguna actividad o descarga que consuma ancho de banda. De hecho, lo mejor para evitar que cualquier programa que se ha olvidado cerrar interfiera, es reiniciar el ordenador, y

luego realizar el test.

luego realizar el test.

1. Para comenzar presiona la tecla Windows; o ve directamente a la barra de herramientas y presiona el botón de inicio, allí dirígete a la opción de «**Panel de Control**».
2. Luego escoges la categoría «**Redes e Internet**». Una vez dentro, la primera opción que aparecerá será «**Centro de redes y recursos compartidos**». Allí se mostrarán las redes a las que el ordenador está conectado.
3. En las redes activas, solo tienes que hacer clic en la red habilitada y podrás visualizar la velocidad a la que se está navegando.

Con los pasos anteriores, no solo se podrá medir la velocidad de conexión a Internet, sino que se podrá monitorear la actividad de bytes enviados y recibidos.

Una forma factible de conocer la velocidad de Internet

En dicha opción también se podrá ver el ítem SSID (nombre de la red a la que se está conectado), y lo más importante, la velocidad en la que la tarjeta de red está recibiendo los datos.

Referencias bibliográficas

- Miracomosehace. (s/f). Cómo saber la velocidad de mi tarjeta de red Wifi o Ethernet en Windows 10. Recuperado el 15 de febrero de 2022 de <https://miracomosehace.com/saber-velocidad-tarjeta-red-wifi-ethernet-windows-10/>
- Elandroidefeliz (2020). Ver la velocidad de Internet en la barra de tareas de Windows 10. Recuperado el 10 de febrero de 2022 de <https://elandroidefeliz.com/ver-la-velocidad-de-internet-en-la-barra-de-tareas-de-windows-10/>

SIMPLEWALL, UNA ALTERNATIVA PARA EL FIREWALL DE WINDOWS

Autor: Raciél León Prieto / raciel.leon@art.jovenclub.cu

SIMPLEWALL, AN ALTERNATIVE TO THE WINDOWS FIREWALL

Un firewall (cortafuegos), es un sistema cuya función es la de prevenir y proteger a la red, de intrusos o ataques de otras redes, bloqueándoles el acceso. Estos programas informáticos son de gran utilidad y ayuda, al navegar por Internet. El usuario lo puede configurar para permitir o denegar el acceso a la red de otros programas. De esta forma ahorra y disminuye el tráfico de la red utilizada.

Todos los sistemas operativos vienen por defecto con un cortafuegos, como es el caso de **Firewall de Windows**. La cuestión es que, al ser una aplicación del propio sistema, por mucho que el usuario deniegue el acceso a la red de varios programas, algunos van a seguir accediendo de forma oculta. En este artículo se propone una alternativa fácil, poderosa y efectiva, que ayudará a disminuir el tráfico de la red; esta es **Simplewall**.

Pasos para usar Simplewall

1. Lo primero es tener el programa instalado en el ordenador. Puedes realizar la descarga desde la dirección electrónica <https://www.simplewallsoftware.com/>.
2. Luego debes ejecutar la aplicación **Simplewall**.
3. Por defecto, cuando la abrimos, la propia aplicación tiene permisos para acceder a la red, estos permisos deben ser desactivados.
4. Para agregar un programa a la aplicación, basta con arrastrarlo a la interfaz

de **Simplewall**. Este se agregará, pero todavía no tendrá acceso a la red.

5. Para darle acceso, procedemos a activar el programa de forma manual. Las aplicaciones con permiso a la red pasarán a la parte superior, y formarán parte de las aplicaciones permitidas.

6. Por último, para poner todas estas reglas en funcionamiento, hacemos clic en activar filtros. En la parte superior, saldrá una ventana con dos opciones, la primera viene ya marcada, lo dejamos así y damos clic en activar filtros. A partir de aquí solo tendrán acceso a la red las aplicaciones escogidas.

- Para desactivar **Simplewall**, solo debemos hacer clic en desactivar filtros. A partir de aquí cualquier aplicación puede acceder a la red.

Firewall, seguro y potente

Con este potente firewall se reducirá el consumo y el tráfico de las redes. Esta es una aplicación adecuada para ahorrar datos y protegerse de accesos indeseados.

Dato Curioso: **Simplewall** es muy utilizado en Cuba, por la comunidad Gamer, principalmente al jugar en los diferentes servidores de juegos online, ya sean nacionales o internacionales.

Referencias bibliográficas

- Edgardo Fernández. (2019). Simplewall: Firewall gratuito para Windows. Consultado el 10 de junio del 2021 de <https://www.neoteo.com/simplewall-firewall-gratuito-para-windows/>



FasterPageload, un complemento útil para Mozilla Firefox

Autor: Lic. Gustavo Núñez Rivero / gustavo.rivero@vcl.jovenclub.cu

FASTER PAGE LOAD, A USEFUL ADD-ON FOR MOZILLA FIRE

La funcionalidad básica de un navegador web, es permitir la visualización de documentos de texto, con recursos multimedia incrustados. Además, permite visitar páginas web y hacer actividades en ellas; es decir, enlazar un sitio con otro, imprimir, enviar y recibir correos y otras más.

Al usar un navegador, existen varios factores que atentan contra la velocidad de la carga de las páginas web: el ancho de banda, el almacenamiento de la caché, plug-ins o extensiones en desuso, ventanas emergentes, etc.

En el caso de **Mozilla Firefox**, el usuario puede valerse de complementos que pueden ayudar a mejorar notablemente esta problemática. Se sugiere el complemento **FasterPageload**, el cual utilizará la precarga y carga diferida para acelerar la misma en **Firefox** sin consumir muchos recursos.

Pasos para utilizar FasterPageload

1- Abrir el navegador **Mozilla Firefox**. En la barra de dirección del mismo, buscar la opción «**Más herramientas**» y elegir la opción «**Complemento**». En la etiqueta buscar, escribir el nombre del complemento que se desea localizar, en este caso **FasterPageload**; luego de clic a la tecla **Enter**.

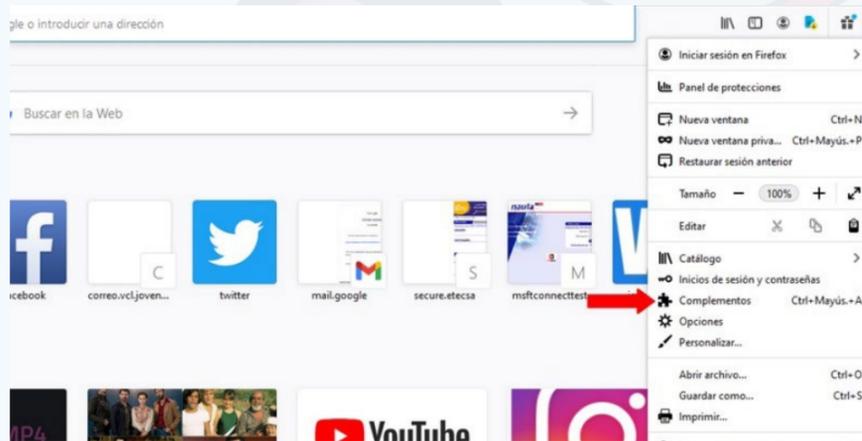


Fig. 1. opción «Complemento»

2- Al hacerlo, aparecerá la página web de las extensiones para **Mozilla Firefox**. Buscar la deseada y hacer clic sobre la misma. A continuación se abre la página donde aparece el instalador en línea de **FasterPageload**, hacer clic sobre el botón «**Agregar a Firefox**». El complemento se instalará en el navegador.

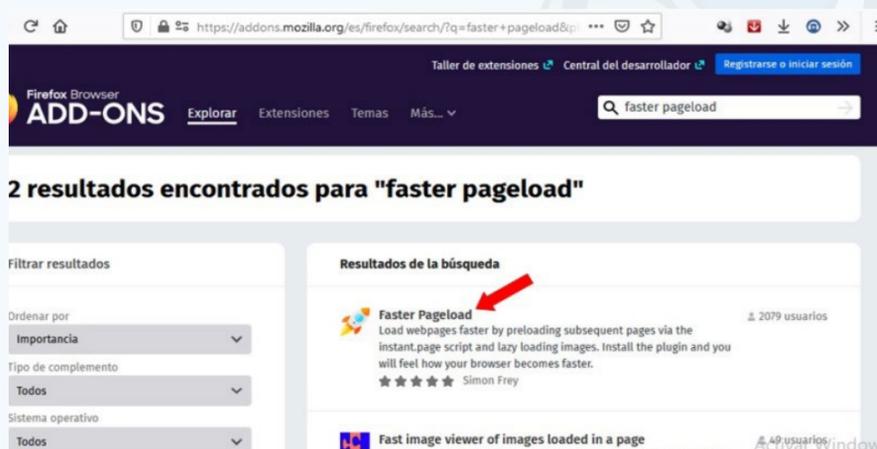


Fig. 2. Instalador en línea de **FasterPageload**

3- Cuando la extensión se instala, pide permiso para acceder a los datos de sitios web, por lo que se debe hacer clic en el botón «**Añadir**» y luego en la opción «**entendido**».

4- Este es el momento de activar la precarga en Firefox. Se abre una nueva pestaña y se escribe en la barra de dirección «**about:config**», luego dar «**Enter**». Al hacerlo aparecerá una página que muestra las preferencias de configuración avanzada y que pueden afectar al rendimiento o la seguridad de Firefox, hacer clic en el botón «**Aceptar el riesgo y continuar**».

5- En la siguiente ventana se procede a cambiar un par de parámetros en el navegador. Puede dar a la opción «**Mostrar todo**» y se mostrarán todos los parámetros con que trabaja el navegador **Mozilla Firefox** en orden alfabético. Para más comodidad puede poner el nombre del parámetro en la etiqueta de búsqueda para que se muestre de inmediato. En este caso pondremos el parámetro «**network.dns.disablePrefetchFromHTTPS**» que está en propiedad **true**, se le cambia la propiedad a **false** pulsando en el logo de «**Alternar**» que está situado en la parte derecha del mismo, donde aparece una doble flecha. Del mismo modo también se busca el parámetro «**network.predictor.enable-prefetch**», que tiene la propiedad **false**, se le cambia a **true**.

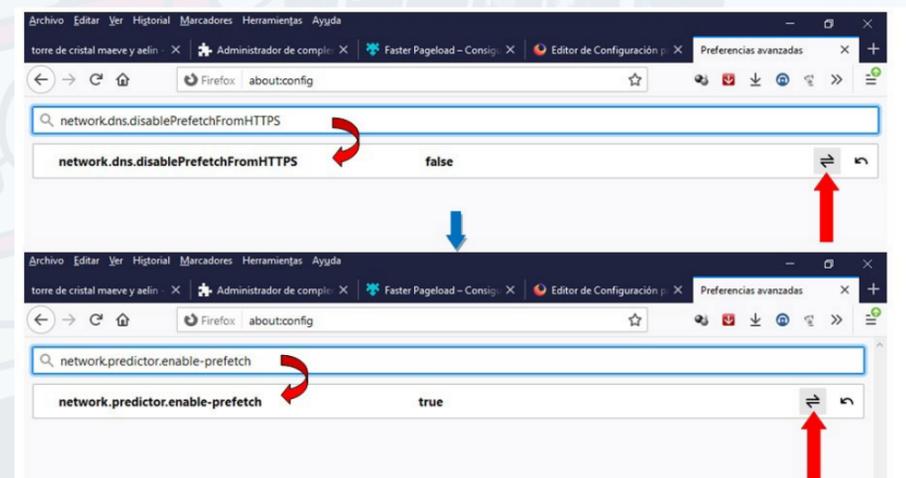


Fig. 3. Parámetros del navegador Mozilla Firefox **FasterPageload**, una ventaja para búsquedas y descargas de páginas web

Experimentar con herramientas de un navegador, para hacer más aprovechable el tiempo de búsqueda y descarga de páginas web, puede constituir una ventaja para el usuario, que aunque puede realizar manualmente tareas como limpiar el historial, la caché u otros elementos para aumentar la velocidad, los complementos están previstos para realizar este trabajo con una utilidad a toda prueba.

Referencias bibliográficas

- Castañeda, F. (2020). Haz que Firefox vuele gracias a la extensión Faster Pageload. Recuperado el 2 de febrero de 2021 de, <https://www.softzone.es/programas-top/firefox/faster-pageload-firefox/>
- Rey, S. (2021). FasterPageload. Recuperado el 1 de febrero de 2021 de, https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/faster-pageload/?utm_source=addons.mozilla.org&utm_medium=referral&utm_content=search
- Testdevelocidad. (2018). Conoce cómo acelerar Firefox con estos trucos muy sencillos. Recuperado el 2 de febrero de 2021 de, <https://www.testdevelocidad.es/2018/06/19/trucos-acelerar-firefox/>



Forecastfox, al día con el tiempo

Autor: MSc. Yonaika Pérez Cabrera / yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu Coautor: Reider Castro Oduardo

FORECASTFOX, UP TO DATE WITH THE WEATHER

Planificar actividades, optimizar el tiempo o elegir la ropa adecuada, son parte de los beneficios de seguir el parte meteorológico. Para los interesados en estar al día con la meteorología, y que les gusta obtener un informe detallado del clima mientras trabajan o navegan en Internet, les recomendamos instalar **Forecastfox**. Con esta extensión se puede visualizar la información meteorológica internacional, en la barra de herramientas de su navegador.

Forecastfox se encuentra disponible para los navegadores Mozilla Firefox y Google Chrome. Es altamente personalizable, y actualiza la información sobre el tiempo a través de la web meteorológica internacional **AccuWeather** en <https://www.accuweather.com/>.

Características de Forecastfox



Fig. 1. Aplicación Forecastfox

Una vez instalada y configurada, la extensión muestra un icono en la barra de herramientas, que guarda relación con el pronóstico del día. Indica los grados de temperatura encima de un sol, las nubes o la lluvia.

Al pasar el cursor sobre el icono, se visualiza un resumen de la información del tiempo de los próximos cinco días. Al hacer clic en el informe, se obtiene mucho más ampliada y detallada la información, con imágenes en tiempo real del satélite.

Pasos para usar Forecastfox en Google Chrome

1. Primero debe proceder a descargar la extensión desde el sitio oficial <https://chrome.google.com/webstore/category/extensions?hl=es>
2. En el campo «**Buscar en Chrome**», que se identifica con el icono de la lupa, escribir el nombre de la extensión.
3. En el campo de búsqueda, al realizar la misma, haz clic en **Forecastfox (fix version)**.
4. Luego haz clic en el botón «**Añadir a Chrome**».
5. Al hacerlo, se abre una ventana preguntando si se quiere instalar. Añade la extensión.
6. Posteriormente se muestra la página con las opciones de configuración de **Forecastfox (fix version)**.
7. En la opción «**Ubicaciones**», haz clic en la lupa y escribe el nombre de una ciudad, código postal o lugar de interés, del cual desea se le informe del clima. También puede localizarlo en el mapa. Por defecto se muestra el clima de **New York, NY, USA**.

Pasos para usar Forecastfox en Mozilla Firefox

1. Abre Firefox y accede al sitio oficial de descarga de esta extensión <https://addons.mozilla.org/es/firefox/>.
2. En el campo «**Buscar complementos**», que se identifica con el icono de la lupa, escribir **Forecastfox**.
3. En el resultado de la búsqueda, haz clic en **Forecastfox (fix version)**.
4. Luego haz clic en el botón «**+ Agregar a Firefox**».
5. Al hacerlo se abrirá un mensaje procedente de la barra de direcciones, pidiendo permiso para instalarlo. Haz clic en la opción «**Añadir**».
6. Se abrirá otro mensaje informando que **Forecastfox (fix version)** ha sido añadido a Firefox. Entonces haz clic en la opción «**Vale/ entiendo**».
7. Posteriormente se muestra la página con las opciones de configuración.
8. En la opción «**Ubicaciones**», haz clic en la lupa y escribe una ciudad, código postal o lugar de interés, del cual desea se le informe del clima. También puede localizarlo en el mapa. Por defecto se muestra el clima de **New York, NY, USA**.

Personalizar Forecastfox

1. Para personalizar Forecastfox, haga clic en el icono de la extensión, ubicado de la barra de tareas.
2. En la ventana que se muestra, haga clic en «**Opciones**» para acceder a la página de configuración de **Forecastfox**.
3. En la opción «**Ubicaciones**», haga clic en la lupa y escriba una ciudad, código postal o lugar de interés, del cual desea se le informe del clima. Se pueden añadir cuantas localizaciones desee, para conocer el informe del clima.
4. En el campo «**Update time, minutes**», escoja entre las opciones de tiempo en minutos (1, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 45, 60), que se desea que transcurran entre una actualización y otra de la web oficial.
5. En la opción «**Localizaciones anteriores**», aparecerán todas las localizaciones que se hayan añadido en el paso 3 (en **Ubicaciones**). Cada una tiene la opción de cambiarle el nombre y de eliminarla.
 - o Si se activa la casilla «**Cambiar automáticamente lugares cada...**», se pueden configurar los minutos en que se desea que cambie el pronóstico, entre una localización u otra.
6. En el campo «**Unidades**», se puede elegir el formato de las unidades de medida, en que se desea que se muestren los datos del clima. Se muestran dos tipos de formato predeterminados con los valores que ya traen concebidos. Haciendo clic encima, se puede cambiar entre uno u otro. Dando clic en el campo «**A tu gusto**», se pueden personalizar aún más.
7. En la opción «**Iconos**», se puede elegir el tema de los iconos que se desea muestre **Forecastfox**.

Pronósticos de meteorología

En este artículo presentamos a Forecastfox, un complemento que puede instalarse y configurarse en los navegadores Google Chrome y Mozilla Firefox, para que muestre el parte de meteorología de la ciudad en que vivimos, directamente en la pantalla de nuestro ordenador. La extensión permite además, informar en tiempo real el clima de cualquier punto del mundo, y los pronósticos para los próximos días.

Referencias bibliográficas

- Mozilla Firefox. (s/f). Forecastfox (fix version). Recuperado el 23 de febrero de 2021, de <https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/forecastfox-fix-version/>
- Chrome Web Store. (s/f). Forecastfox (fix version). Recuperado el 23 de febrero de 2021, de <https://chrome.google.com/webstore/detail/forecastfox-fix-version/boljdhmejbfnfiicckjhafabdepnd?hl=es>



GifCam, crear GIF de forma intuitiva

Autor: Sadiel Fraga González / sadiel.fraga@vcl.jovenclub.cu

GIFCAM, CREATE GIFS INTUITIVELY

Los GIFs consisten en una serie de fotogramas que se suceden entre sí, creando una animación sin sonido, que se repite en forma de bucle entre 5 y 10 segundos. Estos cuentan con un máximo de 256 colores, por lo que son más livianos que los videos, pero más dinámicos que las imágenes convencionales.

¿Se pueden crear? ¡Claro que sí! Con solo acceder a una aplicación intuitiva, de fácil uso, lo puedes lograr sin ser especialista. Para ello, te recomendamos utilizar a **GifCam**, una divertida aplicación que te permitirá crear GIFs desde el mismo escritorio de Windows, elaborados a partir de una selección de **frames**, escogidos según tus preferencias personales.

Esta herramienta no ocupa mucho espacio en el ordenador para su funcionamiento; además, mantiene altos estándares de calidad en los GIFs creados con ella, por lo que son recomendables para usar en páginas web y redes sociales.

¿Cómo utilizar GifCam?

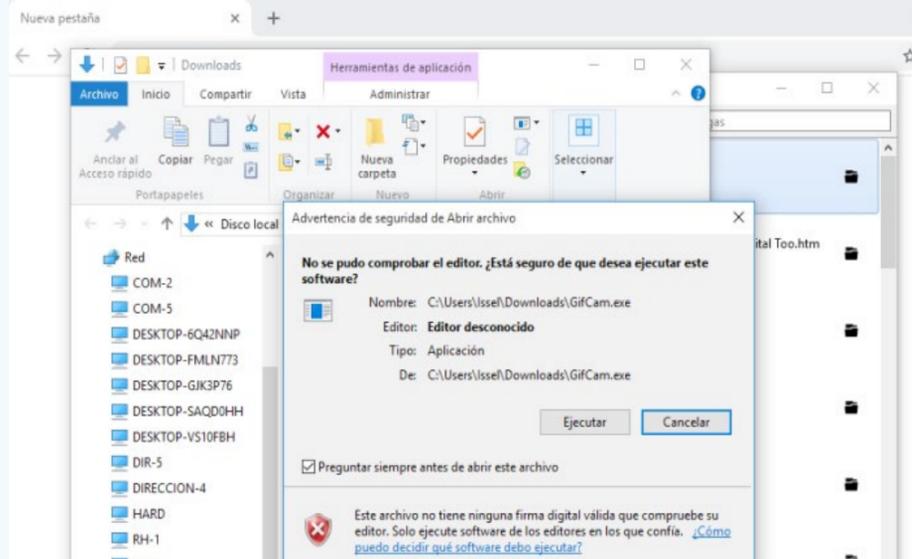


Fig. 1. Aplicación instalada en el ordenador

Primero procede a descargar la aplicación desde la dirección electrónica <https://www.filehorse.com/es/descargar-gifcam/>. Luego instálala en tu ordenador.

Al activarla, abre el video del cual desees extraer el fragmento para crear el GIF.

Observa que la ventana de GifCam es transparente, por lo que deja ver el contenido del video. Haz coincidir la pantalla de la aplicación con la parte del video de desees que se visualice. Haz clic en la opción «**Rec**» para reproducirlo.

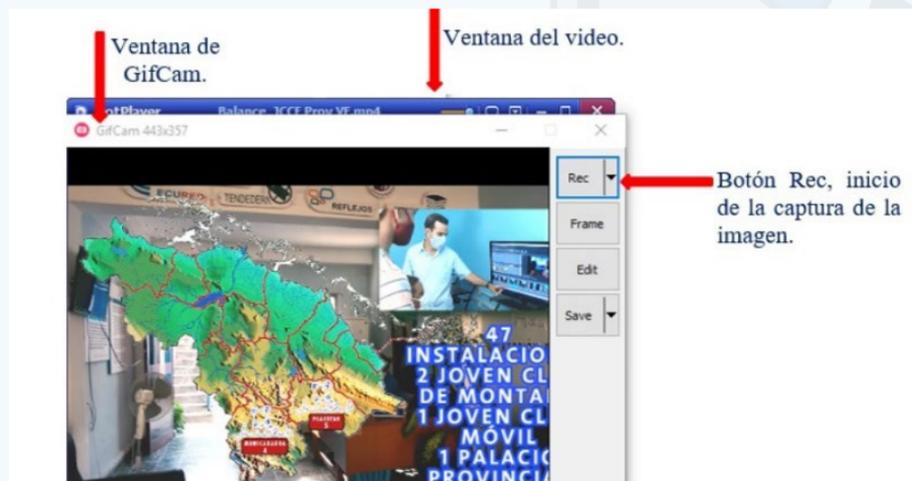


Fig. 2. Opción «Rec» para reproducir el video

Cuando el reproductor del video está funcionando, la ventana de **GifCam** se ubica en segundo plano, en el corto plazo de la captura. Haz clic en la opción «**Stop**» para detener la misma. Una vez pausado el video, la ventana vuelve al primer plano.

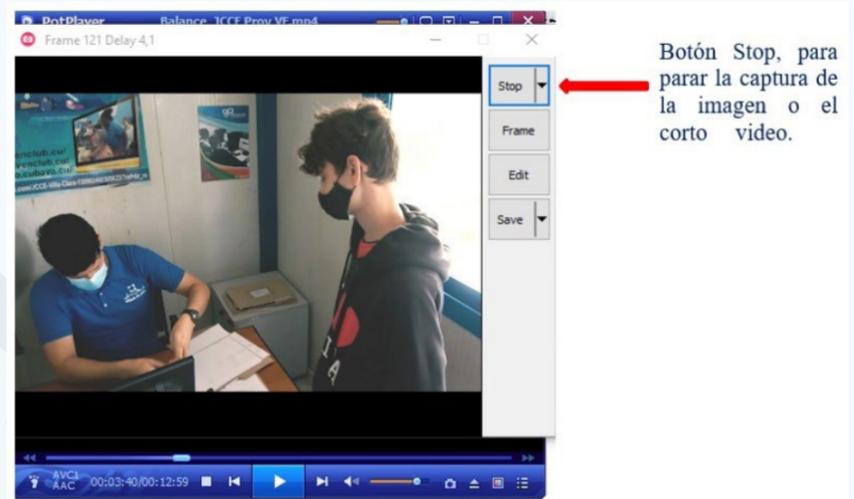


Fig. 3. Opción «Stop» para detener el video

En la ventana de la aplicación, activa la opción «**Edit**» (editar). Esto te permitirá eliminar aquellos frame que no son necesarios para crear tu GIF. La ventana que emerge en «**Editar**», permite ver los diferentes frame que conforman el video de captura; haz clic secundario a cada frame que sugiere, y escoge la opción «**Delete This Frame**» (eliminar este Frame), eliminando de esta manera los que no te interesen. También aparecen otras opciones como agregar textos, o cambiarle el color al frame.

Para finalizar haz clic en la opción «**SAVE**» (salvar), para guardar el fragmento convertido en un Gif.

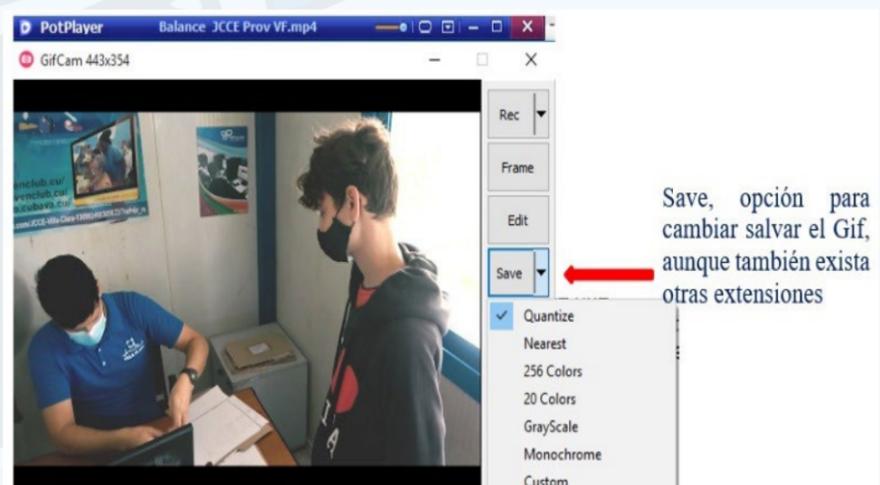


Fig. 4. Opción «SAVE» (salvar), para guardar el Gif

La facilidad del uso de herramientas para realizar GIF animados como GifCam, ofrecen la posibilidad al usuario de crear estos archivos a su gusto.

Referencias bibliográficas

- Digitaltodo. (s/f). Con GifCam haces que la captura de GIFs animados sea fácil y gratis. Recuperado el 15 de enero de 2021 de, <https://www.digitaltoo.com/2017/05/11/gifcam-haces-la-captura-gifs-animados-sea-facil-gratis/>
- González, Gabriela. (2014). GifCam: la manera más sencilla de crear GIFs animados en Windows. Recuperado el 18 de enero de 2021 de, <https://hipertextual.com/archivo/2014/04/gifcam-crear-gifs-animados/>



MESSENGER KIDS, UNA RED SOCIAL PARA NIÑOS

Autor: Lic. Esther Cristina Pérez Córdova / cristina.perez@cmg.jovenclub.cu

MESSENGER KIDS, A SOCIAL NETWORK FOR CHILDREN

Resumen: La red social Messenger Kids está orientada a niños y adolescentes hasta 12 años de edad, con el fin de protegerlos de conductas y acciones impropias que atentan contra su integridad física y mental, y que ocurren en redes destinadas a los adultos. En este artículo, se describen los riesgos a los que se exponen los infantes, al usar las redes más comunes, como es el caso de Facebook. Se mencionan además las redes de confianza que estos pueden utilizar; y dentro de ellas se enfatiza en Messenger Kids, abordando sus características, ventajas y desventajas.

Palabras claves: niños, tecnología, Red social para niños

Abstract: The Messenger Kids social network is aimed at children and adolescents up to 12 years of age, in order to protect them from inappropriate behavior and actions that threaten their physical and mental integrity, which occur on networks intended for adults. The article describes the risks to which they are exposed when using the most common. The trusted networks they can use are mentioned, and Messenger Kids is emphasized within them, addressing their characteristics, advantages and disadvantages.

Keywords: Kids, Messenger Kids

Durante las últimas décadas han sido incesables los avances de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). La web 2.0 con sus redes sociales, han ayudado a la mejor comunicación e interacción de las personas. Con su uso, definitivamente existe un acercamiento de la vida diaria, a la vida virtual.

Aunque ya es común su uso, es una realidad que la mayoría de las redes sociales no son permisibles para los menores de edad; aun así, muchos niños hacen a un lado los juegos tradicionales para sentarse frente a una computadora o teléfono celular, y, por ende, acceden a las redes como forma de entretenimiento. Este suceso puede tener ventajas, pero también posee grandes peligros, debido a que los niños están expuestos incesantemente a contenido inadecuado y a otras acciones que atentan contra su integridad física y mental. Es por ello que las grandes empresas de Internet, han lanzado nuevas redes orientadas solo a niños y adolescentes, en aras de acrecentar su protección.

Riesgos a los que se exponen los infantes al usar las redes sociales

1. **Ciberacoso:** es el acoso o violencia entre escolares por medio de las tecnologías digitales.
2. **Sexting:** consiste en el envío de contenidos de tipo sexual, principalmente fotografías y videos, producidos generalmente por el propio remitente.
3. **Grooming:** fenómeno por el cual un adulto manipula a un menor de edad para que suba a la red fotografías de sí mismo, se desnude u obtenga algo que desea.
4. **Phubbing:** es el acto de menospreciar a las personas alrededor (familia, amistades, maestros), para atender el celular u otros dispositivos.

Nuevas redes sociales orientadas a niños y adolescentes

En aras de solucionar la sed tecnológica de los menores y los problemas que esto pueda ocasionar, surgen varias redes para este sector; entre ellas se pueden mencionar: **Banana Connection, Lego Life, La Isla Penguin, Mundo Gaturro y Picapón, ScuttlePad y Messenger Kid.** A esta última haremos referencia a continuación.

Messenger Kids

Messenger Kids es una plataforma desarrollada por **Facebook** en diciembre de 2017. Está diseñada para un público joven, como una alternativa más segura a Facebook **Messenger**. Los usuarios pueden registrarse con sus nombres y apellidos, en lugar de números de teléfono.



Fig. 1. Red social Messenger Kids

Inicialmente se lanzó para tabletas iPad con el sistema operativo iOS solo en los Estados Unidos, aunque luego se agregó soporte para dispositivos iPhone y Android. Se implementó en países como Canadá, Perú y México.

Características principales de Messenger Kids

En esta red los padres son los que configuran las cuentas para que sus hijos puedan chatear en un entorno más seguro y controlado. Por su parte los niños pueden expresarse de forma creativa con stickers, GIF, marcos y emojis adecuados para ellos. De igual forma las videollamadas grupales o individuales cobran vida con divertidas máscaras interactivas.

La pantalla de inicio muestra los contactos con los que los niños están autorizados para hablar y quiénes están en línea. Con la variedad de funciones de la cámara, los infantes pueden crear videos y decorar fotos para compartirlas con sus familiares y amigos.



LA RED SOCIAL

MESSENGER KIDS, UNA RED SOCIAL PARA NIÑOS

Autor: Lic. Esther Cristina Pérez Córdova / cristina.perez@cmg.jovenclub.cu

Ventajas de Messenger Kids

1. Solo los padres o tutores pueden crear una cuenta única de **Messenger Kids** para sus hijos.
2. Los padres tienen control sobre con quién habla su hijo. Deben aprobar nuevos contactos y pueden usar el modo de suspensión para elegir cuándo sus hijos no pueden usar la aplicación.
3. Las cuentas de **Messenger Kids** no son visibles en la búsqueda en Facebook.
4. Los filtros de seguridad tienen como objetivo evitar de manera proactiva que los niños compartan desnudos, contenido sexual o violencia.
5. Posee un equipo de apoyo humano que trabaja con las quejas de abuso.
6. Los mensajes no desaparecen ni se pueden ocultar, en caso de que los padres quieran verlos.
7. No hay anuncios ni compras en la aplicación, la cual se puede descargar sin ningún costo.

Desventajas de Messenger Kids

1. Crea adicción a la plataforma desde edades tempranas.
2. Los niños pierden la interacción con su entorno social y su familia, si no son bien controlados.
3. Se convierten en víctimas de virus y software dañinos.
4. Un uso excesivo de sus dispositivos, provoca hiperactividad.
5. Si los padres no controlan sus horarios de navegación, los niños pueden generar una adicción a los videojuegos.
6. También les aleja de hábitos como la lectura, y de habilidades como el cálculo.
7. Pierden concentración en clases, pues ansían el momento de llegar a casa

para conectarse.

A pesar de todas las desventajas que posee esta red y otras redes sociales orientadas a los infantes, **Messenger Kids** fue certificada por la **Ley de Protección de Privacidad en Línea para Niños (COPPA)**. Ley federal realizada en los Estados Unidos, con el objetivo de proteger la información personal de los niños y niñas en los sitios web.

Esta ley se aplica a sitios web y servicios en línea. Detalla cuáles son las responsabilidades del sitio para proteger la privacidad y seguridad de los niños. También determina las restricciones de comercialización para niños menores de 13 años.

Fomentar un uso inteligente y precavido de las redes

El continuo desarrollo de las TIC, llega de forma ineludible hasta los pequeños del hogar. Por ello resulta importante diseñar este tipo de redes sociales, que incorporen elementos que enseñarán a los niños a comprender mejor la tecnología y a expresar sus emociones de manera creativa. A su vez que fomenten y promuevan comportamientos sociales saludables, y profundicen las conexiones positivas entre los infantes, siempre en aras de lograr su seguridad y protección.

Referencias bibliográficas

- Arcia, G. (2018) La niñez y el ciberespacio: oportunidades y peligros. Razones de Cuba. Recuperado el 4 de abril de 2020, de <http://razonesdecuba.cubadebate.cu/articulos/la-ninez-y-el-ciberespacio-oportunidades-y-peligros/>
- Sánchez Carrero, J. (2020) Acepto a mi mamá en Facebook? Las redes sociales y los niños en la cultura de la participación mediática. Recuperado el 2 de Abril de 2020 de Wikipedia (s/f)
- Messenger Kids. Consultado el 7 de abril de 2020 en https://en.wikipedia.org/wiki/Messenger_Kids
- Wikipedia (s/f) Scuttle Pad. Consultado el 6 de abril de 2020 en <https://en.wikipedia.org/wiki/ScuttlePad>

ENRIQUECE TUS CONOCIMIENTOS CON TINO

www.revista.jovenclub.cu





D'VIAJEROS Y MÁS

NACIÓN Y EMIGRACIÓN

CONSULARES ~ **nación y emigración** COMUNIDAD ~ REVISTA

RONDAS MIGRATORIAS

JUN 16 2022	Culmina VI Ronda de Conversaciones Migratorias Panamá-Cuba	JUN 15 2022	Sesionará VI Ronda de Conversaciones Migratorias Panamá-Cuba	ABR 06 2022	Culmina XV Ronda de Conversaciones Migratorias México-Cuba
-----------------------	---	-----------------------	---	-----------------------	---

ETIQUETAS: Cuba, México, Rondas Migratorias

De qué trata el sitio: Presenta todo lo relacionado con la nación y la emigración. Contiene el listado de consulados cubanos en los diferentes continentes, e información relacionada con los servicios consulares que se prestan a ciudadanos cubanos y a extranjeros. Se encuentran los pasos a tener en cuenta para los procesos de legalizaciones, así como noticias relacionadas con las rondas de conversaciones migratorias entre otros países y Cuba. En el menú Comunidad, podrá encontrar las asociaciones de cubanos en el exterior, sus directivos, contactos y acciones en favor de la Nación; así como los diferentes encuentros realizados por cubanos residentes en otros países.

Utilizar el sitio para: conocer las declaraciones realizadas por la comunidad cubana residente en el exterior, así como las rondas de conversaciones migratorias entre varios países y Cuba.

<https://nacionyemigracion.cu/>

D'VIAJEROS

De qué trata el sitio: D'VIAJEROS es un proceso que facilita y mejora la experiencia de los viajeros en su tránsito por la República de Cuba. Proporciona información adelantada para agilizar trámites en los diferentes puntos de entrada. Es de carácter obligatorio para cada pasajero, completar con veracidad la información brindada, para la Dirección de Identificación, Inmigración y Extranjería, la Aduana General de la República y el Ministerio de Salud Pública. De esta forma D'VIAJEROS garantiza contribuir con el control sanitario en frontera para la prevención de la covid-19 y otras enfermedades, así como obtener un servicio al viajero más expedito en las terminales aéreas, puertos y marinas, entre muchas otras ventajas.

Utilizar el sitio para: agilizar los trámites en los diferentes puntos de entrada al país, así como conocer aspectos generales de nuestra cultura y el deporte nacional.

<https://www.dviajeros.mitrans.gob.cu/>

D'VIAJEROS Información adelantada de viajeros 04:52:49 PM Hora local de Cuba Lenguaje ▾

respira emociones

Solicite su formulario para brindar información adelantada de entrada a la República de Cuba

Formulario digital requerido por varias instituciones que permite el ingreso al territorio nacional de Cuba.

Crear Formulario Editar Formulario



EL NAVEGADOR

PRENSA LATINA



De qué trata el sitio: Prensa Latina es el sitio ideal para conocer las últimas noticias de Latinoamérica y del Mundo, desarrolladas minuto a minuto, desde las corresponsalías. Entre las secciones que contiene les recomendamos Opinión, en la cual encontrará artículos muy variados sobre noticias acontecidas desde cualquier país. Además encontrará en el menú **Publicaciones**, los ejemplares de varias publicaciones seriadas como son las revistas **Negocios en Cuba**, **The Habana Reporter**, **Prima**, **Avances médicos** y más.

Utilizar el sitio para: te proponemos visitar en especial el menú Escáner, en el cual se muestran artículos resultados de un periodismo profundo de investigación.

<https://www.prensa-latina.cu/>

TAXIS CUBA

De qué trata el sitio: Taxis Cuba tiene la misión de garantizar el arrendamiento de vehículos equipados para ofertar servicio de transportación de pasajeros por taxi, de manera profesional y con calidad, para una mayor contribución al beneficio social. Es una entidad única de su tipo en el país, y líder en el sector del arrendamiento de autos, la cual desarrolla con éxito un novedoso sistema de gestión, distinguido por la excelencia, la especialización y la aplicación de las más modernas tecnologías diseñadas con este propósito. Elevados estándares de calidad, orden y estabilidad complementan su gama de servicios por toda Cuba.

Utilizar el sitio para: Utilizar cualquiera de los servicios que se ofrecen en la entidad, como son, por ejemplo: traslados, alquiler por hora, circuitos, servicios en la vía, recogida, etc.

<https://taxiscuba.cu/>



CUBANA DE AVIACIÓN



De qué trata el sitio: Cubana de aviación tiene como objetivo ejercer como línea aérea bandera, la transportación de pasajeros, carga y correo, alcanzando la rentabilidad de las operaciones, con un servicio y atención al cliente similar a las aerolíneas de la competencia, donde sean elementos distintivos la seguridad y la puntualidad. Fundada el 8 de octubre de 1929, figura entre las primeras aerolíneas que abrieron la era de los vuelos comerciales, y se ha caracterizado, desde un inicio, por el continuo perfeccionamiento de sus servicios. Presenta toda la información que el viajero necesita.

Utilizar el sitio para: Desde este sitio puede conocer los horarios de salida, origen y destino de cada vuelo, además hacer la reserva del de su preferencia. También puede suscribirse al Boletín. Al hacerlo le llegará a vuelta de correo, las noticias y ofertas de la línea aérea.

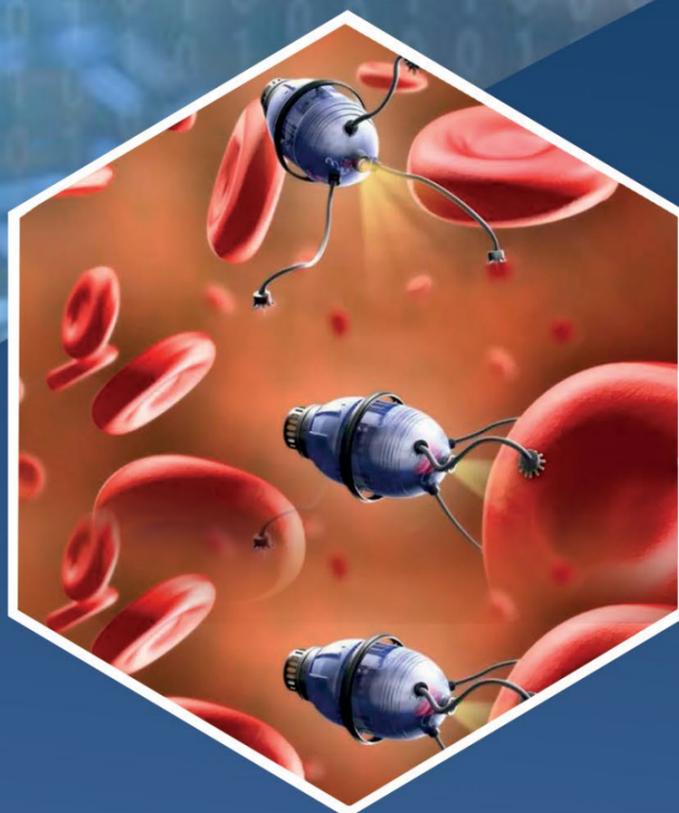
<https://www.cubana.cu/>



REVISTA TINO

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

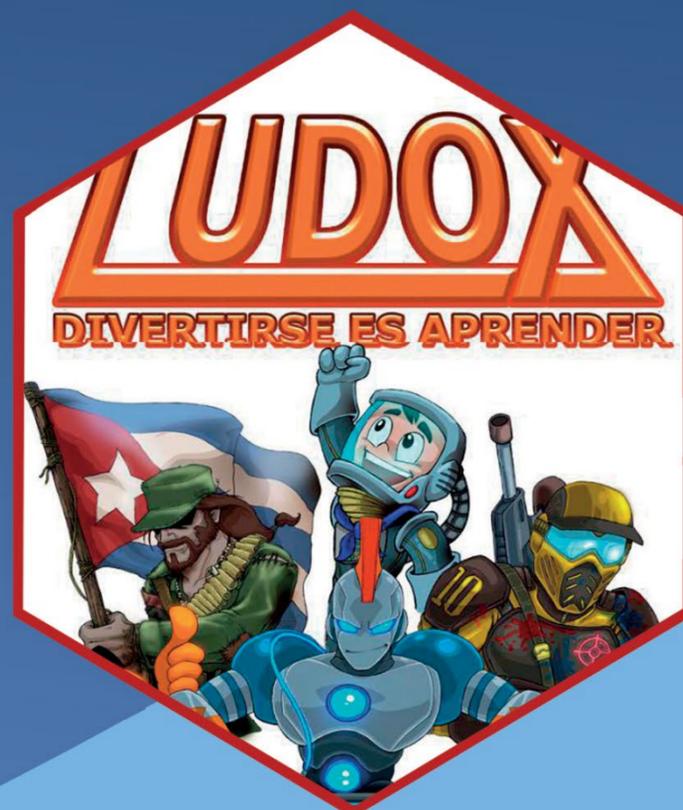
Del VIDEOJUEGO a los NANOROBOTS en la medicina



**PALACIO CENTRAL
de la COMPUTACIÓN**

Amistad
esq. a Reina,
La Habana, Cuba
Código Postal 10200

Registro Nacional
de Publicaciones
Seriadadas 2163



ISSN 1995-9419