



REVISTA TJNO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 81
2022, Mar. - Abr.

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

De la RED SOCIAL al TALLER



- MALLA

Desoldadora Casera

- CLUBHOUSE

El Fenómeno del Audio Social



PUEDES ENCONTRARNOS EN:

www.revista.jovenclub.cu



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

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.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

EDITORIAL



La familia es la base de la sociedad. Solamente en ese seno primigenio las personas pueden ser debidamente criadas, educadas y recibir la formación de su carácter que les hará hombres de bien.

Hoy en Cuba se maneja la actualización de un código que, en su denominación, suma una consonante. Una consonante que desde lo semántico le concede una apertura al concepto de familia y lo renombra hacia las **FAMILIAS**, sobre la base de una realidad que hoy se vive, se constata, se visualiza y se consolida en la sociedad cubana.

El **Código de las familias** es un documento jurídico que garantiza la igualdad y no discriminación, pluralidad, responsabilidad, solidaridad, respeto, interés superior; equilibrio entre orden público, familiar y autonomía.

El colectivo editorial de la **Revista Tino**, sus colaboradores, suscriptores y lectores también constituyen una gran familia. Una que se edifica desde la colaboración y el aprendizaje informático.

En este nuevo número nuestra plataforma familiar te propone conocer sobre el uso de las **Redes Privadas** desde los Joven Club de Computación y Electrónica en Bauta. En la sección **El vocero** podrás encontrar aspectos sobre este tipo de redes, que concede una vía de interrelación e interconexión más efectiva, desde las familias y la entidad.

En la sección la **Red Social** conocerás sobre **Quora**, una red de preguntas y respuestas. En ella cualquiera de sus miembros pueden hacer una pregunta y cualquier otro puede responderla. Al registrarse se escogen los temas de interés, los cuales abarcan todo el ámbito de la vida diaria y más.

Por su parte **El taller** aborda el cómo realizar una **malla casera para desoldar estaño**. Y si a los miembros de esta familia virtual les atrae diseñar, pues **X-móvil** nos ilustra sobre **CANVA**, una apk de diseño gráfico con la que se pueden crear carteles, cubiertas, fondos de escritorios y cualquier tipo de obras gráficas en poco tiempo.

No te pierdas esta nueva edición de la Revista Informático Tecnológica de la familia. Recuerda que puedes encontrarnos 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>

Quedarse con Tino no es más que quedarse en familia.

REVISTA
TINO
Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 81
2022, Mar. - Abr.
REVISTA INFORMATICO-TECNOLOGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACION Y ELECTRONICA

De la
RED SOCIAL
al
TALLER

- **MALLA**
Desoldadora Casera
- **CLUBHOUSE**
El Fenómeno del Audio Social

PUEDES ENCONTRARNOS EN:
www.revista.jovenclub.cu



SUMARIO

X-MÓVIL 04

- CÓMO OCULTAR TU FOTO DE PERFIL EN **WhatsApp** •— 4
- «**CANVA**» EXCELENTE APLICACIÓN PARA CREAR TUS DISEÑOS •— 4
- SOLOLEARN**, LA MEJOR APP PARA APRENDER PROGRAMACIÓN •— 5
- ZARCHIVER** PARA COMPRIMIR ARCHIVOS DESDE EL MÓVIL •— 6
- STICKER STUDIO**, APLICACIÓN PARA CREAR PAQUETES DE STICKERS •— 7

EL VOCERO 08

- LOS JOVEN CLUB ESPIRITUANOS DURANTE EL AÑO 2021 •— 8
- FREI BETTO, CONFERENCIA SOBRE SOSTENIBILIDAD ALIMENTARIA •— 8
- REDES PRIVADAS DE DATOS, SU USO EN JOVEN CLUB BAUTA •— 9
- JOVEN CLUB MANZANILLO CONSOLIDA EL SERVICIO AL SISTEMA EMPRESARIAL •— 9

EL ESCRITORIO 10

- LA MODELACIÓN DE LA MULTIMEDIA EN LOS JOVEN CLUB •— 10
- JOVEN CLUB Y EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE •— 12

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 14

- DE TRANSISTORES A 'TRANCITORES' •— 14

EL TALLER 16

- MALLA DESOLDADORA CASERA •— 16

EL NIVEL 18

- COMPANY OF HEROES, UN RTS INUSUAL •— 18

EL CONSEJERO 20

- CONFIGURAR Y HABILITAR **BLUETOOTH** EN TU PC PARA **WINDOWS 10** •— 20
- PDF ANTI COPY** PARA ENCRIPtar INFORMACIÓN •— 20
- ¿CÓMO USAR TECNOLOGÍA **OCR** EN **LINUX**? •— 21
- ¿CÓMO PROBAR LA MEMORIA **RAM** EN **LINUX**? •— 21
- MINITool PARTITION WIZARD**, UN POTENTE GESTOR DE PARTICIONES •— 22

LA RED SOCIAL 24

- CLUBHOUSE**: EL FENÓMENO DEL AUDIO SOCIAL •— 24

EL NAVEGADOR 26

- CLAUSTROFOBIA** •— 26
- EDITORIAL CIENCIAS MÉDICAS (**ECIMED**) •— 26
- CUBACINE** •— 27
- FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO EN LA HABANA •— 27
- CENTRO DE INGENIERÍA GENÉTICA Y BIOTECNOLOGÍA •— 27





CÓMO OCULTAR TU FOTO DE PERFIL EN WHATSAPP

Autor: Yaima Delgado García / yaima.delgado@pri.jovenclub.cu

HOW TO HIDE YOUR PROFILE PICTURE ON WHATSAPP

La aplicación de mensajería móvil multiplataforma WhatsApp, ha mejorado notablemente las funciones relacionadas con la privacidad y la seguridad en los últimos años. Ocultar la foto de perfil para otros usuarios que no sean tus contactos, es una de estas opciones que está incluida en los ajustes de la aplicación, y que se puede activar o desactivar según se desee.

¿Cómo ocultar tu foto de perfil en WhatsApp?



Fig. 1. Observe que la foto de perfil aparece oculta

1. Entra a la aplicación y pulsa sobre los tres puntos ubicados en la parte superior derecha de la pantalla principal.

2. Dirígete a la opción Ajustes.
3. Pulsa en Cuenta.
4. Selecciona la opción Privacidad. Desde allí puedes controlar todos los ajustes relacionados con tu privacidad.
5. Una vez ubicado en la opción, pulsa en la Foto de Perfil.
6. Elige Mis contactos.
7. Al escoger esta opción tu foto de perfil sólo será visible para las personas que forman parte de tus contactos en WhatsApp.

Más privacidad en WhatsApp

A veces nos toca tratar con personas desconocidas en nuestro WhatsApp personal. No necesariamente estas personas tienen que visualizar nuestra foto de perfil. Por suerte la aplicación cuenta con un mecanismo para elegir quién se desea que pueda ver dicha foto. De esta manera, solamente los contactos que se tengan guardados en la agenda podrán ver la misma.

Palabras claves: WhatsApp, ajustes, privacidad, contactos, cuenta

Keywords: WhatsApp, settings, privacy, contacts, account

Referencias Bibliográficas

- Trucosytipsinformaticos. (S/F). Ocultar tu foto de perfil en WhatsApp. Consultado el 1 de diciembre de 2020 en <https://trucosytipsinformaticos.com/site/ocultar-tu-foto-de-perfil-en-whatsapp/>
- Okdiario. (S/F). Cómo esconder la foto de perfil de WhatsApp a un contacto sin bloquearlo. Consultado el 1 de diciembre de 2020 en <https://okdiario.com/howto/como-ocultar-foto-perfil-whatsapp-contacto-sin-bloquearlo-3400150>

«CANVA» EXCELENTE APLICACIÓN PARA CREAR TUS DISEÑOS

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

«CANVA» EXCELLENT APPLICATION TO CREATE YOUR DESIGNS

En el área de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, cada vez más, surgen nuevas aplicaciones que facilitan mostrar textos, imágenes y vídeos de una forma sencilla y atractiva; así como la edición, publicación e intercambio de información.

Muestra de lo anterior es la aplicación Canva, una apk de diseño gráfico con la que se pueden crear carteles, cubiertas, fondos de escritorios y cualquier tipo de obras gráficas en poco tiempo.

¿Cómo utilizar Canva?

1. **Diseña de cero o usa una plantilla personalizable:** Comienza con la página en blanco o, si no tienes mucho tiempo o inspiración, aprovecha las más de 60.000 plantillas gratis, creadas por diseñadores profesionales.
2. **Añade texto al diseño:** Escribe citas, frases o lo que quieras en tu diseño. Cambia la fuente o el tamaño, color, espaciado y posición del texto.
3. **Usa una imagen a elección:** Sube imágenes desde la Galería de tu dispositivo o elige una de la biblioteca de elementos premium.
4. **Edita imágenes como un profesional:** Usa el editor de fotos gratuito y agrégale filtros a estas. Cambia el brillo, aplica el efecto viñeta. También se puede usar el creador de videos para crearlos.

5. **Comparte con el mundo:** Comparte tus diseños directamente en Instagram o WhatsApp, envíalos por correo electrónico o guárdalos en tu dispositivo.

«Canva», entre las herramientas de edición de imágenes más cotizadas del mundo

Es esta una muy buena aplicación de diseño con la que podemos crear flyers, banners, carteles, publicaciones para redes sociales y más. Llega como una solución de diseño gráfico para usuarios con pocos conocimientos en dicha materia.

Así aparece esta aplicación para móviles, la cual se ha convertido en una de las herramientas de edición de imágenes más cotizadas del mundo, disponible tanto para iOS como Android. Las personas interesadas en su adquisición pueden descargarla desde <https://canva.uptodown.com/android/descargar>.

Palabras Claves: Canva, diseño, usuarios, imágenes, textos, edición

Keywords: Canva, design, users, images, texts, editing

Referencias bibliográficas:

- Contreras, M. (2020). Canva. La forma más sencilla de diseñar. Recuperado el 2 septiembre de 2020, de <https://canva.uptodown.com/android>
- EcuRed. (s/f). Recuperado el 11 de febrero de 2022, de <https://www.ecured.cu/Canva>



SOLOLEARN, LA MEJOR APP PARA APRENDER PROGRAMACIÓN

Autor: Raida González Rodríguez / raida.gonzalez@ssp.jovenclub.cu

SOLOLEARN, THE BEST APP TO LEARN PROGRAMMING

Actualmente encontramos disímiles plataformas para aprender programación, ya sea desde un nivel muy básico hasta un nivel más avanzado. Entre ellas destaca SoloLearn. Es esta una plataforma desarrollada para ayudar a los usuarios en el aprendizaje de los conceptos básicos de la programación y sus lenguajes, que se realiza mediante la explicación de la teoría y una serie de ejercicios prácticos para demostrar que se ha comprendido el concepto.

Disponible tanto para dispositivos móviles como para aprender desde la computadora, esta aplicación se puede adquirir mediante la dirección electrónica <https://www.sololearn.com/>. La misma ofrece a los usuarios la posibilidad de descargar varias aplicaciones independientes, de manera que, si solo se quiere aprender PHP o Java, se pueden descargar solo la deseada.

Características principales de SoloLearn

SoloLearn brinda los conceptos básicos respecto a la programación estructurada, orientada a objetos y a eventos en distintos lenguajes de programación, además de enseñar la estructura básica de cualquier lenguaje.

Cuenta con varias aplicaciones para dispositivos móviles (Android, iOS, Windows Phone) y una plataforma Web para la capacitación.

Los principales contenidos que encontramos en esta plataforma son los lenguajes:

- C++
- Python
- Java
- HTML
- JavaScript
- SQL
- PHP
- C#
- CSS
- Swift

Cada aplicación cuenta con una serie de lecciones que abarcan sus características principales. Luego de cada lección se realizará un test o un ejercicio práctico para demostrar que se ha aprendido el nuevo contenido y así poder pasar al siguiente tema.

Comunidad de SoloLearn

De igual forma la plataforma posee una comunidad que responde a preguntas frecuentes. Además, se pueden crear eventos «Challengers» contra otros programadores y revisar el progreso con un perfil diseñado junto con logros y hazañas. Lo mejor de SoloLearn es que es una app que lo trae todo para aprender a programar y su comunidad es una de las más grandes.



Aprende a Programar
con la App SoloLearn.

SOLOLEARN
LEARN PLAYING. PLAY LEARNING

Fig. 1. SoloLearn para aprender a programar

Desventaja

Si bien estas aplicaciones no te convertirán en experto de un lenguaje determinado, al menos ayudarán a obtener una buena base, a partir de la cual continuar con el aprendizaje. A pesar de todo ello posee como desventaja que todas sus aplicaciones están en inglés, por lo que, si no se domina este idioma, es posible que se tengan dificultades para completar algunas de sus lecciones.

Enseñanza dinámica y creativa

SoloLearn es una serie de aplicaciones gratuitas que posibilitan a los usuarios aprender una diversidad de lenguajes de programación y conceptos a través de lecciones cortas, desafíos de código y cuestionarios. Esta fue creada por una compañía que se ha dedicado a la enseñanza dinámica y creativa de los lenguajes de programación básicos y avanzados. Actualmente alcanza una gran comunidad con mucho éxito, tanto por sus módulos como por los conceptos que aborda en sus apps.

Palabras claves: Android, Smartphone, comunidad, dispositivos móviles, lenguajes de programación

Keywords: Android, Smartphone, community, mobile devices, programming languages

Referencias Bibliográficas

- Scully, E. (2020). SoloLearn App Review. Recuperado el 16 de julio del 2020, de <https://careerkarma.com/blog/sololearn-app-review/>
- Velasco, R. (2016). Aprende gratis conceptos básicos de programación con SoloLearn. Recuperado el 16 de julio del 2020, de <https://www.redeszone.net/2016/05/04/aprende-gratis-conceptos-basicos-programacion-sololearn/>



ZARCHIVER PARA COMPRIMIR ARCHIVOS DESDE EL MÓVIL

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

ZARCHIVER TO COMPRESS FILES FROM MOBI

Comprimir archivos resulta en una opción necesaria cuando de economizar espacio en la computadora se trata, también es una acción que se utiliza para enviar archivos de gran tamaño.

En los teléfonos móviles también es posible comprimir archivos, lo que además resulta bien interesante. El sistema del terminal Android ofrece la posibilidad de comprimir a .zip los archivos y carpetas; no obstante, existen aplicaciones que permiten gestionar otros formatos. Una de ellas es **ZArchiver**.

¿Cómo utilizar ZArchiver?

1. Descarga la aplicación <https://zarchiver.uptodown.com/android> e instálala en tu móvil.

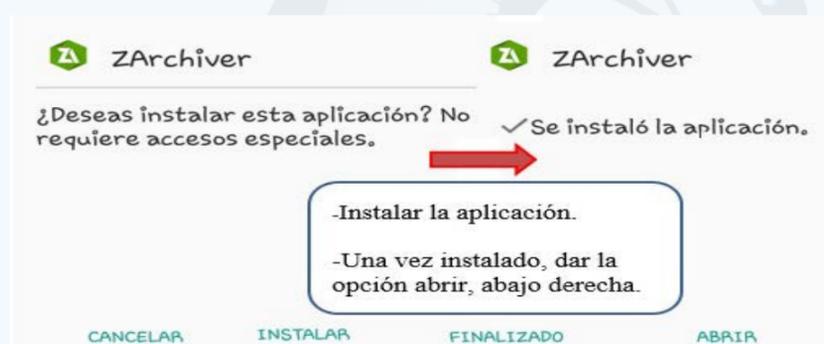


Fig. 1. ZArchiver instalada



Fig. 2. Permitir Acceso

2. Al abrirla, permite que la aplicación acceda a los archivos en el dispositivo, optando por la opción Permitir.

3. Toca el menú en la esquina superior derecha de la ventana. Este menú enumera todas las configuraciones para crear carpetas comprimidas en Android.



Fig. 3. Extensiones en las que se pueden comprimir los archivos

4. Haga clic en la opción **Crear** para elegir si desea una nueva carpeta o archivo. Tendrá la oportunidad de elegir exactamente qué formato de compresión desea a continuación.

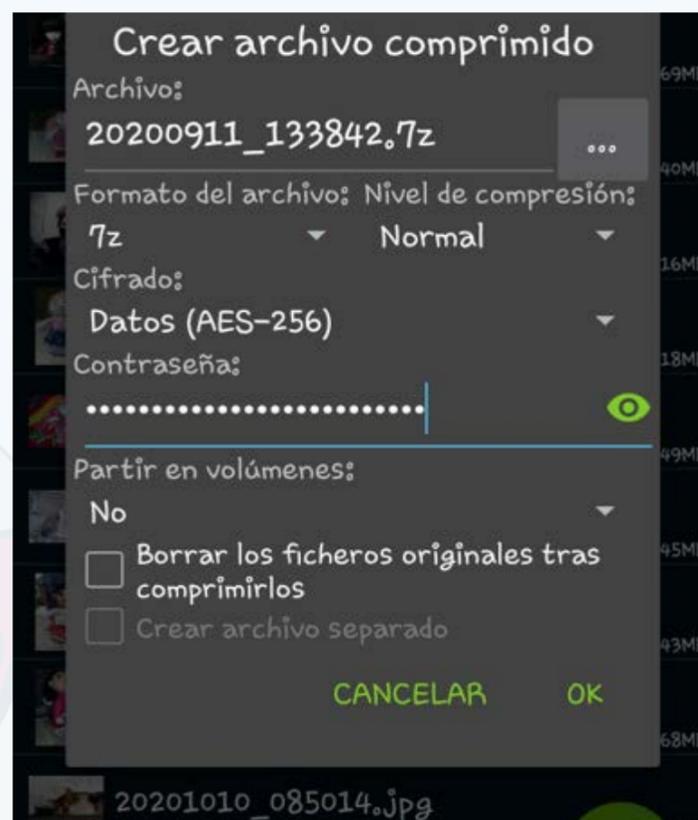


Fig. 4. Opción Crear

5. La aplicación tiene la opción de poner o no una contraseña.
6. Finalmente debe cliquear en la opción **OK**.
7. De esta forma quedará comprimido el archivo.

Descomprimir un fichero con ZArchiver

Cuando se requiera descomprimir un fichero, se debe presionar sobre el fichero compactado. La aplicación mostrará varias opciones para hacerlo. Con la opción **Extraer aquí** se descomprime el mismo en la carpeta en que está ubicado.

ZArchiver es una herramienta imprescindible si se trabaja con archivos y carpetas en su dispositivo Android. Es una excelente manera de lograr que su dispositivo sea más productivo.

Palabras Claves: ZArchiver, extensión, formato, archivo, comprimir

Keywords: ZArchiver, extension, format, file, compress

Referencias Bibliográficas

- Fernández, J.S. (2019). Libera espacio comprimiendo archivos: Cómo comprimir y descomprimir archivos desde el móvil. Recuperado el 17 de diciembre de 2020 de, https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnologia-explora/apps/como-comprimir-descomprimir-archivos-movil_201907245d378de70cf2be64e262c8b3.html
- López, A. (2020). ZArchiver. Recuperado el 15 de diciembre de 2020 de, <https://zarchiver.uptodown.com/android>



LOS JOVEN CLUB ESPIRITUANOS DURANTE EL AÑO 2021

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

JOVEN CLUB IN SANCTI SPÍRITUS DURING THE YEAR 2021

En aras de contribuir a la informatización de la sociedad cubana y venciendo las dificultades del periodo de confinamiento por la Covid-19, los Joven Club en Sancti Spíritus, concluyeron el año 2021 con numerosos resultados positivos.

Entre los resultados obtenidos se logró el fortalecimiento del comercio electrónico mediante la utilización de las pasarelas de pago Transfermóvil y EnZona para el cobro de los servicios. De igual forma se efectuó la firma del contrato con la **Oficina de Registro de Consumidores (OFICODA)**, a partir del cual se brinda el servicio de **Asesoría e Implementación** a sus entidades. Se crearon las tiendas virtuales para el comercio de los restaurantes **El Cochinito, 1514 y Las Delicias**, todas ubicadas en el municipio cabecera.

Asimismo, se introdujeron las estadísticas de la vacunación contra la Covid-19 en la provincia. Se capacitaron a los especialistas y directivos del Registro Comercial y Planificación Física de todos los municipios en el **Proyecto Bienestar**, con el objetivo de que la población pueda gestionar los trámites que ofrecen mediante su sitio web.

Los instructores de la entidad se capacitaron para la Técnica Electrónica (SOFTTEL) que les permitirá implementar el **Sistema Galen Clínica** en los centros hospitalarios del territorio.

Acceso de los ciudadanos al empleo de las nuevas tecnologías desde los Joven Club espirituanos

De igual forma se potenció el acceso de los ciudadanos al empleo de las nuevas tecnologías mediante la impartición de cursos como:

- Dispositivos móviles (telefonía celular, tablet).
- Redes y correo electrónico.
- EnZona.
- Transfermóvil y otros

Además, se promovieron los cursos en la modalidad de A distancia para aprovechar al máximo las potencialidades del Cursad.

Servicios de mayor demanda en el año

- Acceso a los servicios de Joven Club por Wifi, el cual empezó a prestarse desde el mes de febrero del 2021.
- Oferta comercial de Navegación y correo.cu.
- Alquiler de PC fuera de las instalaciones para las personas jurídicas.

Los Joven Club espirituanos trabajan en proyectos nacionales como la plataforma de blog Reflejos y la Enciclopedia Colaborativa Cubana (EcuRed), para la cual se crearon 998 nuevos artículos durante el año 2021. Actualmente se labora en la creación y certificación de los artículos correspondientes a las Historia de los municipios, en coordinación con la Unión de Historiadores de Cuba.

Actividades realizadas de forma virtual desde los Joven Club espirituanos

Las principales actividades y eventos realizados por la institución durante la etapa han cobrado protagonismo de forma virtual.

Se destacaron:

- La celebración por el Día Internacional de las Niñas en las TIC,
- El Día Internacional de los Trabajadores,
- Día de los Niños,
- Aniversario 94 del natalicio de Fidel,
- Día de la Juventud y los estudiantes,
- El 34 aniversario de la institución,
- 63 Aniversario del triunfo de la Revolución.

Los Joven Club espirituanos culminaron el año 2021 con nuevas metas y estrategias de trabajo más eficientes, a fin de cumplir su encargo social.

FREI BETTO, CONFERENCIA SOBRE SOSTENIBILIDAD ALIMENTARIA

Autor: Lázaro Tomás González Echevarría / lazaro.tomas@cfg.jovenclub.cu

FREI BETTO, CONFERENCE ON FOOD SUSTAINABILITY

Sobre la sostenibilidad alimentaria y nutricional versó la videoconferencia dictada por Carlos Alberto Libánio Christo (Frei Betto), un gran amigo de Cuba. En el encuentro participó el personal técnico y directivos del municipio Cruces, de la provincia de Cienfuegos.

Frei Betto se refirió al flujo migratorio hacia las ciudades de mayor desarrollo; la necesidad de potenciar la agricultura urbana, suburbana y familiar en diversas fincas y comunidades de las localidades. Refirió entre sus ideas que, la unión entre los distintos centros científicos y educacionales es vital para producir, reducir las importaciones y conceder mayor valor a los productos.

Al término del evento se interactuó con el personal, quienes refirieron que nuestro campesinado, nuestros productores, deben saberse útil y producir. Por ello también la importancia de valorar el trabajo del campesino y trabajar en su autoestima. El taller abarcó alrededor de más de dos mil personas en todo el país.

Frei Betto es un teólogo brasileño, máximo exponente de la teología de la liberación, Sacerdote de la Orden de los Dominicos. Escritor de ideas progresistas que ha apoyado los movimientos de liberación en América Latina. Posee, entre otros reconocimientos, el premio **Juca Pato** por su libro «**Fidel y la religión**» y la Medalla de la Solidaridad, de manos del Gobierno de Cuba.



Fig. 1. Frei Betto, teólogo brasileño y amigo de Cuba

Este gran hombre brindó su apoyo y se unió a la amplia lista de prominentes figuras de la América Latina que han manifestado su apoyo a la independencia de Puerto Rico a través de su adhesión a la Proclama de Panamá, aprobada por unanimidad en el Congreso Latinoamericano y Caribeño por la Independencia de Puerto Rico, celebrado en Panamá el 18 y 19 de noviembre de 2006.



REDES PRIVADAS DE DATOS, SU USO EN JOVEN CLUB BAUTA

Autor: Ohnel Urquiza Vázquez Rigell R Velázquez / ohnel.urquiza@art.jovenclub.cu

PRIVATE DATA NETWORKS, THEIR USE IN JOVEN CLUB BAUTA

A partir de la prestación de los servicios con la nueva modalidad se consolida en el Municipio Bauta el uso de la red de los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE).

Más de 400 usuarios, en la localidad, están conectados a TinoRed desde las redes privadas de datos. Esto se logra gracias a lo estipulado por las Resoluciones 98 y 99 del Ministerio de las Comunicaciones (Mincom). Dichas resoluciones ordenan y conceden un estatus legal a las comunidades interconectadas de forma inalámbrica o cableada, ajustadas al orden establecido con el espectro radio-eléctrico.

¿Cómo acceder a las redes privadas de datos?

Para acceder, la persona tiene que contar con un dispositivo inalámbrico que le permita conectarse a nuestra red. Después, se precisa contar con la licencia de dicho dispositivo y crearse una cuenta en los sistemas propios del Joven Club.

La aceptación de TinoRed, en este último período, ha motivado al colectivo de JCCE a actualizar de manera constante los productos y servicios que ofrecen a sus usuarios. Se ofrecen audiovisuales, cursos, teleclases, una carpeta especial dedicada a la Covid-19 y ganancia en conectividad para aquellos que apuestan por conectarse, desde casa, mediante las redes privadas de datos.

Ventajas de las redes privadas de datos (TINORED)

Uno de los operadores de la Red en Bauta ratificó, que la idea de estar conectados



a TINORED, y no a otra red distante como SNET, redujo la tensión que se tenía cuando había que buscar, para poder conectarse, varios equipos y que no existiera tanta pérdida de paquetes entre ellos, así como el gasto que genera cuando estos se pierden por robo o afectaciones por descarga eléctrica.

Hoy en nuestro país se trabaja de manera continua para mantener la estabilidad en el servicio y que sea cada día más eficiente. Varios miembros de la comunidad bautense agradecieron y felicitaron al colectivo del municipio por la disciplina con respecto a la prestación del servicio. Joven Club Bauta continúa aportando su trabajo hasta la parte más distante del municipio, para que todos puedan conocer sobre este proyecto y los beneficios que el mismo proporciona.

Servicios ofrecidos mediante las redes privadas de datos (TINORED)

Hoy se dialoga sobre la necesidad de hacer crecer la red, pero además buscar la forma de, sobre la plataforma, incrementar servicios que puedan llegar cada día a más comunidades. El Director Municipal ha explicado que los clientes suscritos a esta Wifi pueden acceder al correo nacional, mensajería instantánea, Mochila, EcuRed y juegos en red. Esta última es una de las modalidades más demandadas por adolescentes y jóvenes.

Aunque la infraestructura actual solo permite ofrecer el servicio a usuarios conectados en el Joven Club Bauta1 y el Joven Club Bauta3, se prevé que en los meses venideros se sume el Joven Club Bauta2, donde ya se trabaja en función de instalar el equipamiento necesario para ofrecer estos accesos y hacer mucho más amplia la red dentro del espectro territorial bautense

JOVEN CLUB MANZANILLO CONSOLIDA EL SERVICIO AL SISTEMA EMPRESARIAL

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

Joven Club Manzanillo consolidates the service to the business system

Con profesionalidad, calidad y disciplina, los instructores de Joven Club de Computación y Electrónica en Manzanillo, se han consolidado como referente en el cumplimiento de contratos de trabajo con varias empresas del territorio. Estos brindan atención personalizada a diversos sectores de la comunidad, contribuyendo al proceso de informatización. En este proceso el servicio de Asistencia Informática a clientes jurídicos es el de mayor demanda.

Dicho servicio está orientado al soporte técnico, proporcionando vías de solución con la utilización de herramientas de software. Ofrece la disponibilidad de personal capacitado en Redes de Comunicación, Sistemas de Información, Sistemas Operativos y otros.

Otros servicios que contribuyen al desarrollo de la informatización

El proceso de Formación (cursos) que reciben los trabajadores como capacitación es otro servicio. Este permite un mejor desempeño en sus puestos de trabajo. También brindan asesoría e implementación al personal jurídico y asistencia especializada en temas relacionados al procesamiento de información digital y redes informáticas.

Entre la diversidad de servicios para clientes jurídicos se encuentra la venta de Licencia Antivirus Segurmática. Permite la obtención de una o varias licencias para la protección de todos los equipos y dispositivos con los que cuentan las entidades.

El alquiler de PC es otra opción que Joven Club dispone para sus clientes. El servicio contribuye al procesamiento de información en algunas empresas del territorio, con necesidades de informatización que carecen de tecnologías. En la Comisión Electoral los instructores del grupo tienen presencia. Participan en todos los procesos electorales, siendo uno de los pilares fundamentales para el logro de tan importante tarea.

Servicio de alto impacto en Joven Club Manzanillo

La elaboración de planes de Seguridad Informática se ha convertido en un servicio de alto impacto. Es muy solicitado por clientes jurídicos. Hoy es obligatorio que cada entidad posea su **Plan de Seguridad Informática**, siendo este un documento de control y seguridad en las tecnologías informáticas. A esta importante tarea, de elaborar dichos planes, están dedicados instructores con un alto compromiso y avanzados conocimientos en esta labor.

El personal de Joven Club que trabaja fuera de las instalaciones, se prepara y supera constantemente para continuar aportando a la economía del país.



LA MODELACIÓN DE LA MULTIMEDIA EN LOS JOVEN CLUB

Autor: Dr. C. Josue Segura Montero / josue.segura@mtz.jovenclub.cu

THE MODELING OF MULTIMEDIA IN THE JOVEN CLUB

Resumen: En este artículo el autor incursiona en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Joven Club. Para ello toma como base el curso Diseño de Multimedia. En el mismo se expone la secuencia de pasos que se deben seguir para la modelación de la misma durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la organización. Además, se sigue la lógica de la conducción del proceso, a partir de la argumentación pedagógica de los pasos a seguir y el contenido de los mismos. Finalmente, se concluye explicando la importancia de aplicar una concepción integradora en la enseñanza de la modelación para la creación de multimedia.

Palabras claves: Enseñanza, multimedia, Joven Club, habilidades, Informática

Abstract: In this article the author ventures into the teaching-learning process in Joven Club, for which he takes the Multimedia Design course as a basis. In it, the sequence of steps that must be followed for the modeling of multimedia during the teaching-learning process in Joven Club is exposed. In addition, the logic of the process management is followed from the pedagogical argumentation of the steps to follow and their content. Finally, he concludes by explaining the importance of applying an integrating conception in the teaching of modeling to the creation of multimedia.

Keywords: Teaching, multimedia, skills, informatics

El proceso de enseñanza-aprendizaje en temas referidos a la informática, constituye uno de los pilares fundamentales del trabajo que se desarrolla en Joven Club. Este proceso se estructura en diferentes modalidades de cursos con gran variedad de temas. Entre los cursos que se ofrecen se encuentra el de **Diseño de Multimedia**. Este está dirigido a estudiantes con un nivel de desarrollo heterogéneo, pertenecientes a diferentes grupos etarios, los cuales deben elaborar sus propias multimedias para lo que se utilizan metodologías para el desarrollo de sistemas. Estas deben ser utilizadas en dependencia del proyecto y del producto a elaborar y para ello se deben desarrollar habilidades.

El proceso de formación y desarrollo de las habilidades transcurre según las siguientes fases didácticas:

1. Explicación a los estudiantes de la importancia, valor y finalidad de la habilidad con indicación de su sistema de acciones (invariantes funcionales).
2. Demostración al estudiante de cómo se ejecuta y aplica esa habilidad.
3. Ejecución de la habilidad o del sistema de acciones, conjuntamente profesor y estudiante.
4. Ejercitación de la habilidad por el estudiante en situaciones semejantes a las ya conocidas (reiteración).
5. Aplicación y transferencia de la habilidad a situaciones nuevas (creatividad).

Antecedentes de la modelación en los Joven Club

Para preparar a los estudiantes en la modelación, desde los contenidos de los cursos anteriores que recibe, se debe tomar como punto de partida los conocimientos que se les imparte. Para ello el profesor debe motivar al estudiante sobre la necesidad de una planificación previa de toda acción a realizar, para el trabajo con diferentes familias de sistemas informáticos mediante una computadora, lo cual contribuye a que los estudiantes se apropien de forma gradual, de conceptos y procedimientos algorítmicos relacionados con **la modelación en la creación de multimedia**.

La modelación de la multimedia

Una de las vías más utilizada por el hombre en la actualidad para tratar de lograr una percepción y representación, lo suficiente clara del objeto de estudio dentro de una realidad condicionada históricamente, es la modelación. Esta constituye la representación de las características de algún objeto en otro objeto, creado especialmente para estudiarlos.

La necesidad del modelo surge cuando la investigación directa del objeto mismo es imposible, obstaculizada, costosa o requiere demasiado tiempo. Por todo lo anterior, es necesario contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la modelación de la multimedia.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la modelación de la multimedia, debe partir de la presentación a los estudiantes de contradicciones inherentes al producto que se va a modelar. La cual debe generar en ellos diferentes problemas docentes, tomando como base sus proyectos informáticos. Este paso, requiere de la disposición de los estudiantes para resolver el problema y que el profesor logre que sean conscientes de cómo proceder en el desarrollo del modelo.

La apropiación de la habilidad modelar multimedia

Pueden presentarse tareas tipo que se adecuen a ese interés, pero en cada nueva situación, en cada nueva tarea, se encontrarán también nuevos sistemas de conocimientos que enriquecen el objeto de estudio. Es vital hacer consciente al estudiante de las invariantes funcionales propias de la acción de modelación que se desea que él llegue a dominar. Este paso, consiste en orientar la actividad hacia la realización de acciones, que permitan obtener e integrar modelos de análisis y diseño, que sirvan de base al estudiante para elaborar el modelo del producto multimedia.

El profesor debe lograr que los estudiantes alcancen un dominio de la habilidad modelar multimedia, en un proyecto informático. Debe proponer a los estudiantes realizar acciones para obtener modelos con diferentes niveles de complejidad, que se elaboren con sistematicidad en la clase y durante el estudio independiente, y de manera frecuente, teniendo en cuenta los modelos que pueden ser propuestos por los propios estudiantes. Para ello, se recomienda como medio de enseñanza, para la asignación de tareas frecuentes, el curso disponible en la plataforma CURSAD.

Aquí se inicia el desarrollo de la habilidad y se empieza a manifestar la corrección en la elaboración, donde cada vez cometen menos errores y se incrementa la seguridad al prescindir de ayuda, y la rapidez, dada por el tiempo que demoran en elaborar el modelo. Esto sirve de base para la sistematización de la habilidad.

La sistematización de la habilidad modelar multimedia

En este paso se elabora el modelo del producto multimedia a desarrollar como un proyecto informático. Se logra la solución de problemas asociados a cada etapa en el desarrollo del modelo, generalizando la solución del problema docente. Los estudiantes aplican las acciones ya dominadas o interiorizadas en el futuro proyecto informático que debe elaborar al concluir el curso.



LA MODELACIÓN DE LA MULTIMEDIA EN LOS JOVEN CLUB

Autor: Dr. C. Josue Segura Montero / josue.segura@mtz.jovenclub.cu

Dentro de la etapa de desarrollo, se representa un estadio superior, donde los estudiantes manifiestan autonomía al elaborar modelos de forma independiente que sirven de base para elaborar sus propios productos multimedia, lo cual aporta de forma importante en sus proyecciones futuras, y en ese sentido, constituyen parte de sus proyectos de vida. En este paso el propio estudiante es capaz de generalizar los modelos para todo tipo de multimedia, empleando cualquier aplicación informática.



Fig. 1. Curso Diseño de Multimedia

La evaluación y el control

El control debe estar presente en todos los pasos anteriores, lo que permite al profesor retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje y tomar decisiones oportunas para reorientar las actividades planificadas previamente. Se recomienda integrar la evaluación que hace el profesor mediante un registro evolutivo de los estudiantes, que permita asentar los avances o retrocesos que van alcanzando en el desarrollo de los modelos, que ayude a determinar el dominio de los elementos del conocimiento relativos al programa del curso y la propia evaluación realizada por los estudiantes, aprovechando el intercambio que realizan de sus proyectos informáticos. Ello contribuye a que los estudiantes se evalúen los unos a los otros, lo que permite la confrontación de sus propias ejecuciones y ayuda a sus sistematizaciones, para ello debe apoyarse en los foros dispuestos en las diferentes unidades del curso disponible en la plataforma.

Hacia la independencia cognoscitiva

El profesor, en dependencia del estadio de desarrollo de la habilidad, orientará a la solución de problemas en la obtención de modelos a través del estudio independiente, para contribuir a la apropiación de la habilidad, y para que lleguen a sistematizarla, asignando tareas docentes que los estudiantes deben enviar al curso disponible en la plataforma.

Como niveles de ayuda para este momento, los estudiantes disponen de las orientaciones dadas en el curso, además del intercambio a través foros de discusión, dispuestos en la plataforma. El profesor se retroalimentará del proceso de enseñanza-aprendizaje, controlando el aprendizaje mediante el acceso de los estudiantes al curso disponible en la plataforma y mediante la revisión de las tareas docentes enviadas por ellos; de esta forma se mantiene un intercambio asincrónico con los estudiantes y se le pueden ofrecer ayudas.

Se puede monitorear la participación de los estudiantes en los foros de discusión, de manera tal que les permita conocer las interrogantes y dudas planteadas por ellos, verificando cómo son respondidas o aclaradas por otros estudiantes del grupo, o de ser necesario lo haría él propio estudiante. Una vez concluido el curso, el estudiante puede apoyarse en la metodología de desarrollo para modelar multimedia disponible en la plataforma para el estudio de los contenidos y sistematizar la habilidad modelar multimedia.

La modelación de la multimedia, referente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje

A manera de conclusiones se puede afirmar que la concepción integradora que se presenta forma una parte de las etapas que contribuyen al desarrollo de la habilidad modelar multimedia durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la informática en el Joven Club de Computación y la Electrónica, se caracteriza por fundamentos generales sistematizados, un cuerpo teórico, a partir de bases que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso «Diseño de multimedia», donde se establece la relación de la concepción y el carácter sistémico de sus procedimientos que puede servir de referente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la informática en el Joven Club y otros contextos de formación no escolarizada, contribuyendo así al desarrollo de habilidades informáticas en los estudiantes, siempre y cuando se adecue a su contexto formativo.

Referencias Bibliográficas

1. Segura, J. y González, W. (2015). La Habilidad Modelar Multimedia en procesos formativos de los Joven Club. Revista Did@scalia (Cuba), abril-junio, 2015, vol. VI, No 2 con ISSN 2224-2643.
2. Segura, J. (2016). Desarrollo de la Habilidad Modelar Multimedia durante el Proceso de Enseñanza -Aprendizaje de la Informática en el Joven Club [Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas]. Universidad de Matanzas.
3. Talizina, N; Solovieva, Y; Quintanar, L. (2010). La aproximación de la actividad en psicología y su relación con el enfoque histórico-cultural de L. S. Vigotsky. Novedades Educativas, 30.





JOVEN CLUB Y EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE

Autor: Nayira Lara Cristo / nayira@gtm.jovenclub.cu **Coautor:** Drannelis Matos Mosqueda

YOUTH CLUB AND CARE FOR THE ENVIRONMENT

Resumen: La educación ambiental también se puede fomentar a través de las actividades que desarrollan las instituciones. En el caso de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) mediante las que realiza en las comunidades. Esta institución trabaja el tema y lo visibiliza además en las redes sociales, pero de forma insuficiente. Se constató, a través de entrevistas, que no siempre se le da salida a esta temática, por lo que en el siguiente trabajo se sugiere potenciar el cuidado del medio ambiente mediante el trabajo de comunicación.

Palabras claves: TIC, educación ambiental, actividades comunitarias, redes sociales, medio ambiente, Joven Club

Abstract: Environmental education can also be promoted through the activities carried out by institutions. In the case of the Computer and Electronics Youth Club (Youth Club) through those carried out in the communities. This institution works on the issue and also makes it visible on social networks, but insufficiently. It was found, through interviews, that this issue is not always given an outlet, so in the following work it is suggested to promote care for the environment through communication work.

Keywords: ICT, environmental education, community activities, social networks, environment, Joven Club

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) adquiere relevancia en todos los ámbitos de la sociedad. Utilizar las TIC para promover la protección del Medio Ambiente a través de actividades comunitarias y su posterior publicidad en las redes sociales se hace necesario. Se trata, no solo de informatizar y de entretener, sino también de sensibilizar acerca de cuidar el entorno. Para lograrlo las tecnologías se convierten en un gran aliado, sobre todo los espacios dinamizadores como los son las redes sociales. Los instructores de los Joven Club pueden contribuir a cambiar las concepciones medioambientales, aprovechando el material que les proporciona el entorno donde laboran y los elementos que brindan las redes sociales.

Joven Club Guantánamo y el cuidado del Medio Ambiente

El Medio Ambiente es un sistema complejo y dinámico de interrelaciones ecológicas, socioeconómicas y culturales. Las instituciones deben velar por su cuidado y conservación. En Joven Club Guantánamo, por ejemplo, se garantiza la prestación de los servicios a tono con el constante incremento de los conocimientos acerca de las interrelaciones del ser humano, la naturaleza y la sociedad. Por ello compete a la organización cumplir con las disposiciones y medidas que se deriven de la política ambiental nacional y controlar su cumplimiento.

Una de las formas de cumplimentar dicha política es, justamente, el visibilizarla. En ello los perfiles institucionales en las redes sociales tienen un peso determinante. Para cumplimentar esta tarea, Joven Club en la provincia creó los grupos municipales. Estos son los encargados de prestar servicios en el terreno, o sea fuera de las instalaciones, especialmente a las personas naturales. Estos grupos deben estar integrados por los instructores que mayor preparación poseen, tanto en temas informáticos como en el trabajo en las redes, porque son ellos los encargados de mantener actualizados los perfiles.

El trabajo de Comunicación como ente integrador: Servicios, comunidad, Medio Ambiente, redes sociales

Para saber el nivel de conocimiento de los instructores de Joven Club con respecto a la educación ambiental, se realizaron encuestas y entrevistas que arrojaron un pobre conocimiento sobre el tema. Por consiguiente, en las actividades se trabajaba muy poco la temática; solo en fechas muy significativas; por lo que en la actualización de los perfiles aparecían escasas publicaciones al respecto.

Por tales razones, se incluyeron en el Plan de Comunicación de la provincia actividades interactivas dentro y fuera de las instalaciones, para incentivar el cuidado y protección del Medio Ambiente. También se incluyó el estudio de los documentos rectores de la política medioambiental del país y la provincia en el plan de capacitación del año 2022. De cada una de estas actividades se debe dejar evidencia gráfica, la que será publicada, con mensajes intencionados, en los diferentes perfiles institucionales. A la vez se convertirán en noticias para el sitio web o la Revista Tino.

Las actividades se realizarán de conjunto con las escuelas de la comunidad, con la utilización de los diferentes dispositivos con los que cuenta Joven Club, en los que se llevarán, a los clientes, materiales relacionados con los problemas medioambien-

tales que afectan a cada localidad y las medidas establecidas para su pronta recuperación.



Fig. 1. Actividades comunitarias para lograr el cuidado del Medio Ambiente



EL ESCRITORIO

JOVEN CLUB Y EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE

Autor: Nayira Lara Cristo / nayira@gtm.jovenclub.cu

Coautor: Drannelis Matos Mosqueda

Actividades comunitarias que refuerzan la cultura ambiental

Para fomentar el cuidado del medio ambiente se realizarán concursos de pintura y poesía. Se elaborarán cartas, spots, mensajes, exposiciones virtuales o presenciales además de trabajos investigativos. Cada territorio, con sus propias iniciativas, aportará a este objetivo y podrá visibilizarse por las redes sociales.

Utilizar las TIC, una forma inteligente e interactiva de cuidar el entorno

Lograr una educación ambiental debe ser prioritario para cualquier entidad. En el caso de Joven Club, que brinda servicios de cara a los clientes en sus áreas de residencia, es una oportunidad que no puede desaprovecharse pues tiene los medios informáticos para hacerlo. Utilizar las TIC es una forma inteligente e interactiva para incentivar el cuidado del entorno.

Referencias Bibliográficas

- Nubedn. (2022). Estrategia de Comunicación Institucional 2022 – 2024, 20

de enero de 2022, Recuperado el 8 de enero del 2022 de <https://nubedn.jovenclub.cu/index.php/s/gagioTsaZnxaQyZ>

- CITMA, (2022). Marco Normativo Sitio web del CITMA. Recuperado el 20 de enero de 2022 de <https://www.citma.gob.cu/marco-legal/>
- Ministerio de Justicia. (2021). Gaceta Oficial No. 5 Extraordinaria de 2021, Gaceta Oficial. 20 de enero de 2021. Recuperado el 20 de enero del 2022 de <https://www.gacetaoficial.gob.cu/es/resolucion-366-de-2021-de-ministerio-de-ciencia-tecnologia-y-medio-ambiente>
- Fernández de la Cigoña, J. R. (2022). El uso de las redes sociales en el trabajo: 7 cosas que te interesa conocer. Recuperada el 20 de enero de 2022 de <https://www.laboral-social.com/uso-redes-sociales-trabajo-7-cosas-te-interesa-conocer.html>
- Mabisy (2022). ¿Son las redes sociales una potente herramienta de trabajo? Recuperado el 20 de enero de 2022 de <https://www.mabisy.com/blog-vender-por-internet/son-las-redes-sociales-una-potente-herramienta-de-trabajo>

www.revista.jovenclub.cu

Videojuegos en línea,
su futuro.



Revista
TINO

El éxito de los videojuegos en línea ha crecido de forma exorbitante.

Para conocer más te invito a leer la página 12 del número 79 de la REVISTA TINO.



DE TRANSISTORES A 'TRANCITORES'

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

FROM TRANSISTORS TO 'TRANCITORS'

En el mundo de la Electrónica, a través de la historia, ha sido notable la disminución del tamaño de los dispositivos físicos en la misma medida en que se desarrollan nuevas tecnologías, que facilitan una mayor capacidad en los mismos.

Hoy la tecnología se encuentra a las puertas de un salto similar, al de hace algo más de setenta años, cuando los transistores irrumpieron para poner fin al reinado de las válvulas de vacío. En este caso estaría dado si se logra llevar a la práctica, desde el punto de vista físico y funcional, los 'trancitores'; sí, así mismo, no es un error ortográfico.

Propuesta novedosa

En la actualidad, a los fabricantes de semiconductores, cada vez les cuesta más continuar mejorando su tecnología pues cada paso que dan les acerca más al límite físico impuesto por el silicio. Sin embargo, la solución parece estar a la vuelta de la esquina. **Sungsik Lee**, un profesor de Ingeniería Electrónica de la Universidad Nacional de Pusan, en Corea del Sur, y antiguo investigador de la Universidad de Cambridge, en Reino Unido, ha publicado una investigación en la que describe, en el **plano teórico**, un nuevo tipo de dispositivo electrónico capaz de llevar a cabo la función inversa de un transistor.

Este investigador defiende que estos «**transistores inversos**» permitirán fabricar circuitos integrados más simples, más rápidos y con un consumo inferior, por lo que se postula como la tecnología que podría evitar el estancamiento de los semiconductores. Tal es así, que, al referirse a los transistores inversos, en artículos publicados por él, habla de un «**nuevo paradigma**» del mundo de la electrónica.

Transistor inverso: ¿en qué consiste y qué promete?

En la actualidad, prácticamente en cualquier circuito integrado, ya sean microprocesadores, amplificadores de potencia, conmutadores, rectificadores, osciladores, etc., se pueden encontrar **transistores**. Lo que se traduce en que nos acompañan en nuestra vida diaria dentro de las computadoras, los teléfonos inteligentes, las tabletas, equipos de música entre muchos otros dispositivos.

De forma sencilla podemos describir a un transistor, como un dispositivo electrónico semiconductor que es capaz de responder a una señal de entrada, entregándonos una salida determinada. Debido a esto, precisamente se definen como elementos activos dentro de los circuitos integrados. **Sungsik Lee**, a diferencia de algunos investigadores que han estudiado los elementos pasivos del circuito, ha acometido una tarea similar, pero con los componentes activos, con los transistores. Es precisamente de esta investigación que nacen los **trancitores**.

¿Qué es un trancitor?

La palabra transistor describe con bastante precisión qué es lo que hace uno de estos elementos: toma una señal de entrada y transporta o no corriente en la salida. Podemos imaginarlo como algo parecido a una resistencia con capacidad variable. Lo que **Lee** ha descrito es un dispositivo con unas características similares a las de los transistores, pero, a diferencia de estos, capaz de tomar una señal de entrada y transportar o no voltaje en la salida. Es algo similar a un hipotético condensador con una capacidad de acumulación de energía variable.

El término que propone Lee para identificar el elemento que ha ideado es **trancitor** porque sus propiedades se pueden condensar a partir de los términos en inglés transfer (transferencia) y capacitor (condensador). No obstante, la propuesta **NO es que desplacen a los transistores**, sino que convivan con ellos en un mismo circuito.

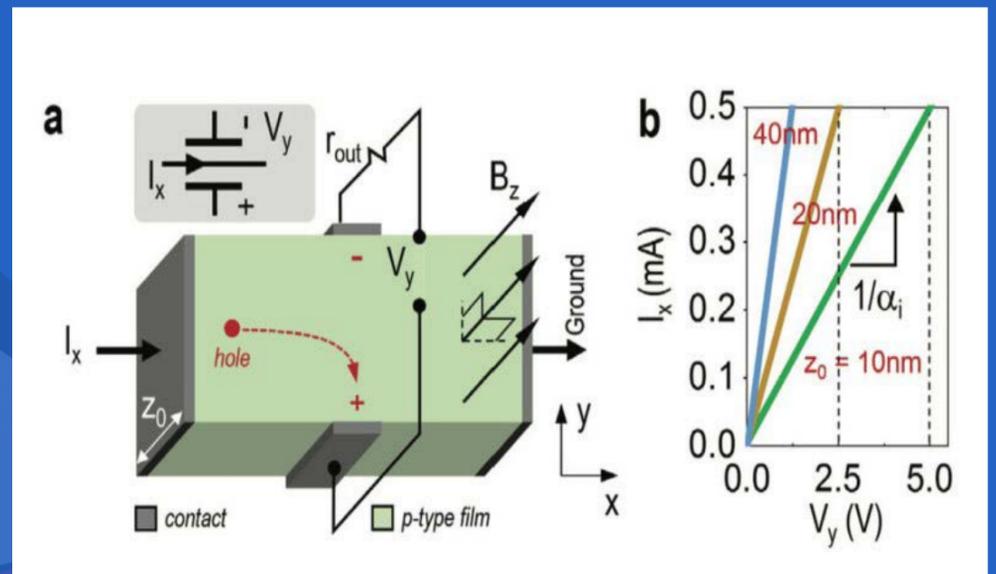


Fig. 1. Posible estructura de un 'trancitor' tal y como lo propone Sungsik Lee en su investigación

Aumento de elementos en los circuitos integrados, su sentido

Parece lógico pensar que introducir los trancitores sin eliminar los transistores incrementará la complejidad, el consumo y el tamaño de los circuitos integrados. Sin embargo, Lee asegura que no es así porque **la introducción de los trancitores conlleva el uso de una cantidad inferior de transistores**. Esa es, según este investigador, la clave.

Para demostrar su teoría, **Lee** propone un ejemplo sencillo que ilustra con bastante claridad las ventajas que acarrea el uso de los trancitores. Combinando un solo 'trancitor' y un único transistor se puede fabricar un amplificador de voltaje; pero si se obtiene utilizando únicamente transistores se tendrían que emplear cuatro de estos elementos. Al utilizar el doble, tiene un impacto claro en la complejidad, el tamaño y el consumo del circuito.

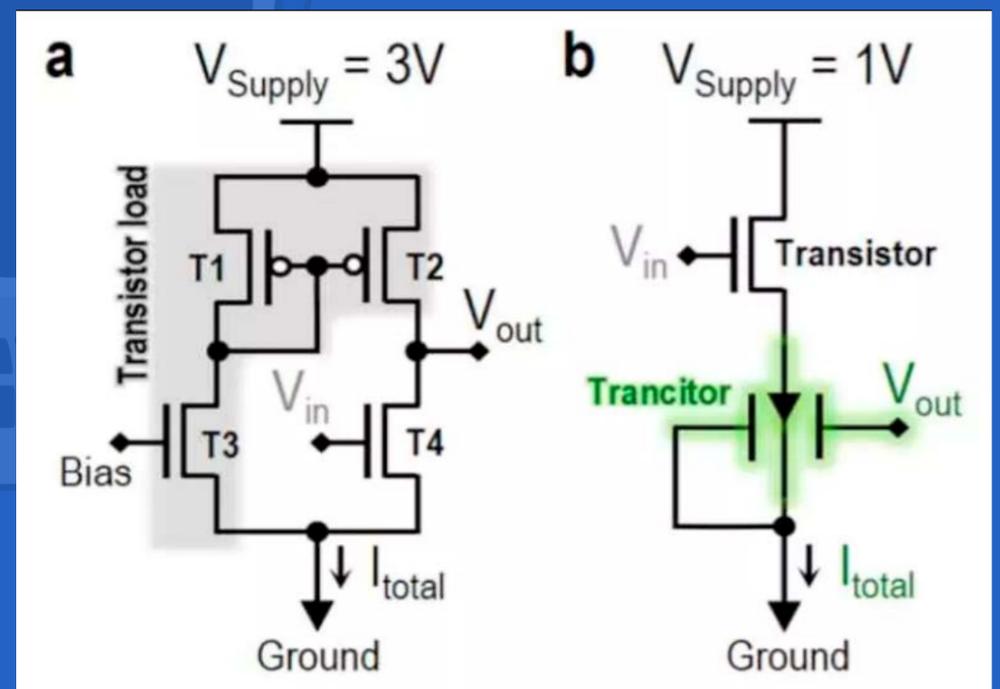


Fig. 2. Según Lee la introducción de los 'trancitores' en un circuito integrado devendría en una reducción significativa del espacio y el consumo



DE TRANSISTORES A 'TRANCITORES'

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

Ventajas del uso de trancitores

- Menor consumo.
- Menos complejidad.
- Más rapidez de procesamiento.
- Menos espacio.

Y es que la tesis de **Sungsik Lee** refleja que la introducción en nuestros dispositivos electrónicos de circuitos integrados «**transistor-trancitor**» en vez de los tradicionales circuitos «**solo transistor**», debería reducir sensiblemente su consumo, su complejidad y su tamaño; pero incrementando, al mismo tiempo, su rendimiento. De ahí el «**cambio de paradigma**» del que este investigador habla en su artículo.

¿Existen hoy equipos que contengan trancitores?

Por el momento la investigación se encuentra en el ámbito teórico y es difícil prever cuándo se fabricarán los primeros trancitores. ¿El motivo? Se sabe cómo deberían funcionar y cuáles serán sus propiedades. También, qué efecto tendría su introducción en los circuitos integrados que se diseñan y fabrican actualmente, pero aún no se sabe cómo obtenerlos.

Lee propone la posibilidad de fabricar los trancitores aprovechando el perfectamente conocido «**efecto Hall**», que es un fenómeno que provoca la generación de un campo eléctrico en el interior de un conductor por el que circula una corriente, cuando está sometido a un campo magnético en dirección perpendicular al movimiento de las cargas. Pero hay un problema que todavía no ha sido resuelto: los científicos no saben cómo aprovechar este efecto en los circuitos CMOS a escala nanométrica.

¿Existen físicamente los trancitores?

Esta es una pregunta cuya respuesta puede ser ambigua pues, la ciencia no se detiene. Los investigadores continúan su proceso de creación y nadie sabe si en algún laboratorio físico terrestre, se encuentre naciendo, en este momento, el primer trancitor.

Referencias Bibliográficas

- López, J. C. (2021). Transistores inversos: qué son, para qué sirven y por qué aspiran a reinventar la electrónica. Consultado el 8 de enero del 2022 en <https://www.xataka.com/investigacion/transistores-inversos-que-sirven-que-aspiran-a-reinventar-electronica-1/>
- Wikipedia. (s/f). Efecto Hall. Consultado el 8 de enero del 2022 en https://es.wikipedia.org/wiki/Efecto_Hall#/
- Amazonas. (2021). Transistores inversos ¿Qué son y cómo funcionan? Consultado el 8 de enero del 2022 en <https://www.adn-mundo.com/transistores-inversos-que-son-y-como-funcionan/>

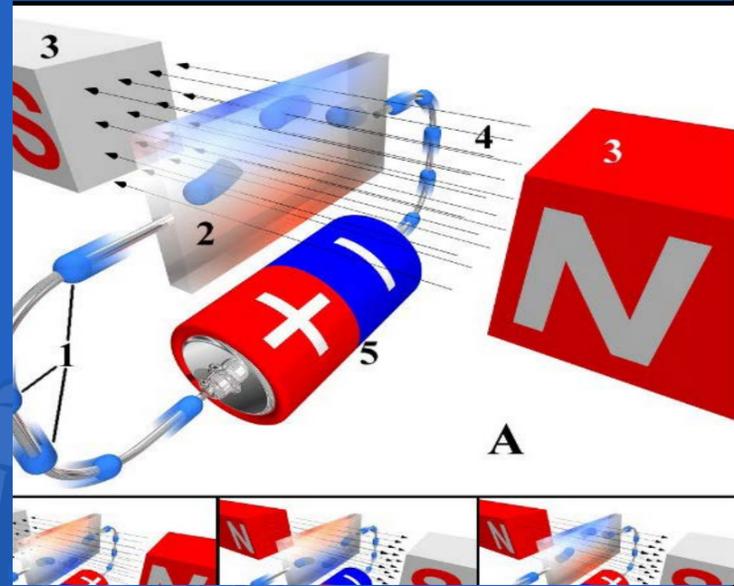


Fig. 3. Efecto hall



www.revista.jovenclub.cu

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GANA EN AUTONOMÍA

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

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

TINO





MALLA DESOLDADORA CASERA

Autor: Vicente González Delgado / vicente.delgado@cmg.jovenclub.cu

HOMEMADE DESOLDERING WIRE

Resumen: Una malla casera para desoldar estaño sirve para retirar componentes de un circuito impreso, limpiar restos de soldadura y limpiar agujeros para colocar un nuevo componente. Los materiales a utilizar son los pelos de cobre de un cable recuperado, posteriormente trenzados y embebidos de fundente (pez rubia). Como resultado, en la malla casera obtenida, el técnico encuentra un material aliado a la hora de realizar determinados trabajos de soldadura con estaño.

Palabras claves: Circuito impreso, desoldar, pez rubia, hilos de cobre, estaño, malla casera

Abstract: A homemade tin desoldering mesh is used to remove components from a printed circuit, clean solder residue and clean holes to place a new component. The materials to be used are the copper hairs of a recovered cable, subsequently braided and embedded in flux (blond fish). As a result, in the homemade mesh obtained, the technician finds an allied material when carrying out certain soldering tasks with tin.

Keywords: Printed circuit, Printed circuit, desoldering, blonde fish, copper wires, tin, homemade mesh

Para desoldar un componente electrónico existen varios métodos dependiendo del circuito impreso. Hay que tener en cuenta el diámetro y separación de los puntos de soldadura, el tipo de componentes (discretos y circuitos integrados). En estos últimos, es necesario desoldar las muchas patillas metálicas que presenta antes de retirarlo, porque si se intenta desoldándolas una a una, cuando se desuelda la segunda, ya el estaño de la anterior se endureció. También está el tema de la temperatura que puede aplicarse, etc. En resumen, desoldar un componente en el escenario descrito anteriormente puede resultar todo un reto.

Uno de los métodos aconsejados es utilizar una malla desoldadora casera. Se funde la soldadura y se retira el estaño al mismo tiempo. La sencillez y bajo costo de este método lo hacen imprescindible para cualquier electrónico. El inconveniente es no disponer, en ese momento, de una malla de fábrica, por lo que, como alternativa, se puede usar la «malla casera para desoldar», propuesta en este artículo.

¿Qué es una malla desoldadora casera?

La malla desoldadora es un accesorio pequeño como una cinta, hecha con hilos finos de cobre trenzados que absorbe el estaño fundido aprovechando el fenómeno de capilaridad. Esta cinta puede estar enrollada en un carrete descubierto o en uno pequeño cerrado para evitar la oxidación del cobre.



Fig. 1. Malla desoldadora casera

¿Cómo usar la malla desoldadora casera?

Usar la malla es algo muy sencillo, básicamente hay que seguir los siguientes pasos:

1. Resoldar con algo de estaño y fundente, los puntos a desoldar.
2. Impregnar la malla con pez rubia u otro fundente.
3. Apoyar la malla sobre el estaño a retirar.
4. Fundir el estaño a través de la malla, con el caudín o con la pistola de soldar, hasta que el estaño fundido pase de la placa a la malla.
5. Correr la malla por cada punto y al terminar, todos quedan sin estaño y se extrae el componente.

Nota: El paso 1 se puede saltar, con el fin de ahorrar estaño.

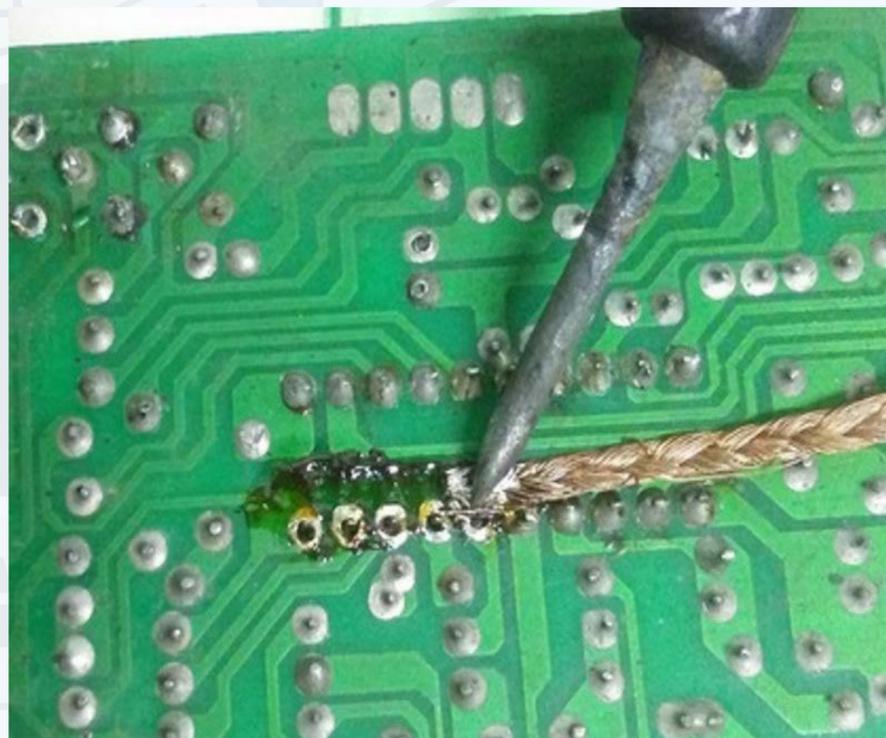


Fig. 3. Ubicación e interconexión entre componentes

Este proceso sirve para quitar componentes de un circuito impreso, limpiar restos de soldadura, limpiar agujeros para colocar un componente nuevo. También se puede utilizar la malla con el estaño retirado para estañar venas de cobre y soldar componentes pequeños de montaje superficial.



MALLA DESOLDADORA CASERA

Autor: Vicente González Delgado / vicente.delgado@cmg.jovenclub.cu

Opciones más comunes para fabricar una malla desoldadora casera

1. Reciclar la malla de los cables coaxiales. Pero, existen muy pocos de cobre limpio, muchos son de aluminio y otros de cobre con revestimiento de otros metales, resultando mala la absorción del estaño. También la malla resultante es relativamente ancha.
2. Pelar y utilizar directamente el cable de cobre sin trenzar. Su principal desventaja es que se deshila, separándose los pelos de cobre, absorbe poco y el uso se hace difícil.
3. Pelar cables de cobre con hilos finos y limpios y después trenzarlos. El tejido impide que se deshile y ayuda a la absorción del estaño. La cantidad de hilos de cobre de cada grupo determinan el ancho de la cinta.

En esta solución se utiliza la tercera variante

1. Para ello se pelan 2 cables de salida de fuente de PC, los que tengan hilos de cobre fino y estén brillantes.
2. Se unen todos los hilos y se divide el grupo en 3, se fijan por un extremo y se trenzan.
3. No se debe apretar el tejido (ver Fig. 3).
4. Con esta cantidad de hilos se obtiene una cinta de 3 mm de ancho, aproximadamente.
5. Si se desea más ancha, solo es necesario pelar más cables.
6. Los cables no se pelan con cuchilla, porque se pueden partir muchos hilos.
7. Funciona pelar 1 o 2 cm de un extremo y con los mismos alambres tirar hasta que se abra el forro plástico (ver Fig. 4).
8. Después de terminar la trenza, se debe impregnar de una solución de nafta o alcohol con pez rubia para que no se oxide, también puede aplanarse más.
9. Si es posible, la cinta se debe colocar en un carrete vacío de una cinta original, si no, debe tener cuidado al utilizarla porque se calienta.



Fig. 3. Trenzado de la malla desoldadora casera

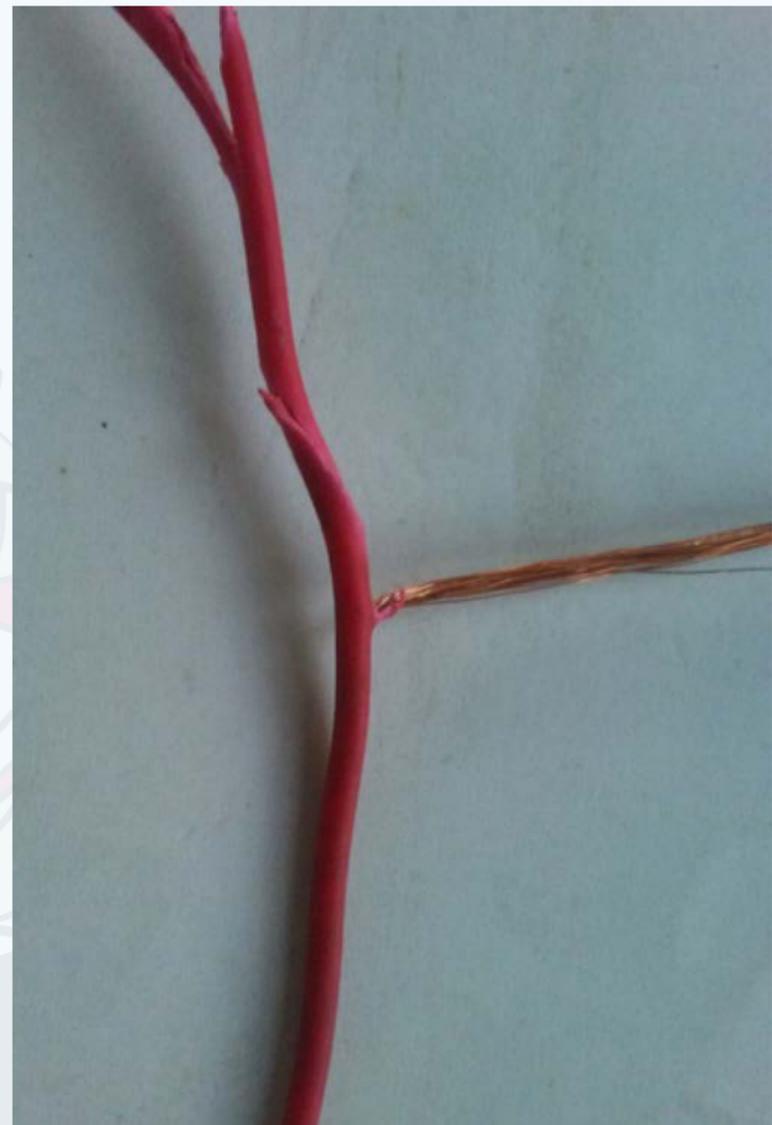


Fig. 4. Cable pelado para la malla desoldadora casera

Listado de materiales o componentes

1. Cable de cobre con hilos sin recubrimiento, recuperados del conector de una fuente de PC.
2. Pez Rubia.
3. Nafta o Alcohol.

Así, queda preparada una malla desoldadora casera para utilizar en lugar de la de fábrica. El uso de este sencillo accesorio llega a ser imprescindible para los técnicos electrónicos. La solución presentada aquí cumple con la función que realiza la malla desoldadora de fábrica.

Referencias Bibliográficas

- Lenin, M. (2019). Malla desoldadora casera. Recuperado el 15 de diciembre de 2021, de https://www.youtube.com/watch?v=HURZhY37_f0
- Estaciones de Soldadura. (2019). Malla desoldadora. Recuperado el 15 de diciembre de 2021, de <https://estaciondesoldadura.online/malla-desoldadora/>



COMPANY OF HEROES, UN RTS INUSUAL

Autor: Yanier Rodríguez Blanco / yrblanco2019@gmail.com

COMPANY OF HEROES, A SINGULAR RTS

Resumen: *Company of Heroes* es un juego de estrategia en tiempo real o RTS (por sus siglas en inglés Real Time Strategy), ambientado en la 2da Guerra Mundial, donde el jugador puede comandar uno de los dos bandos enfrentados en el conflicto y guiarlo hacia la victoria. Para ello será necesario controlar varios recursos y dominar el terreno con mecánicas de juego innovadoras para ese tipo de juego.

Palabras claves: Videojuego, *Company of Heroes*, estrategia, guerra

Abstract: *Company of Heroes* is a real-time strategy game or RTS (its acronym in English are Real Time Strategy), set in the 2nd World War, where the player can command one of the two opposing sides in the conflict and guide it to victory. To do this, it will be necessary to control various resources and dominate the terrain with innovative game mechanics for that type of game.

Key words: Video game, *Company of Heroes*, strategy, war

Si bien ya ha pasado algo de tiempo desde la era dorada de los juegos de estrategia en tiempo real, todavía hay una, nada despreciable, comunidad de jugadores que no los dejan pasar de moda. A esto se suma la existencia de varios títulos que han incorporado nuevas mecánicas y mejoras gráficas para el deleite de dicha comunidad; trayendo una brisa renovadora a ese género de videojuegos.

Company of Heroes es un RTS que combina muy buenos gráficos con unas mecánicas de juegos que hacen que cada minuto inmerso en el juego valga la pena.

Características de *Company of Heroes*

Ambientado en la 2da Guerra Mundial, este juego fue desarrollado por Relic Entertainment™ y distribuido por THQ™ mediante la plataforma STEAM. En él, cada jugador podrá comandar uno de los dos bandos enfrentados en el conflicto armado. Además, podrá guiarlo hacia la victoria, para lo cual deberá controlar recursos claves y dominar el terreno, con mecánicas de juego innovadoras.

Posee un modo campaña donde el jugador estará al mando del bando aliado desarrollando varias escaramuzas militares. A esto se le suma un modo multijugador desde donde tendrá a su disposición más horas de juego.

Lo novedoso de *Company of Heroes* en cuanto a su mecánica de juego es que, a diferencia de otros RTS donde es necesario producir unidades y emplearlas para la recolección de recursos (efectivos, municiones y combustible), estos están ubicados en distintas partes del mapa donde solo es necesario controlarlos y asegurarlos para mantener la producción del resto de las unidades de combate.

Otra característica que lo distingue es que excepto en el caso de los vehículos, el jugador no comanda unidades individuales, sino pelotones. A la vez incorpora el uso del terreno para darle mayor o menor cobertura ante el fuego enemigo. Un eficaz manejo de este último elemento puede ser vital para salir ganador de cualquier enfrentamiento.

El manejo de la cámara, un aspecto interesante

Un aspecto que vale la pena mencionar en este juego, y sin dudas uno de sus puntos más fuertes, es el manejo de la cámara. La mayoría de los juegos del tipo RTS (por no decir todos) brindan al jugador una vista del terreno en 3ra persona y desde arriba, con muy limitadas posibilidades de acercamiento o de modificación del ángulo de visión, sin embargo, aquí se ha trabajado muy bien este aspecto y se brinda al jugador la posibilidad de manejar la cámara a su antojo, permitiendo observar el campo de batalla desde el mejor ángulo posible.

El juego dispone de unidades de tierra, aire y artillería exterior, dispone de una gran diversidad de unidades que van desde carros de combate, armamento pesado, cañones anti-tanque, artillería autopropulsada, etc. Saber las fortalezas y debilidades de cada una de esas unidades es indispensable para alcanzar la victoria.



Actualmente se han publicado varias secuelas del juego que incluyen más contenido y nuevas unidades, donde el jugador podrá manejar otros ejércitos como el soviético o el británico. Varios torneos profesionales se celebran cada año donde los mejores jugadores del mundo miden sus habilidades. Existen canales de YouTube y Twitch dedicados a hacer streaming de estos torneos.

Una experiencia única con *Company of Heroes*

Este videojuego brinda al jugador una experiencia única dentro del género RTS. También ofrece una excelente calidad visual, provista por el motor gráfico **Essence Engine**®, innovadoras mecánicas de juego y un excelente control de la cámara. Estos aspectos lo hacen una verdadera joya.

Referencias Bibliográficas

- Eduardo Archanco. (2020). *Company of Heroes: el clásico RTS se adapta al iPhone para invadir Normandía*. Consultado el 2-2-22 en <https://www.applesfera.com/juegos-ios/company-of-heroes-clasico-rts-se-adapta-al-iphone-para-invasor-normandia>
- Wikipedia. (s/f). *Company of Heroes*. Consultado el 2-2-22 en https://es.wikipedia.org/wiki/Company_of_Heroes
- Companyofheroesgame. (s/f). *Company of heroes game*. Consultado el 2-2-22 en <http://www.companyofheroesgame.com/>

TODO LO PUEDES HACER A TRAVÉS DE

FEEDING FRENZY

UN VIDEO JUEGO QUE IMPONE RETOS
Y DESARROLLA HABILIDADES

¿CÓMO JUGAR?

MUY FÁCIL

REVISTA

TINO

TE LO EXPLICA TODO

SOLO BUSCA EL NÚMERO 78

TE ESPERAMOS...



www.revista.jovenclub.cu



CONFIGURAR Y HABILITAR BLUETOOTH EN TU PC PARA WINDOWS 10

Autor: Kenia Pacheco González / kenia.pacheco@ssp.jovenclub.cu

CONFIGURE AND ENABLE BLUETOOTH ON YOUR PC FOR WINDOWS 10

Con la posibilidad de crear pequeñas redes inalámbricas y facilitar la sincronización de datos entre equipos personales, Bluetooth se vuelve una tecnología necesaria. Y aunque actualmente la transmisión de datos se realiza por otras vías más rápidas y efectivas, no podemos olvidar que cuando todo lo demás falla, pues viene al rescate este canal de comunicación.

Este tipo de conectividad nos sirve para la conexión inalámbrica de **periféricos** como teclados y ratones, por ejemplo, que no necesitan cables y que nos permiten mayor libertad de movimiento. Pero también para la conexión con dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas.

En ocasiones queremos activar esta vía de comunicación en una computadora personal o de escritorio pero se nos pierde el icono de la barra de tareas y se nos hace difícil activarlo nuevamente. En este artículo se explica cómo hacerlo para Windows 10.

Configurar y habilitar Bluetooth en una computadora

1. Primero debemos dirigirnos al Administrador de tareas. Para hacerlo de forma rápida, solo con activar las teclas Ctrl+Alt+Supr es suficiente. Para otra forma de realizarlo, debemos dirigirnos a la parte inferior de la pantalla y en la barra de tareas hacer clic derecho.
2. Una vez abierta la ventana del Administrador de tareas, hacemos clic en la opción **Más detalles**.
3. Luego debemos ir a la pestaña de servicios. Allí seleccionamos la opción **Abrir servicios**.
4. Posteriormente nos dirigimos al servicio de compatibilidad con Bluetooth.
5. Hacemos doble clic e iniciamos el proceso. En el **tipo de inicio**, lo pone-

mos automático.

6. Aplicamos estos cambios y damos clic en **Aceptar**.
7. Al cerrarse la ventana damos clic derecho y le damos en **Reiniciar**.
8. Para que aparezca el icono en la barra de tareas nos dirigimos a **Inicio**. En el buscador tecleamos la palabra **Bluetooth**.
9. Seleccionamos configuración de **Bluetooth** y otros dispositivos.
10. Activamos la pestaña correspondiente a la aplicación.
11. Posteriormente debemos dirigirnos a **más opciones de Bluetooth** y activamos el icono de la misma. Hacemos clic en **Aplicar** y en **Aceptar**. Así el icono aparecerá en la barra de tareas.

De forma rápida y cómoda se puede configurar y habilitar el **Bluetooth** en una computadora personal o de escritorio con Windows 10. Algo que se vuelve un poco engorroso para algunos usuarios.

Palabras claves: Bluetooth, configurar, habilitar, Windows 10, barra de tareas

Keywords: Bluetooth, configure, enable, Windows 10, taskbar

Referencias Bibliográficas

- Castillo, J.A. (2018). Como activar Bluetooth Windows 10. Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://www.profesionalreview.com/2018/10/11/activar-bluetooth-windows-10/>
- González, C. (2020). Cómo activar, desactivar y solucionar problemas con el Bluetooth en Windows 10. Recuperado el 10 de agosto de 2020, de <https://www.adslzone.net/esenciales/windows-10/bluetooth-configurar-activar-conectar/>
- Lopes, M. (2020). Cómo activar Bluetooth en Windows. Recuperado el 14 de agosto de 2020, de <https://es.digitaltrends.com/computadoras/activar-bluetooth-en-windows/>

PDF ANTI COPY PARA ENCRIPtar INFORMACIÓN

Autor: Yunia Sarmiento Abreu / yunia.sarmiento@mtz.jovenclub.cu

PDF ANTI COPY TO ENCRYPT INFORMATION

Aunque la información que se postea en Internet es para uso colectivo, en ocasiones vamos a necesitar que el contenido de un documento personal en PDF que hemos generado, no se pueda copiar ni plagiar. Es el caso de documentos oficiales o con contenido sensible o personal.

Te proponemos el software **PDF AntiCopy**. Este programa procesa internamente todas las palabras y gráficos de las páginas del PDF para encriptarlas. Con esto lo que se logra es asegurar los documentos, pero sin cambiar el formato del contenido original. Así el archivo, una vez procesado, puede ser abierto y visto por los lectores; sin embargo, todo lo relacionado con el copiado y modificación de los contenidos de las páginas, no funcionará.

Destacar que en este caso esto se hará efectivo incluso si se usan programas de desbloqueo de PDF o para la eliminación de restricciones.

¿Cómo utilizar PDF AntiCopy?

1. Descarga la aplicación **PDF AntiCopy**.
2. Abre el software.
3. Escoge las páginas a proteger, ya sea de manera parcial o el texto completo.
4. Luego has clic sobre la opción **Start Now**. El tiempo de proceso será relativo al tamaño del archivo a proteger.

Características de PDF AntiCopy

PDF AntiCopy usa el lector de códigos **OpenSource GhostScript** que transforma el texto en gráficos vectoriales y aunque en la pantalla se vea muy legible resulta imposible de copiar. Es un servicio especial que impide la copia del contenido del texto. El software está disponible tanto en una versión instalable, como en otra portable.

La única manera de hacer personalizado sus conocimientos es evitando que alguien se adueñe de él indebidamente, por lo que es recomendable la utilización de software anti copia.

Palabras Claves: PDF AntiCopy, proteger, información, lector de códigos OpenSource GhostScript

Keywords: PDF Anti Copy, protect, information, Open Source GhostScript code reader

Referencias bibliográficas

- David Onieva. (s/f). PDF anticopia. Consultado el 24 de julio del 2020 en <https://www.softzone.es/programas/utilidades/pdf-anti-copy/>





¿CÓMO USAR TECNOLOGÍA OCR EN LINUX?

Autor: MsC. Higinia Mayeta Padrón / higinia.mayeta @cha.jovenclub.cu

HOW TO USE TECHNOLOGY OCR IN LINUX?

La opción de **tecnología OCR** (en español reconocimiento óptico de caracteres), es un proceso dirigido a la digitalización de textos. Esta identifica automáticamente, y a partir de una imagen, símbolos o caracteres que pertenecen a un determinado alfabeto, para luego almacenarlos en forma de datos. De esta forma es posible interactuar mediante un programa de edición de texto o similar. Dicha tecnología se halla en el repositorio oficial de Ubuntu 20.04. Es confiable y constituye uno de los motores OCR libres con mayor precisión, disponible actualmente.

¿Cómo usar la Tecnología OCR?



Fig.1. La tecnología OCR para extraer texto de una imagen

Para su uso se necesitan dos aplicaciones:

- **Tesseract OCR:** uno de los tres mejores motores OCR en cuanto a precisión, que puede procesar en idiomas como inglés, francés, italiano, alemán, español, catalán, portugués brasileño y neerlandés. Además puede ser entrenado

para funcionar con otros idiomas. Se selecciona el idioma que se desea según las iniciales, **ng** para idioma inglés (por defecto), **spa** para idioma español entre otros.

- **Gimagereader:** que es la parte visual que permite escanear imágenes que contengan textos para extraerlos y convertirlos en editables. Para su instalación se recomienda el gestor **Synaptic**.

Pasos para usar la tecnología OCR

1. Seleccionar el idioma en la lista disponible en el botón **Recognize all**.
2. Hacer clic en la **opción Toggle Output Panel** (Panel de salida lateral), para que muestre el texto editable en el panel vertical de la derecha.
3. Clicar en la opción **Recognize** (reconocer).
4. Exportar al formato de texto deseado (seleccionar a txt, pdf u odt).
5. Seleccionar dónde guardar el documento que se genere.

Valor práctico inestimable

La **tecnología OCR** tiene un valor práctico inestimable, ya que permite al usuario automatizar la introducción de caracteres evitando la entrada por teclado, significando un importante ahorro de recursos humanos y un aumento de la productividad y la eficiencia del proceso.

Palabras Claves: Ubuntu 20.04, tecnología OCR, Tesseract OCR, Gimagereader

Keywords: Ubuntu 20.04, technology OCR, Tesseract OCR, Gimagereader

Referencias Bibliográficas

- A, Damián. (s/f). GImageReader, una aplicación para PDF con capacidad de OCR. Recuperado el 7 de diciembre de 2020 de: <https://ubunlog.com/gimagereader-aplicacion-pdf-capacidad-ocr/>
- Linux. (2019) Instalar Tesseract OCR en Linux. Recuperado el 2 de diciembre de 2020 de: <https://linux.lat/instalar-tesseract-ocr-en-linux/>

¿CÓMO PROBAR LA MEMORIA RAM EN LINUX?

Autor: Alejandro Rafael Rodríguez Álvarez / alejandro.alvarez@cha.jovenclub.cu

¿HOW TO TEST RAM ON LINUX?

Una memoria RAM defectuosa puede hacer que su ordenador funcione más lentamente de lo habitual, con las sabidas molestias que esto genera. En este artículo le mostramos una manera sencilla de probar su memoria RAM en Linux.

¿Cómo probar la memoria RAM en Linux?

1. Abra una ventana de terminal o **Konsole**. La terminal y los programas de **Konsole** se encuentran en el menú de **programa principal** o el botón derecho sobre el escritorio.
2. Escriba el comando **memtester** para comprobar si dicha opción está instalada en el equipo. De no ser así instale la utilidad **memtester** del repositorio de software.
3. Los usuarios de **Ubuntu y Linux Mint** escriban **sudo apt-get install memtester** en la línea de comandos. Tipo usuarios **Fedora** escriban **yum install memtester** en la línea de comandos.
4. Escriba el comando **su** - para convertirse en el usuario root. Usuarios **Ubuntu y Linux Mint** escriben **sudo** inmediatamente antes del comando **memtester**.
5. Escriba el comando **memtester 100 5** para poner a prueba la memoria. Sustituya **100** con el tamaño, en megabytes, de la memoria RAM instalada en el equipo. Sustituya **5** con el número de veces que desea ejecutar la prueba.
6. Escriba el comando **echo \$?** para mostrar el código de salida cuando se ve

un símbolo del sistema nuevo. Si la salida es **0**, la memoria funciona correctamente.

7. Los otros resultados posibles son:
8. **x01:** Error de asignación o de bloqueo de memoria.
9. **x02:** Error durante la prueba de dirección de pegado.
10. **x04:** Error durante una de las otras pruebas.
11. Escriba el comando **exit** para cerrar la sesión de **root** y terminar la prueba.

Mantener su ordenador y su sistema operativo en óptimas condiciones de funcionamiento

Partiendo de la base de que Linux es uno de los mejores sistemas operativos creados hasta ahora (seguro, barato y estable), también puede resultar frustrante que se nos vuelva lento, por lo que con este consejo podrá mantener su ordenador y su sistema operativo en óptimas condiciones de funcionamiento.

Palabras Claves: Memoria RAM, Linux, Comandos, PC

Keywords: RAM Memory, Linux, Commands, PC

Referencias bibliográficas

- Martínez, M. (2017). Cómo probar la memoria RAM en Linux. Recuperado el 29 de julio de 2020, de <https://tecnologia.uncomo.com/articulo/como-probar-la-memoria-ram-en-linux-214.html>



MINITool PARTITION WIZARD, UN POTENTE GESTOR DE PARTICIONES

Autor: Liván Somoza Milián / livan.somoza@art.jovenclub.cu

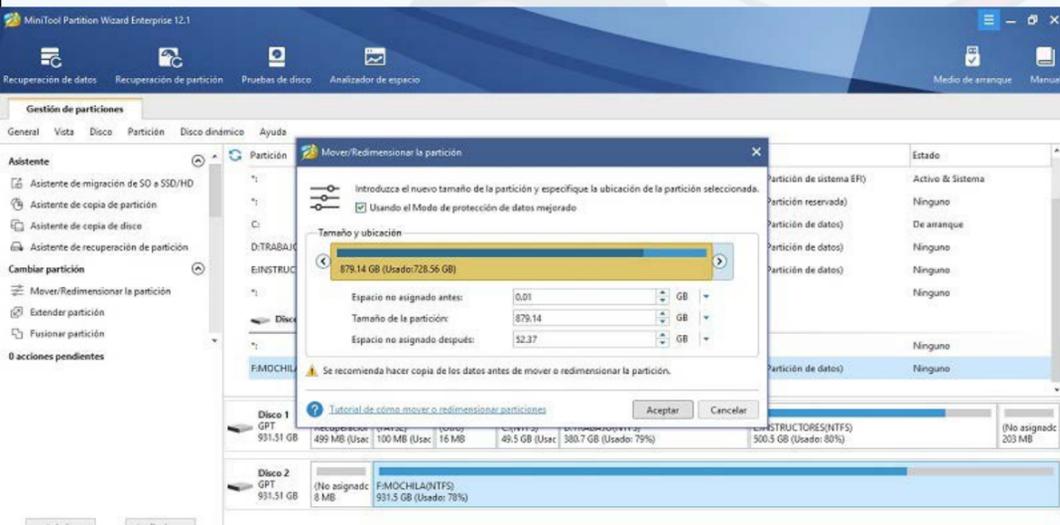
MINITool PARTITION WIZARD, A POWERFUL PARTITION MANAGER

Los sistemas operativos cuentan, por defecto, con herramientas de formateo y gestión de discos y particiones. Aunque estas herramientas son funcionales, suelen ser bastante complicadas de utilizar, especialmente para usuarios sin demasiada experiencia. Por suerte, en el mercado existen aplicaciones desarrolladas por terceros que facilitan enormemente la gestión y la administración de discos duros y particiones.

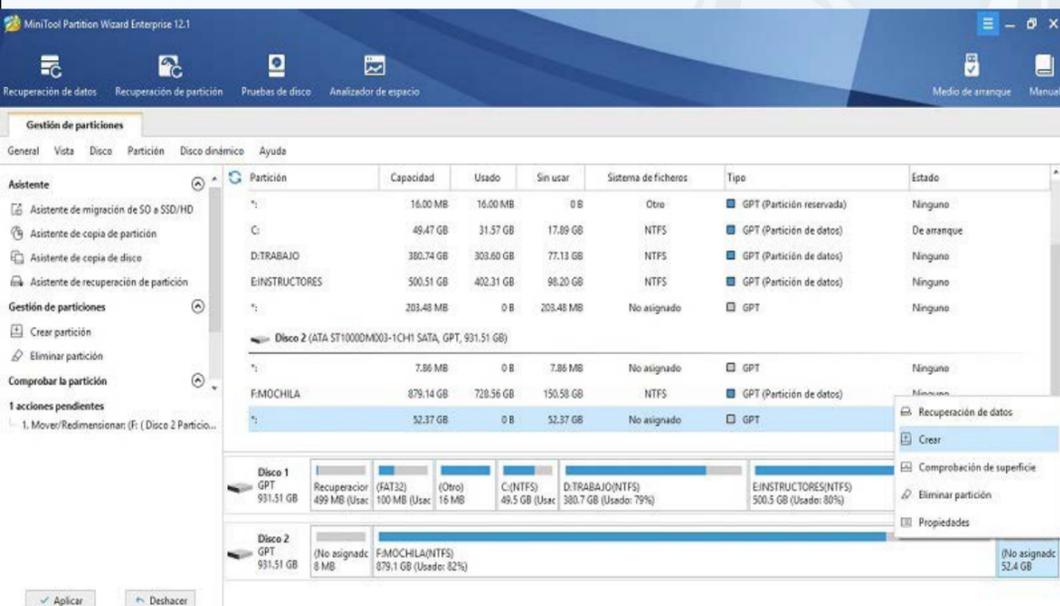
Esta es una herramienta gratuita, de fácil utilización, con la que se pueden gestionar los discos duros y sus particiones, crear nuevas, eliminarlas o formatearlas y es compatible tanto con discos duros convencionales como con unidades USB y SSD. Con esta herramienta se pueden gestionar y formatear unidades en los principales formatos Fat32, NTFS y EXT2, 3 y 4, además de pasar de MBR a GPT.

¿Cómo utilizar MiniTool Partition Wizard?

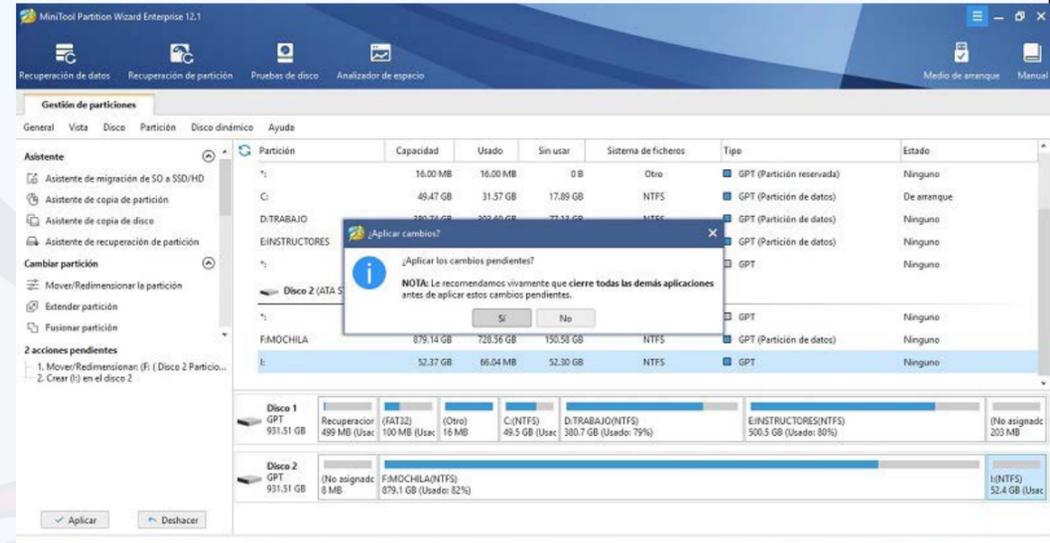
1. Lo primero es instalar la aplicación.
2. Al abrirla hacemos clic derecho sobre el disco y escogemos la opción **Mover/Redimensionar (Move/Resize)**.
3. Nos mostrará un cuadro en el que podemos escoger el espacio deseado para la nueva partición.



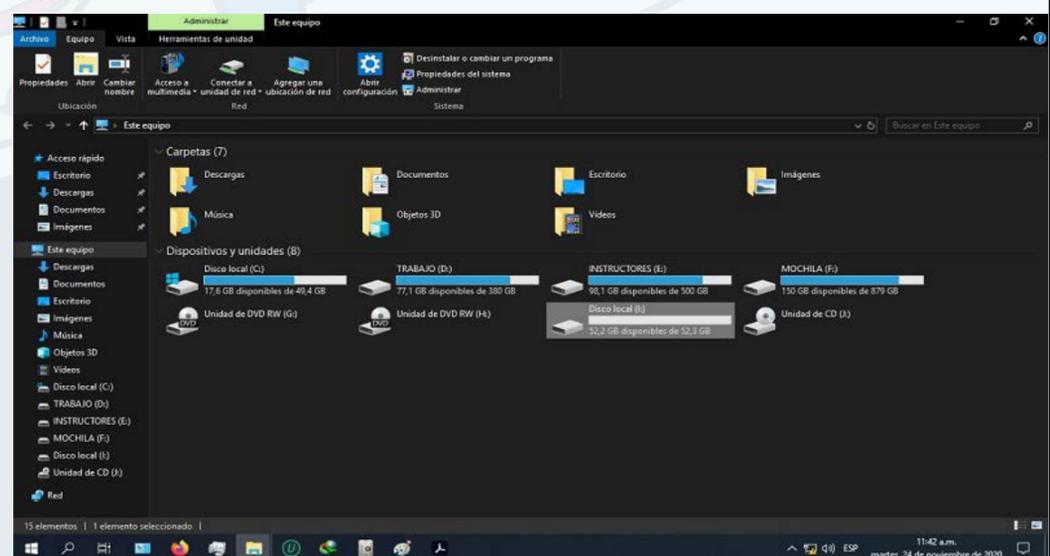
4. Una vez seleccionado el espacio a reducir, podemos crear la nueva partición.
5. Para ello hacemos clic derecho sobre el espacio y escogemos la opción **Crear**.



6. Le asignaremos un nombre (opcional), una letra a la nueva unidad y el formato de archivos a utilizar. El formato, recomendado NTFS.
7. Luego pulsamos en la opción **Aceptar**.
8. Después de esto aparecerá una advertencia que nos avisa que durante el proceso el sistema podrá reiniciarse.



9. Se recomienda cerrar todas las aplicaciones y pulsar en la opción **Sí**.
10. Una vez reiniciado el sistema verificamos que nuestra partición haya sido creada.



11. Para esto vamos a **Este Equipo** o **Mi PC**, ahí se visualizará la partición lista para usarse.

Un software efectivo

Este es un software fácil de trabajar y muy efectivo, aunque siempre debemos tener precauciones a la hora de trabajar con particiones. Gracias a **MiniTool** podremos tener a nuestro alcance un potente gestor de particiones, mucho más completo que el **Administrador de Discos** de Windows.

Palabras Claves: MiniTool Partition Wizard, Disco Duro, Particiones, Información

Keywords: MiniTool Partition Wizard, Hard Disk, Partitions, Information

Referencias Bibliográficas

- Rubén Velasco. (2020). Minitol partition wizard. Consultado el 24-11-20 en <https://www.softzone.es/programas/sistema/minitool-partition-wizard/>



Fake News o noticias falsas. Son contenidos intencionalmente falsos con el propósito de engañar al usuario.

Página 12.



iPhone

Son dispositivos fáciles de utilizar, con una interfaz agradable y simple. Conocer todo lo que se puede hacer con estos teléfonos nos permite acceder a todas sus funcionalidades.

Página 7.



REVISTA
TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 78
2021, Sept. - Oct.

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

DESDE LAS
REDES SOCIALES HASTA EL TALLER DE
ELECTRÓNICA

FAKE NEWS,
UN ABORDAJE NECESARIO.
Pág. 12

PUERTOS USB
CON SOBRECONSUMO
EN MOTHERBOARD.
Pág. 18

www.revista.jovenclub.cu

Tino es más que un producto tecnológico.

Es una construcción colectiva, es una idea compartida, es una esencia donde el conocimiento y el aprendizaje se hacen uno.





CLUBHOUSE: EL FENÓMENO DEL AUDIO SOCIAL

Autor: Lic. Aymara Vazquez Picart / aymara@pri.jovenclub.cu

CLUBHOUSE: THE PHENOMENON OF SOCIAL AUDIO

Resumen: Clubhouse se ha convertido en una aplicación de moda por sus particulares características. Este servicio de chats de audio en vivo fue lanzado en abril de 2020. En menos de un año, y pese a estar solo disponible para iOS (iPhone e iPad) y poder acceder a él solo mediante invitación, ya ha sido descargada por unos 10 millones de personas en todo el mundo.

Palabras claves: Red social, audios, grupos, conectividad

Abstract: Clubhouse has become a fashionable application due to its particular characteristics. This live audio chat service was launched in April 2020. In less than a year, and despite only being available for iOS (iPhone and iPad) and being accessible only by invitation, it has already been downloaded by about 10 millions of people around the world.

Keywords: social network, audios, groups, connectivity

En Clubhouse no hay fotos, ni videos, lo importante es escuchar y hablar. Esta es la peculiaridad que nace de la popularidad del **podcast** y crea un entorno donde fomentar el concepto de mesa redonda virtual y aprender sobre cualquier tema, mientras realizamos otra actividad.

Esta red social se encuentra ahora mismo en una fase inicial, en la que se requiere invitación para poder entrar, además de un iPhone, pues solo cuenta con versión para iOS. Los creadores han confirmado que en breve lanzarán una versión para Android.

¿Cómo funciona?

1. Para entrar, primero es necesario descargar la aplicación y crearse un usuario.
2. Debemos conseguir que uno de los **socios** de este club nos invite, o podemos apuntarnos en la lista de espera.
3. Cada usuario de **Clubhouse** dispone de dos invitaciones, pero puede adquirir más si es un usuario activo o si suele crear salas de debate frecuentemente.
4. Una vez dentro se puede participar en lo que se llaman salas o foros de debate.
5. Sólo verás la imagen de perfil de cada usuario y su nombre o información personal.
6. Si queremos podemos aportar nuestros conocimientos respecto al tema tratado.
7. Se puede pedir el turno de palabra y el moderador decidirá si lo concede o no.
8. Pueden invitarnos a participar en el debate, pero si no mostramos interés o no tenemos nada que aportar al tema, existe un botón para rechazar de forma cordial la invitación a hablar.
9. Cualquiera puede crear una nueva habitación o (intentar) unirse a alguna de las ya existentes: cada una de ellas tiene como título el tema inicial que se debate en esa habitación.
10. Cada habitación cuenta con un moderador (la persona que la creó), y una audiencia.

Clubhouse, la reina del audio social

Es tal el éxito de esta nueva red social, que otras redes sociales, con muchos más años de experiencia, ya están imitando su técnica.



Twitter por ejemplo ha creado **Spaces**, una función para crear chats de audios entre diferentes personas. Las conversaciones que tienen lugar en **Clubhouse** no se graban ni se transcriben, solo se almacenan durante el periodo en el que esa habitación y ese debate están activos. Es, hasta el momento, la reina del audio social, donde la palabra y la voz son las protagonistas.

Referencias Bibliográficas

- Romero, Marta Sanz. (s/f). ¿Qué es Clubhouse y qué encontramos al entrar en la red social del momento? Recuperado el 14 de marzo de 2021 de <https://computerhoy.com/reportajes/tecnologia/clubhouse-que-es-819545>
- El tiempo. (s/f). Clubhouse: ¿cómo es y para qué sirve esta nueva red social? Recuperado el 14 de marzo de 2021 de <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/apps/que-es-el-clubhouse-conozca-la-red-social-para-iphone-y-como-funciona-la-app-564140>
- Pastor, Javier. (s/f). Clubhouse es la red social de chat con mensajes de voz efímeros en la que todo el mundo quiere estar Recuperado el 14 de marzo de 2021 <https://www.xataka.com/servicios/clubhouse-red-social-chat-mensajes-voz-efimeros-que-todo-mundo-quiere-estar>

80 NÚMERO

REVISTA

TINO TINO TINO TINO

EL ESCRITORIO

Proyecto Robotiz@ndo
la Esperanza.
Pág. 12

EL TALLER

Crear un Robot para
niños.
Pág. 16

EL NIVEL

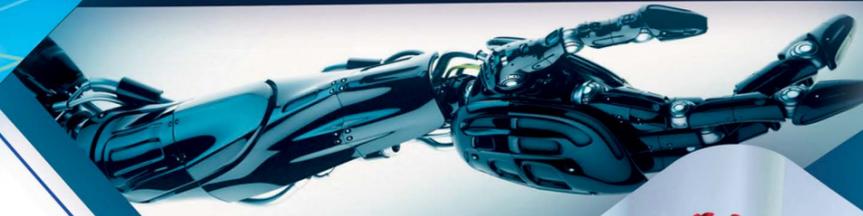
VideoJuego la Vacuna
Contra la Covid-19
Pág. 18



REVISTA
TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 80

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA
BOLETÍN ESPECIAL SOBRE ROBÓTICA



LA ROBÓTICA
DESDE LOS
JOVEN CLUB
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

- ✓ La vacuna contra la COVID-19 VIDEOJUEGO. Pág.18
- ✓ Crear un ROBOT para niños. Pág.16





CLAUSTROFOBIAS, FILH 2022 Y MÁS

CLAUSTROFOBIAS



De qué trata el sitio: Claustrofobias (Promociones literarias)®, sitio realizado por dos promotores culturales de Santiago de Cuba. Provee una plataforma de promoción y publicidad de la literatura hecha en Cuba y sus escritores en todo el mundo. También promueve eventos, concursos, peñas, y los diferentes espacios radiales y televisivos que se suceden en todo el archipiélago cubano.

Utilizar el sitio para: visitar la tienda de los libros en Claustrofobias, la cual consta de un extenso arsenal de títulos interesantes para todas las edades e intereses.

<https://www.claustrofobias.com/>

EDITORIAL CIENCIAS MÉDICAS (ECIMED)

De qué trata el sitio: La Editorial Ciencias Médicas es la casa editora del Centro Nacional de Información de Ciencias Médicas. Desde su creación desarrolla dos actividades fundamentales: la publicación de revistas y libros especializados en ciencias de la salud, dirigidos a estudiantes, profesionales y técnicos del Sistema Nacional de Salud. La misma tiene la misión de satisfacer las demandas de literatura científica para los planes de estudio y las diferentes especialidades de las ciencias de la salud, y difundir los resultados científicos de especialistas cubanos.

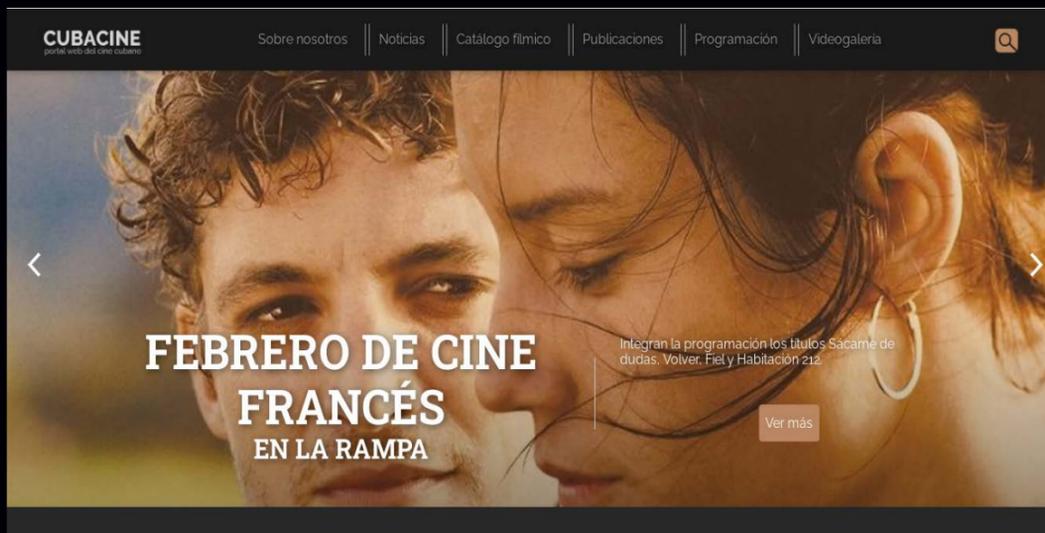
Utilizar el sitio para: conocer las revistas y libros publicados, así como los servicios profesionales dirigidos a autores, comités editoriales, especialistas de las áreas editoriales de la Red Infomed, instituciones del Sistema Nacional de Salud y otras editoriales científicas.

<http://www.ecimed.sld.cu/>





CUBACINE



De qué trata el sitio: El portal CUBACINE presenta noticias relacionadas con los eventos del mundo del Cine próximos a efectuarse. Una promoción mensual de los filmes que se presentarán durante el mes en curso, así como detalles relacionados con La Escuela Internacional de Cine y TV (EICTV), la cual está considerada como una de las más importantes instituciones de formación audiovisual en el mundo. La misma fue creada por el Comité de Cineastas de América Latina, como filial de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano y con el apoyo del gobierno de la República de Cuba.

Utilizar el sitio para: conocer los filmes próximos a presentarse, así como disfrutar de la Revista del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos CineCubano.

<http://www.cubacine.cult.cu/>

FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE LA HABANA 2022

De qué trata el sitio: La Feria Internacional del Libro de La Habana es el evento cultural considerado el acontecimiento más significativo del movimiento editorial cubano. Ofrece un espacio de participación e intercambio para todas las entidades y profesionales vinculados al mundo de las publicaciones, a través de los programas que se realizan. El evento comenzó a celebrarse en 1982, con un ciclo bianual, y a partir del año 2000 pasa a ser de manera anual. Tiene su sede permanente en la Fortaleza de San Carlos de la Cabaña, en La Habana. Cada edición se dedica a un escritor y país diferente. La feria se extiende también por las restantes provincias del país. También se le conoce como Feria Internacional del Libro de Cuba. Contempla un programa teórico-literario donde se realizan coloquios, homenajes, paneles, mesas redondas, conferencias, lecturas, premiaciones y presentaciones de libros y más.

Utilizar el sitio para: conocer detalles relacionados con la Feria Internacional del Libro de La Habana próxima a realizarse o lo acontecido en la misma.

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



CENTRO DE INGENIERÍA GENÉTICA Y BIOTECNOLOGÍA



De qué trata el sitio: El Centro de Ingeniería Genética y Biotecnología (CIGB), con sede en Cuba, es una empresa distintiva de la biotecnología cubana, que desarrolla, produce, comercializa y exporta productos innovadores. Complejo científico productivo con el reto de lograr productos innovadores de alto valor agregado que generen un impacto positivo en la salud humana, animal y de las plantas, así como en las producciones industriales, en armonía con el medio ambiente, para contribuir con el desarrollo socioeconómico de Cuba.

Utilizar el sitio para: conocer las áreas terapéuticas, enfermedades estudiadas, países con los que se comercializan los productos, además de las investigaciones realizadas en las áreas de Biomedicina, Biotecnología animal y de las plantas, así como las enzimas industriales.

<http://www.cigb.edu.cu/>



REVISTA TINO

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

PALACIO CENTRAL de la COMPUTACIÓN

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



Registro Nacional
de Publicaciones
Seriadas 2163

ISSN 1995-9419