



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 66
2019, may.-jun.

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

**OPEN AO PLATAFORMA AL SERVICIO
DE LA INVESTIGACIÓN •— PÁG. 8**

**eXeLEARNING: DE LA INFORMACIÓN
A LA FORMACIÓN •— PÁG. 9**





EDITORIAL

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

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

MSc. Yonaika Pérez Cabrera
yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu

MSc. Yury Ramón Castelló Dieguez

Edición de imágenes y diseño

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu
Imagen de portada diseñada por Freepik

Maquetación

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

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 45-912239

Dirección Postal:

Dirección Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 N.º 456 entre E y F, Vedado,
municipio Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

Bienvenidos al número 66 de la Revista Tino realizado justo a la medida de tus deseos. En esta ocasión te proponemos en **X-móvil** dos aplicaciones muy interesantes Mondly y Net Nanny, estas pueden resultarte muy útil en casa para aprender otro idioma o controlar a tus hijos. Por su parte **El escritorio** presenta la plataforma Open AO, un proyecto de código abierto muy conveniente para investigar sucesos en la Web.

La sección **El taller** ofrece los pasos para crear un cautín de bajo costo que puede salvar a más de un «cacharrero» en un taller de electrónica. Por su parte **El consejero** presenta la solución sencilla para modificar el código de los elementos que contiene cualquier almacén.

La vida actual transita bastante por las redes sociales y desde dentro de ellas los memes cada día ganan un mayor espacio, es por ello que en este número **La red social** realiza una disertación acerca del impacto de los memes en diferentes esferas y sucesos de la vida.

Vistazos tecnológicos, en esta ocasión describe un elemento imprescindible dentro de las transacciones virtuales, un fenómeno que se extiende por día atrapando a mayor cantidad de personas y empresas. El artículo trata sobre las cadenas de bloques o blockchain.

En **El navegador** continuamos presentando sitios relacionados con el gobierno en línea en Cuba (e-government), en esta ocasión exponemos el sitio del MINCOM, CITMA, MITRANS, MINCEX y el Ministerio de cultura.

Sin más, llegue a ustedes el número 66 de Tino con propuestas variadas y atractivas, que esperamos les resulten interesantes e instructivas.

Recuerde que siempre estamos a su alcance mediante el correo electrónico revistatino@jovenclub.cu desde el cual esperamos por sus opiniones.

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
Directora de la Revista TINO





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- MONDLY PARA APRENDER NUEVOS IDIOMAS •— 4
- NET NANNY: VIGILANDO A NUESTROS NIÑOS •— 4
- WHATSAPP: TRUCOS •— 5

EL VOCERO 06

- JORNADA «LAS NIÑAS EN LAS TIC» •— 6
- GOBERNANZA EN INTERNET •— 7

EL ESCRITORIO 08

- OPEN AO PLATAFORMA AL SERVICIO DE LA INVESTIGACIÓN •— 8
- eXeLEARNING: DE LA INFORMACIÓN A LA FORMACIÓN •— 9

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 15

- BLOCKCHAIN: UN TÉRMINO CADA VEZ MÁS FRECUENTE •— 14
- CHISTES INFORMÁTICOS CORTOS •— 15

EL TALLER 18

- CAUTÍN DE BAJO COSTO •— 18

EL NIVEL 20

- SUPER MARIO BROS EN LA HISTORIA •— 20

EL CONSEJERO 22

- MODIFICAR CÓDIGO DE LOS COMPONENTES DE UN ALMACÉN •— 22
- HERRAMIENTAS PARA RECUPERAR ARCHIVOS BORRADOS •— 23

LA RED SOCIAL 24

- MEMES DE INTERNET: CONTAGIOSOS, GRACIOSOS Y REFLEXIVOS •— 24

EL NAVEGADOR 26

- MINISTERIO DE LAS COMUNICACIONES •— 26
- MINISTERIO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA Y MEDIO AMBIENTE (CITMA) •— 26
- MINISTERIO DEL TRANSPORTE •— 27
- MINISTERIO DEL COMERCIO EXTERIOR Y LA INVERSIÓN EXTRANJERA •— 27
- MINISTERIO DE CULTURA •— 27



MONDLY PARA APRENDER NUEVOS IDIOMAS

Autor: Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@scu.jovenclub.cu

LEARN NEW LANGUAGES WITH MONDLY

El aprendizaje de un nuevo idioma varía en dificultad según el método de aprendizaje que utilicemos, por lo cual es muy importante encontrar un método que nos ayude a aprender de forma efectiva y se adecúe a nuestros intereses.

Actualmente cuando hablamos de aprendizaje de idiomas, la aplicación que se considera la número 1 o el rey de los idiomas de forma gratuita es Mondly pues presenta un método de aprendizaje realmente eficaz.

Contiene lo necesario para aprender los siguientes idiomas: Español, Inglés, Francés, Alemán, Portugués, Italiano, Ruso, Noruego, Danés, Sueco, Coreano, Japonés, Chino, Árabe, Griego, Rumano, Vietnamita, Indonesio, Hindi, Polaco, Búlgaro, Ucraniano, Checo, Croata, Finlandés, Persa (farsi), Afrikaans y Turco. Como puede observar es variada la oferta de idiomas que contiene.

Entre las ventajas de Mondly están:

Lecciones diarias, con la memorización de palabras clave que ayudan a formar frases, aprender frases y participar en conversaciones

Cuenta con la opción de las lecciones de lenguaje divertidas, que mejoran su vocabulario, gramática y pronunciación.

Contiene ejercicios de lenguaje para leer, escuchar, escribir y hablar, mejorado con un diccionario, conjugador de verbos y tecnología de reconocimiento de voz.

Las conversaciones se transmiten con un sonido cristalino y actores de voz profesionales.

Conclusión

Con tales ventajas esta aplicación se convertirá en su maestro de bolsillo, el cual le ayudará a aprender más de 5000 palabras con las cuales pueda comunicarse con verdaderos hablantes nativos.

Palabras claves: Mondly, aplicaciones para móviles, idiomas

Keywords: mobile applications, languages

Referencias bibliográficas

Aprende idiomas gratis –Mondly. Revisado el 11 de enero de 2018 en <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.atistudios.mondly.languages&hl=es>

Aprende idiomas en tu móvil con Mondly. Consultado el 12 de enero de 2018 en <http://www.chicageek.com/aprende-idiomas-en-tu-movil-con-mondly/>



NET NANNY: VIGILANDO A NUESTROS NIÑOS

Autor: Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@scu.jovenclub.cu

NET NANNY: WATCHING OUR CHILDREN



En esta era, en que los niños tienen acceso a los dispositivos móviles, es bastante difícil para los padres controlar a qué contenido acceden sus niños o simplemente con quién se comunican en internet.

Por esta razón nació Net Nanny, que no es más que una aplicación que le permite a los padres resolver la problemática anterior, entre las cosas que puede lograr están:

1. Administra las aplicaciones que el niño puede utilizar y puede bloquear las que no quiere que utilice.
2. La configuración es sencilla: puede utilizar uno de los perfiles de usuario predefinidos basados en la edad o personalizar la configuración para incluir categorías que cree o sitios específicos que desea bloquear o permitir.
3. Los perfiles están organizados por edad: Niño (de 7 años o menos), Preado-

lescente (de 8 a 12 años), Adolescente (de 13 a 17 años).

4. Tiene su propio navegador y no iniciará otro navegador, de este modo controlará el contenido al que acceden los niños.
5. Las páginas con contenido violento, sexual u ofensivo se enmascaran con símbolos y caracteres para que no sean leídas por el niño.
6. Puede controlar que día y horario en la semana puede el niño navegar por Internet.
7. Puede crear listas de acceso. Blancas para los sitios que puede visitar y negra para los prohibidos.

Conclusión

Net nanny es una aplicación muy práctica para controlar las actividades de sus niños, es tan popular que está entre las aplicaciones android más utilizadas. Cuidado con la nana virtual, porque está siempre vigilante de lo que hacen nuestros niños.

Palabras claves: Net Nanny, aplicaciones android, seguridad, niños, control parental

Keywords: android applications, security, children, parental control

Referencias bibliográficas

Net Nanny® Para Windows. Consultado el 9 de enero de 2018 en <https://www.netnanny.com/products-es-es/netnanny-es-es/>

Programas de protección infantil. Revisado el 10 de enero en http://libroweb.alfaomega.com.mx/book/518/free/ovas_statics/Programas_de_proteccion_infantil.pdf



WHATSAPP: TRUCOS

Autor: Yicell Castro Pulido / yicell.castro@cav.jovenclub.cu

WHATSAPP: TRICK

En la actualidad con la expansión de la Internet en Cuba se ha estado utilizando mucho la aplicación del WhatsApp, a continuación se exponen algunos trucos para que sea más fácil de usar.

Trucos

1. Evitar que el remitente sea informado que estás leyendo su mensaje.

Para lograr este truco se debe ir **Ajustes** o **Configuración** según se trate el sistema operativo (Android, iOS o Windows), luego ir a **Cuenta, Privacidad** y en esa pantalla se debe desmarcar la opción de **confirmaciones de lectura**.

Desventaja: No se podrá elegir a un determinado contacto al que se dejen de enviar estas notificaciones. Además no se limita al último mensaje recibido, sino a todos los que se continúen recibiendo desde el momento en que se suspendan las notificaciones, hasta que se active nuevamente.

2. ¿Cómo hacer para no aparecer como conectado?

Para esto se debe utilizar **Hide For WhatsApp**, una aplicación que permite ocultar cuando se encuentre conectado. Se debe instalar dicha aplicación. Durante ese proceso se deben conceder algunos permisos debido a que la misma crea una ruta para poder entrar en la cuenta personal y leer los mensajes sin que nadie sepa que se está en línea.

¿Cómo instalar Hide For WhatsApp?

1. Descargar la aplicación.
2. Ejecutarla, se abrirá una ventana con varios pasos, ir aceptando los permisos, que servirán de atajo para conectar la cuenta personal de mensajería instantánea a través de esta aplicación.

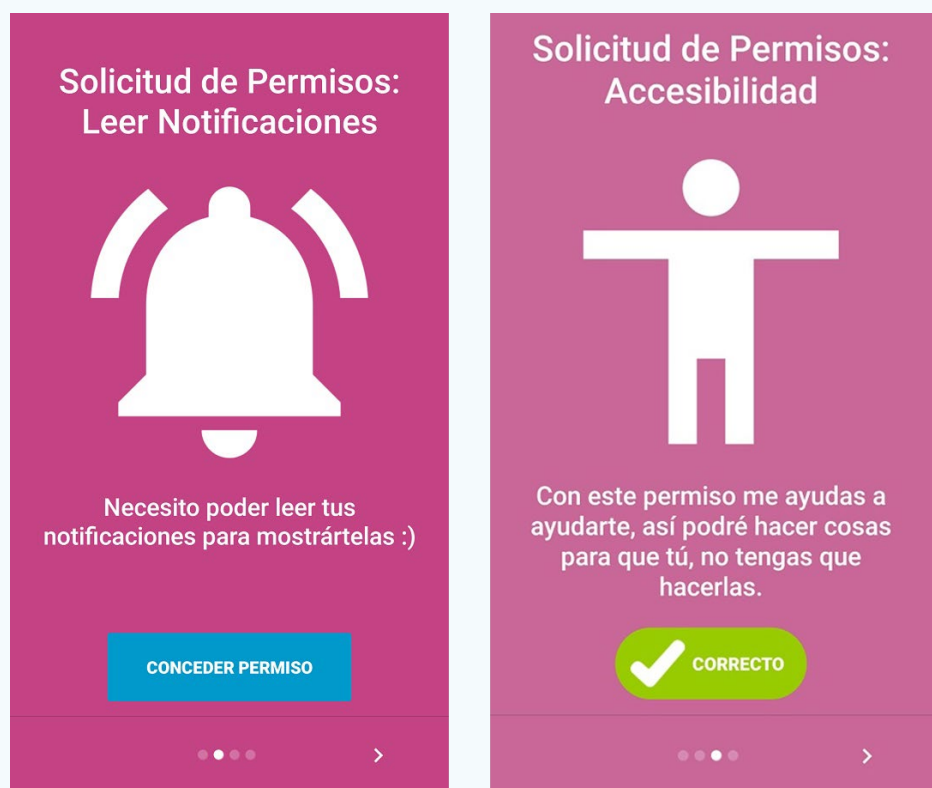


Figura 1. Se conceden los permisos para el uso correcto de la aplicación.

3. Una vez aceptado las solicitudes de permisos, la aplicación solicitará ir a ajustes para activar las notificaciones.



Figura 2. Activar la aplicación.

Y listo, cada vez que se reciba un mensaje, llegará la notificación a las dos aplicaciones móviles, pudiendo entrar en la cuenta de mensajería instantánea sin que se informe que se está conectado o en **Hide For Whatsapp** para ver los SMS sin que sepa nadie que se vieron.

Conclusión

Al utilizar este sencillo truco se evitará molestias a la hora de no contestar un mensaje no deseado.

Palabras claves: Whatsapp, mensajería instantánea

Referencia bibliográficas

- Android, E. (Dirección). (2018). TRUCOS DE WHATSAPP 2018 [Película].
- Cómo_espiar.com. (s.f.). Recuperado el 8 de 2 de 2018, de <http://www.cómo-espiar.com/trucos-whatsapp/>
- elpoderdelandroideverde. (s.f.). Recuperado el 8 de 2 de 2018, de <https://elpoderdelandroideverde.com/aplicacion-ocultar-estado-linea-whatsapp/>
- todonexus. (s.f.). Recuperado el 8 de 2 de 2018, de <https://todonexus.com/trucos-whatsapp>



JORNADA «LAS NIÑAS EN LAS TIC»

Autores: MSc. Tania Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovenclub.cu y
Milays Loredo Cruz / milays.loredo@art.jovenclub.cu

Los Joven Club de Computación y Electrónica abre sus puertas, como cada año, a fomentar el futuro de la sociedad mediante el trabajo de las niñas en las TIC y tener como objetivo crear un entorno mundial que empodere a las niñas y jóvenes en el campo creciente de las tecnologías.

El Día Internacional de las Niñas en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) fue decidido en 2010 por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) el organismo de Naciones Unidas especializado en telecomunicaciones y tiene como objetivo alentar las vocaciones tecnológicas en las niñas y jóvenes, así como disminuir la brecha digital de género. También alentar y motivar a las niñas para que participen en carreras tecnológicas, tanto en la formación reglada, como de manera profesional, en el ámbito del ocio u otro tipo de actividades.

El Secretario General de la UIT invitó a todos los estados miembros y miembros de sector, asociados e instituciones académicas a organizar eventos que atraigan al mayor número de niñas y mujeres jóvenes que sea posible. Se alentó al Ministerio de Comunicación, de Educación, a las autoridades reglamentarias nacionales, las empresas de tecnologías, las Instituciones académicas, los organismos pertinentes de las Naciones Unidas, las ONG y otras partes interesadas a sumarse al esfuerzo mundial y celebrar el Día Internacional de las Niñas en las TIC. Hasta la fecha, más de 300.000 niñas y mujeres jóvenes han participado en más de 9.000 celebraciones del Día Internacional de las Niñas en las TIC en 166 países de todo el mundo.

Las niñas en las TIC desde Artemisa (Figuras 1, 2 y 3)

Los Joven Club en el Mariel han realizado numerosas actividades donde las más destacadas son los Mini Talleres en los que se ha contado con la presencia de las escuelas del municipio y los resultados han sido los mejores. Hemos realizado talleres con las niñas de diferentes grados, todas en una misma aula para así poder observar todo el conocimiento sobre el tema en todas las edades.

Todos los Joven club de Mariel nos sentimos satisfechos y comprometidos con estos niños y niñas que de una forma u otra ya forman parte de nuestro colectivo donde se sienten con la posibilidad de estar entre nosotros compartiendo conoci-

mientos con el uso de las nuevas tecnologías de la Información, y ellos a su vez se sienten motivados por conocer y poder hacer uso de estas. Una vez más se destaca la presencia de Los joven club del país en trabajo con la sociedad. Es un gusto ver como las niñas que participan en estas actividades, prefieren decir que serán trabajadoras de Joven Club.

Las niñas en las TIC desde Matanzas (Figura 4)

Los Joven Club en Matanzas se sumaron a esta celebración realizando una variada gama de actividades con el objetivo de lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas. Estas actividades incluyeron entre sus metas, mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de las mujeres.

La actividad central por la efemérides se realizó en el municipio de Jagüey Grande, quien contó con la presencia de los miembros de la organización de base de la Unión de Informáticos de Cuba (UIC) en el municipio, la Presidenta municipal de la Organización de Pioneros José Martí (OPJM) y periodistas y corresponsales de la Emisora Radio Victoria de Girón.

Durante la jornada fueron visitadas varias escuelas de los diferentes niveles de enseñanza para la realización de talleres, conferencias, intercambio de experiencias, exposiciones, matutinos y concursos, donde se incentiva la participación de las niñas en carreras afines a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

Otras iniciativas fueron llevadas a cabo en los demás Joven club en la provincia destacándose los talleres para incentivar el estudio de la Robótica y la programación, con la presencia de Laura González niña de 5to grado y Bernardo Herrera Pérez, presentando a CocoTino un robot controlado por voz mediante una app y Bluetooth que puede caminar, detectar obstáculos, bailar y mucho más.

Sirvan estas actividades para continuar incentivando el uso de las TIC y promoviendo el acceso igualitario a las mismas desde la formación profesional hasta la ocupación de cargos directivos en empresas asociadas a este sector.

Figura 1. Las niñas en las TIC desde Artemisa.

Figura 2. Las niñas en las TIC desde Artemisa

Figura 3. Las niñas en las TIC desde Artemisa.



Figura 4. Actividades para incentivar el estudio de la robótica. Las niñas en las TIC desde Matanzas.

Día
Internacional
de las Niñas
en las TIC

Amplíe horizontes,
cambie las actitudes

#GirlsInICT
itu.int/girlsinict



GOBERNANZA EN INTERNET

Autor: MSc. Tania Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovenclub.cu

Internet Governance

El término Gobernanza en Internet se refiere a los procesos y normas que afectan la forma en que se gestiona Internet. Es un conjunto de principios, normas, reglas, procesos de toma de decisión y actividades que, implementados y aplicados de forma coordinada por gobiernos, sector privado, sociedad civil y comunidad técnica, definen la evolución y el uso de la Red.

Por primera vez la provincia de Matanzas realiza un evento de Gobernanza en Internet el cual tuvo por sede a la Universidad de Matanzas. El cónclave sirvió de espacio de diálogo y reflexión para construir, desde la proyección de cada participante, mejores prácticas en el uso del ciberespacio. Además se propició el intercambio de ideas sobre cómo debemos utilizar las bondades que nos permite Internet, en todas sus facetas, para contribuir al desarrollo local, mediante el empleo de las tecnologías, en función del beneficio de nuestros ciudadanos.

Para el desarrollo del evento se contó con el apoyo del gobierno provincial, así como el aporte de otras organizaciones, entre las que destacan la Unión de Periodistas de Cuba (UPEC), la Asociación Nacional de Economistas (ANEC) y contadores y las asociaciones de comunicadores, de pedagogos y de juristas.

El Foro contó con la Conferencia Magistral "Cambios de Paradigmas a partir de Internet", a cargo del Dr. C Julio A Telot de la Universidad de Matanzas y un panel de jóvenes conformado por panelistas pertenecientes a la Organización de Pioneros

José Martí (OPJM), la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC), la Federación Estudiantil de la Enseñanza Media (FEEM) y la Federación Estudiantil Universitaria (FEU) para debatir acerca del uso racional de Internet en la niñez y la juventud.

El trabajo en Comisiones se desarrolló en dos paneles: Panel A con los temas desarrollo local, economía digital y cultura y ciberseguridad y el Panel B con desafíos, buenas practicas e inclusión digital.

Los Joven Club de la provincia tuvieron una participación destacada en el evento con la presentación de los trabajos: La inclusión digital de la sociedad cubana: una mirada desde los Joven Club, en la voz autorizada del Dr. C Josué Segura Montero, Estrategia para lograr un mayor alcance con las publicaciones Web de la Directora de la Revista TINO MSc Yolagnys Díaz Bermúdez y Sistema de actividades para promover la integración del adulto mayor al entorno en línea de los Joven Club de Computación del municipio Jagüey Grande del instructor Reider Castro Oduardo, quien expuso sus experiencias de trabajo con el Geroclub de este municipio.

La sesión de la tarde estuvo dedicada a la relatoría y debate de las ponencias presentadas contando con la presencia de Iroel Sánchez, Ingeniero y periodista cubano, de la Oficina para la Informatización de la Sociedad cubana, quien expuso sus criterios acerca del evento y destacó el trabajo de los Joven Club en los temas de Informatización y el desarrollo de una cultura afín.

Las conclusiones del evento Gobernanza en Internet estuvieron a cargo de Arturo Barrios Robles, vicepresidente de la Unión de Informáticos de Cuba, quien expresó que ... « ahora nos toca echarle agua a la semilla que acabamos de sembrar aquí, y beneficiarnos del intercambio con otras provincias».

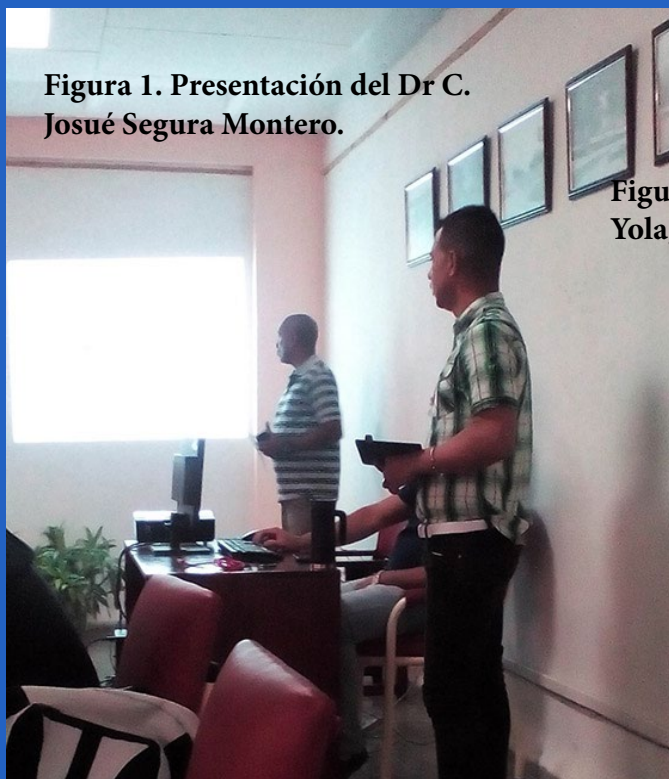


Figura 1. Presentación del Dr C. Josué Segura Montero.



Figura 2. Presentación de MSc. Yolagnys Díaz Bermúdez.



Figura 3. Presentación del Lic. Reider Castro Oduardo.



Figura 4. Panel conformado por jóvenes estudiantes de diferentes enseñanzas.



Figura 5. Panel que condujo el debate de los trabajos presentados.



OPEN AO PLATAFORMA AL SERVICIO DE LA INVESTIGACIÓN

Autor: Lic. Yoeliany Hernández González / yoehg@tunasvision.icrt.cu

OPEN AO PLATFORM AT THE SERVICE OF RESEARCH

Resumen: El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se basa en gran medida en la creación, desarrollo y uso de aplicaciones y herramientas informáticas que permiten facilitar y agilizar los procesos de producción, gestión del conocimiento y búsqueda de soluciones a los disímiles problemas que nos impone la sociedad moderna. En este entorno nace Open AO, un proyecto de código abierto, dirigido a ofrecer una alternativa libre y gratuita para la gestión de incidencias de cualquier actividad o servicio en la web.

Palabras claves: Open AO, Tecnologías de la Información y la Comunicación, plataforma digital, aplicación informática, encuestas digitales

Abstract: The development of information and communication technologies (ICT) is largely based on the creation, development and use of computer applications and tools that facilitate and streamline production processes, knowledge management and search for solutions to dissimilar problems imposed on us by modern society. In this environment Open AO was born, an open source project, aimed at offering a free alternative for the management of incidents of any activity or service on the web.

Keywords: Information and Communications Technologies, digital platform, computer application, digital surveys

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha dado como resultado el desarrollo de aplicaciones que permiten optimizar las herramientas del investigador, entre ellas cuestionarios por correo electrónico, encuestas digitales, videoconferencias, entrevistas online y otras basadas en plataformas informáticas que han transformado el proceso de recopilación de información brindando además una vía directa de retroalimentación a los sitios y portales que las soportan.

Desarrollo

Las plataformas de servicios de código abierto posibilitan el perfeccionamiento y empleo de aplicaciones informáticas y constituyen un campo en pleno desarrollo que forma la esencia misma del proceso de informatización de la sociedad cubana entendido como ...«la utilización ordenada y masiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la vida cotidiana, para satisfacer las necesidades de todas las esferas de la sociedad, en un esfuerzo por lograr cada vez más eficacia y eficiencia en todos los procesos y por consiguiente mayor generación de riqueza y aumento en la calidad de vida de los ciudadanos.»

En este entorno nace Open AO, un proyecto de código abierto dirigido a ofrecer una alternativa libre y totalmente gratuita para la gestión de incidencias de cualquier actividad o servicio en la web.

La plataforma consiste en un proyecto open-source derivado del sistema AtencionOnline, es una herramienta que se encarga de la gestión de incidencias de cualquier actividad o negocio, donde las incidencias son tratadas como tickets para darle respuesta a los clientes.

Esta plataforma permite adaptar la solución casi de forma nativa para otros ambientes o sectores como la creación de aplicaciones para la gestión de procesos vinculados a la agricultura, los servicios de la salud y la educación, entre otros.

Los autores originales de la idea son el Ingeniero William Amed Tamayo Guevara y la Licenciada Yanet Ávila. Fue presentada por primera vez durante el evento de calidad y protección al cliente CALIPROT 2015, organizado por el Ministerio de Comunicaciones de Cuba y obtuvo premio en este certamen.





Gestión de incidencias

Recepción, trámite y archivo de incidencias basado en estructuras organizacionales subordinadas, permite la clasificación y reportes de acuerdo al clasificador, tipo de incidencias y vías de comunicación. Las empresas que están orientadas a la satisfacción del cliente, incorporan sistemas y actuaciones para cometer el menor número posible de errores que entorpezcan esta satisfacción.

[Probar »](#)



Interacción

Dispone de un formulario público por estructura de forma online así como una aplicación móvil donde pueden ser registradas las incidencias, el estado de las incidencias del cliente podrán ser verificadas por el usuario en todo momento, dando seguimiento a la respuesta de su planteamiento. La transparencia del proceso garantiza la confianza y calidad con que se presta el servicio.

[Probar »](#)



Encuestas

Permite diseñar y publicar encuestas personalizadas al cliente, los gobiernos y las instituciones públicas recurren a las encuestas para saber cuáles son las preferencias, las evaluaciones o los problemas de la sociedad y poder así tomar decisiones o diseñar políticas públicas ajustadas a dichas prioridades.

[Probar »](#)

¿Qué ventajas ofrece el uso del código abierto para el desarrollo de este proyecto?

No se puede hablar de soberanía tecnológica si no se cuenta con iniciativas democratizadoras en el uso de la tecnología, donde los usuarios colaboren, propongan, tengan el derecho a participar, utilizar y modificar las propuestas tecnológicas.

El sistema fue lanzado por el proyecto Raptor, cuyos especialistas son responsables de su mantención, y permite que cualquier cliente pueda añadir nuevas funcionalidades al sistema proponiendo mejoras y modificaciones.

La propuesta se desarrolla entonces sobre la base de la inteligencia colectiva que promociona el proyecto Raptor y está a tono con la política de informatización del país.

Open AO ofrece múltiples ventajas en la aplicación de encuestas digitales y particularmente en el uso de las TIC a través de las nuevas formas de interacción como las que se establecen entre los dispositivos móviles.

Posibilita, además, obtener una visión centralizada, única y personalizada para la toma de decisiones permitiendo mejorar los servicios, la actividad de negocios, diferentes sectores sociales o la fiscalización gubernamental. También promueve una gestión enfocada en el cliente lo que trae consigo la evolución del ecosistema hacia una sociedad más participativa.

La principal experiencia de la aplicación de Open AO se realizó a través de los Joven Club de Computación y Electrónica en Las Tunas. Esta herramienta se ha convertido en el sistema por excelencia desde el año 2015 para atender y gestionar las incidencias de los clientes.

Los sectores de aplicación son disímiles y actualmente se discuten varias ideas para la utilización de esta plataforma. Entre ellas figuran el desarrollo de sistemas para la geolocalización de incidencias y toma de decisiones en el sector de la agricultura, un sistema de consulta de salud en línea, un servicio de venta de productos en línea (Pizzas a domicilio etc.), la gestión de proyectos diversos, un sistema para la atención consular en línea y la gestión de incidencias como parte de una plataforma de gobierno digital.



Conclusiones

La utilización de la plataforma Open AO constituye una solución novedosa que brinda posibilidades casi infinitas y fundamentalmente soberanía tecnológica sobre la aplicación y sus resultados, lo que la convierte en una excelente opción para el desarrollo de encuestas y cuestionarios online y otras aplicaciones al servicio de la investigación social así como la gestión de procesos de recogida de datos vinculados a la actividad productiva y de los servicios en disímiles sectores.

Referencias bibliográficas

Open AO. (s.f). Recuperado el 28 de enero de <http://openao.dinobyte.net/intro>
Proyecto Raptor/Proyecto de desarrollo tecnológico para la informatización en Cuba. (s.f). Recuperado el 28 de enero de (<http://raptorweb.cubava.cu/>)
Informatización de la sociedad. (s.f). Recuperado el 28 de enero de https://www.ecured.cu/Informatizaci%C3%B3n_de_la_Sociedad

eXeLearning: DE LA INFORMACIÓN A LA FORMACIÓN

Autor: Minerva García Morejón / minerva.garcia@vcl.jovencub.com

Resumen: El presente artículo aborda una interesante y útil temática, ya que presenta un análisis pormenorizado de las distintas herramientas para crear sitios web, menciona una clasificación de Sitios Web, se señalan las características de los mismos y se comparan teniendo en cuenta un conjunto de indicadores seleccionados al efecto. Como resultado de esta comparación y el análisis de las cualidades de cada uno se propone al eXeLearning como la herramienta a utilizar en primera instancia para crear sitios Web con fines docentes ya que la misma es fácil de manejar y por sus potencialidades y características como recurso educativo.

Palabras claves: Proceso Docente Educativo, Sitio Web, tecnologías, eXeLearning, herramientas

Summary: This article deals with an interesting and useful topic, since it presents a detailed analysis of the different tools to create websites, mentions a classification of Websites, indicates the characteristics of the same and compares taking into account a set of selected indicators to the effect. As a result of this comparison and the analysis of the qualities of each one, eXeLearning is proposed as the tool to be used in the first instance to create Web sites for teaching purposes since it is easy to use and due to its potential and characteristics as an educational resource.

Keywords: Educational Teaching Process, Website, Technology, eXeLearning, Web Tools

Actualmente es imposible imaginar el proceso docente sin el apoyo imprescindible de las nuevas tecnologías y el profesor universitario no solo debe investigar sobre el contenido de la ciencia que enseña sino también sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, en aras de provocar una reflexión autocrítica dirigida a su perfeccionamiento. Las exigencias actuales de la Educación Superior determinan conferirle a la investigación didáctica el merecido papel que le corresponde en el empeño de perfeccionar y elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actualmente es imposible imaginar el proceso docente sin el apoyo imprescindible de las nuevas tecnologías y el profesor universitario no solo debe investigar sobre el contenido de la ciencia que enseña sino también sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, en aras de provocar una reflexión autocrítica dirigida a su perfeccionamiento. Las exigencias actuales de la Educación Superior determinan conferirle a la investigación didáctica el merecido papel que le corresponde en el empeño de perfeccionar y elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La existencia de numerosos productos informáticos que el sistema educacional cubano pone al alcance de estudiantes y profesores facilita el acceso, gestión de la información y conocimientos disponibles a través de documentos digitales, donde se insertan diferentes contenidos de asignaturas, tablas, diagramas artículos, entre otros, lo que beneficia en gran medida la actuación profesional y consecuentemente la labor educativa que desarrollan los futuros profesionales en la formación integral y el aprendizaje.

El profesor se verá obligado a dedicar parte de su tiempo a buscar información en internet, no sólo para a que se puede acceder desde estos lugares, sino para incorporarla como elemento nuevo en la bibliografía de algún curso. De igual manera necesitará



Figura 1. Logo de eXeLearning1.

encontrar alternativas para solicitar ensayos que demanden opiniones personales como una estrategia que impida un pegado mecánico de la información obtenida por medios electrónicos. La presentación y defensa del ensayo constituyen también modalidades que permitirán impulsar de manera educativa el uso de la información obtenida por internet.

La utilización de sitios web educativos y aulas virtuales en la actualidad en el proceso docente representa a nivel mundial un fenómeno tecnológico ameno que transforma y enriquece métodos tradicionales de enseñanza.

En el contexto cubano el uso de la web como recurso didáctico se puede decir que no se explota lo necesario a pesar de que como política en los Centros de Educación Superior a nivel de país se utiliza la plataforma interactiva Moodle. Esto posibilita la gestión y participación en foros y wikis, la gestión de documentos, la organización de cursos y asignaturas por temas y dentro de estos la posibilidad de agrupar los archivos en directorios, la posibilidad de adicionar y organizar archivos, fotos, videos, un mejoramiento

de las presentaciones y los temas, pero a pesar de la revolución tecnológica que vive hoy el estado cubano y nuestras universidades se puede constatar que el personal docente utiliza las nuevas tecnologías de la información como una parte habitual de su vida diaria pero una gran mayoría no sabe cómo usarlas.

Son los sitios web educativos un recurso interactivo a utilizar en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) Como modalidad de estudio, los docentes deben preparar materiales adecuados a los estudiantes para ofrecer un proceso de aprendizaje acorde a sus necesidades.

Desarrollo

Un Sitio Web es un sistema de intercambio de información mediante técnicas de hipertexto, que utiliza como comunicación los documentos de hipertextos, es decir, una combinación de materiales redactados, imágenes, gráficos, animaciones, vídeo e hiperenlaces, que son los nexos que se muestran en la pantalla como palabras, frases, íconos o imágenes.

Tipos de Sitios Web

- Sitio archivo

Usado para preservar contenido electrónico valioso amenazado con extinción. Un ejemplo es Internet Archive, el cual desde 1996 ha preservado billones de antiguas (y nuevas) páginas web.

- Sitio weblog (o blog o bitácora digital)

Sitio usado para registrar lecturas online o para exponer contenidos en línea con la fecha del día de ingreso; también puede incluir foros de discusión.

- Sitio de comercio electrónico

Sitio web cuyo objetivo es la compra/venta de bienes..

- Sitio de comunidad virtual

Un sitio o portal social donde las personas con intereses similares se comunican unos con otros, normalmente por chat o foros o simples mensajes.

- Sitio de desarrollo

Un sitio con el propósito de proporcionar información y recursos relacionados con el desarrollo de software, diseño web, etc.

- Sitio institucional

Estos sitios son confeccionados por alguna entidad, con o sin fines de lucro, para darse a conocer, poner información propia y funcionan como un medio de contacto para sus clientes o miembros. Además, en caso de que sea una empresa, sirve para promocionar sus bienes y servicios.

- Sitio de descargas

Estrictamente usado para descargar contenido electrónico, como software, juegos, fondos de escritorio, entre otros tipos de archivos.

- Sitio de juegos

Estrictamente usado para descargar contenido electrónico, como software, juegos, fondos de escritorio, entre otros tipos de archivos.

- Sitio de información

Como su nombre indica, los contenidos de estos sitios buscan informar a quienes lo visitan pero esto necesariamente no se hace con fines económicos. Muchas veces son de organizaciones educativas o pertenecen al gobierno.

- Sitio personal

Estos sitios son administrados por una o muy pocas personas y contienen material sobre cualquier temática.

- Sitio educativo

Estos sitios ofrecen cursos a distancia o presenciales, ofrecen información y contenidos descargables sobre distintas asignaturas y pueden estar orientados tanto a profesores como a alumnos.

- Sitio wiki

En estos sitios, son los usuarios los que suben y editan los contenidos.

- Sitio spam

Sitio web sin contenidos de valor que ha sido creado exclusivamente para obtener beneficios y fines publicitarios, engañando o pretendiendo engañar a los motores de búsqueda.

- Sitio Web 1.0

Un sitio web estático. Un sitio donde el visitante sólo puede recorrer sus páginas sin posibilidad de interactuar con ellas.

- Sitio Web 2.0

Un sitio web interactivo. Un sitio donde el visitante puede hacer más cosas que recorrer sus páginas, en concreto, extraer información en la forma y criterios que estime oportuno y conveniente.

- Sitio Web 3.0

Un sitio web inteligente. Un sitio que reconoce al usuario y muestra una dinámica en función de sus gustos, preferencias, historial, el momento y el estado de ánimo en que se encuentre.

¿Qué es un Sitio Web Educativo?

. Es un material didáctico en formato web diseñado específicamente para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se incluyen textos, gráficos, imágenes, sonidos, etc.; que de forma amena y sencilla brinde conocimientos de alguna materia o tema pedagógico.

¿Por qué utilizar Sitios Web en el proceso docente?

- Acceso a información más actual, lo que incrementa la motivación de estudiantes y profesores.
- Familiarización de los profesores y estudiantes con las tecnologías informáticas y de comunicación.
- Desarrollo de colaboraciones entre estudiantes, profesores y administradores que lleva a intereses, y experiencias comunes con independencia del lugar, favoreciendo el sentido de pertenencia a una o más comunidades.
- Capacitación para una más activa adquisición de información y conocimiento, con un incremento de la interacción en el proceso educativo y mayor facilidad en el acceso a fuentes primarias de información.
- Refuerzo de la capacidad de lectura, escritura, localización de información y planteamiento y solución de problemas.

¿Qué herramientas existen para crear Sitios Web?

Existen múltiples herramientas que permiten crear Sitios Web, entre ellos podemos nombrar:

- Macromedia Dreamweaver: Adobe Dreamweaver es una aplicación en programa de estudio (basada en la forma de estudio de Adobe Flash) que está destinada a la construcción, diseño y edición de sitios, vídeos y aplicaciones Web basados en estándares.
- WordPress es una avanzada plataforma semántica de publicación personal orientada a la estética, los estándares web y la usabilidad. WordPress es libre y, al mismo tiempo, gratuito.
- Microsoft FrontPage: Es un programa con el cual podemos crear páginas Web de una forma visual. Gracias a esto el usuario sólo tiene que concentrarse en el diseño de su Web sin necesidad de saber programar. No obstante, un usuario avanzado puede usar las características avanzadas de FrontPage para hacer sitios Web más complejos.
- Kompozer. Es un completo sistema de creación en Web. Está diseñado para ser extremadamente fácil de usar, lo que es ideal para los usuarios no técnicos que quieren crear un sitio web atractivo de aspecto profesional sin necesidad de saber HTML o en la web de codificación.
- Xerte: Es una herramienta informática que permite desarrollar objetos de aprendizaje. Proporciona un entorno visual, basado en iconos, que permite la creación de los objetos de aprendizaje de manera sencilla sin necesidad de programar. Permite integrar texto, gráficos, animaciones, sonidos y vídeos, y crear interactividad sencilla entre ellos, en un entorno accesible.
- Ardora: Es una herramienta para docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.
- eXelearning Es un software libre utilizado en la docencia por las funcionalidades que ofrece. Es un editor que permite crear recursos multimedia interactivos sin necesidad de tener conocimientos de html.

Comparación de las herramientas de creación de Sitios Web Educativos

Xerte

Se trata de una herramienta creada por la Universidad de Nottingham para que, en principio, los docentes de la misma pudieran producir su propio material interactivo de aprendizaje. En vista del éxito que tuvo entre su profesorado, se optó por liberar una versión para que todo el mundo pudiera usar esa herramienta integrada por múltiples herramientas de código abierto.

Es una herramienta informática que permite desarrollar objetos de aprendizaje, facilita la realización de tareas habituales que puedan tener los desarrolladores de contenidos de aprendizaje.

Proporciona un entorno visual, basado en iconos, que permite la creación de los objetos de aprendizaje de manera sencilla sin necesidad de programar. Permite integrar texto, gráficos, animaciones, sonidos y vídeos, y crear interactividad sencilla entre ellos, en un entorno accesible.

Posibilidades que brinda

Fácil de compartir y adaptar a otros recursos de aprendizaje.

- Desarrollo visual basado en iconos: permite eficiencia a la hora de crear contenidos interactivos multimedia ya que posee un interfaz muy intuitivo. Además permite previsualizar los resultados instantáneamente.
- Soporte de los formatos multimedia más populares: permite integrar formatos como: .jpg, .gif, .png, .swf, .fla, .mp3. Mediante el formato .swf se pueden incluir animaciones sofisticadas y componentes propios en los proyectos.
- Interfaz y controles personalizables: permite usar tanto el esquema por defecto, como los esquemas creados por el usuario.
- Fácil utilización de los contenidos generados: los contenidos se generan rápidamente y se pueden subir al servidor sin necesidad de instalar ningún componente en el mismo.
- Programación: permite usar ActionScript para crear interactividad más compleja. Mediante los iconos se pueden incluir una serie de propiedades, métodos y eventos para facilitar el proceso.
- Accesibilidad: el motor que genera los objetos de aprendizaje proporciona una serie de características de accesibilidad: modificación de los esquemas de color, capacidad texto a voz, soporte de lector de pantalla, control mediante el teclado...
- Re-usabilidad: se puede compartir código con otros desarrolladores, y desarrollar componentes .swf que añadan funcionalidades a los proyectos.
- Soporte SCORM: permite generar paquetes SCORM para utilizarlos en LMS (Learning Management System) como por ejemplo en Moodle.
- Estructura basada en componentes: separa la parte lógica de los datos, de modo que los contenidos se pueden adaptar fácilmente.
- Extensibilidad: permite añadir al interfaz herramientas desarrolladas por el usuario. Desarrollando los editores en el formato .rlo para requerimientos específicos y componentes .swf para incluir funcionalidades complejas.
- Crear diferentes tipos de páginas para diferentes propósitos pedagógicos – por ejemplo, la presentación de la información, la exploración de puntos de vista alternativos, evaluar la comprensión o la prestación de exploraciones abiertas.
- Funciona en una gama de teléfonos inteligentes y tabletas.
- Crear cuestionarios para que los alumnos pueden autoevaluarse con respuestas instantáneas.

Finalidad

La creación rápida y fácil de medios de comunicación ricos, interactivos y con contenido muy accesible sin necesidad de saber nada de la tecnología. El resultado del material es similar al obtenido con un programa para la realización de presentaciones.

Necesidad de conexión

Xerte Online Toolkit permite, mediante un navegador y una serie de plantillas, crear elementos de aprendizaje de forma simple y efectiva.

También en aplicación de escritorio descargable, sin necesidad de conexión, que permite crear objetos de aprendizaje con el mínimo de programación.

Requerimientos tecnológicos: Sistema Operativo: Microsoft Windows

Ardora

Es una herramienta para docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.

Posibilidades que brinda

- Crear más de 35 tipos distintos de actividades: crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías, esquemas, etc.

- Crear más de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o mp4, etc.
- Crear páginas web, anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, poster, sistema de comentarios y gestor de archivos, pensadas fundamentalmente para el trabajo colaborativo entre el alumnado.
- El docente sólo debe centrar su esfuerzo en los elementos a incluir, no en su tratamiento informático.

Finalidad

Una vez introducidos los elementos de las actividades, mediante formularios muy sencillos, Ardora creará la página web y los archivos necesarios, sólo se necesitará un navegador para visionar el contenido.

Requerimientos tecnológicos

Ardora 7 crea contenidos bajo la última tecnología web, html5, css3, javascript y php por lo que no es necesaria la instalación de ningún tipo de plugin, esto implica que se puede acceder a los contenidos independientemente del tipo de sistema operativo y/o dispositivo que se use (tabletas, móviles), únicamente se deberá de contar con un navegador que soporte estos últimos estándares como (Internet Explorer 9 y superiores, Mozilla Firefox 3 y superiores, Google Chrome, Safari)

eXeLearning

Descripción

Es un programa de código abierto que permite a los docentes la publicación de contenidos didácticos en soportes informáticos (CD, memorias USB, en la Web), sin necesidad de ser ni convertirse en expertos en HTML o XML.

Posibilidades que brinda

- Crear un sitio web con un menú lateral dinámico que asegura una navegación sencilla e intuitiva al usuario.
- Editar páginas con contenido multimedia (imágenes, vídeo, audio, animaciones, expresiones matemáticas...) gracias al repertorio de herramientas de eXeLearning
- Permite realizar actividades interactivas: preguntas verdadero / falso, respuesta múltiple, rellenar los huecos, exámenes SCORM. En todos los casos se puede poner una retroalimentación por el alumno o una.
- Exportar el proyecto como sitio web y en paquetes estándar (SCORM, IMS CP) compatible con Moodle.

Finalidad

La creación de contenidos educativos incorporando texto, imágenes, vídeos, audios, animaciones, recursos web2.0, etc. sin necesidad de ser un experto.

Necesidad de conexión

Como el resultado puede ser una página web, si se introduce en Moodle, o en cualquier servidor web, el estudiante necesitará conexión a la red para acceder a él, de lo contrario puede ser portable en CD, memorias USB, o cualquier otro dispositivo de almacenamiento.

Requerimientos tecnológicos

- Se puede instalar en Microsoft Windows, en Linux y en MAC.
- Se necesitan navegadores para utilizar esta herramienta como (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari).

Selección de la herramienta adecuada

¿Por qué elegir eXeLearning como la herramienta adecuada para los docentes en la creación y diseño de Sitios Web educativos?

Está especialmente indicado para la docencia por los idevices (módulos) que incorpora: actividades de verdadero/falso, de elección múltiple, etc., así como por los archivos que nos permite incluir a la hora de desarrollar nuestro recurso (vídeos, audio mp3 o imágenes).



Una de las características principales de **eXeLearning** es la sencillez con la que se maneja, gracias al uso de hojas de estilo en cascada (CSS), permitiendo que nos concentremos en los contenidos y nos despreocupemos de la apariencia. Otra ventaja importante de eXelearning es la utilización del estándar SCORM, lo que facilita su implementación en una plataforma virtual, y la posibilidad que ofrece de crear un recurso abierto si así lo prefiere el autor, de forma que el trabajo que ha realizado un profesor lo puede modificar, completar o reducir otro docente según el uso que le vaya a dar con su alumnado.

La herramienta eXeLearning **facilita el aprendizaje**, ya que a través de ella se puede establecer la comunicación directa con los estudiantes, por medio de los múltiples recursos que incorpora, apoyando de esta manera el proceso de diseño instruccional en las fases de Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Esta herramienta **apoya a los docentes y a los estudiantes**. El docente puede publicar sus materiales de enseñanza una vez que estos fueron diseñados y desarrollados, los estudiantes en cambio, pueden revisar y realizar sus actividades de aprendizaje a través de la web. Para la evaluación del curso el docente deberá agregar una técnica de retroalimentación, para que el estudiante de esta manera pueda evaluar el curso en relación a los contenidos y recursos utilizados para el desarrollo del mismo; también, el estudiante deberá ser evaluado en algunos aspectos haciendo uso de eXeLearning.

eXe-Learning permite desarrollar contenidos de aprendizaje web a todas aquellas personas que no tienen ni la menor idea de este tipo de desarrollo, no se necesita mayor capacitación que la pura intuición, ya que la herramienta ofrece un entorno de desarrollo amigable, intuitiva y fácil de usar. De esta manera, muchos profesores que aún no incursionan en el desarrollo de contenidos web, lo podrán hacer simplificando su dificultad, incorporando contenidos de aprendizaje incluso si así lo desea, en sus portales institucionales a través del Moodle, Dokeos, entre otros, ya que el eXeLearning permite exportar sus contenidos a este tipo de plataformas.

La herramienta es gratuita multiplataforma y puede ser descargada de su sitio oficial <http://exelearning.org/> en la sección de "Download eXe", donde se mostrarán las actualizaciones de la misma en caso de tener una versión anterior, o las versiones instalables para los diversos sistemas operativos.



Figura 2. eXeLearning.



Figura 3. Ardora.

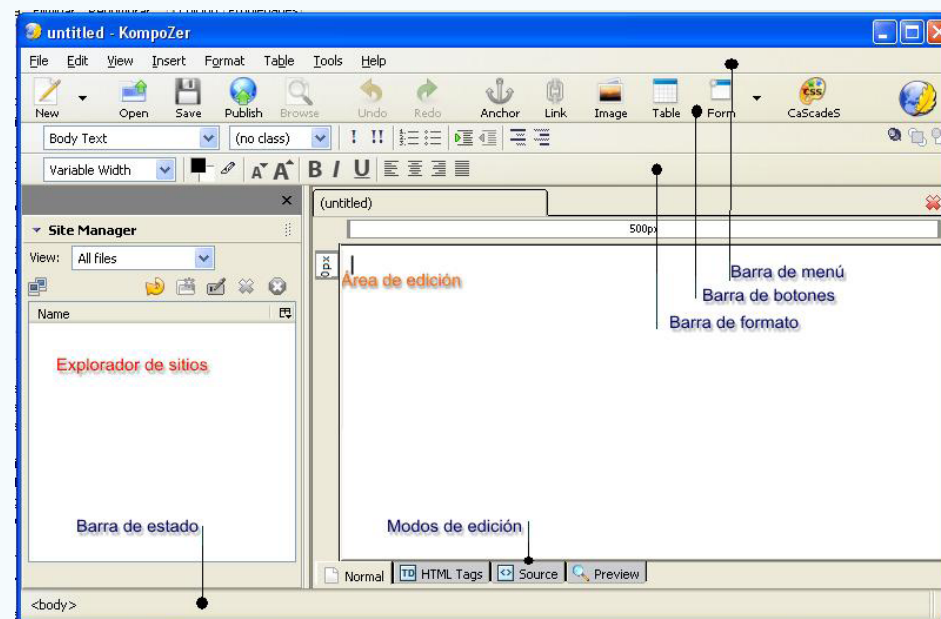


Figura 4. Xerte.

Conclusiones

La utilización de Sitios Web constituye para el docente universitario una vía dinámica a la hora de presentar el contenido educativo en sus clases. Las herramientas tecnológicas hoy más que nunca forman parte obligada del método de enseñanza que el docente emplea.

Al realizar un estudio de las herramientas para la creación de Sitios Web Educativos se propone el eXeLearning como la herramienta de elección en primera instancia.

Referencias bibliográficas

1. Area-Moreira, M. (2006). DE LOS WEBS EDUCATIVOS AL MATERIAL DIDÁCTICO WEB.
2. Area-Moreira, M. (2005).. Catedrático de Didáctica y Organización Escolar. Departamento de Didáctica e Investigación Educativa. Facultad de Educación. UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA, INTERNET EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA Webs docentes y Aulas Virtuales.
3. Area-Moreira, M. (2006). Veinte años de políticas institucionales para incorporar las tecnologías de la información y comunicación al sistema escolar Tecnologías para transformar la educación (pp. 199-232). Madrid: AKAL/UIA.

* Ver el resto de las referencias en el artículo en línea.



1RO DE MAYO 2019



BLOCKCHAIN: UN TÉRMINO CADA VEZ MÁS FRECUENTE

Autores: MSc. Midalys Silvia Rosabal Betancourt / Lic. Melba Luisa González Camejo

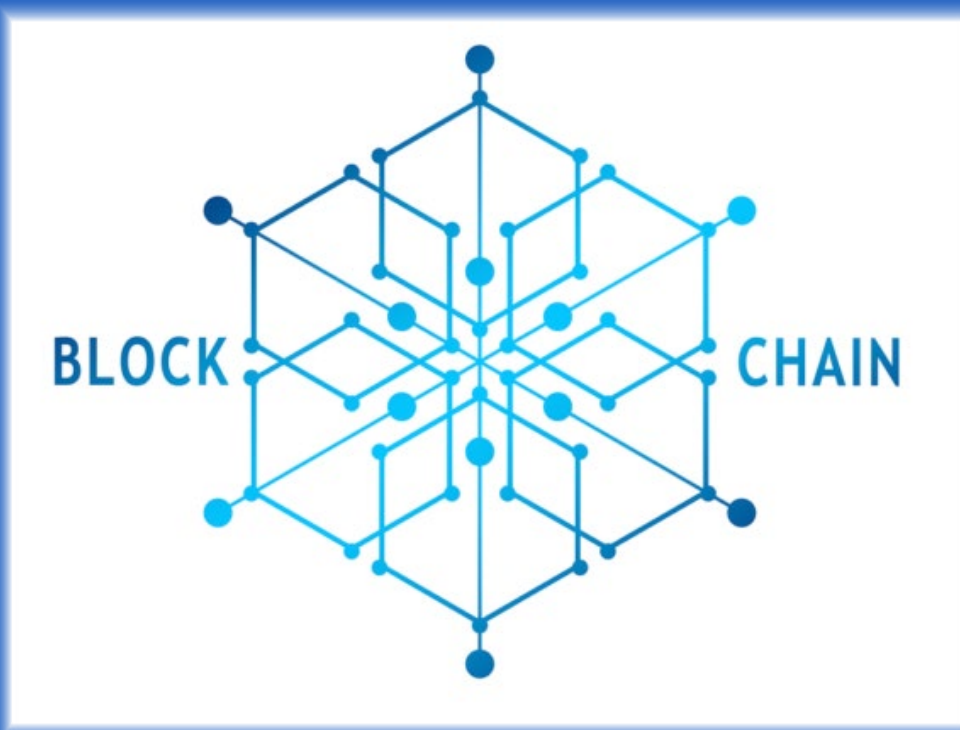
Cada vez con mayor frecuencia personas y empresas se incorporan a las transacciones virtuales. Éste es un mundo desconocido aún para muchos, sin embargo eso no frena su avance en la sociedad actual.

En la actualidad existen varios proyectos (que nada tienen que ver con criptomonedas) que están tratando de aprovechar los conceptos propios de este tipo de transacción virtual por su descentralización y seguridad. Ejemplos: (Pastor, 2019)

- **Consortio R3:** las propias entidades financieras que muchos tratan de reemplazar con bitcoin o Ethereum han creado el consorcio R3 para averiguar cómo aprovechar la cadena de bloques (blockchain) en los sistemas financieros tradicionales. Uno de los primeros problemas de la aplicación de este esquema es el anonimato que proporciona el diseño de la cadena de bloques, algo que han resuelto con el llamado "libro de contabilidad autorizado" ('permissioned ledger').
- **Registro de propiedades:** el gobierno japonés ha iniciado un proyecto para unificar todo el registro de propiedades urbanas y rústicas con tecnología de cadena de bloques, lo que permitiría contar con una base de datos abierta en la que se pudieran consultar los datos de las 230 millones de fincas y 50 millones de edificios que se estima existen en el país asiático. En Dubai están planeando algo muy parecido.
- **Pagos en el mundo real:** una startup llamada TenX ha creado una tarjeta prepago que se puede recargar con distintas criptodivisas para luego pagar con ella en cualquier sitio como si esa tarjeta tuviera dinero convencional, sin importar si ese establecimiento acepta o no este tipo de monedas virtuales.
- **Almacenamiento en la nube:** normalmente los servicios de almacenamiento están centralizados en un proveedor específico, pero la empresa Storj quiere descentralizar este servicio para mejorar la seguridad y reducir la dependencia de ese proveedor de almacenamiento.

Estos son apenas algunos ejemplos de los muchos proyectos similares que se encuentran hoy en desarrollo, por lo tanto es urgente incorporar los términos propios de las transacciones virtuales en el vocabulario diario.

Blockchain o cadena de bloques: ¿qué es y cómo funciona?



En la vida tradicional cuando se realiza una transacción monetaria se utiliza un intermediario, el Banco (Empresa comercial que realiza operaciones financieras con el dinero procedente de accionistas y clientes). Esta empresa funciona como intermediario para realizar las operaciones solicitadas por el cliente, con el cobro de las comisiones correspondientes por llevar a cabo todo el proceso.

En la vida virtual la cadena de bloques o blockchain es la encargada de realizar dicha transacción, de esta forma se elimina totalmente el intermediario y descentraliza toda la operación.

Cadena de bloques (blockchain): gigantesco libro de cuentas en los que los registros (los bloques) están enlazados y cifrados para proteger la seguridad y privacidad de las transacciones. También puede verse como una enorme base de datos distribuida y segura (gracias al cifrado).

Las cadenas de bloques pueden participar en todo tipo de transacciones, no necesariamente económicas. Para que la operación se lleve a efecto existe una condición importante, debe haber varios usuarios (nodos) que se encarguen de verificar la transacción para validarla y que así el bloque correspondiente se registre en ese libro de cuentas.

En todo este proceso nadie se conoce. Cada usuario es dueño de una cartera digital que no lo identifica como propietario. Para transferir una cantidad determinada a otra cartera digital solo debe hacer la solicitud en la red. A partir de ese momento todos los usuarios de esa red comprueban que la cartera digital 1 tiene dinero suficiente para enviárselo a la cartera digital 2. De esta forma se completa la transacción.

Esta operación pasa a formar parte de un bloque, pero éste no se cierra hasta que no complete el número de operaciones para las que fue creado. Al llegar a término entran en el proceso los «mineros» que son los encargados de validarlo o sellarlo. Una vez sellado el bloque es que pasa a formar parte de la base de datos.

El minado de bloques consiste en la realización de una serie de complejos cálculos que requieren tiempo y electricidad. En este momento es que esos bloques quedan registrados de forma permanente en esa cadena de bloques, y no pueden ser modificados sin que se alteren todos los bloques que están enlazados con él, una operación que además necesitaría que la mayoría de los nodos la validasen. De esta forma es que se va conformando el «libro de cuentas» que recoge todas las transacciones.

Ese libro de cuentas no solo está distribuido y es seguro: los bloques enlazados (de ahí lo de cadena de bloques) cuentan con un puntero hash (codificado) que enlaza al bloque anterior, además de una marca de tiempo y los datos de la transacción, y esa información es pública. ¿Qué significa eso? Que la cadena de bloques, aunque protege la privacidad de sus usuarios, permite controlar la trazabilidad de las transacciones.

El propio diseño de la cadena de bloques tiene ventajas claras, y por ejemplo confirma que cada unidad de valor (por ejemplo, cada bitcoin) solo se ha transferido una única vez, lo que evita el tradicional problema con el doble gasto de monedas digitales o con el dinero falso, que reduce la confianza de los usuarios en esa moneda y también en la propia circulación de la misma.

De forma general con las cadenas de bloques se garantiza proteger la privacidad de los usuarios pues éstos jamás informan sus datos personales, además de crear un sistema descentralizado con la participación de un gran número de mineros que validan la información y sellan el bloque una vez completo.

Referencias bibliográficas

Pastor, J. (2019) Qué es blockchain: la explicación definitiva para la tecnología más de moda. Recuperado el 17 de mayo de 2019, de https://www.xataka.com/especiales/que-es-blockchain-la-explicacion-definitiva-para-la-tecnologia-mas-de-moda?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=botoneramobile_AMP&fbclid=IwAR1GJnXcBfDjBsWYoXtsofXkxz-NkOXXNg6SEGs6CjeBbnwOT6CmISydmA5Y.

CHISTES INFORMÁTICOS CORTOS

¿Qué es un terapeuta? – 1024 Gigapeutas.

¿Que le habla un bit al otro? Nos vemos en el bus.

Error 0094782: No se detecta ningún teclado pulse una tecla para continuar.

¿Qué le dice un .GIF a un .JPEG? -Anímate viejo.

Dos programadores java charlando: «la excepción confirma la regla» «pues si hay una excepción, la capturamos».

¿Cuál es la diferencia entre un vendedor de automóviles y uno de computadoras? El segundo no sabe cuando miente.

Un informático despistado va a una conferencia, y está en el hall del hotel con las maletas. Su esposa no confía en él para hacer el papeleo del hotel, así que le dice:

- Mira, yo voy a firmar en el libro de registro, a conseguir la llave y todas esas cosas; tú quédate aquí vigilando las diez maletas.
- Cuando vuelve, el marido le dice:
- Oye, no lo entiendo, nadie nos ha robado ninguna maleta, pero sin embargo tenemos nueve.
- ¿Qué dices?. ¡Hay diez!.
- No, mira, cuéntalas: 0, 1, 2,...

EXAMEN FINAL DE INFORMÁTICA BÁSICA

- Cree tres (3) particiones (C, D y E), en la unidad de disco duro del PC de entrenamiento. [CartarrasdeWeb](#)



Las perspectivas que no ves en **facebook**



La perspectiva original



Perspectiva Lateral



Perspectiva Amplia



Esta tecnología ni siquiera existe en la NASA



1RO DE MAYO 2019



**JUEGA A RESOLVER LOS
EXTRAÑOS CASOS CON**

FERNANDA



LUDOX



CAUTÍN DE BAJO COSTO

Autor: Liván Socarrás Oquendo / livan.socarras@cmg.jovenclub.cu

LOW COST SOLDERING IRON

Resumen: A veces se dificulta el soldar o desoldar cualquier componente electrónico por no contar con el instrumento apropiado, dígame un cautín o una pistola de soldar. En este artículo se describe la forma de construir un cautín sencillo, pero efectivo.

Palabras claves: Resistor de potencia, cautín

Abstract: Sometimes it is difficult to solder or desolder any electronic component because it does not have the appropriate instrument, say a soldering iron or soldering gun. This article describes how to build a simple but effective soldering iron.

Key words: Power resistor, soldering iron

Sin dudas, a la hora de reparar un equipo eléctrico o electrónico, la mayoría de las veces se necesita soldar o retirar un componente mediante soldadura y se carece de un cautín o de una pistola de soldar.

Descripción de la solución

Con un resistor de potencia, cuya resistencia sea de 100 a 150 Ω , se puede confeccionar un cautín, sencillo pero muy efectivo. Estos resistores se pueden tomar de algún TV antiguo, ya en desuso, como aquellos televisores KRIM-218, de fabricación soviética.

En caso de tener a disposición dos resistores de 50 Ω , estos se pueden conectar en serie. El resistor en cuestión está hecho de porcelana y tiene forma tubular, lo cual le permite soportar altas temperaturas y es precisamente esta característica la que se aprovecha para que sirva como elemento calefactor de un cautín.

Un alambre de cobre, calibre 8 o 6, introducido, lo más ajustado posible, a través del resistor, se puede utilizar para extraer el calor emanado del cuerpo de éste, al circular corriente por el mismo. La temperatura del alambre se elevará lo suficiente como para fundir el estaño.

La figura 1 muestra los pocos materiales empleados a la vez que sugiere la forma ensamblarlos de manera que el montaje final quede como se ve en la figura 2. Lo extremos del cable se sueldan al resistor en sus puntos de conexión, respectivamente.

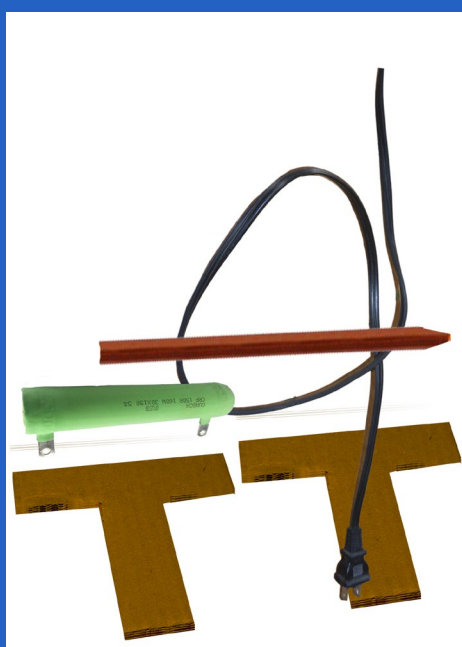


Figura 1. Materiales empleados.



Figura 2. Cautín terminado.

Con unos recortes de madera contrachapada se confeccionan dos piezas en forma de T que servirán de soporte al resistor y de protección contra los choques eléctricos. No existe peligro alguno de que el alambre de cobre empleado como punta, tenga pases de corriente de la línea de alimentación, por encontrarse totalmente aislado por la porcelana.

El mayor cuidado está en protegerse de las quemaduras. De esta forma se ha logrado un cautín básico, que por sencillo, no deja de ser eficiente y muy útil.

Listado de componentes

- Resistor de potencia, de 100 a 150 Ω
- Cable de alimentación
- Alambre de cobre, calibre 8 o 6
- Madera contrachapada, o cartón de madera.

Referencias bibliográficas

Cautín (Soldador eléctrico). EcuRed. Recuperado el 20 de mayo de 2019, de [https://www.ecured.cu/Caut%C3%ADn_\(soldador_el%C3%A9ctrico\)](https://www.ecured.cu/Caut%C3%ADn_(soldador_el%C3%A9ctrico))



mochila

...para la familia




Women Club

<http://mochila.cubava.cu>



SUPER MARIO BROS EN LA HISTORIA

Autor: Lic. Yoadis Marin Remedios / yoadis.marin@pri.jovenclub.cu

SUPER MARIO BROS IN HISTORY

Resumen: Super Mario Bros es un popular videojuego realizado por el diseñador y productor de videojuegos de origen japonés Shigeru Miyamoto y lanzado al mundo el 13 de septiembre de 1985 para la consola Nintendo Entertainment System (NES). El mismo tenía como reto que sus protagonistas rescataran a una hermosa princesa secuestrada por una malvada tortuga de gran tamaño. En su momento este videojuego pasó a convertirse en uno de los más vendidos de todos los tiempos. Su inolvidable banda sonora estuvo a cargo de Kōji Kondō, uno de los más reconocidos compositores de música para videojuegos.

Palabras claves: Videojuegos, Nintendo, banda sonora, Super Mario

Abstract: Super Mario Bros is a popular videogame made by the designer and producer of videogames of Japanese origin Shigeru Miyamoto and released to the world on September 13, 1985 for the Nintendo Entertainment System (NES). He himself had as a challenge that his protagonists rescued a beautiful princess kidnapped by an evil turtle of great size. At the time this video game happened to become one of the best sellers of all time. His unforgettable soundtrack was in charge of Kōji Kondō, one of the most recognized composers of music for video games.

Key words: Video-Games, Nintendo, soundtrack

Desde su surgimiento y hasta la actualidad, los videojuegos, se han convertido en una de las mayores formas de entretenimiento para el tiempo libre de niños y jóvenes. Tras su aparición en la década de 1970 hasta nuestros días, muchos han sido los videojuegos puestos a disposición del mundo tanto para la contribución al enriquecimiento del conocimiento como para cubrir el tiempo de ocio y espantar el aburrimiento.

Por lo general los videojuegos en su haber poseen diferentes características que los hacen más o menos llamativos e interesantes tanto para niños como para jóvenes incluso para adultos. Muchos pueden incluso resultar un reto importante a cumplir por un determinado período de tiempo, son interactivos y parecen reales, logrando la atención y concentración total del jugador.

Entre los video juegos preferidos están los de aventuras, seguidos por los de deportes y los de acción, a los que les continúan los de simulación y de estrategia y en ocasiones muchos han sido tildados de ejercer una influencia negativa en la conducta física y mental del jugador, por lo que es una actividad que debe realizarse de forma responsable, ya que el tiempo que los usuarios le dedican a los juegos de computadoras repercute en su vida diaria.

Cuando se habla de videojuegos inevitablemente se piensa en Super Mario, el más conocido de los videojuegos de la compañía Nintendo y sin lugar a dudas el personaje más querido en el mundo de los juegos quien oficialmente nació de la mano de Shigeru Miyamoto el 13 de septiembre de 1985 para la consola Nintendo Entertainment System (NES).

Super Mario Bros, considerado como la mascota oficial de Nintendo, la compañía más antigua y con más duración en la industria de los videojuegos, además de ser la más grande y una de las más conocidas y con más poder en el mercado de las consolas, es un revolucionario videojuego de los más reconocidos en el mundo, el mismo describe las aventuras de dos hermanos fontaneros que deben enfrascarse en el rescate de una princesa que se encuentra secuestrada por una gigantesca y malvada tortuga regente de un reino de fantasía.

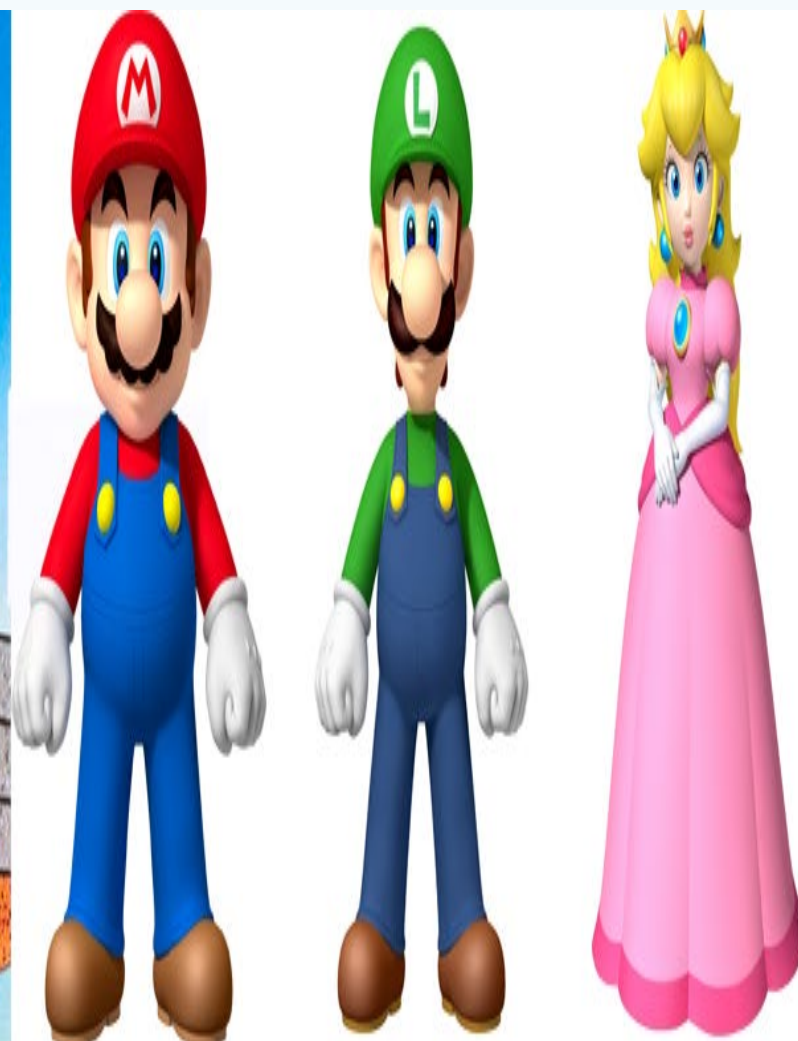
A través de ocho niveles diferentes de juego, los jugadores pueden controlar a alguno de los dos hermanos logrando que estos se enfrenten finalmente a los monstruos de cada castillo para liberar a la princesa secuestrada.

Su nacimiento de la mano de las primeras consolas de Nintendo y su evolución posterior simbolizan el avance imparable de esta forma de entretenimiento.

Desarrollo



Figura 1. Super Mario



El personaje de Mario, surgió del juego Donkey Kong inspirado en el triángulo amoroso de las tiras cómicas y dibujos animados de Popeye, el marino. En este caso la princesa Vilma era raptada por Donkey Kong y debía ser salvada por Jump Man, el héroe. En el juego el personaje tenía que evitar barriles, martillos gigantes y otros obstáculos para llegar a la cima de una estructura en donde esperaba la damisela en peligro.

Tras el éxito de Jump Man, su creador Miyamoto, quiso que este personaje fuera referencia para su nuevo videojuego bautizándolo como Mario en honor a Mario Segali, administrador de las bodegas Nintendo en Estados Unidos con quien el personaje tenía características físicas similares según el equipo diseñador del mismo, introduciéndolo así al mercado norteamericano. De la misma forma incluyó un nuevo personaje, Luigi, hermano de Mario para de esta forma brindar a los usuarios, la experiencia de multijugador.



De esta forma, en el año 1982, sale a la luz el primer juego de la saga Mario Bros, creado para las Arcade de Nintendo. En este videojuego, los personajes Mario y Luigi, dos hermanos plomeros, debían enfrentarse a un mundo subterráneo rodeado de tuberías, de las que salían tortugas y otras criaturas que amenazaban sus vidas y a las que tenían que exterminar. La misión de ambos hermanos era luchar contra dichas criaturas y mantener limpias las tuberías, aunque existía la posibilidad de que, si el cooperativo juego se hacía aburrido, los jugadores tenían la opción de enfrentarse entre ellos.

Debido a la tecnología en desarrollo del momento en que se creó, el personaje no podía ser animado perfectamente en cada uno de sus movimientos, por lo que sus diseñadores optaron por agregarle algunos detalles que solucionarían los problemas técnicos. Fue a partir de ese momento que Mario contó con camisa interior, guantes, gorra y bigote de colores sólidos, elementos que permanecerían en las adaptaciones que vendrían posteriormente, lo que brindó un toque distintivo al personaje, ahora se le conocería como fontanero con bigote, que viste camisa roja, pantalones con tirantes azules y realiza saltos descomunales.

Sin embargo Miyamoto, tras el modesto éxito de este juego no se detuvo, quería más, por lo que en el año 1985 lanza Super Mario Bros, un videojuego con grandes cambios respecto al primero, en esta nueva versión, los hermanos saldrían de las

plata el cuarto nivel se accede al siguiente mundo.

Como videojuego de plataforma, presenta un sistema de puntuación basado en tres medios fundamentales, uno es el ítem de tiempo de cada nivel que influye directamente en el puntaje, o sea entre menos tiempo demore en finalizar un nivel mayor será el puntaje; otro de los medios son las monedas, las que se consiguen en todos los niveles que pueden estar a la vista o escondidas y el tercero es la derrota a los enemigos que aparecen en cada nivel lo que permite obtener una vida extra.

Super Mario Bros fue el juego que popularizó al personaje de Mario, convirtiéndolo en el icono principal de Nintendo, y uno de los personajes más reconocidos de los videojuegos. Con una narrativa única, niveles repletos de secretos y un cuidado ejemplar en el arte del juego muy distinto al ofrecido por otros juegos, Super Mario Bros marcó un punto de giro para la industria de los nacientes videojuegos de plataforma impulsando así a las personas a comprar sistemas Nintendo solo para jugar con los personajes de este videojuego.

Este videojuego ha sido considerado el primero de plataformas de desplazamiento lateral de Nintendo convirtiéndose en un hito debido a la trascendencia de su diseño y papel en la industria de los videojuegos. Su lanzamiento representó un gran record de ventas popularizando así a la consola NES haciéndose reconocer además como uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos.

En el año 2006 el gobierno de Japón consideró a Super Mario Bros como uno de los 100 medios artísticos más representativos del país, considerándose además como el personaje más famoso en la historia de los videojuegos, y quizás el personaje más famoso del mundo.

Conclusiones

Super Mario Bros A pesar de los más de 30 años que han pasado de su lanzamiento, continúa siendo El personaje más emblemático de Nintendo, y del mundo de los videojuegos, manteniéndose entre los preferidos por el público de todo el mundo. Su universalidad ha permitido que su aceptación en sí sea cada vez mayor considerándose como un clásico en el mundo de los videojuegos.

Referencias bibliográficas

Nintendo. Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <https://www.ecured.cu/Nintendo>

Super Mario Maker for Nintendo 3DS. Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <https://www.nintendo.es/Juegos/Nintendo-3DS/Super-Mario-Maker-for-Nintendo-3DS-1136170.html>

"Super Mario": Conoce todos los videojuegos de su historia. Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <http://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/super-mario-conoce-videojuegos-historia-144084>

La historia de Super Mario Bros. Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <http://www.youngmarketing.co/la-historia-de-super-mario-bros/>

Todo Sobre Mario Bros. Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <https://www.taringa.net/posts/info/4179198/Todo-Sobre-Mario-Bros.html>

Se lanza el videojuego "Super Mario Bros." Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <https://mx.tuhistory.com/hoy-en-la-historia/se-lanza-el-videojuego-super-mario-bros>

Qué opinan de Super Mario Bros los expertos en videojuegos? Consultado el 7 de agosto de 2017 Disponible en: <http://www.elmundo.es/tecnologia/2015/09/13/55c4710522601d29208b4576..>



cañerías para enfrentarse a una gigante tortuga antropomorfa que invadió el Reino de Champiñón con el objetivo de apoderarse de él y a la vez raptó a la princesa Peach, una damisela en apuros que vive en un gran castillo junto a su fieles servidores hasta que es secuestrada por el rey Koopa también conocido como Browse.

En este videojuego, los jugadores deben atravesar 8 mundos distintos, cada uno de los cuales ofrece 4 niveles. Cada nivel es diferente mostrándose el cambio incluso en su banda sonora. Existen cuatro estilos diferentes de mundos, el principal es el reino de Champiñón, repleto de bloques de ladrillos o setas gigantes, niveles subterráneos, a los que se accede a través de tuberías; niveles acuáticos, los cuales deben ser cruzados nadando, así como castillos, que son todos los cuartos niveles.

Al final de los niveles 1, 2 ó 3 de cada mundo se presenta un asta en la cual Mario o Luigi deben izar una bandera que permitirá entonces acceder al siguiente nivel. Para hacerlo el jugador cuenta con un límite de tiempo y el objetivo principal es llegar al cuarto nivel de cada mundo, lo que es igual a decir, al castillo, mientras que al final de cada castillo Mario o Luigi debe enfrentarse al Rey Koopa. Si se com-



MODIFICAR CÓDIGO DE LOS COMPONENTES DE UN ALMACÉN

Autor: Ing. Rosendo Quincoses Alonso / rquincoses1994@gmail.com

MODIFY CODE OF THE COMPONENTS OF A WAREHOUSE

Todo negocio necesita llevar un inventario de almacén y Excel es la herramienta ideal para dicho proceso. Luego de estar listo el inventario muchas veces es necesario modificar el código de los componentes por diversas causas, esto afectaría el nomenclador de cada una de piezas, objetos o personas que se encuentran allí registrados. Realizar este cambio con la ayuda de Microsoft Excel es algo muy sencillo.

Pasos para modificar código de los componentes de un almacén:

1. Insertar dos columnas posteriores a la que contiene la serie a modificar.
2. Activar con un clic la celda a la derecha del primer valor a modificar (D4 en la Figura 1) y acceder a F(x) (insertar función).
3. Dentro de ese cuadro de diálogo ir a Categorías y seleccionar Texto.
4. Seleccionar la función Derecha.
5. En la casilla Texto hacer clic en la flecha roja para minimizar la ventana y hacer clic en el primer valor del listado a modificar.
6. En la casilla Núm_de_caracteres escribir la cantidad de esas cifras que identifican la pieza en cuestión (no pertenecen al código general del almacén sino al particular de la pieza). En el ejemplo son las últimas 6 cifras, por lo que se escribe 6.
7. Hacer clic en Aceptar para completar la operación.
8. Activar con un clic la celda E4 y acceder a F(x) (insertar función).
9. Ir a Categorías y seleccionar Texto.
10. Del listado seleccionar la función Concatenar.
11. En la casilla Texto1 insertar el código identificador del área y en Texto2 seleccionar la celda D4 correspondiente al número del objeto almacenado. (Ver Figura 2).

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4			Código erróneo	Primera transformación	Código arreglado	
5			181214501125478	125478	181-21450-125478	
6			181214501125479	125479	181-21450-125479	
7			181214501125480	125480	181-21450-125480	
8			181214501125481	125481	181-21450-125481	
9			181214501125482	125482	181-21450-125482	
10			181214501125483	125483	181-21450-125483	
11			181214501125484	125484	181-21450-125484	
12			181214501125485	125485	181-21450-125485	
13			181214501125486	125486	181-21450-125486	
14			181214501125487	125487	181-21450-125487	
15			181214501125488	125488	181-21450-125488	
16			181214501125489	125489	181-21450-125489	
17			181214501125490	125490	181-21450-125490	
18			181214501125491	125491	181-21450-125491	
19			181214501125492	125492	181-21450-125492	
20			181214501125493	125493	181-21450-125493	
21						
22			Fórmulas:	=DERECHA(C4;6)	=CONCATENAR("181-21450-";D4)	
23						

Figura 1. Inventario de almacén

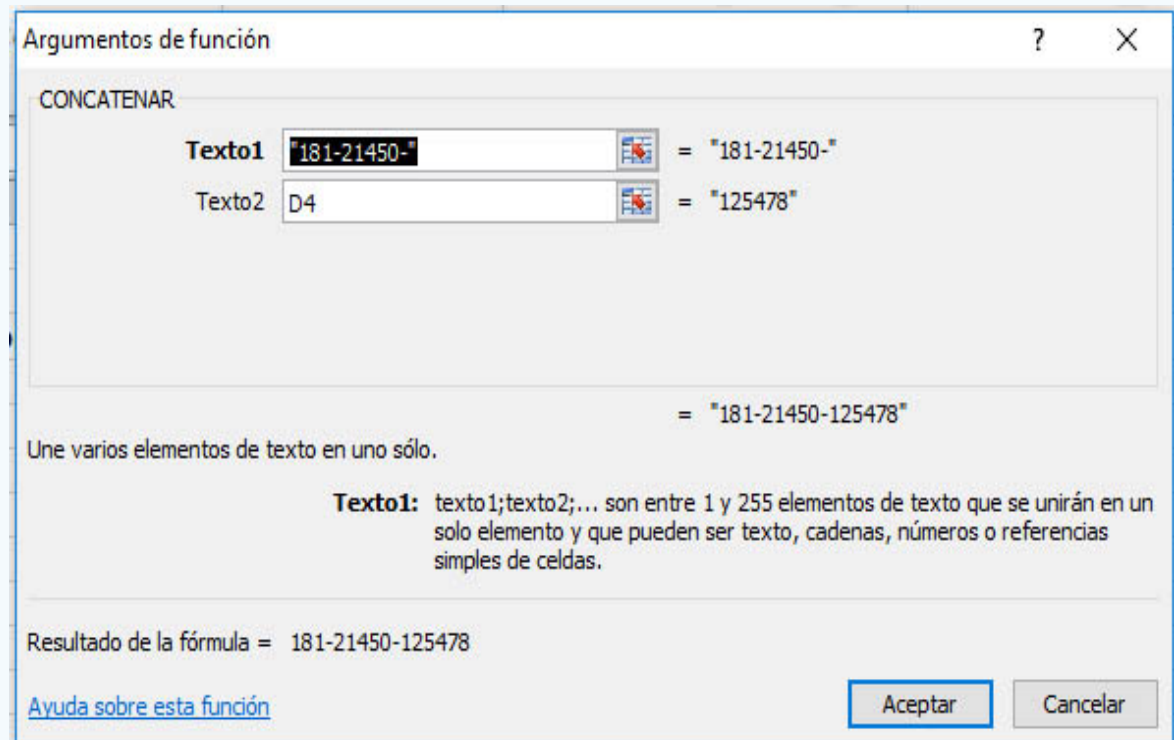


Figura 2. Fórmula Concatenar.

12. Seleccionar las celdas D4 y E4.
13. Arrastrar con el manejador de relleno hacia abajo hasta completar todos los datos necesarios.
14. Al finalizar la operación en la columna E se obtienen los identificadores correctos, por lo que se pueden copiar y pegar solo los valores en el registro oficial del almacén.

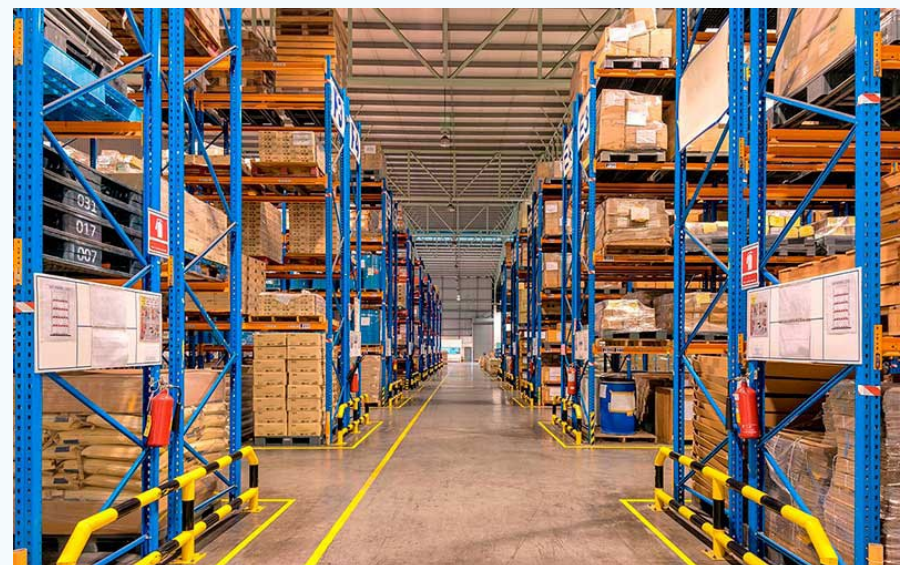
Conclusión

Con estos sencillos pasos se puede solucionar el problema del inventario al modificar el código de los componentes en apenas unos minutos.

Palabras claves: inventario de almacén, código identificador

Referencias bibliográficas

Excel – Inventario y stock en Excel, Saber programas. Recuperado el 13 de mayo de 2019, de <https://saberprogramas.com/inventario-y-stock-en-excel/>.





HERRAMIENTAS PARA RECUPERAR ARCHIVOS BORRADOS

Autor: Victoria Drevs Apezteguía / victoria.drevs@cfg.jovenclub.cu **Coautor:** Olofi Coteron Calvo

TOOLS TO RECOVER FILES IN USB MEMORY

Una de las situaciones más comunes entre los usuarios de memorias USB, es la pérdida de archivos, ya sea por borrados accidentales, acción de algún virus o, simplemente, porque el dispositivo ha sido bloqueado por alguna falla, quizás debido a que se retiró el dispositivo de manera no segura. En cualquiera de estos casos, la recuperación de los archivos es vital para el usuario. En este artículo, se hablará sobre técnicas y software de recuperación de archivos de las memorias USB.

Recuperar archivos de forma sencilla en memorias USB

Aspectos a tener en cuenta para no obstaculizar el proceso de recuperación.

1. Si los archivos han sido borrados accidentalmente, debemos evitar usar la memoria USB para guardar cualquier fichero, ya que al hacerlo, se ocuparán espacios de memoria que estaban ocupados por el archivo borrado.
 2. Si se ha sufrido pérdida de archivos por un virus, lo primero que debemos hacer es ejecutar un antivirus en la memoria USB para desinfectarla.
 3. Asegurarnos de que el sistema operativo en el cual estemos trabajando muestre los archivos ocultos y de sistema, ya en ocasiones no ha sido borrada la información, pero si ocultada.
- Procedimiento para mostrar los archivos ocultos. Accedemos a la opción de carpeta de explorador, este punto es diferente el acceso en dependencia del sistema operativo que se esté usando (win 7, win 8, win10) Abriendo el explorador de Windows en el menú organizar, opciones de carpeta y búsqueda, la pestaña ver, tener marcado la opción mostrar archivos, carpetas y unidades ocultas.
 - En Windows XP: Abrimos el explorador de Windows, elegimos la opción Herramientas y de allí Opciones de carpeta. Una vez hecho esto, ubicamos la pestaña Ver y desmarcamos la opción Ocultar archivos protegidos. Seguidamente, veremos la carpeta de archivos protegidos de memoria.

Herramientas para recuperar archivos borrados

Existe una gran cantidad de herramientas para la recuperación de archivos borrados, todas muy diferentes entre sí, con sus fortalezas y deficiencias, como existen preferencias por parte de los informáticos que la utilizan, no es mi objetivo imponer ninguna de estas herramientas solamente mencionarla y dejarlas a su criterio personal su utilización.

- PhotoRec
- Sleuth Kit
- Kroll Ontrack EasyRecovery Enterprise
- Recuva
- SystemRescueCd
- CardRecovery
- Remo Recover

¿Qué herramienta de recuperación es para usted? PhotoRec y su compañero TestDisk han estado constantemente entre las aplicaciones más útiles, flexibles y de bajo costo para la recuperación de datos. Ellos no tienen la amplitud de opciones de algunas de las otras aplicaciones que se examinan aquí, pero es casi imposible que les vaya mal con ellas como un primer paso.

Sleuth Kit/Autopsy es más que una caja de herramientas completa, y por esa razón podría ser intimidante para trabajar, sobre todo si lo que necesita hacer es recuperar un archivo en particular. Pero para aquellos que necesitan la caja de

herramientas completa, es una gran manera de tener una sin ningún costo inicial.

SystemRescueCd también despliega un gran número de herramientas en un solo paquete, pero es estrictamente para expertos. Aquellos que le temen a la línea de comandos no deben siquiera pensar en usarlo.

Kroll Ontrack EasyRecovery Enterprise destaca por su función de recuperación de RAID, y se recomienda para aquellos que necesitan esa capacidad. Para aquellos que no, muchas de sus otras características pueden encontrarlas en otros programas, como Remo Recover.

Remo Recover destaca por hacer que guardar los archivos de imágenes fuera de los medios sea fácil, y por tener algunos tipos de archivos de cámara bastante exóticos como parte de su base de datos.

CardRecovery soporta un número de esos tipos de archivos; sin embargo, su escaneo lento y la interfaz ligeramente torpe trabajan le juegan en contra.

Por último, **Recuva** cuenta con buenas características en un solo programa: lectura rápida y una interfaz cómoda y detalles útiles sobre lo que es recuperable y lo que no lo es. Debe estar en la caja de herramientas de cada usuario de Windows.

Conclusión

Con este consejo se podrán recuperar archivos de vital importancia para el usuario de memorias USB.

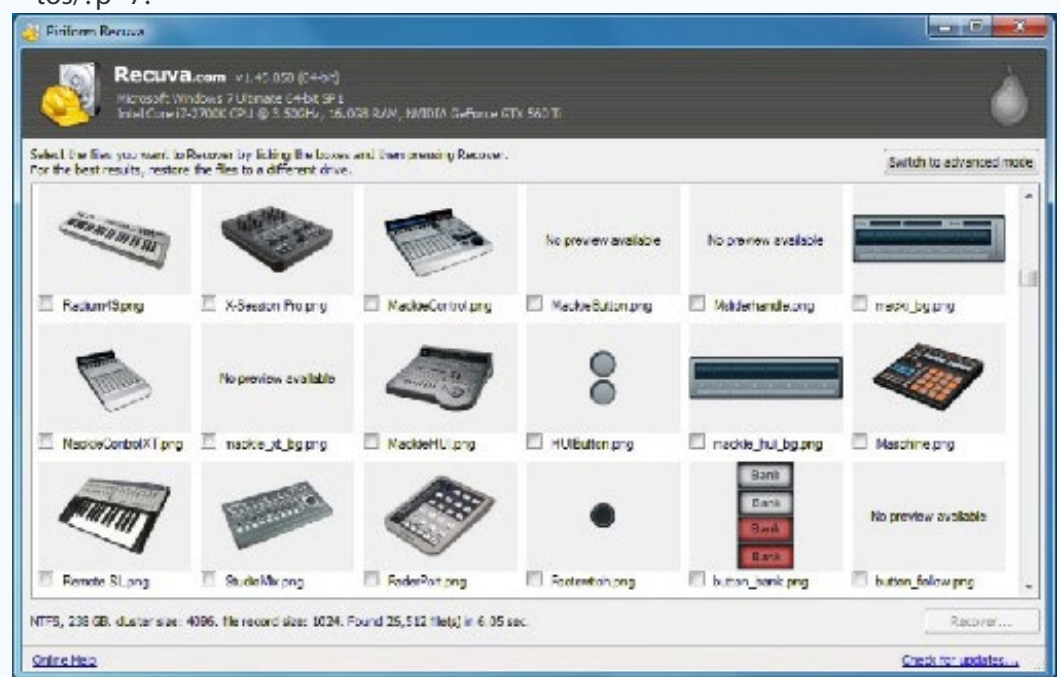
Palabras claves: recuperar archivos, memoria USB, recuperación de información, software de recuperación

Key words: Recover files, USB memory, information retrieval, recovery software

Referencias bibliográficas

¿Cómo recuperar archivos de memorias USB?, Recuperado el 10 de agosto de 2017, de <http://culturacion.com/como-recuperar-archivos-de-memorias-usb-danadas-ii/>

Herramientas de recuperación de datos, Recuperado el 14 de agosto de 2017, de <https://cioperu.pe/articulo/20254/7-herramientas-de-recuperacion-de-datos/?p=7>.





MEMES DE INTERNET: CONTAGIOSOS, GRACIOSOS Y REFLEXIVOS

Autor: Yudit Alvarez Calderón / yudit@myb.jovenclub.cu

INTERNET MEMES: CONTAGIOUS, FUNNY AND THOUGHTFUL

Resumen: La ingeniosidad del ser humano se pone de manifiesto tanto en las buenas situaciones como en las adversidades, e internet muestra pruebas fehacientes de ello, pues la red de redes se ha convertido en un espacio donde aflora todo tipo de expresión ante cualquier situación vivida o hecho acontecido, donde el ingenio emerge y se prolifera como una gran oleada. De los tantos recursos expresivos que se utilizan en internet, el presente artículo abordará uno que se ha convertido en un verdadero fenómeno viral, y cuya propagación está siendo liderada por las redes sociales. Se trata de los "memes" de internet, contenidos que se difunden de forma explosiva a través de redes sociales, blogs, emails, noticias y otros servicios, que se caracterizan por su capacidad de transmitir información de cualquier temática en una sola imagen o la fusión de varias imágenes en una, y que pueden contener texto o carecer de estos.

Palabras claves: memes, internet, redes sociales, viral, imagen, mensaje

Abstract: The ingenuity of the human being is evident in both good situations and adversities, and the internet shows reliable evidence of this, since the network of networks has become a space where all kinds of expression emerge from any situation experienced or done happened, where the ingenuity emerges and proliferates like a great wave. Of the many expressive resources that are used on the internet, this article will address one that has become a true viral phenomenon, and whose propagation is being led by social networks. These are the "memes" of the Internet, contents that are disseminated in an explosive way through social networks, blogs, emails, news and other services, characterized by their ability to transmit information of any subject in an image or fusion of several images in one, and that may contain text or lack thereof.

Keywords: social networking, messaget

La difusión de memes en internet, fundamentalmente a través de las redes sociales, se ha convertido en un mecanismo de transmisión de información, significando una verdadera revolución mediática en este siglo XXI, por su novedad y originalidad para difundir mensajes.

Campañas políticas y de marketing, movimientos sociales, eventos deportivos u otros acontecimientos, dan pie a que, desde cualquier lugar del mundo, un usuario postee un meme en la red, y este se vuelva viral a través de las propias herramientas disponibles en las plataformas como lo son las opciones de compartir contenidos, etiquetar amigos, enviar mensajes mediante chat y correo electrónico, entre otras.

El meme viene siendo como un nuevo modo de expresión muy similar a los medios tradicionales en formato impreso, como el afiche, el cartel, el panfleto, pero con mucha mayor rapidez y capacidad de expansión o difusión entre las personas, debido al ámbito en el que nace y evoluciona: la red, un sitio en el que confluyen millones de personas de diferentes latitudes y culturas.

Desarrollo

En su libro *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta*, el etólogo, zoólogo, biólogo evolutivo y divulgador científico británico Richard Dawkins acuñó el término meme, asociándolo al vocablo griego mimeme, en su búsqueda de un sustantivo que conllevara a la idea de una unidad de transmisión cultural, o de imitación, y relacionándolo con el concepto y características del gen.

Dawkins plantea que del mismo modo en que los rasgos genéticos se transmiten por la replicación de los genes, los rasgos culturales son transmitidos por la replicación de los memes, los cuales se comportan como unidades de información cultural, y ejemplifica como memes: las tonadas o sonos, ideas, consignas, modas en cuanto a vestuario, o modos de fabricar o construir objetos.

En su texto Dawkins menciona que, por la imitación, los memes pueden crear réplicas de sí mismos y que algunos memes tienen un éxito mayor que otros en el acervo de memes. También menciona la longevidad, fecundidad y fidelidad, como ejemplos de cualidades que condicionan la supervivencia de los memes.

Otra idea expuesta en el texto *El gen egoísta...* es que las computadoras en las cuales viven los memes son los cerebros humanos, y que algunos memes, como ciertos genes, alcanzan un éxito brillante a corto plazo al expandirse rápidamente. También se plantea que los ordenadores electrónicos sirven eventualmente de huésped a pautas de información autorreplificadoras: memes.

En el mundo digital los memes se pueden definir como ideas, frases o conceptos que se generan en forma de texto o imagen, y que pueden tener una gran repercusión, difusión y viralidad. Estos pueden tener un sentido de comicidad, parodia, sátira o crítica.

Es así como la imagen de animales, eventos meteorológicos, edificaciones, autos,

marcas, tecnología, políticos, artistas, deportistas, personajes célebres, películas, series televisivas, dibujos animados, acontecimientos históricos, pueden ser objetos de la creación de un meme, con la intención de transmitir un mensaje, que puede estar explícito, si se le inserta un texto con la idea directamente definida, o implícito si la imagen carece de texto, o contiene uno cuya comprensión depende de la propia interpretación del receptor. Se tiene referencia de personas comunes, que, por cierta razón, tras publicar una foto personal, han protagonizado memes que han dado la vuelta al mundo.

Según datos derivados de la Octava Edición del Estudio de consumo de medios y dispositivos entre internautas mexicanos, realizado en una muestra de unas 950 personas, el 51% prefería en el ámbito de las redes sociales los chistes, las bromas y los memes de Internet, mientras que en relación con los contenidos que prefieren compartir con otros usuarios, el 52% seleccionó los memes.

También del sitio web del canal Telesur, se extrajo un resumen de los memes de Internet más virales del año 2016, motivados por algunos de los sucesos políticos más significativos acontecidos, publicación realizada el 31 de diciembre de 2016:

- La captura del Chapo Guzmán: El acto de recaptura de uno de los convictos más buscados del mundo provocó una masiva oleada de memes.
- La victoria de Donald Trump: El triunfo del presidente estadounidense Donald Trump en las elecciones, motivó infinidad de memes, y buena parte de ellos hacía alusión a la famosa serie *Los Simpsons*, por la similitud de lo acontecido con episodios de la serie, que para muchos de sus seguidores representa como una predicción del futuro.
- El discurso de Melania Trump: La similitud de algunas frases del discurso ofrecido en la convención republicana por la primera dama estadounidense, con las de un discurso de su antecesora Michelle Obama, inspiró a la comunidad virtual a la creación de muchos memes.
- El plagio de la tesis del presidente Peña Nieto: Fue trending topic en las redes sociales el supuesto plagio de la tesis del presidente mexicano.
- En 2016, la campaña presidencial en Estados Unidos, generó tantos momentos de altibajos, tensiones, disparidades y hasta diversión, que los memes satíricos y virulentos inundaron las redes con los candidatos Hillary Clinton y Donald Trump como protagonistas.

Memes sobre temas deportivos

Los acontecimientos deportivos no escapan del fenómeno de los memes, y es el fútbol uno de los deportes que propicia la mayor cantidad de estos. Las victorias y derrotas, las buenas y malas jugadas, las decisiones tomadas, la pugna entre los seguidores de uno u otro equipo, los futbolistas más famosos, las noticias en torno a su carrera deportiva o vida personal, son algunos de los temas expuestos a través de los memes.



LA RED SOCIAL

Ronaldinho, Cristiano Ronaldo, Messi, Neymar, Piqué, son algunos de los futbolistas que han inspirado en las redes un notable volumen de memes. Ejemplo de ello se puso de manifiesto cuando la fanaticada del fútbol, tras el otorgamiento del Balón de Oro a Cristiano Ronaldo, hizo de los memes un canal para exponer opiniones y especulaciones.

Según el sitio web Cubadebate, durante el año 2015 algunos memes que marcaron tendencia versaban sobre la final de la Copa América de Fútbol, el escándalo de corrupción dentro de la FIFA, y la goleada del Atlético de Madrid a costa de sus vecinos del Real Madrid.

Otros memes de temas deportivos, que según publicación de Telesur, se volvieron virales en el año 2016, fueron:

La "Mirada asesina" de Michael Phelps: Los memes satirizaban la cara enfadada del nadador estadounidense, durante rutina de calentamiento en las Olimpiadas de Río de Janeiro 2016.

Usain Bolt en las olimpiadas de Río de Janeiro: La asistencia del idolatrado atleta a las Olimpiadas de Río de Janeiro y las victorias logradas, una vez más propiciaron la ingeniosidad a través de memes.

. Memes sobre temas artísticos

Los cantantes tampoco escapan de dicho fenómeno, la era digital ha permitido captar imágenes de muchos de ellos, y las han convertido en memes, tal es el caso de Julio Iglesias, Melendi, Jennifer López, Shakira, Bruno Mars, por solo citar algunos.

El videoclip del tema Gangnam Style, del surcoreano conocido artísticamente como PSY, saltó a la fama mundial y una de las reacciones más graciosas que provocó fue la creación de infinidad de memes.

El muy conocido y versionado tema Despacito, interpretado por los cantantes puertorriqueños Luis Fonsi y Daddy Yankee, ha liderado varias listas de éxitos en el mundo, y desde su lanzamiento, no tardó en convertirse en un motivo muy popular para la creación de memes con un cargado sentido del humor.

Los artistas cubanos también han provocado la ingeniosidad de los creadores de memes, y por solo citar un ejemplo, se puede decir que el popular tema Hasta que se seque el malecón, interpretado por Jacob Forever, fue frase esencial de varios memes compartidos en las redes sociales.

Según publicaciones de Telesur, el hecho de que el actor Leonardo DiCaprio, luego de varias nominaciones, ganara por primera vez un Oscar, causó tal sensación, que los memes relacionados con la noticia inundaron las redes.

La revista People en Español, también hizo referencia en su sitio web, a la significativa cantidad de memes que generó la equivocación del presentador Steve Harvey al anunciar a la ganadora de la edición número 65 del certamen de Miss Universo.

La famosa serie televisiva Juego de Tronos, ha dejado en cada temporada un extenso legado de memes humorísticos y reflexivos inspirados en sus personajes.

Los dibujos animados, han estimulado la creación de una significativa cantidad de memes. Si se realiza una búsqueda personalizada en internet, se evidencia que, de la mayoría, por no decir todos los dibujos, existen memes. Ejemplo de personajes animados que han generado la creación de memes son: Mickey Mouse, La sirenita, Los minions, Shrek, Frozen, Nemo, por tan solo citar algunos.

También personajes del cine y la televisión han estimulado la propagación de memes, tal es el caso de Charles Chaplin, Cantinflas, El Chavo, Mr. Bean, Marilyn Monroe, así como películas como Titanic, Crepúsculo, La Matrix, Harry Potter, Piratas del Caribe, Dirty Dancing (Bailando Suave), El señor de los anillos, entre otros.

Memes sobre temas tecnológicos

El 31 de diciembre de 2015, la red de comunicación WhatsApp colapsó, y la creatividad de los usuarios no se hizo esperar, a través de memes, se ilustró humorísticamente el impacto del colapso de la popular plataforma.

Las explosiones del Samsung Galaxy Note 7 en el año 2016, originadas por una falla tecnológica, dieron tanto de qué hablar, que también trajeron como conse-

cuencia una verdadera explosión de críticas y chistes en las redes a través de memes.



Otros temas que recientemente han causado la propagación de memes han sido:

Presentación del nuevo iPhone 7: El costo del nuevo iPhone 7 motivó la creación de numerosos memes.

La fiebre de Pokémon Go: La contagiosa aplicación para dispositivos con sistema operativo Android, dio la vuelta al mundo, y con ella creativos y humorísticos memes.

El sitio web Cubadebate, en publicación del 26 de agosto de 2017, hizo referencia a las oleadas de memes que ese día desató la caída súbita de las populares redes sociales Facebook e Instagram a escala mundial. Similar reacción se evidenció en la mañana del 11 de octubre del mismo año, cuando ambas plataformas impidieron el acceso a miles de usuarios, provocando que muchos internautas publicaran memes a través de Twitter.

El 12 de septiembre de 2017, la compañía Apple realizó su Keynote, con el anuncio de su nueva generación de iPhones. El precio, características y funcionalidades del iPhone X, provocó la mayor cantidad de reacciones a través de memes ante dicho acontecimiento, a pesar de que a la par se lanzaron otros productos.

Memes sobre temas científicos

El deshielo en la Antártida y la inestabilidad alimentaria, como consecuencias del cambio climático, han provocado disturbios sociales en decenas de países, y el tráfico de memes asociados al tema en las redes.

En México, el 23 de octubre de 2017, cientos de usuarios propagaron en las redes sociales memes humorísticos, para celebrar el Día del Médico.

Conclusiones

El artículo abordó el fenómeno de los memes en internet. Se evidenció con ejemplos prácticos y recientes, la relación de este recurso con acontecimientos en el ámbito político, cultural, deportivo u otros elementos de la cotidianidad de las personas, ilustrados y utilizados en las plataformas digitales como herramienta de aprobación, denuncia, crítica o simplemente diversión.

Se puede afirmar que los memes tienen gran influencia en internet, fundamentalmente en las redes sociales, ya que en comparación con otros recursos tradicionales con cierta similitud como los afiches, carteles, pancartas, caricaturas, logran llegar a una mayor cantidad de personas, con inmediatez, rápida difusión, e incluso, muchos trascienden en el tiempo, jugando un importante rol en la emisión de mensajes que pueden incitar a la reflexión. Por tanto son los memes de internet tan contagiosos, como graciosos y reflexivos..

*Ver las referencias en el artículo en línea..



NAVEGANDO POR LA INTERNET, SUGIRIENDO SITIOS WEB ÚTILES Y PRÁCTICOS

Ministerio de las Comunicaciones



De qué trata el sitio: El Ministerio de Comunicaciones (MINCOM) es el organismo encargado de proponer, y una vez aprobada, dirigir y controlar la política del Estado y el Gobierno para el Sistema Único de Comunicaciones del País, que comprende las telecomunicaciones, la informática, las radiocomunicaciones, los servicios postales, la automática para los sistemas de comunicaciones, la gestión del espectro radioeléctrico y el aseguramiento técnico y de soporte asociado, asegurando, desde tiempo de paz, la infraestructura y los servicios para la seguridad y la defensa nacional.

Utilizar el sitio para: conocer los software inscritos comercializables, los software contables certificados, sobre el desarrollo de la industria cubana del software, entre otros.

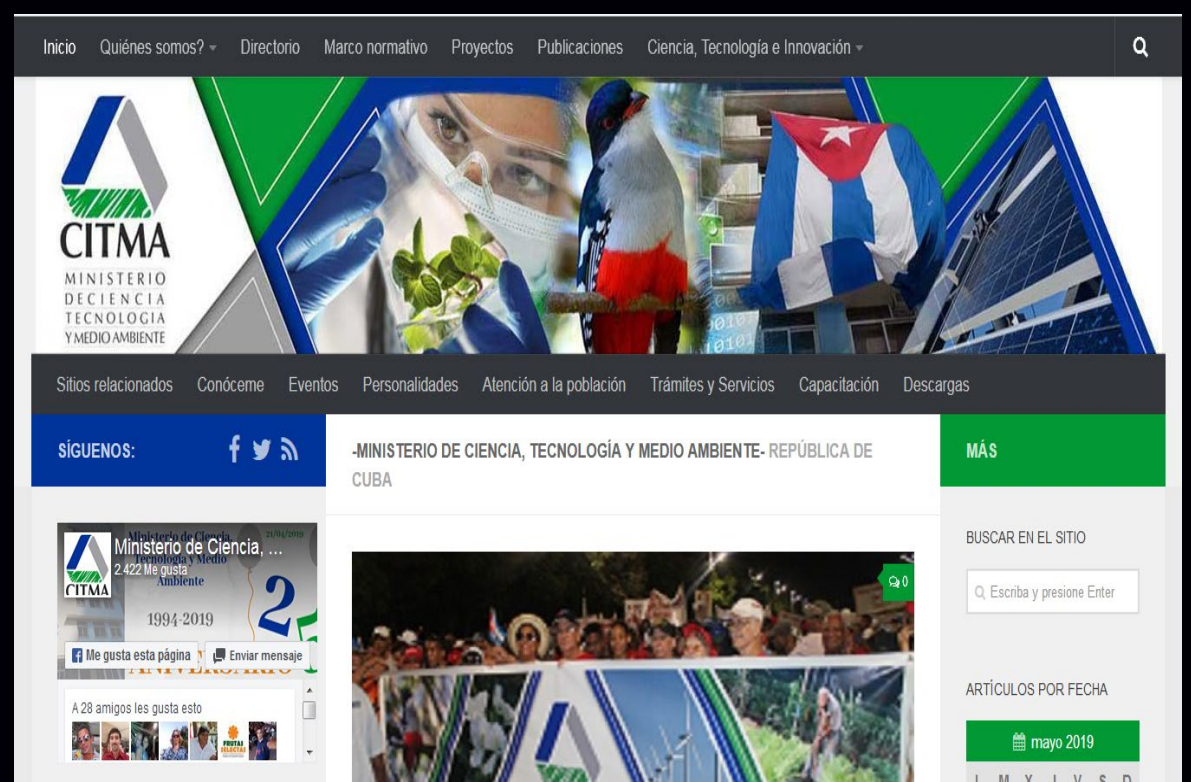
<http://www.mincom.gob.cu/>

Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente (CITMA)

De qué trata el sitio: El Ministerio tiene la misión de dirigir, ejecutar y controlar la política del Estado y del Gobierno en materia de ciencia, tecnología, medio ambiente; el uso de la energía nuclear, de normalización, metrología y control de la calidad, propiciando la integración coherente de estas para contribuir al desarrollo sostenible del país.

Utilizar el sitio para: conocer el proceso de integración de los factores científico, tecnológicos, productivos y otros, en la generación y utilización de conocimientos científico-técnicos, a través de los polos científicos, los frentes temáticos y otras formas de integración que se establezcan relacionadas con actividades priorizadas.

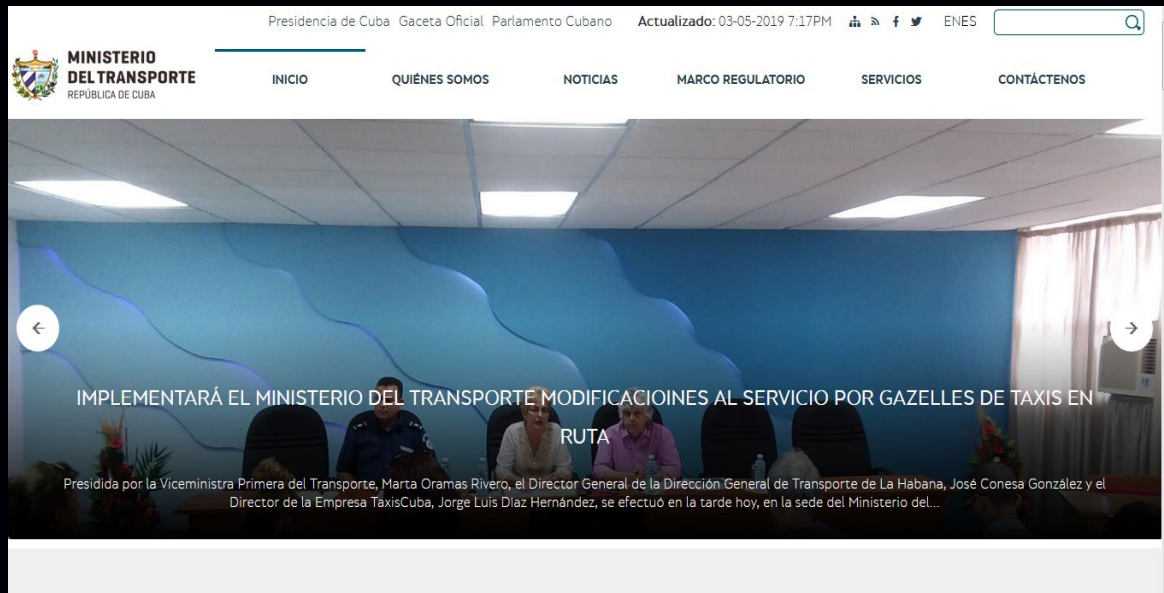
<http://www.citma.gob.cu/>





EL NAVEGADOR

MINISTERIO DEL TRANSPORTE



De qué trata el sitio: El Ministerio del Transporte (MITRANS) es un Organismo de la Administración Central del Estado, subordinado al Consejo de Ministros. Como rector de la actividad, ejerce las funciones rectoras en el transporte para los restantes Organismos de la Administración Central del Estado. tiene la misión de dirigir, ejecutar y controlar la política del Estado y del Gobierno en cuanto al transporte terrestre, marítimo, fluvial y lacustre, su infraestructura, sus servicios auxiliares y conexos, así como la navegación civil marítima.

Utilizar el sitio para: conocer el marco regulatorio que rige el transporte en nuestro país, noticias relacionadas o contactar con el ministerio.

<http://www.mitrans.gob.cu/>

MINISTERIO DEL COMERCIO EXTERIOR Y LA INVERSIÓN EXTRANJERA

De qué trata el sitio: El Ministerio del Comercio Exterior y la Inversión Extranjera es el organismo de la Administración Central del Estado encargado de proponer, y una vez aprobadas, dirigir, ejecutar y controlar las políticas del Estado y el Gobierno en materia de comercio exterior, inversión extranjera y colaboración económica internacional, sobre la base de las estrategias de desarrollo establecidas, contribuyendo al progreso económico y social del país.

Utilizar el sitio para: conocer leyes y regulaciones para la inversión extranjera, así como la cartera de oportunidades, guía del inversionista, principios de colaboración, precios diarios del mercado, entre otros.

<http://www.mincex.gob.cu/>



MINISTERIO DE CULTURA



De qué trata el sitio: Este sitio es el encargado de divulgar el quehacer del Ministerio de Cultura de Cuba como rector de la política cultural del país. Este Ministerio es el encargado de dirigir, orientar, controlar y ejecutar en el ámbito de su competencia la aplicación de la política cultural del Estado y del Gobierno cubano, así como garantizar la defensa, preservación y enriquecimiento del patrimonio cultural de la nación.

Utilizar el sitio para: conocer las principales normas jurídicas específicas de la cultura y en su caso, de su legislación complementaria así como los programas de desarrollo cultural que se llevan a cabo en el país.

<http://www.ministeriodecultura.gob.cu/>



REVISTA TINO

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

**DIRECCIÓN NACIONAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA.
CALLE 13 N.º 456 ENTRE E Y F, VEDADO,
MUNICIPIO PLAZA DE LA REVOLUCIÓN, LA HABANA, CUBA**

**REGISTRO NACIONAL DE PUBLICACIONES SERIADAS 2163
ISSN 1995-9419**

