



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 64
2019, ene.-febr.

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

LAS MASCOTAS EN LAS REDES SOCIALES •— PÁG. 22

**DARSE DE BAJA DE LA CUENTA DE
INSTAGRAM •— PÁG. 4**



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

Yunesky Rodríguez Álvarez
yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

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

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

EDITORIAL



El número 64 de Tino llega justo cuando se dan los toques finales para la preparación del evento cultural literario más importante del pueblo cubano, la **28 edición de la Feria Internacional del Libro**. En esta ocasión tendrá su espacio inicial en La Habana del 7 al 17 de febrero, con la **República Argentina Democrática y Popular** como nación invitada de honor y estará dedicada al premio nacional de Literatura, **Eduardo Heras León**.

De igual forma nos daremos cita, todos los cubanos, el domingo 24 de febrero, en las urnas para dar el **Si** por esta Constitución que responde a su tiempo y está enraizada en la realidad política, económica y social cubana actual. **#YoVotoSi**.

Como una muestra más del alcance que tiene la cultura informática en todos los ámbitos de la vida, Tino les propone, en la sección **La red social** de este número, conocer sobre las diferentes redes sociales dedicadas a las mascotas de la casa.

El taller les propone una solución alternativa a las roturas frecuentes del transformador externo que traen algunas cajas decodificadoras de la señal de televisión digital utilizando parte de los DVD, equipo que ha quedado obsoleto.

Por su parte la sección **Vistazos Tecnológicos** les alerta sobre los DeepFakes y las noticias falsas, además de realizar una mirada a su vínculo directo con las redes sociales.

El Nivel les propone el videojuego Mekorama, un entretenimiento para los infantes mediante la solución de puzzles.

Sin más, llegue a ustedes el número 64 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

- SALVAGUARDAR CONTRASEÑAS •— 4
- DARSE DE BAJA DE LA CUENTA DE INSTAGRAM •— 4
- GESTIONAR CARPETAS Y FICHEROS ENTRE MÓVIL Y ORDENADOR VÍA WIFI •— 5
- ALERTA CON FLASH PARA DISPOSITIVOS ANDROID •— 5

EL VOCERO 06

- AMÉRICA ACCESIBLE V ACOGE A LOS JOVEN CLUB •— 6
- EVENTO 8VO ANIVERSARIO DE ECURED •— 7

EL ESCRITORIO 08

- LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDMODO •— 8
- HERRAMIENTA SOLVER PARA LA TOMA DE DECISIONES •— 10

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 14

- LOS DEEPAKES Y LA DIFUSIÓN DE NOTICIAS FALSAS •— 13

EL TALLER 16

- FUENTE EXTERNA DE ALIMENTACIÓN DE LAS CAJAS DECODIFICADORAS: UNA SOLUCIÓN •— 16

EL NIVEL 18

- MEKORAMA, UN JUEGO DE PUZZLES •— 18

EL CONSEJERO 20

- ESTABLECER NUEVA CONTRASEÑA A UN USUARIO EN WINDOWS 10 •— 20
- COMO CREAR UNA UNIDAD USB BOOTEABLE CON RUFUS •— 20
- EFFECTO «GOTA DE AGUA» EN PHOTOSHOP •— 21

LA RED SOCIAL 22

- LAS MASCOTAS EN LAS REDES SOCIALES •— 22

EL NAVEGADOR 24

- PORTAL DEL CIUDADANO MATANCERO •— 24
- PORTAL DEL CIUDADANO ESPIRITUANO •— 24
- NUBE UIC •— 25
- CIGET EN MATANZAS •— 25
- CIGET - CAMAGÜEY •— 25





SALVAGUARDAR CONTRASEÑAS

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

SAFEGUARD PASSWORDS

En la actualidad son muchas las contraseñas que usamos para proteger nuestros bienes e intereses. Por esta razón resulta aconsejable utilizar un gestor de contraseñas, uno de los más potentes en ese campo es LastPass pues nos permite salvaguardar las contraseñas y acceder a después, así como también puede crear otras nuevas.

Para acceder a las ventajas que nos ofrece debemos seguir los siguientes pasos:

1. Esta aplicación puede descargarla de forma gratuita de Google Play y configurarla en su móvil.
2. Activar la aplicación y acceder al sitio de esta, creandose una cuenta o utilizando una existente.

También puede acceder a ella desde cualquier computadora que tenga conexión sino tiene disponible su teléfono y viceversa.

1. Acceder a <https://www.lastpass.com/esy> y crearse su cuenta de usuario.
2. Determinar que tipo de cuenta va a tener si gratis o premium
3. Definir las contraseñas de los diferentes sitios a los que accede.

Aunque es un sitio de pago puede probarlo gratis para ver si le es factible comprarla. Millones de usuarios están de acuerdo en que vale la pena la inversión por las diversas ventajas que tiene, entre las que cabe mencionar:

- Con esta aplicación podrá guardar los inicios de sesión, crear perfiles de compra en línea, generar contraseñas seguras, mantener un registro de la información personal, también podrá compartirlo con amigos y familiares.
- Solo utilizando una contraseña maestra la aplicación completará los inicios de sesión por usted sincronizando sus contraseñas cuando las necesite.
- Aunque puede utilizar la aplicación, esta nunca tendrá acceso a su información cifrada por lo que su información permanecerá segura.
- Brinda una carpeta compartida para compartir inicios de sesión y notas con amigos y familia.
- Admite la autenticación de huellas digitales en dispositivos de Samsung Galaxy con lector de huellas dactilares y dispositivos con lector de huellas digitales Synaptics.

Conclusión

Por todo lo antes expuesto y más, esta aplicación realmente debe considerarse entre las opciones para salvaguardar nuestras contraseñas de una forma más segura. Solo recordando nuestra contraseña maestra de LastPass podemos acceder al resto de ellas.

Palabras claves: aplicaciones android, configuración, seguridad, contraseña

Key words: LastPass, Android Apps, Settings, Security, Password

Referencias bibliográficas

Sitio Oficial. 2017. Recuperado 1 de octubre de 2017, de <https://www.lastpass.com/es>

DARSE DE BAJA DE LA CUENTA DE INSTAGRAM

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

UNSUBSCRIBE FROM YOUR INSTAGRAM ACCOUNT

Este truco posibilita dar de baja de forma permanente una cuenta en el servicio Instagram, impidiendo retomarla con posterioridad, por lo que fotos e imágenes dejarán de estar disponibles (el proceso no es reversible).

Pasos a seguir para realizar el truco

1. Accedemos a la página específica de Instagram para este propósito en este enlace (<https://www.instagram.com/accounts/remove/request/permanent/>).
2. Introducimos la información de tu cuenta, esto será necesario, aunque estuvieras dentro de forma habitual.
3. Contestamos a la razón por la que desea darte de baja y escribimos de nuevo tu contraseña.
4. Utilizamos el botón que indica que se borrará de forma permanente la cuenta y hecho esto, habremos finalizado.

Conclusión

Con este truco en pocos pasos logramos darnos de baja de forma permanente a una cuenta en esta red social, por lo que fotos e imágenes que se encontraban en la misma dejarán de estar disponibles.

Palabras claves: Instagram, redes sociales

Key words: social networks



Instagram



GESTIONAR CARPETAS Y FICHEROS ENTRE MÓVIL Y ORDENADOR VÍA WIFI

Autor: Luis Manuel Sifontes Corrales / luis.sifontes@cmg.jovenclub.cu

MANAGE FOLDERS AND FILES BETWEEN MOBILE AND COMPUTER VIA WIFI

El presente truco ofrece una vía para gestionar carpetas y ficheros de forma rápida de un móvil hacia una computadora y viceversa, en esta era digital donde los ordenadores de mesa e incluso las laptops que durante la primera década de los 2000 fueron algo novedoso para la sociedad, ahora están perdiendo protagonismo lado con la progresiva implantación de móviles y tablets.

En el mundo actual existen muchos usuarios que utilizan con menos frecuencia las computadoras y más las tablets y PC mediante la vía Wifi para copiar información. No obstante, siempre habrá usuarios que utilicen los ordenadores pues continúan siendo un soporte inestimable para la gestión y administración de archivos. Utilizar un cable no siempre es la mejor opción para el traspaso de archivos, sí lo es la conexión Wifi para transferir todo lo necesario entre las distintas plataformas, siendo esta una forma global, rápida y sin complicaciones.

Los dispositivos Android utilizan variadas herramientas muy completas para transferir archivos entre ordenador y móvil utilizando la conexión Wifi, díganse AirDroid, para muchos la mejor, AirMore, Join, Xender y ES File Explorer. En este artículo se describe la gestión utilizando la apk AirDroid en el móvil y un navegador en una Laptop o PC con Windows 10 que posea un adaptador de red inalámbrico.

1. En el móvil, sin conexión a Internet:
2. Instalamos la apk AirDroid.

3. Iniciamos la apk AirDroid, pulsamos el botón Hotspot, después el botón Iniciar Hotspot.
4. En la laptop o PC: debemos dar clic primario en el ícono de red de la barra de tareas, click en el hotspot que se detecta, botón Conectar y esperar a que se produzca la conexión.
5. En el móvil: Observamos la url mostrada, la cual se estructura de la siguiente manera <http://192.168.43.1:8888>.
6. En la laptop o PC: Iniciamos el navegador, de ser posible Google Chrome, en la barra de direcciones escribimos la url que se indicó en el móvil, dígame <http://192.168.43.1:8888>
7. En el móvil: Al poner la url en la PC o Laptop, aparece en el móvil una notificación, debemos dar Aceptar para establecer la conexión entrante. Hay que tener en cuenta que esa url local sólo funciona si tanto el PC como el móvil están en la misma red Wifi.
8. En la laptop o PC: Se cargará una página web desde la que se podrán gestionar los carpetas y ficheros del móvil.

Palabras clave: red inalámbrica, sistema operativo, red Wifi

Keywords: computer, hardware, wireless network, operating system, Wifi network

Referencias bibliográficas

Canal en You Tube: TuTutorial (2016). [Tutorial] Cómo compartir Internet con una red Ad Hoc Windows 10.. [Consultado el 14 de mayo del 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mzBB07DEe-M>

ALERTA CON FLASH PARA DISPOSITIVOS ANDROID

Autor: Yosbany Aragón Miranda / yosbany.aragon@vcl.jovenclub.cu

FLASH ALERT FOR ANDROID DEVICES

Existen varias aplicaciones disponibles para dispositivos con Android que permiten el uso del flash como alertas. Se hará referencia a una de ellas: el Ringing Flashlight, la cual aconsejamos usar a nuestros lectores.

Fácil de usar, emite una luz parpadeante cada vez que algún contacto se comunique mediante llamadas o mensajes. Útil además si se está en una reunión o simplemente si el móvil se encuentra en modo silencio. Mencionar además que esta opción puede utilizarse como una perfecta linterna.

Pasos para configurar la alerta con flash

1. Acceder a la aplicación Ringing Flashlight.
2. Buscar ajustes y activar las notificaciones flash para las llamadas entrantes y así cada llamada recibida vendrá acompañada de un flash.
3. Buscar ajustes y activar las alertas para SMS entrante.
4. Buscar ajustes y seleccionar en aplicaciones aquellas para las que se desea recibir notificaciones flash: mensajería, aplicaciones del tiempo, redes sociales y muchas más.
5. Estas alertas vienen equipadas con un modo de ahorro de batería para impedir que se agote la batería al final del día.
6. En los ajustes de la propia aplicación viene la opción Ofrecer alertas únicamente con el dispositivo bloqueado y viene habilitada por defecto, por lo que para que notifique con el teléfono desbloqueado debe desmarcarse.

Conclusión

Es una aplicación que emite una luz parpadeante cada vez que algún contacto se comunique mediante llamadas o mensajes.

Es fácil de usar y muy útil cuando las personas se encuentran en una reunión o simplemente si el móvil se encuentra en modo silencio.

Esta aplicación también puede utilizarse como linterna.

Palabras claves: alerta, Android

Key words: flash, alert

Referencias bibliográficas

Iphoneate (2013). Como activar parpadeos de Flash al recibir una llamada o avisos. Recuperado el 10 de junio de 2017 de, <https://iphoneate.com/como-activar-parpadeos-de-flash-al-recibir-una-llamada-o-avisos>.

Tuexperto (2015). ¿Cómo hacer que el flash LED parpadee al recibir notificaciones en Androide? Recuperado el 12 de agosto de 2017 de, <https://www.tuexperto.com/2015/01/27/como-hacer-que-el-flash-led-parpadee-al-recibir-notificaciones-en-android/>.

VicHaunter (2017). Cómo hacer que el flash parpadee al recibir llamadas en Android. Recuperado el 10 de junio de 2017 de, <https://www.vichaunter.org/como-se-hace/flash-parpadee-al-recibir-llamadas-android>.



AMÉRICA ACCESIBLE V ACOGE A LOS JOVEN CLUB

Autor: Lic. Anamaris Solórzano Chacón



Figura 1. América Accesible V, Montego Bay, Jamaica

América Accesible V: TIC para TODOS incorporó en su temática los grupos con necesidades especiales, tales como mujeres, niñas, jóvenes, adultos mayores y pueblos indígenas, promoviendo el diálogo sobre el fortalecimiento de las personas con necesidades especiales.

El evento generó información adicional clave y herramientas creando capacidades para que los participantes promuevan aún más el desarrollo de la accesibilidad

de las TIC. Se generó conciencia y acciones para promover proyectos, actividades e iniciativas que apunten a aumentar la participación de personas con necesidades especiales en el proceso de construcción de sociedades y economías digitales y de esa manera reducir las desigualdades sociales.

Además compartió las dificultades que enfrentan las personas con necesidades especiales para acceder a la información, a fin de identificar soluciones. Se destacó la importancia de mapear, mejorar e implementar políticas y prácticas sobre el uso de las TIC accesibles y asequibles, invitando a las partes interesadas a fortalecer los esfuerzos para garantizar que la región de las Américas sea inclusiva para TODOS.

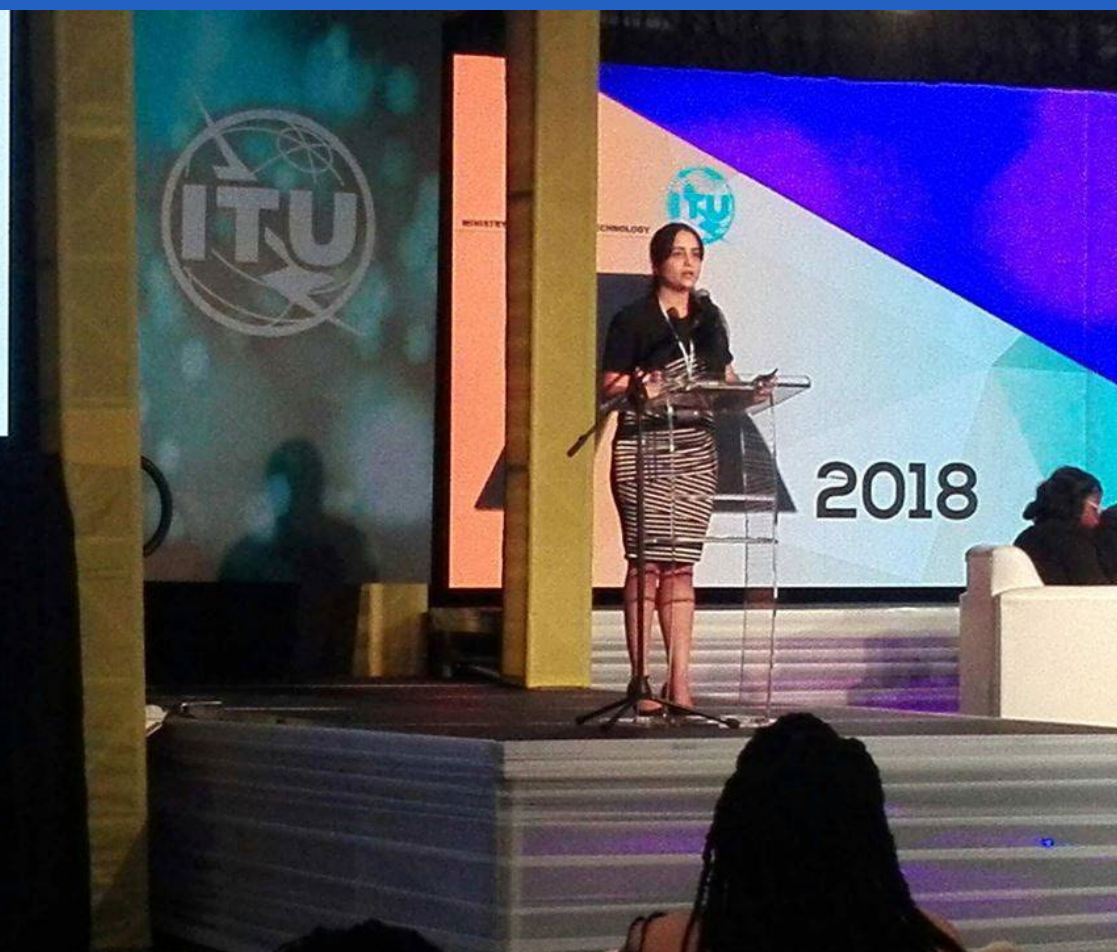
América Accesible V contribuyó a los requisitos de la Conferencia Mundial de Telecomunicaciones-17 y a la Declaración de Buenos Aires de los Miembros de la UIT para reducir la brecha digital, desigualdades en el acceso a las TIC, uso y habilidades, así como la disponibilidad de telecomunicaciones/TIC accesibles y asequibles, en particular para el fortalecimiento de mujeres y niñas, personas con discapacidad y personas con necesidades especiales.

Participaron un total de 228 personas de 26 países de las Américas y el Caribe.

Es la cuarta ocasión en que Joven Club participa pero la primera vez que se expone la experiencia de la entidad y participan tres compañeras. Al público le impactó el alcance social de la experiencia de Joven Club. La próxima sede de América Accesible VI, 2019, será en Quito, Ecuador.

Participaron por parte de los Joven Club de Computación y Electrónica:

- **Anamaris Solórzano Chacón**, subdirectora general Joven Club en ese momento, hoy Directora de Comunicación Institucional del Ministerio de las Comunicaciones. Título: Joven Club, la computadora de la familia cubana.
- **Yamilé González Turcáz**, directora provincial Joven Club en Santiago de Cuba. Título: Joven Club: acceso y uso de las tecnologías, una mirada con enfoque de género.
- **Odalís de la Nuez Licea**, instructora del Palacio Central de Computación. Título: Joven Club, experiencias en el desarrollo de capacidades y habilidades con las TICs.





EVENTO 8VO ANIVERSARIO DE ECURED

Autor: Msc. Tania Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovencub.cu

ECURED 8th Anniversary Event

En este espacio de impacto para la ciudad, la Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, se celebra el 8vo Aniversario de Ecured, asegurando que el camino del éxito en el desarrollo de esta enciclopedia se mantiene creciendo, evolucionando y demostrando que su calidad sea la óptima para las necesidades de la familia.

En el marco de esta jornada se realizó una intensa labor de vínculo con entidades y personalidades del territorio para la creación y subida de los artículos, sobre todo de la Universidad Camilo Cienfuegos de Matanzas, donde se encuentra enclavado el Parque Científico Tecnológico, del que Joven club en Matanzas forma parte.

En el evento se presentó el informe que mostró lo alcanzado en estos 8 años de la enciclopedia, realizándose además la presentación del artículo sobre el Parque Científico Tecnológico, contando con las apreciaciones de Iroel Sánchez, fundador de la enciclopedia y concluyendo con las palabras del funcionario del Comité Central del Partido Omar Pérez Salomón.

Joven Club recibió de manos de la Vice-Rectora de la Universidad de Matanzas el sello conmemorativo por los 45 años de esta institución y esta a su vez recibió un reconocimiento por parte de Joven Club, por tan calurosa acogida para la realización de este evento.

Se presentó una Feria Expositiva Científica Tecnológica con entidades asociadas al Parque Científico y Tecnológico de la provincia, donde tuvieron la oportunidad de mostrar sus logros en materia de informatización, además de la incorporación de cada una de ellas en la Enciclopedia, presentándose además proyectos insignes tales como el Portal Matanceros y la Plataforma Bienestar.

El momento fue propicio para la inauguración de un nuevo Joven Club ubicado en áreas de la Universidad de Matanzas, para dar respuesta a la creciente demanda de estudiantes y pobladores cercanos, con el cual se alcanza la cifra de 9 en la ciudad y 43 en la provincia.



Por otra parte especialistas, colaboradores, profesores y estudiantes de la Universidad realizaron al unísono de la actividad una subida masiva de artículos a la enciclopedia. La jornada concluyó con un módulo cultural que presentó del talento artístico de la institución matancera y de su movimiento de aficionados.





LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDMODO

Autor: Darel Martínez Ortega / darel.martinez@vcl.jovenclub.cu

THE EDMODO EDUCATIONAL PLATFORM

Resumen: El presente artículo aborda la importancia de las plataformas para la enseñanza. Refiere las distintas plataformas disponibles para ello y hace un análisis de la plataforma Edmodo, en la que señala las principales características y los componentes que brinda al docente, al estudiante y a la familia.

Palabras claves: plataformas educativas, autopercepción, redes sociales, sitio web

Abstract: This article discusses the importance of the platforms for teaching. Respect the different platforms available for this purpose and makes an analysis of the platform Edmodo, pointing out its main features, components, which provides the teacher, the student and family.

Key words: educational platforms, Social Networks, Web Site

Los docentes que se encuentran en las aulas han recibido para su superación, elementos tecnológicos muy puntuales. Sin embargo, la práctica ha demostrado que el empleo de las tecnologías, aunque muestra avances, aún se halla lejos de satisfacer las exigencias del proceso de enseñanza-aprendizaje que se quiere desarrollar.

Las necesidades de comunicación de los usuarios, propició la rápida evolución de Internet, generando nuevos modelos de producir y compartir información; de ahí que con la llegada de la Web 2.0, se presentan ya nuevas formas revolucionarias de crear, colaborar, editar y compartir en línea contenido generado por el usuario. La Web 2.0, denominada también la revolución social de Internet, es una Web dinámica, participativa y colaborativa, donde los usuarios se convierten en protagonistas activos, creando y compartiendo contenidos, opinando, participando y relacionándose; a partir de la evolución de ésta, se ha hecho notable la proliferación de redes sociales, donde los usuarios aprovechan el soporte de la red telemática para desarrollar actividades que le son afines.

Las redes sociales hoy en día se han convertido en un fenómeno que ha transformado la forma en la que nos relacionamos y comunicamos. Facebook, Twitter o Tuenti son los nombres de unas de las redes más conocidas y usadas por jóvenes y adultos que se han insertado en nuestras vidas y que han contribuido a propiciar la revolución tecnológica o tercera revolución.

El papel del docente en este proceso es el de guía y orientador facilitando el acercamiento del estudiante a las tecnologías. Serán los docentes los encargados de enseñarles a usar los recursos que tienen a su disposición, para seleccionar, organizar, evaluar y validar la información que van consiguiendo y sobre todo los encargados de enseñarles a construir su propia red.

Existen diferentes plataformas que pueden ser utilizadas para preparación de los docentes, entre ellas se encuentran:

Edmodo, (www.edmodo.com): creada a finales del año 2008, es una plataforma social educativa gratuita que ofrece a los profesores y alumno un entorno ce-

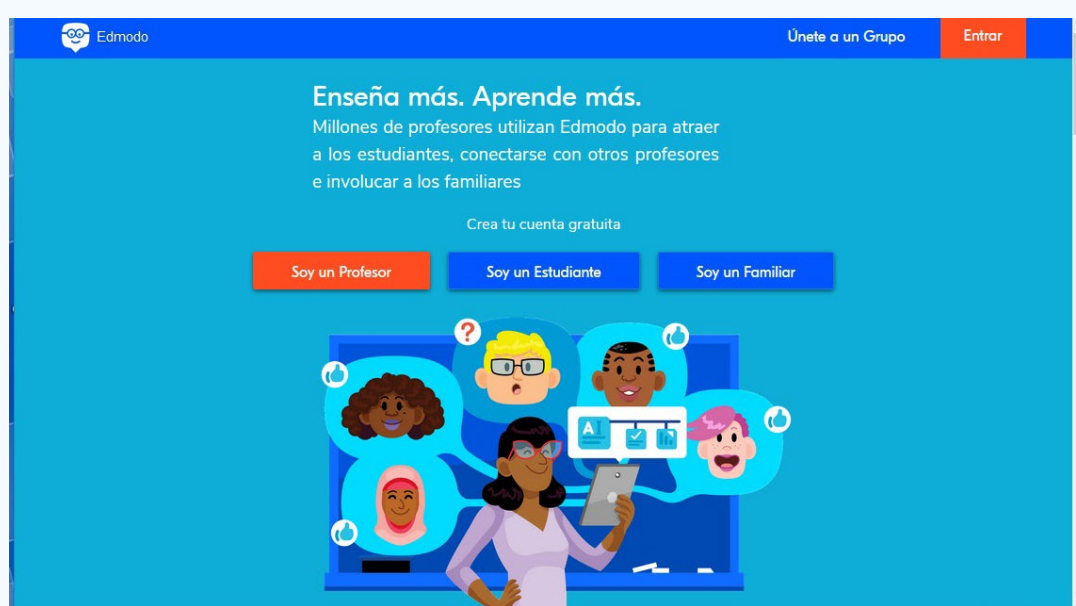


Figura 1. Plataforma Edmodo

rrado y privado seguro para colaborar.

redAlumnos, (www.redalumnos.com) red social-educativa, de fácil uso, semejante a Edmodo o Twiducate en cuanto a sus fines, donde profesores y alumnos pueden compartir contenidos y recursos.

El presente artículo se concentrará en analizar la plataforma Edmodo.

Desarrollo

Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.

La plataforma cuenta con un manual dividido en diferentes materias que le proporcionara al profesor de un pleno conocimiento del Edmodo, cuáles son sus facilidades y como lo pueden utilizar en sus clases.

Comienza la misma con una página de introducción donde explica en que consiste el Edmodo, cuáles son sus ventajas y desventajas así como una breve historia de su surgimiento.

Continúa con una página dedicada a todo lo referente al registro de los profesores como usuarios de la misma, además pueden configurar su cuenta como usuarios y pueden darles entrada a los alumnos para

que entre todos conformen un aula cerrada donde todos pueden confluír sin la interrupción de usuarios que no son parte del grupo.

En la página dedicada a trabajo en el aula encuentran todo lo referente al trabajo propio de la red, esta última dividida en grupos entre los que se encuentran Calendario, actividades, evaluación y biblioteca.

Calendario: Muestra cómo crear un calendario y como utilizar el mismo.

Actividades: Ahí los profesores les crean actividades a los alumnos, estos las responden y permite al alumno mantenerse al tanto de cada actividad nueva que se cree.

Evaluación: Se realiza la evaluación sistemática de todas las actividades realizadas con anterioridad y se le puede dar solución a las pruebas que se ponen con anterioridad.

Biblioteca: Cuenta con una biblioteca de libros que los alumnos pueden consultar e incluir libros que sus compañeros pueden utilizar de forma frecuente.

Preguntas frecuentes y Referencias: Aparecen las preguntas que frecuentemente pueden aparecer en los docentes así como la bibliografía donde pueden consultar otros sitios si les quedara alguna duda de cómo trabajar en el la red social.

La plataforma permite que el estudiante tome su propio control sobre el aprendizaje, posibilitando nuevos aprendizajes significativos y un sistema de evaluación continua en función de las tareas y actividades que se proponen. Esto junto con las críticas y comentarios de los alumnos genera una línea de feedback. De este modo, es posible evaluar diferentes aspectos del proceso de aprendizaje como: la capacidad crítica, el trabajo en equipo o la creatividad.

En este entorno toma relevancia el adiestramiento en competencias de equipo que faciliten procesos dinámicos de interacción y comunicación.

Llevar las redes sociales al aula, permite no solo considerar aquello que interesa y apasiona al alumno, su propia red, sino aprovechar su actitud abierta respecto a la comunicación e intercambio de conocimiento y su capacidad de relacionarse. Las redes sociales refuerzan las relaciones internas entre los miembros del grupo-clase, reforzando la confianza y facilitando un proceso integral de formación.



EL ESCRITORIO

Edmodo es una herramienta muy útil que conecta a los estudiantes, considerándose como un Facebook educativo y destacándose sus beneficios para el trabajo en grupo. Los participantes del estudio expusieron que el aprendizaje y la adaptación a la herramienta fue muy rápido. Edmodo ofrece un buen ambiente para trabajar tareas de Problem Based Learning (PBL), aprendizaje basado en problemas. Destacándose que tanto profesores como alumnos pueden utilizar Edmodo para agregar y construir sobre contribuciones de otros.

Los resultados indican que las herramientas de redes sociales y más concretamente Edmodo, pueden apoyar los modelos constructivos sociales de la pedagogía y más específicamente la formación semipresencial o "Blended Learning" formación combinada, usando "Problem Based Learning (PBL)", aprendizaje basado en problemas.

La plataforma Edmodo permite:

- Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
- Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
- Gestionar las calificaciones de nuestros alumnos.
- Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, videos, etc.
- Incorporar mediante sindicación los contenidos de nuestros blogs.
- Lanzar encuestas a los alumnos.
- Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
- Gestionar un calendario de clase.
- Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo
- Además posee recursos que permiten crear elementos tales como:
 - Guía didáctica o temática: describe los objetivos didácticos y contenidos de cada módulo, explica el proceso de formación que se sigue, así como el funcionamiento de la plataforma de formación.
 - Propuesta de calendario: temporiza las diferentes actividades del curso a través de una programación semanal.
 - Descargas: posibilita la descarga de software indispensable para acceder a los contenidos del curso (acrobat reader, flash player).
 - FAQ's plataforma: permite la consulta de dudas relacionadas con el funcionamiento y navegación del alumno en el entorno de aprendizaje.
 - Juegos: facilitan el conocimiento o repaso de terminología del curso sobre la base de juegos como crucigramas, sopas de letras, el "ahorcado", etc.
 - Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiendo estar informados de la actividad de sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
 - Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo; posibilidad de crear cuestionarios de evaluación (en fase de desarrollo).

- Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.
- Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.
- Integración en la biblioteca de nuestros contenidos en Google Drive.
- Posibilidad de instalar aplicaciones de terceros que incrementen su funcionalidad.
- Previsualización de documentos de la biblioteca.
- Acceso a través de dispositivos móviles (iPhone, Android).

Por otra parte, se caracteriza por la:

- Comunicación sincrónica y asincrónica
- Flexibilidad de horarios
- Aprendizaje colaborativo
- Construcción del conocimiento constante, dinámica y compartida
- Roles activos de docentes y alumnos.
- El profesor puede crear en Edmodo las aulas virtuales que desee.

Cada alumno tiene sus aulas virtuales en su perfil, llamadas grupos, que funcionan de modo independiente las unas con las otras. Y en cada una de ellas se incluye un muro en el que compartir la información y comentarios para cada uno de los mensajes.

Conclusiones

Edmodo es una plataforma que presenta un alto grado de versatilidad, posee una variada gama de recursos para el docente, que le permiten contribuir a propiciar un ambiente más sociable para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje soportado por las TIC.

Referencias Bibliográficas

- Edmodo. (s.f). Recuperado el 7 de junio, de <http://edmodo.antoniogarrido.es/>
- Educacionrespuntocero. (s.f.). Edmodo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? Recuperado el 7 de junio, de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/edmodo-que-es-clase-educacion/32861.html>
- Escuela20. (s.f.). TWIDUCATE: Redes sociales educativas. Recuperado el 7 de junio, de http://www.escuela20.com/tweeter-redes-sociales-educativas/herramientas-20/twiducate-redes-sociales-educativas_2530_289_4023_0_1_in.html
- Wikipedia. (s.f.). Edmodo. Recuperado el 7 de junio, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Edmodo>

#YoVotoSí



REFORMA CONSTITUCIONAL



HERRAMIENTA SOLVER PARA LA TOMA DE DECISIONES

Autor: Mario Abel Vega Vega / mario.vega@ltu.jovenclub.cu

SOLVER TOOL FOR DECISION MAKING

Resumen: Solver es una herramienta de Microsoft Excel y OpenOffice.org Calc que facilita la toma de decisiones al resolver problemas de optimización a partir de los recursos (materiales, humanos, tecnológicos, de tiempo, etc) disponibles en una entidad. Con Solver puede definir, por ejemplo la cantidad de artículos de cada tipo a producir para minimizar costos o maximizar las ganancias; cantidad de ingredientes a utilizar para la elaboración de pienso animal con los requerimientos alimenticios necesarios; disminución de desechos; la distribución óptima de recursos de un origen a varios destinos, entre otras decisiones administrativas.

Palabras Claves: Microsoft Excel, Solver, Optimización, Programación lineal

Abstract: Solver is a Microsoft Excel and OpenOffice.org Calc tool that facilitates decision making when solving optimization problems based on the resources (material, human, technological, time, etc.) available in an entity. With Solver you can define, for example, the number of items of each type to produce to minimize costs or maximize profits; quantity of ingredients to be used for the elaboration of animal feed with the necessary nutritional requirements; waste reduction; the optimal distribution of resources from one origin to several destinations, among other administrative decisions.

Keywords: Optimization, Linear Programming

El desarrollo impetuoso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrece un sin número de posibilidades para lograr este objetivo. La herramienta Solver de Microsoft Excel y OpenOffice.org Calc es útil en este propósito al resolver problemas de optimización.

Ejemplo de problemas que se pueden resolver utilizando Solver:

- ¿Cuántas unidades del producto A y cuántas de B deben fabricarse para obtener un beneficio máximo?
- ¿Cuántas unidades del producto A y cuántas de B deben fabricarse para minimizar los costos?
- ¿Cuántas unidades del producto A y cuántas de B deben fabricarse para maximizar la producción bruta?
- ¿Cuántas rastras de tipo A, B y C deberá comprar una empresa de transporte de carga, si se desea hacer máxima su capacidad ton.Km?
- ¿Qué cantidad de alimento M y N se debe utilizar diariamente por cabeza de ganado para realizar una alimentación adecuada y menos costosa?
- ¿Cómo deben cortarse las planchas de cartón para surtir el pedido con el mínimo de desperdicios?.
- ¿Cómo distribuir el producto A que elabora una empresa en tres fábricas distantes para abastecer a cuatro clientes de tal forma que se minimice el costo de transporte?
- ¿Cómo seleccionar 4 personas de 5 para operar 4 máquinas diferentes?

Desarrollo

Investigación de operaciones

La investigación de operaciones es una rama de la administración que consiste en el uso de modelos matemáticos para el estudio de complejos sistemas reales, con la finalidad de mejorar (u optimizar) su funcionamiento teniendo en cuenta las restricciones en los recursos materiales, humanos, tecnológicos, de tiempo, etc, para determinar cómo se puede lograr un objetivo con la maximización de los beneficios o la minimización de costos.

Entre las técnicas de la Investigación de operaciones se encuentran:

- Programación lineal
- Programación no lineal
- Programación multicriterio
- Programación por Metas
- Teoría de inventarios
- Fenómenos de espera
- Teoría de las decisiones

- Teoría de juegos
- Teoría de redes

Modelo Matemático de programación lineal

Dada una función lineal de varias variables, se quieren determinar valores no negativos para dichas variables que maximizan o minimicen el valor de la función lineal, sujeta a cierto número de limitaciones.

Hallar los valores de x_j que hagan máximo o mínimo el valor de la función lineal (Función objetivo).

$$F_{(x_1, x_2, x_3, \dots, x_n)} = c_1 x_1 + c_2 x_2 + c_3 x_3 + \dots + c_n x_n \quad (1,1)$$

Y que satisfagan el sistema de restricciones

$$\begin{aligned} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + a_{13}x_3 + \dots + a_{1n}x_n &=, \geq, \leq b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + a_{23}x_3 + \dots + a_{2n}x_n &=, \geq, \leq b_2 \\ \dots & \dots \dots \dots \\ a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + a_{m3}x_3 + \dots + a_{mn}x_n &=, \geq, \leq b_m \end{aligned} \quad (1,2)$$

$$x_j \geq 0 \quad j=1,2,3,\dots,n \quad (1,3)$$

Para cada restricción se utiliza uno solo de los signos;

x_j – Variables de decisión (variables a optimizar)

c_j – Coeficientes económicos

a_{ij} – Coeficientes tecnológicos

b_j – Término independiente

Donde

Variables de decisión: Incógnitas del modelo, lo que se busca con la solución del mismo. Actividades o productos que compiten por los recursos materiales, técnicos, tiempo disponible, etc.

Coeficientes económicos: Coeficientes de la función objetivo para cada actividad o producto. Contribución de cada variable de decisión a la función objetivo, como por ejemplo, ganancia o costo por unidad de producto.

Coeficientes tecnológicos: Coeficientes de parte izquierda de las restricciones. Representan, por ejemplo, unidades de un recurso necesarias para producir una unidad de un producto, horas de tiempo de troquelado por tipo de materiales a troquelar, horas en horno por unidad de pieza a fundir, etc.

Términos independientes: Términos de la parte derecha de las restricciones: Representan la disponibilidad o demanda de los recursos, como por ejemplo, horas-hombre, horas-máquina, espacio, dinero, materia prima, requerimientos de calidad, capacidad de producción, cantidad máxima o mínima, etc.



La expresión (1.3) expresa el requerimiento de que las variables, sean no negativas y se denomina condición de no negatividad.

Solución de problemas de programación lineal con Solver

Solver es una herramienta de Microsoft Excel y OpenOffice.org Calc que permite resolver problemas de optimización, es decir, a partir de un objetivo y estableciendo unas condiciones (restricciones), se puede buscar el valor óptimo para una celda, denominada celda objetivo, en donde se escribe la fórmula de la función objetivo $f(x_1, x_2, \dots, x_n)$.

Solver cambia los valores de un grupo de celdas, denominadas variables de decisión y que estén relacionadas, directa o indirectamente, con la fórmula de la celda objetivo. En estas celdas se encuentran los valores de las variables controlables x_1, x_2, \dots, x_n .

Solver ajusta los valores en las celdas de variables de decisión para cumplir con los límites en las celdas de restricción y producir el resultado deseado para la celda objetivo.

Nota: Si la herramienta Solver no está disponible en la pestaña Datos de Microsoft Excel deberá cargar el programa de complemento.

Siga los siguientes pasos para resolver problemas de programación lineal con Solver

- Plantee el problema en lenguaje matemático
- Organice los datos del problema en una hoja de Excel o OpenOffice Calc

Ejemplo

	A	B	C	D	E	F
1	Variable de Decisión	X_1	X_2	X_3	Función Objetivo	
2	Cantidad Óptima	Valor X_1	Valor X_2	Valor X_3	=fórmula función objetivo	
3						
4	Contribución	C_1	C_2	C_3		
5						
6	Restricciones	X_1	X_2	X_3	Utilizados	Disponibilidad
7	Restricción 1	a_{11}	a_{12}	a_{13}	= fórmula restricción 1	b_1
8	Restricción 2	a_{21}	a_{22}	a_{23}	= fórmula restricción 2	b_2
9	Restricción 3	a_{31}	a_{32}	a_{33}	= fórmula restricción 3	b_3
10						

Figura 1. Organización de los datos del problema en una hoja de cálculo.

- En Datos, haga clic en Solver.
- En el cuadro Establecer objetivo, escriba una referencia de celda o un nombre para la celda objetivo. La celda objetivo debe contener una fórmula vinculada a las variables de decisión (celda =fórmula función objetivo).
- Siga uno de los procedimientos siguientes:
 - Si desea que el valor de la celda objetivo sea el valor máximo posible, haga clic en Máximo.
 - Si desea que el valor de la celda objetivo sea el valor mínimo posible, haga clic en Mínimo.
 - Si desea que la celda objetivo tenga un valor determinado, haga clic en Valor de y luego escriba el valor en el cuadro.
- En el cuadro Cambiando las celdas, escriba un nombre o una referencia para cada rango de celda de las variables de decisión (celdas Valor X_1 , Valor X_1 , Valor X_1 , etc). Separe con comas las referencias no adyacentes. Las celdas de variables deben estar directa o indirectamente relacionadas con la celda objetivo.
- En el cuadro Sujeto a las restricciones, realice lo siguiente para especificar todas las restricciones que desee aplicar.

- Haga clic en Agregar.
- En el cuadro Referencia de la celda, escriba la referencia de celda o el nombre del rango de celdas para los que desea restringir el valor. (En la columna Utilizados las celdas= fórmula restricción i)
- Haga clic en la relación (\leq , $=$, \geq , int o bin) que desea establecer entre la celda a la cual se hace referencia y la restricción.

Si hace clic en int, aparece integer en el cuadro Restricción. Si hace clic en bin, aparece binary en el cuadro Restricción.

Si elige \leq , $=$, o \geq para la relación en el cuadro Restricción, escriba un número, una referencia de celda o nombre o una fórmula.

En el cuadro Restricción escriba la referencia de celda o el nombre del rango de celdas de la disponibilidad del recurso. (En la columna Disponibilidad las celdas= bi)

Siga uno de los procedimientos siguientes:

1. Para aceptar una restricción y agregar otra, haga clic en Agregar.
2. Para aceptar la restricción y volver al cuadro de diálogo Parámetros de Solver, haga clic en Aceptar.
3. Haga clic en Opciones y seleccione la casilla Adoptar modelo lineal. Seleccione la casilla Adoptar no negativos si desea que todos los valores de las celdas cambiantes sean ≥ 0 .
4. Haga clic en Resolver y siga uno de los procedimientos siguientes:
 - Para mantener los valores de la solución en la hoja de cálculo, en el cuadro de diálogo Resultados de Solver, haga clic en Conservar solución de Solver.
 - Para restaurar los valores originales tal como estaban antes de hacer clic en Resolver, haga clic en Restaurar valores originales.

Solver genera tres informes para programas lineales.

Informe de Respuestas: Informe de Solver que proporciona el valor inicial y final de la celda objetivo y de todas las celdas cambiantes, así como un listado de cada restricción y su estado.

Informe de Sensibilidad (Confidencialidad en Excel 2010): Informe de Solver que proporciona el valor óptimo de cada celda cambiante, su coste reducido, el coeficiente de función objetivo y el aumento y la disminución de éste para el cual la solución en curso permanece óptima (el resto permanece fijo).

Informe límites: Informe de Solver que da los límites superior e inferior de cada celda cambiante manteniendo el resto de las celdas ajustables en su valor actual y cumpliendo las restricciones.

Conclusiones

Con Solver es posible resolver problemas de optimización con los recursos disponibles en una entidad, lo que lo convierte en una herramienta informática de gran valor para la toma de decisiones y el logro de la eficiencia y eficacia de los procesos productivos y de servicio.

Referencias Bibliográficas

- Charles A. G. y Hugh J. W. (1982). Métodos cuantitativos para la toma de decisiones en administración. México. McGRAW-HILL.
- Colectivo de Autores (2008) Métodos cuantitativos para administración México. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES.
- Colectivo de Autores (s/a). Métodos cuantitativos para los negocios México. CENGAGE LEARNING
- Eppen, G. D (2000). Investigación de Operaciones en la Ciencia Administrativa. Construcción de Modelos para la toma de Decisiones con Hojas de Cálculo Electrónicas. México. PRENTICE-HALL.

28^a.

En homenaje al 500 Aniversario
de la Fundación de La Habana
y al 60 Aniversario del Triunfo
de la Revolución Cubana

Feria
Internacional
del LIBRO
de La Habana

CUBA
2019

#FILCuba2019

7 al 17 de febrero

≡ Dedicada a Eduardo Heras León ≡

País Invitado de honor:



República Argentina Democrática y Popular



Leer
es crecer

LOS DEEPFAKES Y LA DIFUSIÓN DE NOTICIAS FALSAS

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

Lic. Melba Luisa González Camejo



Figura 1. Ejemplos de imágenes creadas a partir de una real. En los cuatro casos primero aparece la real y luego la generada mediante las redes generativas adversativas (GAN)

La frase “Una mentira repetida mil veces puede convertirse en verdad”, del exministro nazi Paul Joseph Goebbels (según la historia), ha sido una práctica seguida por muchos desde los inicios del desarrollo social de la humanidad. Resultan incontables las veces que el ser humano ha estado expuesto a la difusión de alguna que otra mentira o noticia falsa creada para conseguir un objetivo determinado.

De la situación anterior muchos no se preocupan pues tienen la certeza de que “la verdad siempre sale a la luz” o “la mentira tiene patas cortas”. Sin embargo nos encontramos en un punto en el que el desarrollo tecnológico anula o limita las posibilidades que tiene la verdad de salir a flote, al menos no en un corto espacio de tiempo.

Las redes sociales se han convertido en el combustible ideal para la propagación de noticias, ciertas o falsas. Resulta un medio en el que nadie, o pocos, cuestionan lo que leen y peor aún, si les resulta interesante o acorde a su ideario, la comparten con sus amigos o seguidores sin dudar.

A todo lo anterior se le suma el surgimiento de montajes de videos muy realistas creados con una tecnología basada en algoritmos de inteligencia artificial que hace natural lo imposible. Videos falsos, que a todas luces, parecen verdaderos, deepfakes (mentiras profundas). Grabaciones en las que una persona hace y dice cosas que nunca hizo ni dijo.

El método de creación se basa en una red generativa adversativa (GAN). Como su nombre indica, en realidad son dos redes neuronales adversarias (dos software) que trabajan juntas para mejorar el resultado. Una red genera las imágenes a partir de una base de datos y la otra, la adversaria, verifica si son reales.

Al trabajar a la vez, estas dos redes producen mejores falsificaciones. Por esta razón para crear las imágenes del video falso necesitan de materia prima horas de videos con calidad, así como múltiples imágenes reales de la persona o estructura objeto de la falsificación.

¿Quién se expone a verse reflejado en un video falso?

La esfera pública, evidentemente, resulta un campo fértil para la falsificación. La tecnología en semejantes términos de manipulación es tentadora para muchos. Orson Welles, hizo creer a todo un país que estaba siendo in-

vadido por los marcianos y rodó al final de su carrera un esclarecedor documental sobre los engaños en el mundo del arte, dijo: «La falsedad es tan antigua como el árbol del Edén». Lo que se puede hacer hoy con el desarrollo tecnológico es un paraíso para los embaucadores.

Se pudiera pensar que sólo los políticos, artistas y personajes públicos se encuentran expuestos a este tipo de peligro, debido a la gran cantidad de imágenes y horas de videos reales que sobre ellos se puede encontrar en Internet, pero no es cierto. Las redes sociales pueden ser el caldo de cultivo que suministre todo el material necesario para este proceso de la mayor parte de las personas que en ellas se encuentran registradas.

Sin ser conscientes de las consecuencias, los usuarios de las diferentes redes sociales ponen en “bandeja de plata” toda la información necesaria para crear un deepfake sobre su persona.

¿Resultará realmente imposible detectar la veracidad de los Deepfakes?

Precisamente en este procedimiento para crear un deepfake se encuentra la posible vía para detectar la veracidad o falsedad del video.

Como ya se mencionó, en dicho proceso participan dos redes neuronales, una que genera y la otra que verifica la veracidad. Eso quiere decir que en la misma medida en que se mejora la red neuronal genérica lo hace la red neuronal adversaria, capaz de detectar la falsificación. El propio sistema que genera los deepfakes está mejorando a su vez el detector de falsificaciones que a la larga se tendría que usar.

Conclusión

A las puertas de esta realidad se hace necesario detenerse a analizar lo que nos encontramos en nuestro tránsito por Internet, en particular en las redes sociales, donde las noticias se distribuyen como pólvora. Realizamos un llamado a poner en duda lo inverosímil, buscar la forma de verificar lo que leemos antes de dar una noticia por cierta y peor aún difundirla.

Además, ya en el plano personal, tener en cuenta que todo lo personal que se comparte en las redes sociales puede, mañana, ser usado en su contra.

Referencias bibliográficas

Lacort, J. (2018). “Con los deepfakes tendremos un problema con la verdad: ni los videos servirán como pruebas.” Recuperado el 2 de enero de 2019, de <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/deepfakes-tendremos-problema-verdad-videos-serviran-como-pruebas>

Pertierra, T. (2018). “Deepfakes», una nueva arma de desinformación masiva.” Recuperado el 2 de enero de 2019, de <https://www.diarioinformacion.com/cultura/2018/10/09/deepfakes-nueva-arma-desinformacion-masiva/2071994.html>

Taich, D. (2018). “Qué son y cómo combatir Deepfakes.” Recuperado el 2 de enero de 2019, de <https://www.cronista.com/columnistas/Que-son-y-como-combatir-deepfakes-20181029-0091.html> Zavala, M.S. (2017). “Ver cómo una red neuronal inventa caras fotorrealistas es espeluznante.” Recuperado el 2 de enero de 2019, de <https://es.gizmodo.com/ver-como-una-red-neuronal-inventa-caras-fotorrealistas-1819970865>

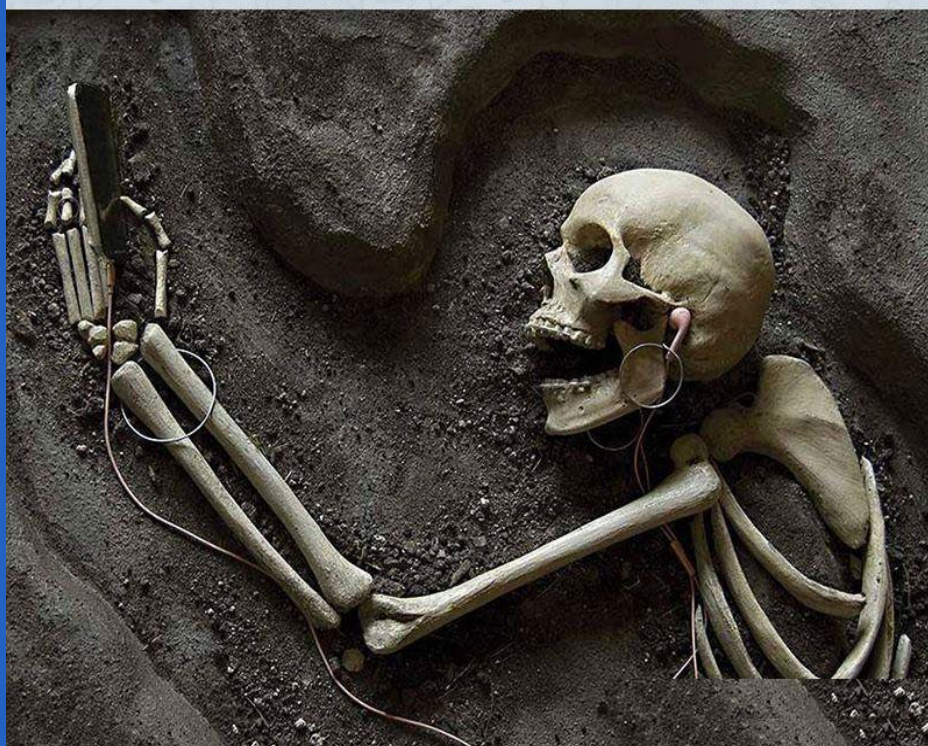


Entrevista de trabajo:

- ¿Sabe Excel?
- Claro, hasta me sé la canción
- ¿Canción?... cuál canción?
- ¿Y cómo Excel, en que lugar se enamoró de tí?

- Muchas gracias, nosotros la llamamos

Así nos van a encontrar
los arqueólogos 😂



Hola guapo, dame tu dirección

- 192.168.1.9

Jajá pero tu dirección física.

- 00 – 50 – BF – 38 – BA – 0F

Mejor dame la dirección de tu puerta.

- 192.168.1.1

LUDOX

DIVERTIRSE ES APRENDER



TENDEDERA



REFLEJOS

blogs de la familia cubana



EL ESTANQUILLO



EcuRed

Conocimiento con todos y para todos





FUENTE EXTERNA DE ALIMENTACIÓN DE LAS CAJAS DECODIFICADORAS: UNA SOLUCIÓN

Autor: Lic. Ottoniel Fagundo Rodríguez / ottoniel.fagundo@nauta.cu

EXTERNAL POWER SUPPLY OF THE DECODER BOXES: A SOLUTION

Resumen: El artículo presenta una solución alternativa para sustituir las fuentes externas de alimentación de algunas cajas decodificadoras de TV digital, ante la imposibilidad de recuperar las fuentes originales.

Palabras claves: Caja decodificadora de TV digital, DVD, fuente externa de alimentación

Abstract: The article presents an alternative solution to replace the external power sources of some digital TV decoder boxes, given the impossibility of recovering the original sources.

Key words: Digital TV decoder box, DVD, external power supply

Las cajas decodificadoras de televisión digital han ganado rápidamente popularidad entre todos los cubanos. Diseñadas para captar las señales digitales y convertirlas al formato analógico, permiten al usuario no solo recibir con mayor calidad la señal radio-televisiva sino que incorpora nuevas prestaciones. Con relativa frecuencia, la fuente externa de alimentación, de algunos modelos de «cajita», sufre de roturas, las que muchas veces, resultan imposibles de reparar.

Descripción de la solución

En los talleres de electrónica es muy probable encontrar alguna fuente de alimentación de DVD en desuso, pues es una tecnología que ha quedado obsoleta. En este caso puede resultar de utilidad y servir como «donante» para seguir alimentando la «cajita». Con un poco de ingenio y creatividad, se pueden tomar los 5 o 12 V, ya sea el caso, de la fuente interna del DVD, usando el mismo cable de la fuente averiada, respetando la polaridad eléctrica.

Una opción factible puede ser desconectar la fuente interna del DVD, de la placa del mismo, pero dejarla en su lugar; así quedará protegida por la cubierta protectora, reduciendo al mínimo el riesgo de un choque eléctrico. En caso de poseer sólo la fuente del DVD, sin la cubierta protectora, se deben tomar todas las medidas de protección para evitar la ocurrencia de choques eléctricos. La imagen de la Figura 1 muestra la fuente de un DVD, donde un círculo de color rojo señala el lugar de donde se puede tomar la tensión de alimentación requerida.



Figura 1. Fuente del DVD.



Figura 2. Ilustración de la solución propuesta.

Esta solución, a pesar de su sencillez, debe ser realizada por una persona especializada, porque un error, tendría consecuencias fatales.

Listado de componentes

- Fuente interna de un DVD
- Cable de alimentación

Conclusión

Soluciones como esta contribuyen a interrumpir el ciclo mercantilista «Comprar, Tirar, Comprar».

Referencia bibliográfica

Portal de la TV Cubana. Lo nuevo de la TV digital en Cuba. Recuperado el 10 de enero de 2018, de <http://www.tvcubana.icrt.cu/Categorías/sección-información/1382-lo-nuevo-de-la-tv-digital-en-cuba-ofertas-precios-y-cajitas-decodificadoras>

SOLO SI SE SABE SE PUEDE DIVISAR EL BIEN

*Son los valores patrióticos,
éticos, morales, cívicos
y de solidaridad humana,
la mayor riqueza
de una sociedad*





MEKORAMA, UN JUEGO DE PUZZLES

Autor: Sachy Regojo Robles / sachy.regojo@cmg.jovenclub.cu

Coautor: Jessica Águila Rodríguez

MEKORAMA, A PUZZLE GAME

Resumen: El presente artículo hace referencia a un juego de puzzles que ha ido cada día ganando popularidad entre los usuarios amantes de los juegos en tercera dimensión, es el caso de Mekorama donde la perspectiva alcanza gran importancia al igual que su peculiar robot como único protagonista. Desde niños hasta adultos pueden acceder al juego solo deben tener la habilidad de resolver puzzles. Este videojuego desarrollado para varias plataformas ha ganado público por su agradable capacidad visual, gráficos vistosos, con cierto nivel de dificultad. A la vez, se distingue por poseer una mecánica sencilla de dominar para todo aquel que se enfrente por vez primera, pues lo acaba dominando. Tiene varios tipos de obstáculos que hacen al jugador analizar el marco complejo de jugadas necesarias para lograr sus cumplir sus objetivos: vencer niveles o dioramas y ganar el juego.

Palabras claves: videojuego, rompecabezas, niveles, robot, pulsaciones, destino, Mekorama

Abstract: This article refers to a puzzle game that has been gaining popularity among users who love 3D games, such as Mekorama, where the perspective reaches great importance as well as its peculiar robot as the only protagonist. From children to adults can access the game should only have the ability to solve puzzles. This videogame developed for several platforms has gained public by its pleasant visual capacity, colorful graphics, with some level of difficulty. At the same time, it is distinguished by having a simple mechanic to master for everyone who faces for the first time, because it ends up dominating. It has several types of obstacles that make the player analyze the complex framework of plays necessary to achieve their goals: overcome levels or dioramas and win the game.

Keywords: video game, puzzles, levels, robot, pulsations, destiny

Mekorama, ha sido inspirado en uno de los mejores videojuegos diseñados para móviles en su tiempo: Monument Valley, creado también por el talentoso Martin Magni con la intención de superar imposibles escenarios geométricos con perspectiva isométrica, donde la experiencia es fundamental para la superación de desafíos. Ambas producciones comparten diversas similitudes, precisamente tener que jugar con la perspectiva para descubrir el camino que debe seguir el protagonista.

La nueva obra de Martin Magni, Mekorama, al igual que su antecesor, busca superarse en dos directrices: ser un juego tanto atractivo como entretenido. Lo logra con sus llamativos gráficos y su simpleza forma de juego, que muestra escenarios construidos a partir de cubos low-poly que evocan en cierto modo la estética de Minecraft, aunque ambos sistemas de juego sean totalmente distintos. Permite al que lo juega que cuando logra alcanzar la meta, quiera seguir para el otro nivel.

La intención es convertirse en el robot B, que no se sabe bien de donde es, y cuyo aparato de vuelo ha quedado inservible, no puede volar, saltar ni mover objetos. Por lo que debe atravesar caminando varios escenarios laberínticos, la misión facilitarle el paso moviendo fichas o simplemente guiarlo paso a paso. Morir no es una posibilidad, por lo utilizando lógica e inteligencia hay explorar y manipular las diversas partes móviles de cada mapa, en aras de encontrar el camino correcto, alcanzar el punto de destino y darle solución a cada desafío.

Puede ser instalado en dispositivos móviles tanto con sistema operativo iOS 6.0 como Android 2.3.3 o posterior. Con tan solo tener estos sistemas operativos en cualquier versión lo podrá instalar. También han sido creados versiones para su uso en plataformas como Nintendo Switch, Nintendo 3DS. Está disponible de forma gratuita y su descarga es a través de Google Play Store o App Store.

Desarrollo

En Mekorama, el robot, llamado B, tiene la cabeza con forma esfera dotada de un ojo. Este llamativo personaje de metal sigue todos nuestros movimientos realizados en la pantalla táctil, pudiendo controlarlo de forma tal que encuentre la salida de cada uno de los niveles. El juego se estructura de la siguiente manera: 50 niveles propuestos en una construcción en 3D, a modo de puzzles individuales,

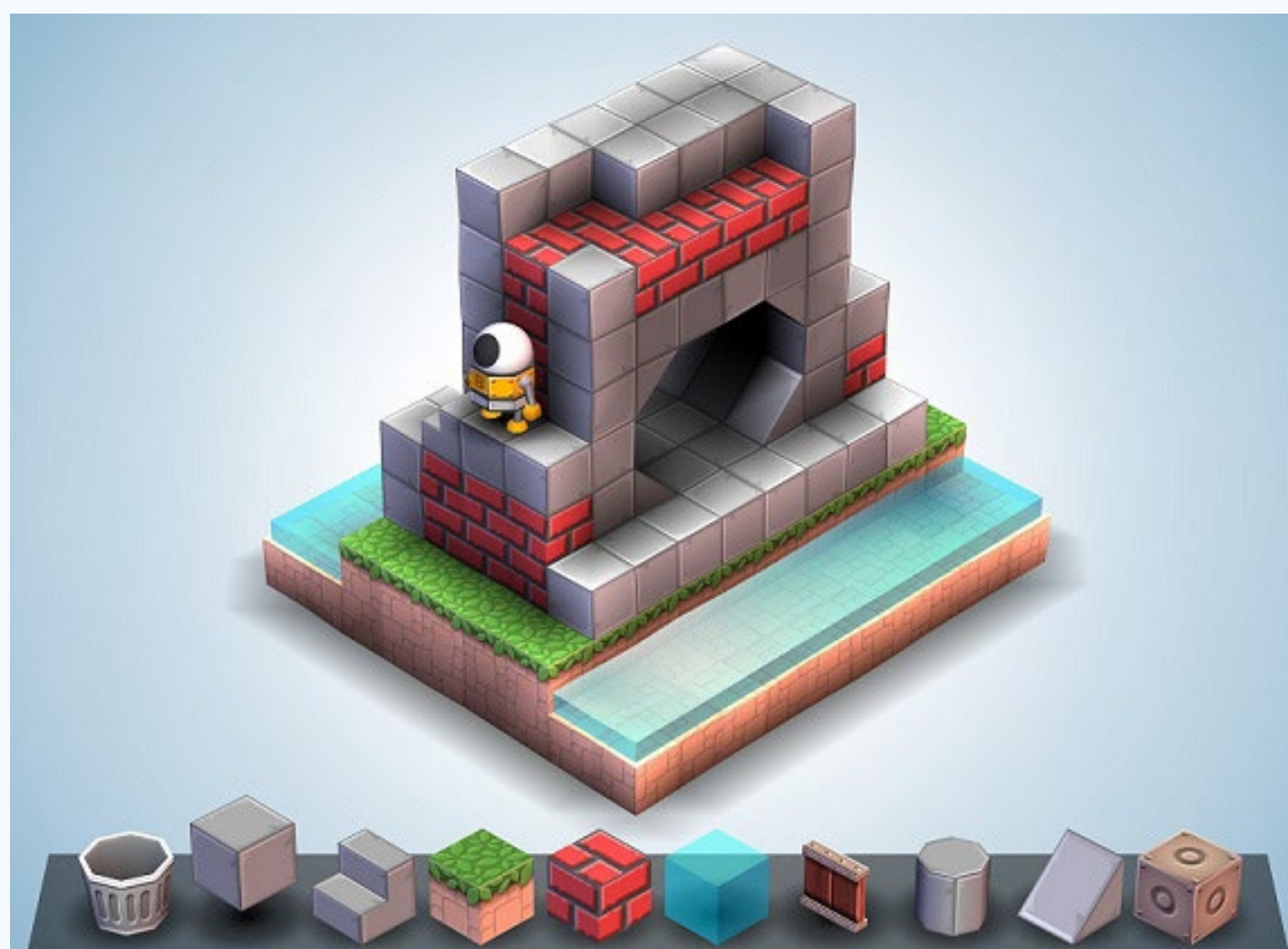


Figura 1. Mekorama.jpg

aparentemente sencillos que propone desde el principio pero que va ganando en complejidad a medida que se va pasando de nivel.

Primero hay que situar al robot en el punto de la pantalla donde queremos que éste se desplace, pudiendo además girar todo el escenario para encontrar caminos ocultos inicialmente y ampliar alguna de sus zonas para tratar de encontrar el siguiente punto al que debemos desplazar al robot. En muchos de los niveles es necesario encontrar determinados bloques móviles, zonas ocultas, recovecos, interruptores, rutas alternativas y demás, que permitan evadir ciertos obstáculos en los distintos niveles del juego e impidan enfrentarse tempranamente a robots enemigos. Si se logra superar los obstáculos de cada nivel se desbloquearán los niveles siguientes, con complejos escenarios.



Para jugar Mekorama solo hay que utilizar un dedo, con tan solo con un swipe o pulsaciones simples sobre cualquier parte del mapa ubicará al robot en dicho punto, dependiendo si el camino se torna factible hasta aquel punto. Para ello algunas piezas móviles suelen servir de puentes, a través de cuadros marcados que permiten ser deslizados con el dedo a lo largo del eje sobre el que se colocan. Se pueden rotar los escenarios cambiando la perspectiva del puzzle y ayudando así a resolverlos o a comprender el siguiente paso a dar. El juego da los elementos necesarios para avanzar, solo hay que utilizarlos, utilizando el cerebro para conectar los puntos y mover todas las piezas necesarias para llegar al destino.

Novedades sobre la estructura de Mekorama

Este juego brinda la posibilidad de crear niveles propios, desde el menú principal. En otra de las hojas disponibles, se puede crear desde cero un rompecabezas, con todo tipo de bloques, personajes y trampas, que están a la disposición del jugador. Hay que saber colocarlas sobre el lienzo en blanco con un poco de ingenio y habilidad.

Ofrece también la posibilidad de escanear los de los amigos que ya tengan sus puzzles creados, utilizando el escáner de código QR integrado en el juego median-



Figura 2. Otra escena de Mekorama

te la cámara, para escanear desde el exterior del teléfono, o tomar una captura de pantalla y escanear desde la galería de la cámara.

Mediante las cuentas de Facebook y Twitter de Mekorama, es posible escanear las tarjetas de niveles creados por la propia comunidad de jugadores, los que se pueden sumar a nuestro propio juego para probar el ingenio de otros usuarios y disfrutar de más retos.

Además, cada nivel se asocia a un código QR, externamente se puede escanear los que encontremos para añadir nuevos desafíos al juego. Esta posibilidad es gracias a que el juego incluye su propio editor de niveles bastante sencillo pero completo, con el que se puede recrear múltiples escenarios, elaborar y compartir mapas propios, deslizando el dedo en la pantalla de selección de niveles se puede pasar a la página de escaneo de niveles. Al principio cuesta un poco saber exactamente su funcionamiento, pero los acostumbrados a juegos similares como Minecraft no será difícil de entenderlo.

Conclusiones

Mekorama es perfecto para jugar en cortos tiempos libres pues ofrece una jugabilidad pausada y hasta relajante, el aburrimiento no encuentra sitio cuando se habla de Mekorama, pues mantiene distraído a cualquiera más tiempo de lo común. Es una opción de entretenimiento para todas aquellas personas que disfrutan de los juegos de lógica porque posee acertijos móviles en el que ayudas a un pequeño robot, presenta una atractiva propuesta 50 diminutos dioramas mecánicos para explorar.

Cuenta con un entorno ameno para el jugador y miles de niveles, más allá de los que presenta el propio juego, pueden ser creados por los fanáticos para recoger bloques de construcción y hacer niveles propios o copiarlos de otros jugadores amigos que los hayan creado. Constituye un juego sencillo tanto en mecánica como en forma, pero con muchas posibilidades explorar que se tornan en escenarios más complejos a medida que se avanza en el juego. Encontrar el camino correcto para alcanzar el punto de destino, es una meta que emociona a muchos y logra el objetivo del juego, justificando así que sus jugadores lo tengan presente en cada plataforma que lo jueguen, ya sean en dispositivos móviles o emuladores.

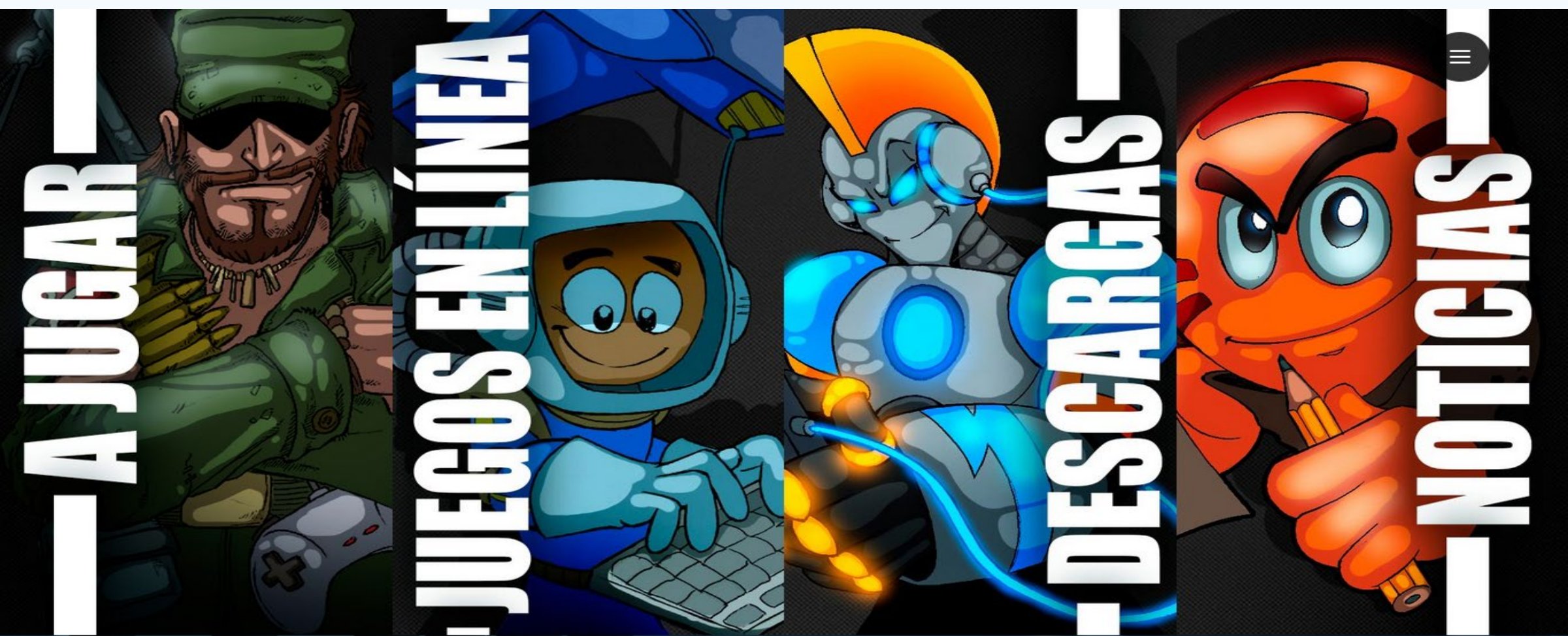
Referencias bibliográficas

Contreras, Merche (s.f). Mekorama 1.1. Consultado el 3 de octubre. Disponible en UpToDown [En Línea] <https://mekorama.uptodown.com/android>

Mateo, David G (2016). Mekorama, un relajante juego de puzzles con gráficos geniales. Consultado el 30 de septiembre. Disponible en Tuexperto.com [En Línea]. <https://www.tuexpertoapps.com/2016/05/30/mekorama-un-relajante-juego-de-puzles-con-graficos-geniales/>

Robledo, Eneko (2016). Mekorama, un juego al que no querrás dejar de jugar. Consultado 13 de octubre. Disponible en aPPerlas [En Línea] <https://apperlas.com/mekorama-juego-ios/>

Rosso, Raúl (2016). Mekorama, un precioso y relajante juego de puzzles. Consultado el 3 de octubre. Disponible en UpToDown [En Línea] <https://blog.uptodown.com/mekorama-puzzle-android/>





ESTABLECER NUEVA CONTRASEÑA A UN USUARIO EN WINDOWS 10

Autor: Luis Alberto Pérez Masjuán / luis.perez@vcl.jovenclub.cu

SET NEW PASSWORD TO A USER IN WINDOWS 10

La mayor parte de las roturas que ocurren en los PCs es común el olvido de la contraseña del usuario para acceder a la computadora siendo este el único usuario existente en la misma. El siguiente procedimiento permite establecer una nueva contraseña y así poder ingresar a la PC sin perder nada de la configuración e información personal.

Iniciar el ordenador desde un DVD o USB listo para instalar Windows 10.

Una vez estemos en la 1ra pantalla del proceso de instalación, presionar la combinación de teclas Shift+F10. (Figura 1). Esto abrirá la herramienta Símbolo del Sistema en la cual se debe poner los siguientes comandos: (Figura 2).

1. c:
2. dir
3. cd Windows
4. cd system32
5. ren utilman.exe utilman1.exe
6. ren cmd.exe utilman.exe

Nota: c es la letra de la unidad en la que está instalado el Sistema operativo.

Salir de la herramienta Símbolo del sistema y cerrar la instalación. (Figura 3)

Iniciar la computadora normalmente, en la pantalla de entrada pulsar el botón con forma de reloj que se encuentra en la parte inferior derecha, fig#4, se abre de nuevo la herramienta símbolo del sistema, en la que se escribe los siguientes comandos.

1. net user

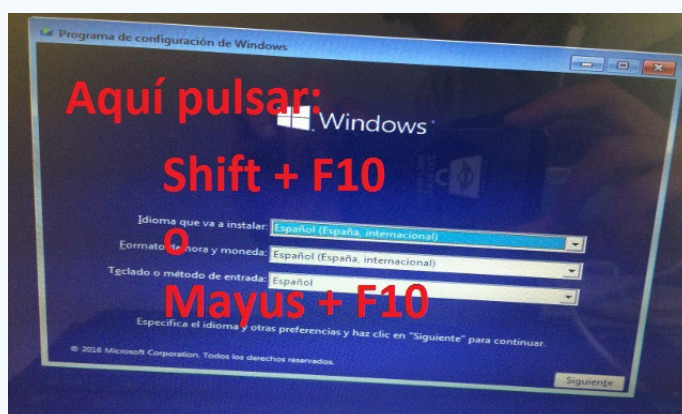


Figura 1. Pulsar Shift+F10.

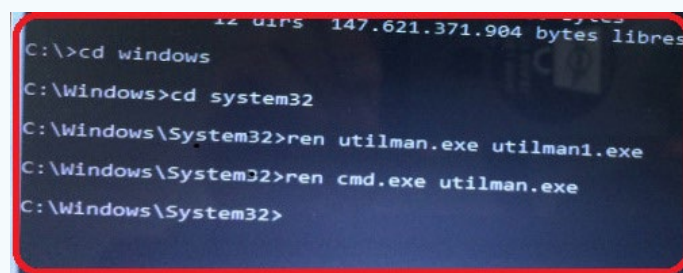


Figura 2. Ventana Símbolos del sistema.

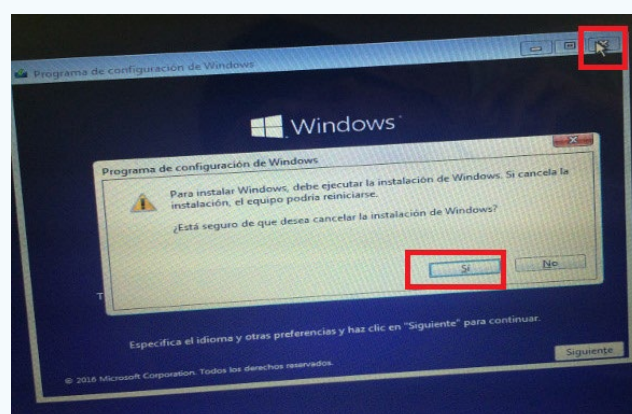


Figura 3. Cancelar la instalación de Windows.

2. Net user NombreUsuario * Nota: NombreUsuario se sustituye por el nombre de usuario real. Este comando nos solicita introducir una nueva contraseña y confirmarla.

3. Una vez hecho todo esto salir de CMD y acceder a la computadora con la nueva contraseña.

Como paso final renombrar a sus nombres originales los archivos utilman.exe y cmd.exe, de la siguiente manera:

- Iniciar nuevamente desde el DVD o USB
- Entrar a la herramienta símbolo del sistema a través de la combinación de teclas Shift +F10, una vez dentro escribir los siguientes comandos.

- c:
- dir
- cd Windows
- cd system32
- ren utilman.exe cmd.exe
- ren utilman1.exe utilman.exe

Salir del CMD y de la instalación.

Palabras claves: Windows 10, CMD, contraseña

Referencia bibliográfica

Como cambiar la contraseña de inicio de sesión en Windows 10. (Cuentas de Microsoft o local). Recuperado el 8 de agosto del 2017, de <http://www.downloadsource.es/como-cambiar-la-contrasena-de-inicio-de-sesion-en-windows-10-cuentas-de-microsoft-o-local/n/7628/>

COMO CREAR UNA UNIDAD USB BOOTEABLE CON RUFUS

Autor: Yanet Guilarte Pérez / yanet.guilarte@vcl.jovenclub.cu

HOW TO CREATE A BOOTABLE USB DRIVE WITH RUFUS

Una de las acciones más comunes que realizamos en una computadora es la de formatear y para ello requerimos de medios de instalación. Con este consejo veremos cómo crear una unidad USB booteable que contenga el sistema operativo Windows, de forma que nos permita instalar el sistema en nuestros PCs siempre que sean compatibles con el booteo por usb. Para ello usaremos Rufus, un pequeñísimo software open source portable, multilinguaje y gratuito que se ha convertido en la herramienta predeterminada de muchos usuarios para crear unidades USB booteables.

1. Debemos tener la unidad USB que usaremos ya conectada al PC para que Rufus la pueda detectar.
2. Ejecutamos el fichero EXE de Rufus (como administrador de ser posible) y veremos la ventana de inicio:
3. A partir de este punto estableceremos las opciones con las cuales se realizará el proceso. Elegir las siguientes configuraciones:
 - Dispositivo: elegimos la unidad USB correcta a usar.
 - Tipo de la partición y del sistema destino: dada la configuración en BIOS que expusimos en nuestro ejemplo, elegimos en este caso Tipo de partición MBR para BIOS o UEFI. Si tu PC tiene configurada el Boot Mode en en sólo

UEFI, entonces elige Tipo de partición GPT para UEFI.

- Sistema de archivos: NTFS
 - Tamaño del clúster: dejar la opción por defecto.
 - Etiqueta nueva: este campo se rellenará automáticamente.
 - Opciones de formateo:
 - Buscar bloques dañados en USB: no marcar esta opción.
 - Formateo rápido: dejar marcada esta casilla
 - Crear disco de arranque con: de la lista desplegable elegimos Imagen ISO, luego cliq en el ícono y seleccionamos la ISO que usaremos. Después de seleccionar la ISO de Windows aparecerá una nueva opción llamada Standard Windows installation, no cambiarla.
 - Añadir etiquetas extendidas e iconos: dejar marcada esta casilla.
4. Finalmente sólo damos clic al botón Empezar para que se inicie el proceso.
 5. Por último ya tenemos la USB booteable preparada para su uso.



EFFECTO «GOTA DE AGUA» EN PHOTOSHOP

Autor: Yaumara Oliver Ramírez / yaumara.oliver@cmg.jovenclub.cu

«WATER DROP» EFFECT IN PHOTOSHOP

Los estilos de capas permiten cambiar con rapidez el aspecto del contenido de una capa. Al guardar un estilo personalizado, se convierte en un estilo preestablecido. Los estilos preestablecidos aparecen en la paleta Estilos y se pueden aplicar con tan sólo hacer clic con el ratón.

Algunas técnicas muy prácticas que se pueden utilizar al crear efectos transparentes a través de las funciones más avanzadas del cuadro de diálogo Estilo de capa es el efecto «Gota de agua».

Una vez creado, se puede guardar y aplicar a cualquier capa que tenga una opacidad con bordes bien definidos sobre un campo de transparencia. Esto también significa que puede pintar sobre la capa con el estilo y el efecto cobrará vida, por lo que resultado queda muy bonito.

Crear el estilo de capa Gota de agua.

1. Crear un archivo nuevo de 1117X865 píxeles, resolución 266, color RGB, contenido blanco
2. Crear una nueva capa en la parte inferior de la paleta Capas (Se crea Capa 1)
3. Pulsar la tecla (D) para restablecer los colores por defecto.
4. Activar la herramienta pincel (B) en la barra de opciones de la parte superior, defínala en un pincel de bordes definidos de 19 píxeles, Normal, Opacidad 100%.
5. Lo siguiente es pintar un poco haciendo serpentear ligeramente el pincel simulando la caída de la gota de agua en un cristal de su ventana
6. Haga doble clic en la miniatura de la capa 1 en la paleta Capas para abrir el cuadro de diálogo Estilo de capa.

Abrir la sección Fusión avanzada y cambie la opacidad de relleno al 3%.

Hacer clic en el nombre de la sombra paralela (no en la casilla de verificación) en la lista de efectos de la parte izquierda del cuadro de diálogo.

En la sección Sombra paralela de la derecha, definir la opacidad en 100%, cambie la distancia a 1 píxel y el tamaño también a 1 píxel. En la sección Calidad, haga clic en la flecha hacia abajo pequeña situada a la derecha de la miniatura de la curva Contorno y seleccione la curva Gaussiano. Es la curva que parece una "S" suave inclinada.

Haga clic en el nombre de la sombra interior en la lista de efectos de la parte izquierda del cuadro de diálogo. En la sección Estructura, definir el modo de fusión en Subexponer color, la opacidad en 43% y el tamaño en 10 píxeles.

Dar clic en el nombre del resplandor interior en la lista de efectos de la parte izquierda del cuadro de diálogo. En la sección Estructura, definir el modo de fusión en Superponer, la opacidad en 30% y el color de muestra en negro. Para cambiar la muestra de color, hacer clic en ella para abrir el Selector de color, arrastre el cursor hasta negro y, a continuación, click en OK.

Pulsar click en el nombre del bisel y relieve en la lista de efectos de la parte izquierda del cuadro de diálogo. En la sección Estructura, definir la técnica en Círculo duro, la profundidad en 250%, el tamaño en 15 píxeles y el suavizado en 10 píxeles. En la sección Sombra, definir el ángulo en 90, la altitud en 30 y la opacidad del modo resaltado en 100%. A continuación, definir el modo de sombra en Sobreexponer color, su muestra de color en blanco y la opacidad en 37%.

- Lo siguiente es dar clic en el botón Estilo nuevo situado a la derecha del cuadro de diálogo Estilo de capa. Se abrirá un cuadro de diálogo donde puede asignarle un nombre (en este caso se sugiere Gota de agua) y hacer clic en OK para guardarlo.
- Ahora click en OK para salir del cuadro de diálogo Estilo de capa.

Crear el texto con estilo de agua.

1. Crear un archivo nuevo, crear una capa de texto, activando la herramienta texto (T) y dando un click sobre un área del documento.

2. En la barra de opciones de la parte superior, dar click en el botón Paletas para abrir la paleta Carácter. Seleccionar la fuente. Definir el color en negro. A continuación, click en la ficha Párrafo y en el botón Centrar texto en la sección superior izquierda de la paleta. Ahora en el centro del documento y escriba el texto "Photoshop" y pulsar la tecla Enter.
3. Con la capa de texto Photoshop activa, crear una nueva capa por debajo manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo click en el ícono Crear una capa nueva en la parte inferior de la paleta Capas. Así se creará la capa 1.
4. Seleccione Edición > Rellenar > Color de fondo o pulse Control+Retrosceso para rellenar del color de fondo (blanco deben de estar los colores por defecto).
5. Hacer click en la capa Photoshop para activarla, Seleccione Capa > Combinar hacia abajo o pulse Control+E. Así se eliminará la capa Photoshop conforme se fusiona con la capa 1.
6. Con la capa 1 activa, seleccionar Filtro > Pixelizar > Cristalizar. Definir el tamaño de celda en 10 y haga clic en OK.
7. Con la capa 1 activa, seleccionar Filtro > Desenfocar > Desenfoco gaussiano. En el cuadro de diálogo, definir el radio en 5,0 píxeles y haga clic en OK.
8. Con la capa 1 activa, seleccionar Imagen > Ajustes > Niveles. En el cuadro de diálogo Niveles, definir los niveles de entrada en 160, 1,00, 190 y haga clic en OK.
9. Para cargar una selección de la capa 1, activar la paleta canales ficha Canales y en el ícono Cargar canal como selección situado en la parte inferior de la paleta.
10. La selección se carga con las áreas blancas seleccionadas. Pulsar Retrosceso para eliminar las áreas blancas que rodean al texto negro. Ahora deseleccionar mediante Selección > Deseleccionar (Control + D).
11. Con la capa 1 activa, seleccione Ventana > Mostrar estilos para abrir la paleta Estilos. Ubicar el estilo Gota de agua guardada al final de la lista de miniaturas y haga clic en él para aplicar el estilo a la capa 1.

Para observar con mejor precisión el efecto seleccione la Capa 1 y con la tecla Control pulsada añada una nueva capa, Así se creará la capa 2. Rellenar la capa de color Gris.



Figura 1. Estilo Gota de agua

Palabras claves: Photoshop, capas, estilo de capas, gota de agua, filtros

Keywords: Photoshop, Layers, Layer style, filters

Referencia bibliográfica

Ayuda de Adobe Photoshop 7.0. Tema: Usar estilos y efectos de capas. Tutorial de Adobe Photoshop CS Consejos y trucos de los expertos. Gotas de lluvia.



LAS MASCOTAS EN LAS REDES SOCIALES

Autor: Yaima Fandiño Pérez / yaima.fandino@ltu.jovenclub.cu

PETS ALREADY IN SOCIAL NETWORKS

Resumen: En la vorágine de la web 2.0 se han creado un sinnúmero de redes sociales que no solo tienen como objetivo el intercambio de información, un puente de comunicación entre las personas, una meta en común, un tema en específico sino también es una opción para las mascotas y sus dueños. Sobre algunas de las redes sociales que tienen a las mascotas como tema trata, el siguiente artículo.

Palabras claves: redes sociales, mascotas, animales, veterinario, Internet

Abstract: In the maelstrom of the web 2.0 have been created endless social networks that not only have as an objective the exchange of information, a bridge of communication between people, a common goal, a specific topic but also an option for the pets and their owners. On some of the social networks that have pets as their subject, try the following article.

Key words: social networks, pets, animals, veterinarian, Internet

En estos días se acrecientan las redes sociales que tiene como tema: las mascotas, donde el eje común de ellas es la relación con otros amantes de los animales, el cuidado y los veterinarios a visitar, adopciones incluso las guarderías para poder viajar.

Desarrollo

Se comienza la lista con Mascotea (<http://www.mascotea.net/es>), es una red social para mascotas, donde reúne todo un universo en torno al mundo de los perros, gatos, pájaros, hámsteres, etc. Creada el 1ero de febrero de 2013, lo forma un equipo joven, tiene como propósito convertirse en un referente para el fascinante mundo de las mascotas. Foros, blogs personales y de los propios animales, posibilidad de compartir fotos y videos y mucha información sobre cómo cuidar, educar y convivir con las mascotas.

Mascotea es una red social para que se unan todos los que aprecian mucho a sus mascotas, se pueden subir fotos de la mascota, contar anécdotas sobre ella, tiene agregado un servicio de búsqueda de mascotas. Si un animal se pierde, el dueño puede compartir una foto y esta se distribuye para encontrarlo. (www.mascotea.net).

Masquecotas: Es una red social española, que se define como “mucho más que un Facebook para perros”. Cuenta con más de 2000 animales inscritos, la plataforma concentra en un mismo espacio, servicios y productos gratuitos, que pretenden facilitar la convivencia con una mascota. Aparte de los requerimientos predecibles como un buscador de veterinarios, paseadores, residencias o tiendas especializadas, cuenta con otro tipo de servicios más diferenciadores como el sistema de ayuda para localizar animales perdidos, asesoramiento veterinario 24 horas, seguros y televisión para perros, entre otros (<https://www.masquecotas.com>).

Petnia.com red social argentina, la cual cuenta con varios servicios como son la sección de clasificados, donde se pone un anuncio para una mascota perdida, robada o te encuentran uno. Permite que todos los perros y gatos pueden tener su propio perfil (<https://www.startupranking.com/petnia>).

Facepets es la red social para tu mascota, donde encontraras multitud de amigos, publicaras fotos, comentarios, curiosidades, noticias, participaras de concursos. Se pueden encontrar los mejores accesorios, desde alimentos, hasta camas, correas, etc. Para las personas que son dueñas de una tienda de mascotas, es una gran alternativa esta red social, porque les permite ofrecer sus servicios directamente por esta vía. Cuenta con un apartado de noticias curiosas sobre mascotas y consejos con el objetivo de ayudar a los dueños en la crianza de sus mascotas (www.facepets.es).

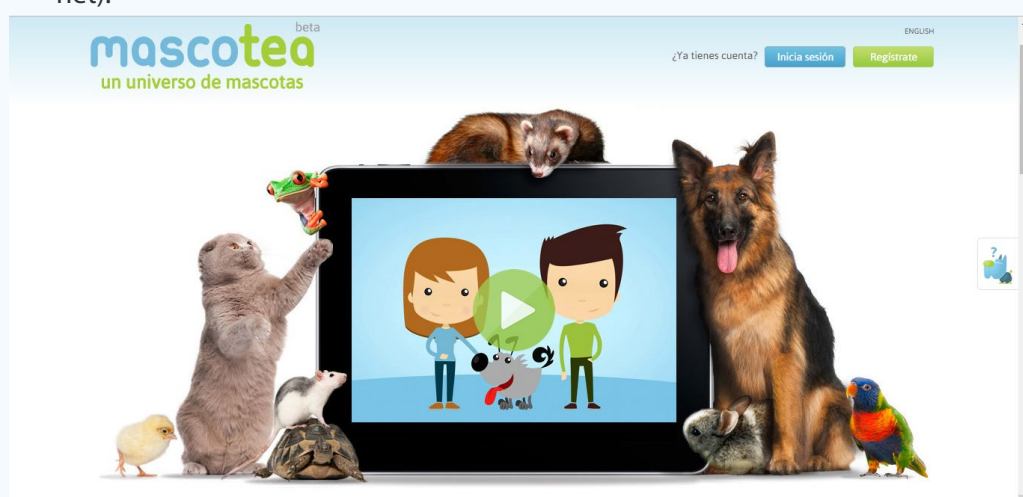


Figura 1. Red social Mascotea.



Figura 2. Red social Masquecotas.

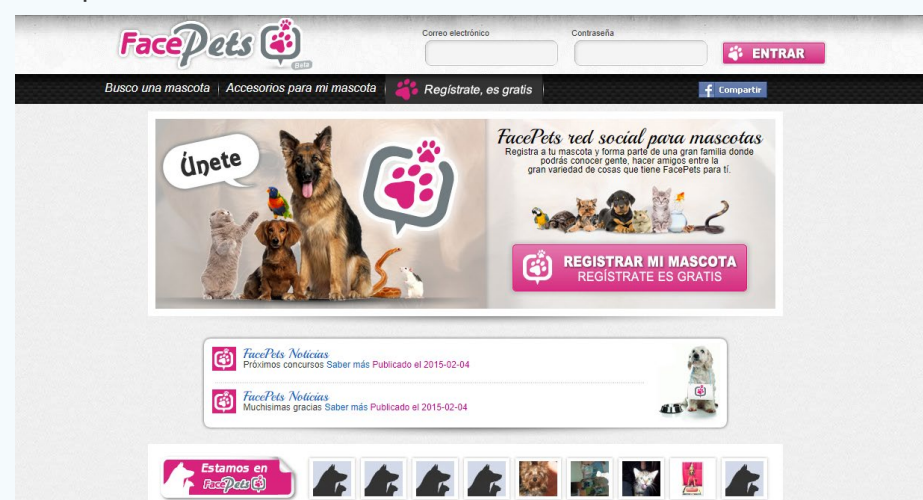


Figura 3. Red social FacePets.

VivaPets red social que permitirá comunicarte con los amantes del mundo de las mascotas, permite compartir tus fotos, videos sobre tus mascotas, pueden crear “PetSites” (páginas personalizadas para cada mascota). Tienes secciones como la dedicada a las empresas donde podrán darse de alta tanto los veterinarios como las tiendas relacionadas con ofertas sobre los animales (<http://www.vivapets.es/>).

YummyPets Nació en 2012, su sede esta Burdeos (Francia), combina los perfiles de Facebook de los dueños con servicios como anuncios, citas con el veterinario y foros donde discutir todo sobre mascotas, como razas y comportamientos. También realizan concursos de fotografía para amateurs. tiene su propia aplicación disponible en Android y iOS (<https://www.yummypets.com>).



LA RED SOCIAL



Figura 3. Red social VivaPets

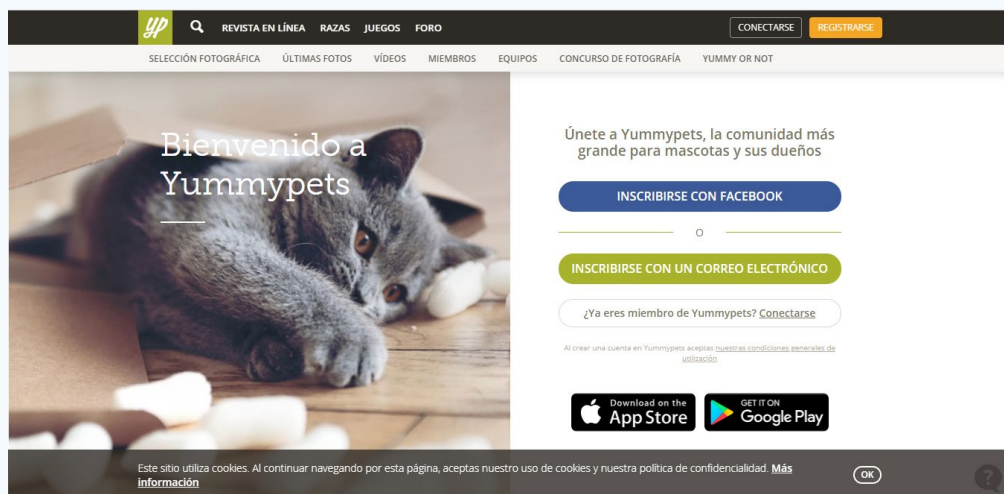


Figura 4. Red social YummyPets.

Conclusiones

Existen muchas propuestas que ya no solo se quedan en el ámbito de la red social desde una computadora ya están al alcance de un teléfono, donde se puede interactuar desde cualquier lugar y compartir lo que se vive en ese momento junto a las mascotas que tenemos, este tema es amplio nacerán nuevas propuestas, otras dejarán su huella, pasarán a nuevos dueños pero siempre va a primar la idea de mostrar ese amor infinito que se le tiene a esos animales que nos acompañan.

Referencias Bibliográficas

Cuartopoder.es (Agosto, 2014) Las 10 mejores redes sociales para tus mascotas. Recuperado 2 de diciembre de 2017 de <https://www.cuartopoder.es/cultura/2014/08/20/las-10-mejores-redes-sociales-para-tus-mascotas-2/>

Ecommerce-news.es (Febrero, 2013) Nace Mascotea, la nueva red social para todo tipo de mascotas. Recuperado 2 de diciembre de 2017 de <http://ecommerce-news.es/marketing-social/nace-mascotea-la-nueva-red-social-para-todo-tipo-de-mascotas-2126.html#>

Enter.co (Mayo, 2013) YummyPets, la red social para mascotas. Recuperado 2 de diciembre de 2017 de <http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/yummypets-la-red-social-para-mascotas/>

Ecommerce-news.es (Marzo, 2014) Nace Masquecotas nueva red social especializada en mascotas para los amantes de los animales. Recuperado 2 de diciembre de 2017 de <http://ecommerce-news.es/actualidad/start-ups/nace-masquecotas-nueva-red-social-especializada-en-mascotas-para-los-amantes-de-los-animales-4693.htm>

iprofesional.com (Abril, 2013) Ahora las mascotas también tienen su red social: llega una propuesta para fanáticos de los animales. Recuperado 2 de diciembre de 2017 de <http://www.iprofesional.com/notas/159571-Ahora-las-mascotas-tambien-tienen-su-red-social-llega-una-propuesta-para-fanaticos-de-los-animales>

Misanimales.com (Junio, 2017) Las 10 mejores redes sociales para mascotas. Recuperado 2 de diciembre de 2017 de <https://misanimales.com/las-10-mejores-redes-sociales-para-mascotas/>



Visite
estanquillo.cubava.cu





NAVEGANDO POR LA INTERNET, SUGIRIENDO SITIOS WEB ÚTILES Y PRÁCTICOS

Portal del ciudadano matancero



De qué trata el sitio: Permite el intercambio ciudadano con el gobierno provincial y las diversas entidades que lo componen. Incluye el Portal Bienestar Proyecto de gobierno electrónico para las plataformas de Servicios y Trámites a la población. Sección de Servicios con acceso a Archivo histórico, Servicios de transporte, Necrológicos, Jurídicos, entre otros.

Utilizar el sitio para: realizar y consultar trámites dentro de la provincia con cualquier entidad, por ejemplo, Etecsa, la Empresa eléctrica, Oficoda, Gas licuado, etcétera.

<http://www.matanceros.gob.cu/es/>

Portal del ciudadano espirituario

De qué trata el sitio: El Portal del ciudadano espirituario incluye varias secciones para el intercambio de la población con las entidades de la provincia como Planificación Física, MININT, ONAT, Empresa Eléctrica, entre otras. Además incluye noticias nacionales, datos provinciales relacionados con las áreas de salud, educación, deporte y cultura, así como las carteleras deportivas y culturales de la provincia.

Utilizar el sitio para: intercambiar con el gobierno provincial o cualquiera de las entidades que lo componen, solicitar o realizar una reclamación sobre algún tipo de servicio, etcétera.

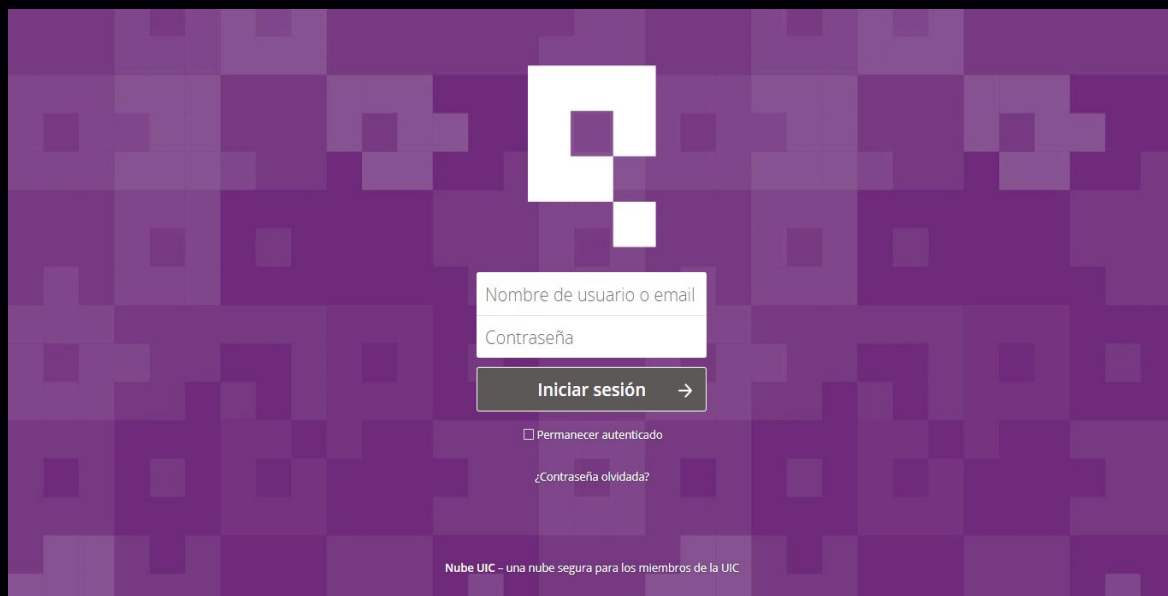
<http://espirituario.gob.cu/es/>





EL NAVEGADOR

NUBE UIC



De qué trata el sitio: Nube UIC constituye una nube segura para los miembros de la UIC, en la cual cada miembro una vez registrado en el sitio pueden mantener segura su información y documentación, permitiendo el ahorro de espacio en sus dispositivos de almacenamiento personal.

Utilizar el sitio para: guardar documentación en un área personal, en la cual se garantiza la seguridad.

<https://nube.uic.cu/index.php/login>

CIGET EN MATANZAS

De qué trata el sitio: El Centro de Información y Gestión Tecnológica - CIGET de Matanzas, es una de las organizaciones que componen el Sistema CITMA en la provincia. Constituye además, una filial provincial del Instituto de Información Científica y Tecnológica. Ofrece productos y servicios científicos y tecnológicos, de formación, consultorías y asesorías, orientados a satisfacer las necesidades de los clientes y en apoyo a la toma de decisión y la innovación, con profesionales competentes y comprometidos.

Utilizar el sitio para: disfrutar de los productos y servicios tecnológicos que allí se ofrecen. .

<https://www.atenas.inf.cu/centros/CIGET/index.html>



CIGET - CAMAGÜEY



De qué trata el sitio: ofrece servicios tecnológicos relacionados con la creación y mantenimiento de sitios web, confección de manuales de identidad, diseño de logotipos, marcas y emblemas empresariales. Además servicios de asesoramiento en seguridad informática, sistemas integrados de gestión bibliotecaria, eventos científico-técnicos, sistema interno de propiedad intelectual, entre otros.

Utilizar el sitio para: disfrutar de los productos y servicios tecnológicos que allí se ofrecen.

<http://www.ciget.camaguey.cu/a>



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**

