



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 61
2018, may.-jun.

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

**REDES Y REDES SOCIALES | NETWORKS AND SOCIAL
NETWORKS - PÁG. 12**

¿USUARIOS O USADOS? ¿MÁS CONECTADOS O MÁS CONTROLADOS?

EDITORIAL



El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

Dr.C. Carlos López López
carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu

Editores

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

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

MSc. Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

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

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

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

Correctora

MSc. Olga Lidia Cabrera López
olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

DI. Carlos Vázquez Aguilar
carlos.vazquez@jovenclub.cu

Yudit Alvarez Calderón
yudit@myb.jovenclub.cu

Maquetación

DI. Carlos Vázquez Aguilar
carlos.vazquez@jovenclub.cu

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

Traductor

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@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

En este mes de mayo de emociones tan contradictorias para todos los cubanos llega a ustedes el número 61 de Tino. Por una parte la alegría y festividades por el día de las madres que días después quedaron ensombrecidas por el terrible accidente aéreo que se llevó la vida de más de 100 personas. El colectivo de Tino se suma al dolor de todo el pueblo y desde aquí enviamos nuestras condolencias a los familiares de las víctimas.

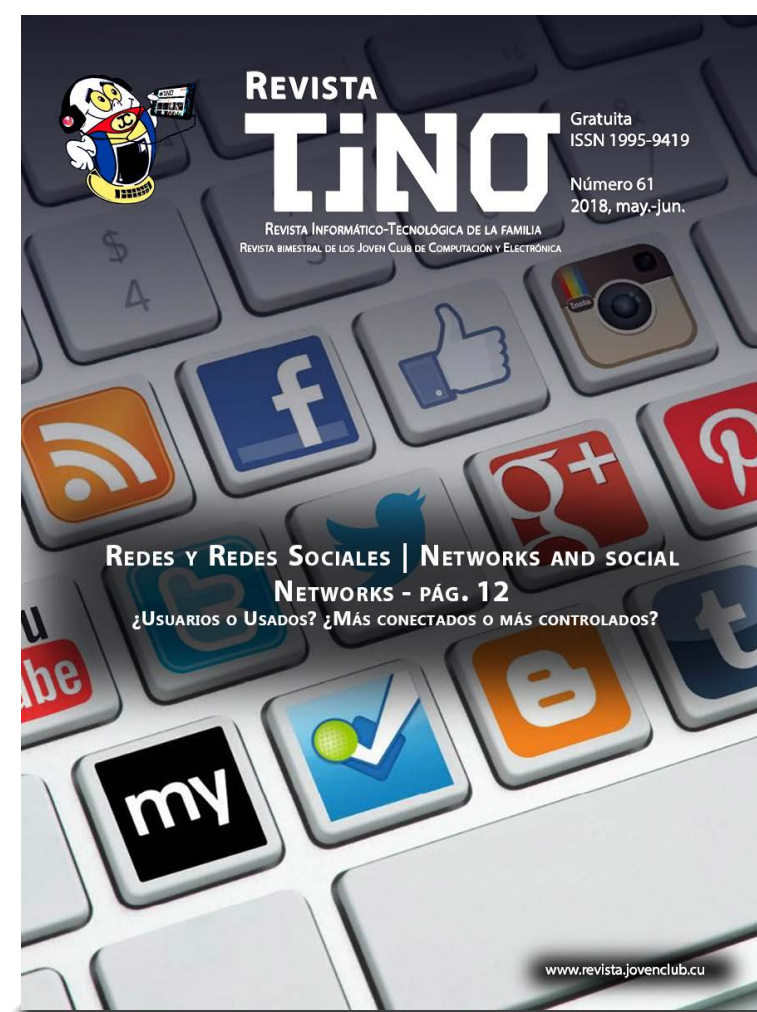
Por diferentes vías, incluidas las redes sociales, han llegado a Cuba los mensajes de condolencia y solidaridad tras el accidente. Precisamente en este número les proponemos el artículo «Redes y Redes Sociales» desde la sección *Vistazos tecnológicos*, en el cual encontrará aspectos interesantes que le ayudarán a reflexionar sobre el uso de las mismas. Por su parte en *La red social* puede descubrir a ResearchGate.

La sección *El taller* les brinda una propuesta interesante para contribuir a la protección de las computadoras portátiles mediante la presentación de una mesa para laptop con ventilación incluida. En *El escritorio* puede ampliar su conocimiento sobre la Competencia Internacional de Programadores, evento que se efectúa desde 1970 y en el que Cuba ha llegado a alcanzar la mejor posición de la Región de América Latina y el Caribe.

Sin más, llegue a ustedes el número 61 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

- SOLICITAR LIBROS CON OVERDRIVE •— 4
- LA APP QVACALL | QVACALL THE APP •— 4
- CAPTURAR LA PANTALLA CON MOTOROLA MOTO G •— 5
- CONECTAR UN SONY XPERIA Z5 A LA PC •— 5

EL VOCERO 06

- UN 4 DE ABRIL DE ALEGRÍAS EN EL BOSQUE TECNOLÓGICO •— 6
- CULTURA Y TECNOLOGÍA EN FERIA DEL LIBRO •— 7
- TALLER PROVINCIAL ENCEC EN LAS TUNAS •— 7

EL ESCRITORIO 08

- COMPETENCIA INTERNACIONAL DE PROGRAMADORES •— 8
- VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN ACTUAL | VIDEO GAMES IN CURRENT EDUCATION •— 10

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 14

- REDES Y REDES SOCIALES | NETWORKS AND SOCIAL NETWORKS •— 12
- CHISTES GRÁFICOS •— 14

EL TALLER 16

- BASE DE PVC CON VENTILADOR USB PARA LAPTOP | PVC BASE WITH USB FAN FOR LAPTOP •— 16

EL NIVEL 18

- CREANDO PLATOS CON RISING SUPER CHEF | CREATING DISHES WITH RISING SUPER CHEF •— 18

EL CONSEJERO 20

- CREAR BORDES QUEMADOS EN PHOTOSHOP | CREATE BURNED EDGES IN PHOTOSHOP •— 20
- RESTAURAR WINDOWS XP, 7, 8 o 10 | TO REPAIR WINDOWS XP, 7, 8 OR 10 •— 21
- SOLUCIONAR ERROR AL INSTALAR WINDOWS | FIX ERROR WHEN INSTALLING WINDOWS •— 21

LA RED SOCIAL 22

- INVESTIGANDO CON RESEARCHGATE | INVESTIGATING WITH RESEARCHGATE •— 22

EL NAVEGADOR 24

- CURSOS EN LÍNEA •— 24
- LIBRERÍA VIRTUAL •— 24
- RED UNIVERSITARIA •— 25
- CUBACOOPERA •— 25
- REVISTA COLEGIO UNIVERSITARIO •— 25





SOLICITAR LIBROS CON OVERDRIVE

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

REQUESTING BOOKS WITH OVERDRIVE

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

Muchas personas que les encanta leer realmente no cuentan con el tiempo suficiente para ir a una biblioteca, por esta razón es realmente interesante tener una biblioteca personal al alcance del dispositivo móvil. Con OverDrive se tiene acceso a los servicios que brinda una biblioteca real. Para poder utilizarla se deben seguir los siguientes pasos.

- Para acceder a la aplicación puede descargarla en Google Play (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.overdrive.mobile.android.mediaconsole&hl=es>) o del sitio oficial: (<https://app.overdrive.com/>)
- Crearse una cuenta o utilizar los datos de Facebook.
- Clic en «Libraries» de su perfil de Usuario y buscar «Fundación EPM-Red de Bibliotecas» en el recuadro de búsqueda. Agregar esta colección haciendo clic en la estrella blanca hasta que se ponga de color amarillo.
- Pulsar en pedir prestado para solicitar el libro, al cual tendrá acceso en el móvil aunque no tenga conexión a Internet.

Conclusión

Con esta aplicación se les presenta a los lectores un nuevo concepto: que la biblioteca vaya a ellos. Lo mejor es que puede acceder a ella las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Solamente con una tarjeta o cuenta se puede acceder a los libros que desee. Se puede solicitar un libro, pues cada biblioteca hace su listado de libros personalizado y si cuenta con ese libro puede incluirlo en su colección. No se incurre en cargos por retraso, ya que los títulos se devuelven automáticamente.

En fin una buena noticia para los lectores que disfrutan del sano y relajante capricho de leer un buen libro.

Palabras claves: aplicaciones android, bibliotecas digitales

Key words: Android applications, digital libraries

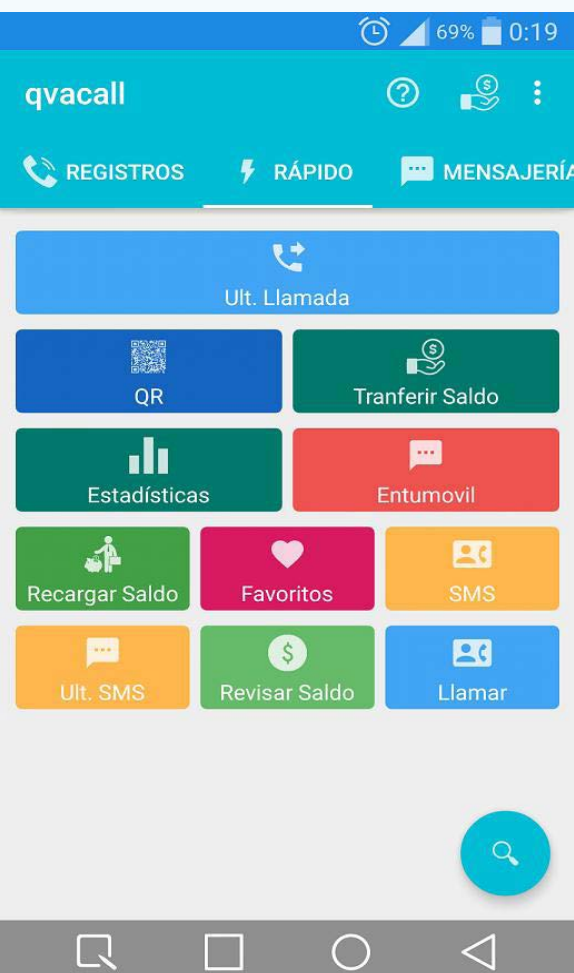
Referencias bibliográficas

(2014). 'Overdrive': libros digitales y audiolibros adaptativos. Recuperado el 13 de abril 2017, de <http://www.reddebibliotecas.org.co/sala-lectura/overdrive-libros-digitales-y-audiolibros>

(2016). OverDrive, Inc. Libros y obras de consulta. Recuperado el 13 de abril 2017, de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.overdrive.mobile.android.mediaconsole&hl=es>

LA APP QVACALL | QVACALL THE APP

Autor: Yurisey Flores Garcia / yury.flores@mtz.jovenclub.cu



El presente artículo muestra las utilidades y la forma de uso de la aplicación QvaCall la cual es usada por más de 160 mil jóvenes cubanos activadas en sus móviles. La misma ofrece información sobre el consumo de tus llamadas, a quien llamas, o la cantidad de mensajes que se envía desde el móvil.

Esta aplicación Qvacall es de gran utilidad ya que se puede mandar mensajes o sms, consultar los registros de llamadas junto a los Contactos y ponerlos de favoritos, se puede comprobar el saldo y recargarlo de manera fácil y rápida. Tiene una opción de Ofertas, Atención al Cliente, puede revisar el pronóstico del Tiempo, la astrología como el Zodiaco, Vuelos, cambios de Moneda, Noticias de Última Hora, Deporte como: Fútbol y Pelota, y hasta los cambios de la Cartelera del día. Estas operaciones se hacen de manera rápida, sencilla y efectiva. Además cuenta con una base de datos actualizada de ETECSA en la cual puede identificar el portador de un móvil determinado.

El usuario debe instalar la aplicación en un dispositivo adecuado y correctamente configurado.

Qvacall le permite estar al tanto de los últimos registros de llamadas y mensajes realizando sobre estos registros múltiples acciones que harán de su teléfono inteligente una mejor herramienta.

La última versión que salió es la 1.1.11 que además de hacer todo lo anteriormente dicho se integra con la Base de datos de ETECSA para brindar una mayor funcionalidad a la aplicación.

Conclusiones

La aplicación QvaCall es de gran utilidad, ahorrando tiempo. Maneja opciones de utilidad para el sistema empresarial incluyendo los esquemas de las bases de datos e incluso ofrecen el servicio de insertar esquemas para bases hechas a la medida, como el organigrama.

Palabras claves: QvaCall, Android, ETECSA

Key words: App

Referencias Bibliográficas

Rodríguez L. (2017, 22 abril). La app Qvacall, todos los servicios de CUBACEL en la palma de tu mano. Extraído el 05 de mayo de 2017 desde: <http://www.tvyumuri.icrt.cu/ciencia/la-app-qvacall-todos-los-servicios-de-cubacel-en-la-palma-de-tu-mano/>

Cubatotal.org (2017, 8 marzo). La app Qvacall, todos los servicios de CUBACEL en la palma de tu mano. Extraído el 06 de mayo de 2017 desde: <https://cubatotal.org/2017/03/08/la-app-qvacall-todos-los-servicios-de-cubacel-en-la-palma-de-tu-mano/>



CAPTURAR LA PANTALLA CON MOTOROLA MOTO G

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

TAKE A SCREENSHOT WITH MOTOROLA MOTO G

Muchas personas desean compartir lo que ven en su fondo de pantalla, pero no saben cómo tomar una captura de pantalla en el Motorola Moto G, la cual puede servir para publicarla después.

Pasos para capturar la pantalla.

- Mantener presionada simultáneamente las teclas de encender y volumen hasta que escuche como toma la fotografía.
- Buscar la captura de pantalla en la Galería, en la carpeta Screenshots y allí puede compartirla.

Conclusión

Esta operación también puede realizarse con otros dispositivos que tengan como Sistema Operativo a Android. No espere más y pruébelo con su dispositivo.

Palabras claves: Motorola Moto G, imágenes, captura de pantalla

Key words: pictures, screenshot

Referencias bibliográficas

<https://motorola-global-es-latam.custhelp.com> (2016). ¿Cómo se toma una captura de pantalla de la pantalla del teléfono? Recuperado el 13 de abril 2017 desde: https://motorola-global-es-latam.custhelp.com/app/answers/prod_answer_detail/a_id/96969/p/30,6720,9050



CONECTAR UN SONY XPERIA Z5 A LA PC

Autor: Yoel Carlos Beatón Vázquez / yoel.beaton@scu.jovenclub.cu

CONNECT A SONY XPERIA Z5 TO THE PC

Generalmente la mayoría de los teléfonos celulares se conectan de manera rápida a la computadora sin necesidad de instalar ningún programa, pues el sistema autorun se activa de forma automática, sin embargo, qué hacer cuando esto no sucede. En ocasiones se da el caso de móviles que necesitan de un programa para poder acceder a la tarjeta micro y a sus archivos personales, como es el caso del Sony Xperia.

El Sony Xperia Z5 se encuentra en el medio de la nueva serie Xperia Z5, en cuanto a características este posee una pantalla 1080p de 5.2 pulgadas, un procesador Snapdragon 810 octa-core, cuenta también con 3GB de RAM, una cámara principal de 23 megapíxeles, un lector de huellas dactilares y parlantes estéreos. Además una batería de 2900 mAh y como un aspecto principal y de gran utilidad es resistente al polvo y al agua con certificación IP68. El Sony Xperia está equipado con un sensor de imagen que puede capturar escenas nocturnas (esta es de última generación). Cuenta con un sistema Android 5.1 que puede actualizarse a una versión más avanzada, es decir la 6.0.

Formas para conectar el Móvil al equipo.

1. Instalar en la computadora el programa Sony PC Companion.
2. Seleccionar la forma de conexión:
 - Cable USB (Se utiliza mediante la conexión con el cable).
 - Conexión WI FI (Esta forma es entrando a los ajustes y activando la opción WI FI).
 - Conexión Bluetooth (Esta forma es entrando a los ajustes y activando la opción Bluetooth).
3. Conectar el cable del Teléfono a la Computadora.
4. Conectar el cable al móvil.
5. Seguir Instrucciones del programa.
6. Listo, ya puede acceder a los archivos personales del celular.

Conclusión

Con la aplicación recomendada se solucionan las dificultades para conectar tu mó-



vil a la PC.

Palabras claves: Telefonía móvil, Sony Xperia Z5

Key words: Mobile phone

Referencias bibliográficas

(2015). Guía de uso para Sony PC Companion. Consultado el 20 de enero de 2018 desde: <https://es.support.t-mobile.com/docs/DOC-10025>

(2017). Conexión de su teléfono a un ordenador. Consultado el 23 de enero de 2018 desde: <https://support.sonymobile.com/es/xperiae/userguide/connecting-your-phone-to-a-computer/>

UN 4 DE ABRIL DE ALEGRÍAS EN EL BOSQUE TECNOLÓGICO

Autor: Jessica Esther Águila Rodríguez / jessica@cmg.jovenclub.cu

El pasado 4 de abril, una representación de pioneros de la Escuela Primaria José Martí se dio cita en el Bosque Tecnológico guiada por profesores de la escuela y trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica en la provincia de Camagüey para celebrar el 67 aniversario de la Organización de Pioneros José Martí.

El acto abrió con unas palabras de Juan Ignacio Cehuet Rodríguez, maestro de 6to grado de dicho centro, quien hiciera una felicitación a los niños allí presentes por el aniversario 67 de la Organización de Pioneros José Martí, OPJM.

La coreografía "Merengue en el mar" de 6to B y el conocido tema musical "La Humanidad", interpretado por Anthony Díaz García, fueron dos números culturales que animaron la actividad.

La sala 3D fue el lugar escogido para que el instructor del Joven Club de Computación Camagüey VIII, ubicado en el Reparto Garrido, realizara un conversatorio, sobre la Enciclopedia Colaborativa Cubana en la Red, #EcuRed, sus ventajas, usos más comunes e importancia.

Además, un debate sobre el producto cultural Mochila y las diferentes vías de acceder, lo impartió la Especialista en Comunicación de los Joven Club en la provincia, Jessica Águila Rodríguez, quien les dio a conocer sobre el sitio web <http://mochila.cubava.cu/>, disponible desde el dominio .cu.

Una vez terminado la charla, los pequeños se dispusieron a disfrutar de los videojuegos, utilizando el servicio de tiempo de máquina en la sala destinada para estos fines.

Otro pequeño grupo decidió observar el filme infantil Alice Through the Looking Glass o más conocida por su nombre en español como Alicia en el Espejo, a solicitud de los propios homenajeados; al tiempo que otros utilizaron la navegación nacional por las máquinas de la instalación y se conectaron al servicio internet vía Wifi en este parque tecnológico.

En el cierre de la actividad este 4 de abril, para sorpresa de los trabajadores de la computadora de la familia, los profesores de la escuela, entregaron un cake al



Fig.1. Coreografía "Merengue en el mar" de 6to B.

Especialista Principal del Bosque Tecnológico, por su apoyo incondicional a las actividades de este centro escolar, quedando como compromiso la realización de cines debates en este espacio de tecnología, naturaleza y diversión: el Bosque Tecnológico.





CULTURA Y TECNOLOGÍA EN FERIA DEL LIBRO

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



veedoras de servicios y productos. En esta ocasión el boulevard lajero fue el escenario dónde establecieron una amena convergencia entre escritores, artesanos, periodistas, informáticos, y personalidades de la cultura que por esos días, visitaron a la más joven de las provincias.

Los Joven Club de Computación y Electrónica ofrecieron a la población atractivas propuestas como el producto Mochila en su número 64, a partir de la jornada inaugural de la feria. Se reservó para los dos últimos días la número 65, haciendo una invitación especial a disfrutar de su variado contenido durante la semana de receso escolar. La sección Estanquillo fue una de las más demandadas, por su correlación con la festividad.

El alquiler de dispositivos móviles para el disfrute de juegos y aplicaciones en familia, fue otro de los servicios ofrecidos por Joven Club, en una sala de informática acondicionada por la Dirección de Cultura. Dicha entidad también estuvo a cargo del ambiente tecnológico y, de conjunto con ETEC-

SA, dispusieron la oferta especial de acceso gratuito a internet desde ordenadores o dispositivos móviles, según la preferencia de los propios usuarios.

Otras acciones de promoción efectuadas por Los Joven Club de Computación y Electrónica, estuvieron dirigidas a la venta de licencia del producto Seguridad para móviles y ordenadores, así como los nuevos servicios que desde el mes de marzo fueron incluidos en las ofertas de la entidad.

La información en tiempo real de lo que acontecía en la feria, a través de imágenes y textos de pequeño formato, fue una de las acciones de Joven Club Mayabeque en sus perfiles institucionales de Facebook y Twitter, páginas que ya suman más de 1600 y 400 seguidores, respectivamente.

El intercambio de directivos e instructores de Joven Club con reconocidas personalidades de la vida cultural y política del país que recorrieron los stands de la feria, figura entre los momentos memorables del evento. Entre ellos se encuentran la visita del Héroe de la República: **René González Schwerert**, así como del Presidente de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba: **Miguel Barnet Lanza**, y del Ministro de Cultura: **Abel Prieto Jimenez**.

Del 11 al 15 de abril de 2018, se desarrolló en la capital de Mayabeque la Feria del Libro, evento que cada año se convierte en una esperada y concurrida festividad, con la inserción de diversas entidades pro-

veedoras de servicios y productos. En esta ocasión el boulevard lajero fue el escenario dónde establecieron una amena convergencia entre escritores, artesanos, periodistas, informáticos, y personalidades de la cultura que por esos días, visitaron a la más joven de las provincias.

TALLER PROVINCIAL ENCEC EN LAS TUNAS

Autor: Yanet Ávila Velázquez / yanet.avila@ltu.jovenclub.cu

Descubrir los nuevos desafíos de la atención al cliente y comprender cómo el éxito de la organización depende de la calidad en la prestación de su servicio es vital. De igual forma, fidelizar los clientes y aumentar su confianza, impulsan las ventas. Para los Joven Club de Computación y Electrónica resulta necesario desarrollar una nueva visión del servicio, en la que exista mejor valorización de la persona que ofrece el mismo y una mayor empatía hacia el cliente, enseñando técnicas y estrategias que favorezcan una relación armónica y respetuosa entre el proveedor y su cliente.

De esta manera se dio inicio al taller provincial del Evento Nacional de Calidad Enfocada al Cliente (ENCEC), contando con la presencia de Midiala Vázquez Pons, directora provincial, directivos Provinciales, Roberto García Membrado presidente de la UIC en la provincia, miembros de la Asociación Cubana de Comunicadores Sociales, así como periodistas de los medios de comunicación del territorio.

¡Un cliente satisfecho siempre volverá! El objetivo de este taller consistió en dotar al público interno de conocimientos necesarios para atender al cliente con la calidad requerida.



Se ofreció una conferencia por la MsC. de la Comunicación Maylis Pérez-Rolo Acebo relacionada con la calidad de los servicios y la satisfacción del cliente.

Se expusieron un total de 6 trabajos resultando premiados con el primer Lugar la Lic. Yaneicy Rodríguez Castro con el trabajo «Actividades para favorecer el uso responsable, respetuoso, creativo y crítico de internet»; Segundo Lugar el Ing. Yanier Rodríguez Blanco con el trabajo «Mecanismo de atención al cliente para contribuir a mejorar la protección al consumidor de los servicios MMORPG en los Joven Club de Computación y Electrónica» y el Tercer Lugar para el MsC. Acel Leyva Pascual con el trabajo «Escritores en la Red y su contribución a la cultura informática y literaria».

Las palabras de Clausura estuvieron a cargo de Midiala Vázquez Pons Directora Provincial quien valoró de positivo el Taller y exhortó a seguir realizando investigaciones de este tipo que aporten un mayor conocimiento en el área de Atención al Cliente, factor indispensable para la prestación de un servicio de Calidad en nuestras entidades.



COMPETENCIA INTERNACIONAL DE PROGRAMADORES | INTERNATIONAL PROGRAMMERS COMPETITION

Autor: Isabel Cristina López Sardiñas / c_info@myb.jovenclub.cu

Resumen: Con la idea de reunir la mayor cantidad de elementos posibles sobre la competencia de programadores o Competición Internacional Universitaria ACM de Programación conocida por sus siglas en inglés ACM (International Collegiate Programming Contest, abreviado ACM-ICPC), se elabora este artículo que también pretende reconocer el papel que obtuvo Cuba en su última competencia internacional.

Summary: With the idea of gathering as many elements as possible about the International University Competition ACM (International Collegiate Programming Contest, abbreviated ACM-ICPC), this article is also elaborated, which also seeks to recognize the role that Obtained Cuba in its last international competition.

Keywords: programmers competence, programming, algorithms

Palabras Claves: Competencia de programadores, programación, algoritmos

Se comenzará por indagar un poco en la historia de este certamen que comenzó desde 1970 en la Universidad A&M de Texas. Ya para 1977 se realizaban varias rondas clasificatorias. La final mundial fue organizada en colaboración con la ACM Computer Science Conference.

En un inicio los principales equipos eran de Estados Unidos y Canadá. La sede se ha mantenido desde 1989 en la Universidad de Baylor. Las competiciones se han extendido por todo el mundo en competencias regionales organizadas por las universidades de todo el mundo, claro, bajo el auspicio de la ACM. Los competidores ya representan a más de 103 países. También es importante reconocer la colaboración de empresas de la industria informática como IBM.

Al principio participaron 840 equipos de 560 universidades y para 2016 participaron 46381 programadores de 2948 universidades de todo el mundo, lo que evidencia un aumento significativo, porcentualmente cada año aumenta en 10 y hasta en 20 % la cifra de participantes.

Desarrollo

Entrando en materia, como buena competencia se comenzara por dejar claras, las **reglas del juego**:

- El ICPC es una competición por equipos.
- Cada equipo ha de tener como máximo 3 miembros.
- Los miembros han de ser estudiantes universitarios.
- Los estudiantes deben haber vencido menos de 5 cursos antes del concurso.
- Los participantes en dos finales mundiales o cinco competiciones regionales no pueden participar otra vez.
- Los equipos tienen alrededor de 5 horas en la competencia para resolver los problemas.
- En la final pueden ser de 9 a 12, 10 para las competiciones regionales y 12 para la final.
- Los lenguajes a utilizar en la solución de los problemas son: C, C++, Java o Python2.3.
- Los programas se compilan y ejecutan con los datos de entrada y si falla al calcular la solución, el equipo es notificado del error y pueden enviar



Imagen 1. Competición Internacional Universitaria ACM de Programación Final Thailand-2016

nuevamente el programa o probar con otros problemas.

- El ganador será el equipo que resuelva más problemas.
- En caso de empates la clasificación se calcula a partir de los que han tardado menos en resolver los problemas.

Los requerimientos de cognitivos de los participantes deben ser:

- Solución de problemas difíciles.
- Interpretación de los requerimientos de un problema.
- Implementación de las soluciones utilizando un lenguaje de programación.
- Detección de casos límite de prueba.
- Trabajo en equipo.
- Comprensión del idioma inglés.
- Detección de patrones de problemas tipo.
- Redacción y síntesis de material de apoyo para el concurso.

Esta competición tiene como particular que cada programador participante cuenta con un ordenador y no

requiere del entendimiento con los demás miembros del equipo para resolver un problema, por tanto se pueden trazar mejores estrategias individuales que sumadas tributen a la victoria colectiva.

La competición tiene distintas **fases clasificatorias**:

- Competiciones locales
- Regionales
- Final mundial

Pueden hacerse preselecciones por universidades para escoger 3 miembros a la fase regional o simplemente escoger a los estudiantes de mejores rendimientos académicos en esta materia de programación.

Existen más de 30 regiones en todo el mundo que se agrupan Geográficamente. Por ejemplo se agrupan: España, Portugal, Francia y otros países Europeos. Brasil forma una sola región pero Estados Unidos se divide en varias regiones. También existe el área regional del Caribe donde participa Cuba.

Los mejor clasificados de estas Regionales serán los participantes de la final mundial. Cada región participa con un cierto número de equipos, pero no puede haber más de un equipo por universidad.



Una vez expuestas las reglas que se respetaran en esta competencia se ira particularizando en algunos datos curiosos.

La Competencia final ocurre cada año en diferente lugar, siempre en hoteles de lujo.

Entre los **equipos que más premios han obtenido** se encuentran:

Cantidad de Victorias	Nombre de la Universidad
6	Universidad ITMO
4	Universidad Estatal de San Petersburgo
3	Universidad de Shanghai Jiaotong
3	Universidad Stanford
2	Instituto Tecnológico de California
2	Universidad de Varsovia
2	Universidad de Waterloo
2	Universidad Washington en San Luis

Tabla 1. Equipos que más premios han obtenido.

Las competencias al igual que el ajedrez transcurren en un silencio sepulcral con las mesas llenas de contrincantes abstraídos y de miradas perdidas.

Los programadores van enviando sus respuestas, mediante un sistema semiautomático, el jurado da las calificaciones. En las pantallas se actualizan las posiciones hasta la última en la que tiempo se congela y la incertidumbre aumenta la emoción de los concursantes.

Los globos significan cada solución válida expuesta en las pantallas, a mayor cantidad de globos más orgulloso saldrá el equipo de la competencia a esperar la solución final.

Pero: ¿Para qué participar en un evento de esta magnitud?

- Para los programadores, el solo hecho de haber llegado a una final de este evento puede considerarse un logro muy significativo dentro de su trayectoria estudiantil.
- Dentro del mundo de la Informática significaría pertenecer a la élite de la programación en el año.
- La agenda del evento incluye actividades muy atractivas para los participantes.
- Muchas compañías centran la búsqueda de sus recursos humanos en los participantes y porque no, es claro que las mejores propuestas se realizan a los ganadores.
- Ya como profesional del ramo, sería muy provechoso contar en su currículo vitae con la participación en un evento considerado la cima de la programación digital.
- La ACM otorga una membresía gratuita por un año a todos los programadores.
- Las Universidades que participan tienen la posibilidad de evaluar y comparar el nivel de perspectiva de la disciplina de programación en su centro y pueden conocer cómo están sus estudiantes en relación con estudiantes de otros centros y otros países.

A continuación se analizara la participación de Cuba en la competencia de programadores más importante del mundo.

El interés de los estudiantes aumenta cada día ya que los propios estudiantes han notado que este tipo de actividad les está tributando para su formación.

El director de la Regional de la región Caribeña es el ingeniero Dovier Antonio Ripoll. El Juez Principal del Caribe es Yonny Mondelo. El Profesor y entrenador de los equipos mundialistas de la Universidad de La Habana y de nuestro país, el compañero Alfredo Somoza Moreno.

Algunos equipos cubanos son:

- iHistory integrado por los estudiantes José Luis Castrillón Garrido, Jorge Bárbaro Piñeiro Cruz y Eddy Roberto Morales Pérez.
- sUrPRise de la Universidad de Pinar del Río
- KFP de la Marta Abreu de Villa Clara.
- take ABACK de la Universidad de Oriente.
- UH_REFRESH de la Universidad de la Habana (posición 44 con 5 problemas resueltos en el evento de mayo de 2017).
- UH++ también de la Universidad de la Habana, integrado por: Eloy Pérez, Marcelo Fornet, Ariel Cruz.
- KFP de la UCLV (posición 100 con 3 problemas resueltos en dicho evento en abril de 2018).

Para la realización de los eventos regionales la Universidad de las Ciencias Informáticas ha realizado el mejor esfuerzo, dentro de la difícil coyuntura tecnológica que atraviesa el país, ha dispuesto de todas las condiciones y su personal para desarrollar este evento de gran magnitud que como vemos lleva un amplio despliegue tecnológico.

En el 2017, el equipo cubano UH++ hizo historia. Ocupando el lugar 44 en la final mundial de este concurso de programación de la ACM-ICPC. La Mayor de las Antillas encabeza la Región de América Latina y el Caribe al responder de manera correcta 5 problemas estableciendo un récord histórico para este tipo de eventos.

Cuánta razón le asistía a Fidel cuando refiriéndose a la creación de la UCI dijo: «A mí me parece que es la cosa más revolucionaria que hemos inventado, (...) y más revolucionadora (...). Es lo más importante, a mi juicio, lo más revolucionario dentro de todos los cambios».

Este resultado es otro sus sueños hechos realidad.



Imagen 2. Equipo UH++ cubano en la final de ACM-ICPC (2017)

Conclusiones

Se espera haber reunido abundantes elementos sobre la Competición Internacional Universitaria de Programación ACM-ICPC, destacando el importante papel jugado por el equipo cubano UH++ que ha sabido poner el nombre de Cuba muy alto. Una vez más queda demostrado que la mayor de las Antillas es una isla de voluntades, con una guía imperecedera que nunca será defraudada, porque así lo demuestran los jóvenes día a día.

Referencias bibliográficas

Nairovín Ojeda Durán, UCI [en línea]. [Consultado el 20 de Mayo del 2017]. Disponible en: <http://www.uci.cu/registran-campamento-de-acm-icpc-como-curso-de-posgrado-en-programacion-competitiva>

Oscar Figueredo Reinaldo, José Raúl Concepción, Cubadebate [en línea]. [Consultado el 20 de Mayo del 2017]. Disponible en: <http://www.cubadebate.cu/noticias/2016/11/16/acm-icpc-la-competencia-de->[en línea]. [Consultado el 20 de Mayo del 2017]. Disponible en: programadores-donde-cuba-lidero-a-toda-latinoamerica-fotos-y-videos/#.WTgFvblLk1k

Nota: Ver el resto de las referencias en el artículo en línea.



VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN ACTUAL | VIDEO GAMES IN CURRENT EDUCATION

Autor: MSc. Sandra Carballo Pentón / sandra.carballo@pri.jovenclub.cu

Resumen: El presente artículo aborda el papel del juego en los niños y principalmente la acción de los videojuegos en la motivación por la actividad que están realizando, relaciona los principales beneficios de los mismos para el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Abstract: The article presents the role of the game in children and mainly the action of video games in the motivation for the activity they are doing, relates the main benefits of the same for the development of the learning process.

Palabras Clave: educación, videojuego

Keywords: education, video game

Durante años se ha considerado importante que los niños y adolescentes aprendan mediante dinámicas y juegos, pues de esta forma se divierten mientras aprenden y resulta más sencillo el proceso de aprendizaje.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano. Comúnmente se juega para divertirse, para entretenerse; sin embargo, hay quien afirma, que se juega principalmente para aprender, aunque ésta sea una intención inconsciente.

Con el auge de la tecnología y el gran gusto de los niños por los videojuegos, se han empezado a implementar técnicas que los ayuden a aprender y jugar al mismo tiempo, así que se han creado videojuegos educativos.

Al principio de la creación de los videojuegos educativos éstos no alcanzaban las expectativas de los pequeños, pues los comparaban con los grandes juegos de las consolas de hoy en día, actualmente hay muy buenos juegos, con gráficas de muy buena calidad y temáticas donde les enseñan desde matemáticas hasta historia y han tenido un gran impacto social contribuyendo así a elevar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde edades tempranas.

Los videojuegos desarrollan la coordinación ojo, mano, mayor agudeza visual, rapidez de reacción, capacidad de atención a múltiples estímulos, facilidad para relacionarse con otros, alta motivación al logro, mayor tolerancia a la frustración, capacidad para tomar riesgos, resolver problemas y tomar decisiones.

DESARROLLO

En la educación actual los videojuegos son herramientas didácticas, se han obtenido interesantes resultados en cuanto al desarrollo de las habilidades y metas cognitivas de los alumnos con los que se han realizado pruebas. Hay una estrecha relación entre el procesamiento cognitivo y el procesamiento perceptivo, pues los sujetos desarrollan una forma de mirar en correspondencia con la búsqueda de procesamiento paralelo de la información.

Por lo tanto, los videojuegos pueden utilizarse como medios, mediante los cuales los niños adquieren diversos conocimientos, que influyen positivamente en su conducta, ya que en su ejecución intervienen diferentes elementos como; la observación, la capacidad para emplear símbolos, los procesos cognitivos, siendo así el videojuego un recurso útil para elevar la calidad de la educación y el aprendizaje.

Videojuegos en la educación en el hogar

Hoy en día existen variados juegos didácticos que permiten a los niños conocer letras, palabras, números, colores desde muy pequeños, la tecnología es una herramienta a nuestro alcance y que nos brinda la oportunidad de enseñar a nuestros hijos desde el hogar.

El aprendizaje significativo permite a los niños a través de actividades que tengan significado para ellos, apropiarse de la lectura, escritura, pensamiento lógico matemático, valores durante la utilización de esta herramienta llamada Tecnología.



Figura 1. LUDOX: portal de videojuegos.

Hacer del proceso de aprendizaje una actividad lúdica significa dotar de su condición natural a la construcción de aprendizajes. Crear un aprendizaje implica disfrutar, interesarse y querer crearlo, sin tensión y siguiendo el ritmo natural de desarrollo de cada uno.

Aprovechar la actividad lúdica para crear aprendizajes y dejar de lado escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales con las que se intenta forzar la creación de aprendizajes es una necesidad para fomentar el desarrollo sano de los niños y niñas.

Los «Videojuegos en la educación actual» permiten:

- Mantener el interés por el aprendizaje
- Mantener sin esfuerzo una actividad mental constante: creación, imaginación, exploración y fantasía.
- Favorecer el desarrollo global del niño/a: intelectual, emocional, afectivo, social, del lenguaje, psicomotor, etc.
- Permite además hacer posible la educación de los aspectos emocionales: para una educación emocional se hace necesaria una vivencia de las mismas, se hace necesario hacer, para aprender a ser.
- Contribuye al desarrollo cognitivo, psicomotriz, social, afectivo, emocional y moral.
- Adquieren experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea.
- Contribuye a estrechar los vínculos afectivos.
- A través del juego nos distendemos y nos relajamos.
- Sirven para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador.

La mejor forma de forjar una sana autoestima, desarrollar sus habilidades sociales, fomentar su empatía, enseñarles a ser asertivos, etc. es a través de dinámicas donde tengan que explorar, experimentar, vivir y descubrir para crear esos aprendizajes.

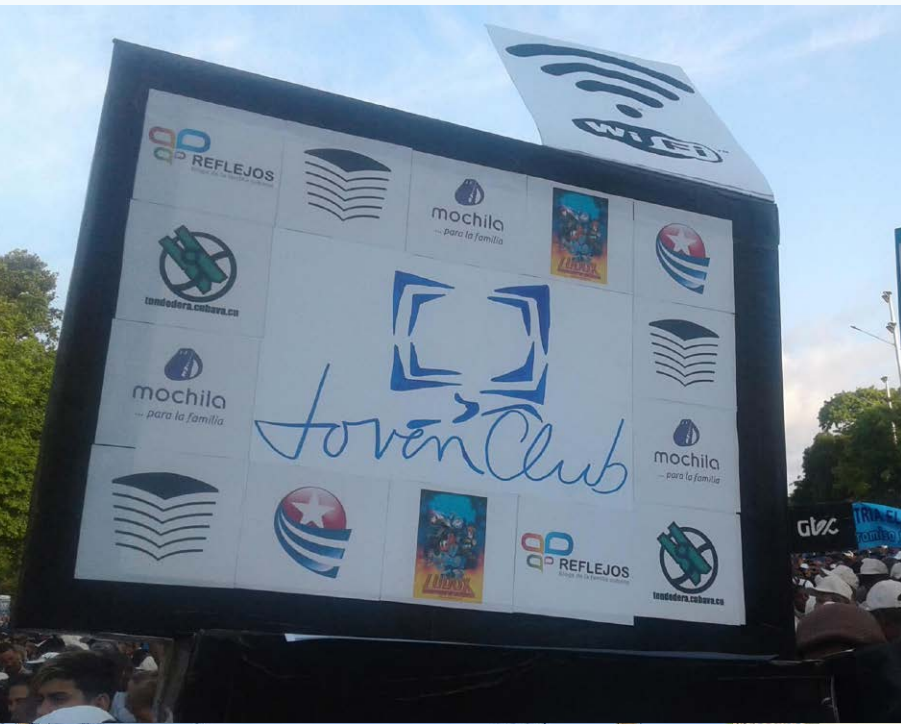
CONCLUSIONES

- El juego constituye un recurso educativo por excelencia. Los juegos educativos consisten en desarrollar una serie de dinámicas lúdicas en el aula o en casa donde los niños y niñas podrán interiorizar conceptos fundamentales para su educación emocional y su desarrollo global.
- La práctica de los videojuegos en la educación repercute positivamente en el desarrollo de habilidades esenciales para el crecimiento intelectual y social, lo cual es imprescindible para la obtención de una educación positiva y adecuada en la infancia.
- Mediante la práctica de videojuegos adquieren las habilidades y destrezas necesarias para desempeñarse con éxito en los ambientes digitales que están proliferando en todos los campos de la sociedad actual.

Nota: Ver las Referencias bibliográficas en el artículo en línea.



1 RO DE MAYO DE FIESTA





REDES Y REDES SOCIALES | NETWORKS AND SOCIAL NETWORKS

Autor: Enrique Gustavo Amestoy Bassi

Los Vistazos Tecnológicos vuelven a vestirse de lujo al contar con la transcripción de la conferencia magistral «Redes y Redes Sociales», impartida en el **Evento Internacional Informática 2018** en La Habana, por Enrique Gustavo Amestoy Bassi, quien es miembro del Comité Asesor Honorario de Seguridad Informática Agencia de Gobierno Electrónico (AGESIC). Administrador de Sistemas - Universidad de la República (UdelaR). Socio Fundador de LibreCoop (Primer cooperativa en Uruguay que basa su modelo de negocios en tecnologías abiertas de forma exclusiva).

Colectivo editorial.

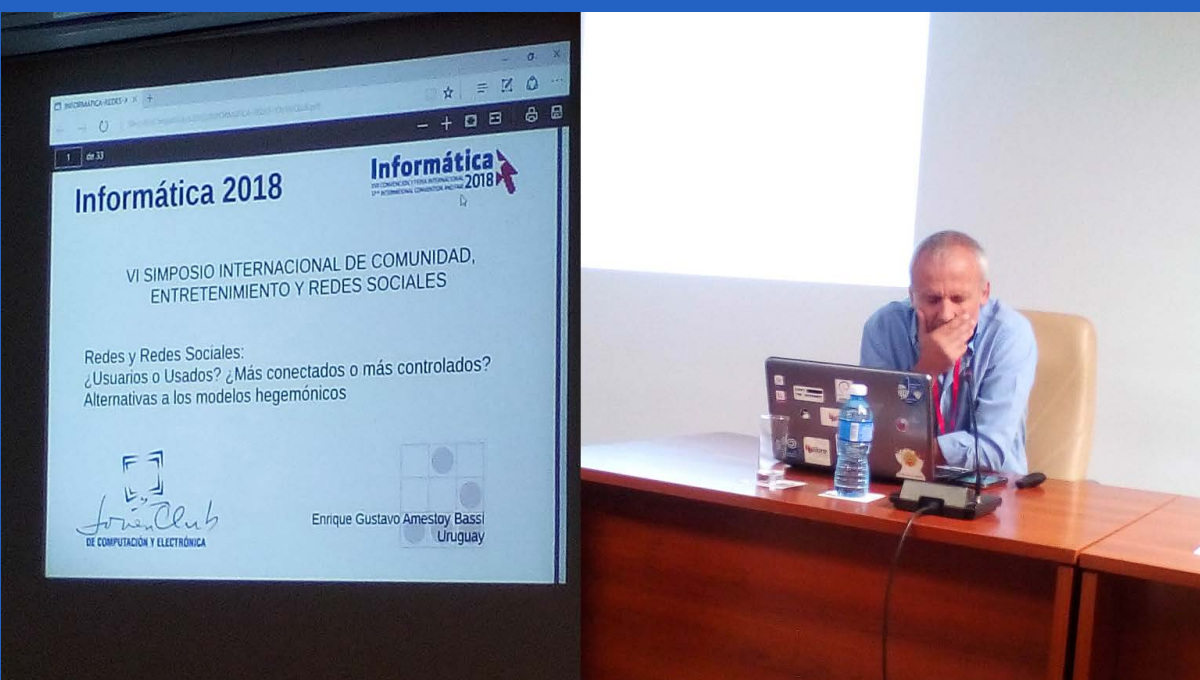


Fig. 1. Conferencia magistral de Enrique Amestoy en Informática 2018

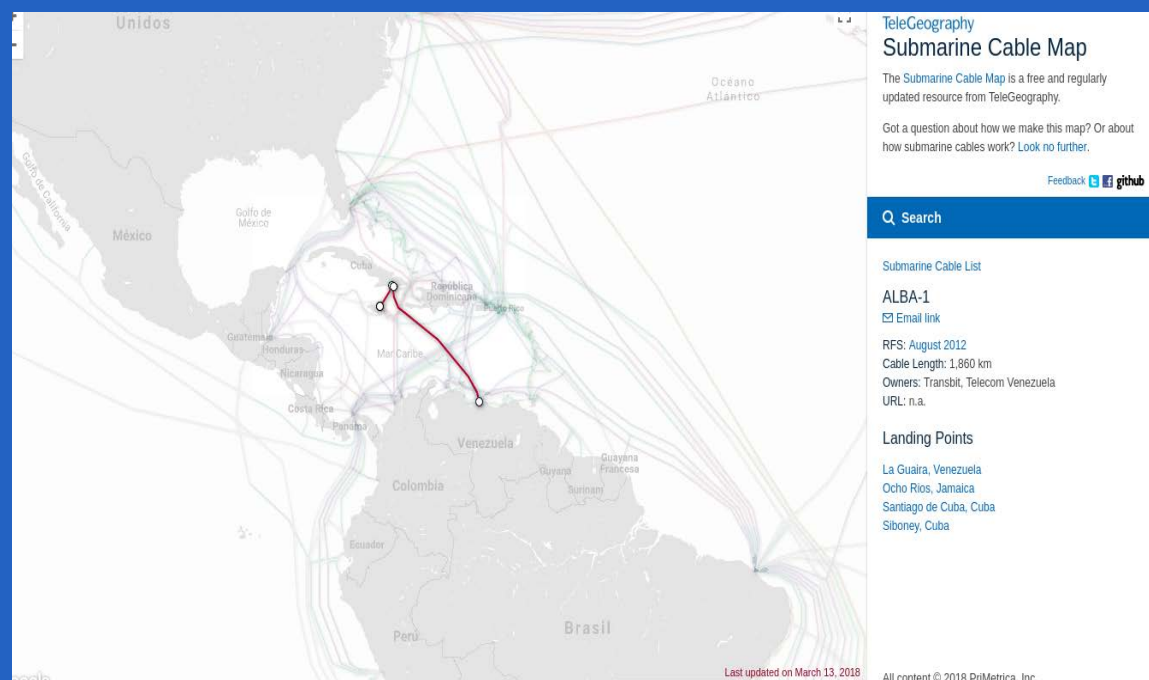


Fig. 2. Cable submarino "Alba 1" que conecta a Cuba gracias a la solidaridad del Comandante Hugo Chávez Frías.

¿USUARIOS O USADOS? ¿MÁS CONECTADOS O MÁS CONTROLADOS?

Muchas veces escuchamos hablar de "redes" pero en realidad se refieren a las redes sociales. Entiendo que ya hace mucho tiempo que no nos las cuestionamos, analizamos ni ponemos en el foco del debate. Me animaría a decir que para la mayoría de los usuarios ya son consideradas axiomas y por ende son muy pocos quienes se dedican a problematizar su existencia, su funcionamiento, el control del acceso a internet, el acceso a Internet como un derecho humano (DDHH) universal. Somos usuarios pasivos, consumidores de productos que se desarrollan para controlarnos, vendernos y manipularnos.

Hablamos de redes y me detengo un instante para aclarar algo que sin dudas es obvio para la mayoría de quienes leen esta nota: las redes y las redes sociales (popularmente llamadas "redes") son cosas distintas. Como red o redes entendemos toda la infraestructura física, cables de fibra submarinos, fibra óptica, cables de cobre, emisiones de radio como pueden ser el GSM, el 3G, 4G (LTE) o el 5G. Es decir: la infraestructura física que hace posible el funcionamiento de las redes de área local (LAN) o redes empresariales y la red de redes, la Internet.

En materia de infraestructura de red podemos ejemplificar con la fibra subacuática, que además nos muestra claramente el bloqueo tecnológico que pesa hoy día sobre Cuba. Decenas de cables que llegan al NAP (Network Access Point o Punto de Acceso a la Red) de las Américas casi tocando las costas cubanas. Sin embargo la mayor de las Antillas se conecta solo a uno de estos cables (Ver Fig. 2): al "Alba 1", Operativo desde 2012 y fruto de la solidaridad del Comandante Hugo Chávez con Cuba. Acción realizada para mitigar el bloqueo tecnológico a la isla, que se vive hasta el día de hoy, pese a las "maravillosas propuestas" que en su momento realizara el ex Premio Nobel de la Paz y ex presidente norteamericano Barack Hussein Obama II en el documento del Departamento del Tesoro del 17 de diciembre de 2014 con propuestas de flexibilización para Cuba y donde el único punto en el cual las empresas norteamericanas tenían vía libre era – justamente – las inversiones en la isla en materia de tecnología, en particular en Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC's).

Cabe señalar que hasta las costas de Cuba llega otro cable de fibra, de algo más de 1500kmts, propiedad del gobierno norteamericano: tiene base en ese trozo de territorio cubano que aún pertenece a los norteamericanos y que se empeñan en no devolver, cual trofeo de guerra: Guantánamo. Desde allí hay un salto con otra fibra subacuática hasta Haití, también propiedad del gobierno norteamericano.

Dueños de la Red

¿Quiénes son los dueños de la infraestructura que permite el uso de la Internet en el mundo entero? ¿Y los servicios que sobre ella se brindan? Si hacemos una pequeña búsqueda en la propia Internet sobre la propiedad de los cables de fibra subacuáticos, las empresas que se alojan y controlan el NAP de las Américas, los grandes centros de datos como **Google, Facebook, Amazon** o los llamados "servicios en la nube" como **Google Drive, Amazon Apple Store, OneDrive**, etc. veremos que son todas corporaciones transnacionales, en su mayoría con capitales norteamericanos.

Según **FORBES** (los datos del gráfico están expresados en miles de millones de u\$s) en el año 2017, de las seis principales firmas que cotizan en bolsa, cinco de ellas son del rubro de las TIC: **Apple, Google, Microsoft, Amazon y Facebook**.

"Casualmente" la mayoría de estas empresas están en la lista de las denunciadas por **Edward Snowden** como participantes del programa PRISM (programa clandestino de espionaje operado por la Agencia de Seguridad Nacional, NSA por sus siglas en inglés, para la colecta masiva y almacenamiento de información que se trafica por la Internet).

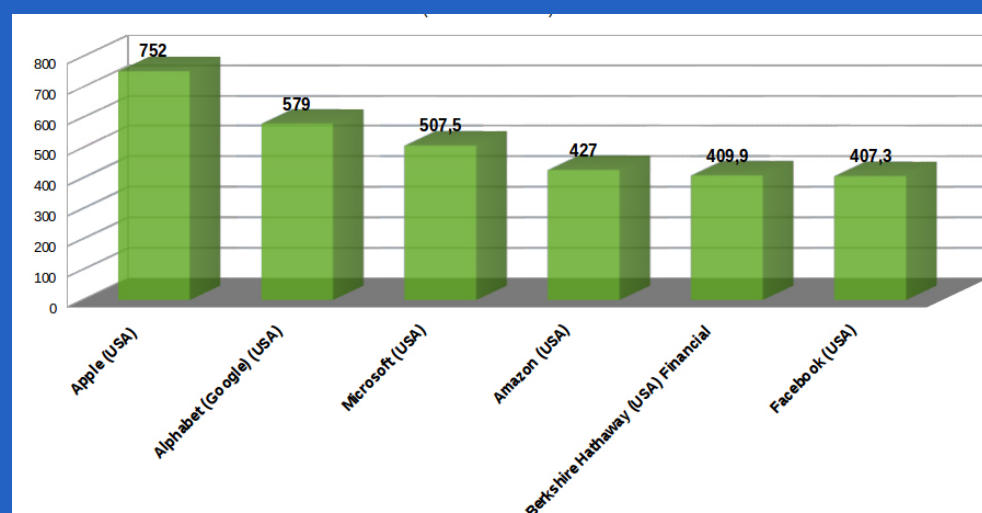


Fig. 3. Las seis principales firmas que cotizan en bolsa, cinco de ellas son del rubro de las TIC.



Panóptico de Bentham

El panóptico era un tipo de arquitectura carcelaria ideada por el filósofo utilitarista Jeremy Bentham hacia fines del siglo XVIII. El objetivo de la estructura panóptica era permitir a su guardián, guarnecido en una torre central, observar a todos los prisioneros, reclusos en celdas individuales alrededor de la torre, sin que estos puedan saber si son observados. Existe un increíble paralelismo entre el panóptico y el control al que somos sometidos a diario bajo la ilusión de seguridad, mayor conexión y comunicación más la ilusión de mayores libertades.

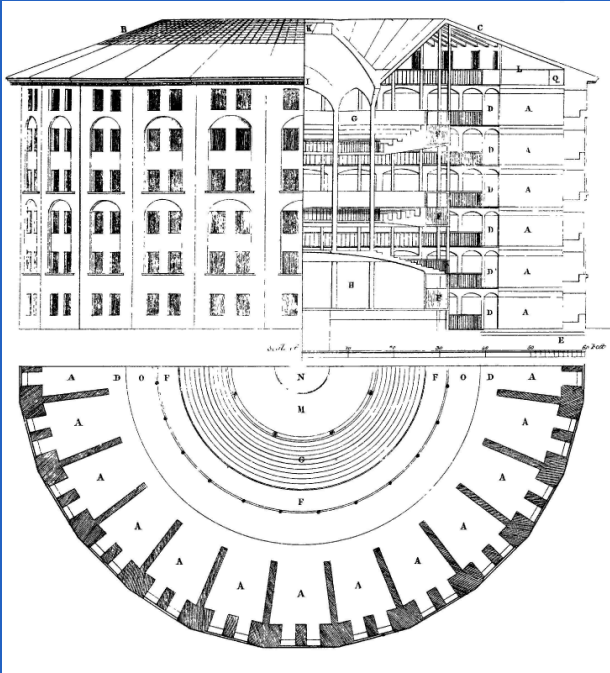


Fig. 5. Paralelismo entre el panóptico y el control al que somos sometidos a diario bajo la ilusión de seguridad, mayor conexión y comunicación en las redes sociales.

De todo esto ya nos han hablado Manning, primer acusada en los EUA de filtrar información clasificada a Wikileaks, Edward Snowden o Julian Assange fundador de <https://wikileaks.org/>

Toda la información colectada tiene en principio dos finalidades: a través del análisis de lo que conocemos como BIG DATA se pueden crear trazas de usos, gustos y costumbres de usuarios. Luego las distintas empresas venden esa información a empresas que "mágicamente" llegan a nosotros con un correo electrónico, una publicidad en Facebook o mostrando en primer lugar en el TimeLine de Twitter, temas sobre los que queremos leer, saber, nos gustan o somos potenciales compradores.

A nivel político se le puede dar múltiples usos, están todas las condiciones para poder determinar quién tiene potencial para llegar a ser presidente para luego, con la colecta de datos que han hecho desde que fuera niño (sin que él o ella lo supiese) poder hacer trabajos de inteligencia tendientes a potenciarlo o hacer que no pueda tener chances de ganar. Planificar ataques a través de redes sociales y medios masivos de comunicación, haciendo uso de lo que llamamos FakeNews o noticias falsas. También se planifican ataques sistemáticos de desacreditación política a determinados candidatos o de poner en sitios de privilegio a otros candidatos que son potenciales aliados de políticas imperiales. Venezuela comenzó siendo el blanco en América Latina, luego lo ha sido Argentina, Brasil, Ecuador. La receta es simple, efectiva y de cara a hacer retroceder los avances de los procesos progresistas y de izquierda en el continente, de la mano de generar descreimiento en el sistema político, judicialización de la política y del activismo social.

¿Podemos o debemos salirnos de las redes sociales?

Luego de todo lo escrito anteriormente es dable pensar que no es inteligente estar en las redes sociales, que el mito de la comunicación y el "estar más conectados" es en realidad una forma más afinada de control y de aislarnos como seres humanos y obviamente de manipulación social y política de dimensiones alarmantes.

Hay otros números que he dejado para este apartado; son los que refieren a la cantidad de usuarios de Internet, por ejemplo. Se estima que ya una cuarta parte de la población mundial, cercana a los 2.2 mil millones de seres humanos, tienen algún tipo de conexión a Internet. De ese impresionante número se estima que, en lo que a redes sociales refiere, hay aproximadamente 1.8 mil millones que utilizan al mes la red social Facebook. En las gráficas le siguen los usuarios de WhatsApp, con 1.2 mil millones de usuarios, unos 600 millones de usuarios de Instagram (¿So-

mos conscientes de que Facebook, Whatsapp e Instagram son propiedad de Mark Zuckerberg?)

Más abajo están los usuarios de Twitter, WeChat, SnapChat y las otras más de 80 redes sociales existentes en el mundo entero.

A la primer parte de la pregunta, si podemos salirnos, la respuesta es obvia: podemos no estar en ninguna de las redes sociales. Podemos no utilizar la computadora para mandar correo ni usar el paquete de herramientas que nos ofrece "gratis" Google o Microsoft, podemos, claro que podemos!

Podemos también realizar una activa militancia entre nuestros pares para que den de baja sus cuentas o que no las utilicen para hacer difusión política, o mostrar las fotos familiares o el uso que cada uno le da a cada una de las herramientas que nos ofrecen, insisto, "gratis" las corporaciones de la red. Seguramente padeceremos – quienes las utilizamos desde hace muchos años – un síndrome de abstinencia o encontraremos que tenemos tiempo libre que antes no existía.

También podemos tomar la decisión de quedarnos como activos usuarios de las redes sociales pero intentar "controlar" a las redes sociales en lugar de que ellas (o las corporaciones por detrás) lo hagan con nosotros. En ambos casos nos sentiremos, casi con total seguridad, revolucionarios por estar tomando posturas anti sistémicas.

Lo cierto, a mi humilde modo de ver, es que nos quedemos en las redes o nos salgamos de ellas, las redes sociales no dejarán de existir y continuarán aumentando en su cantidad de usuarios y probablemente sus estrategias para almacenar datos de uso o quedarse con nuestra información privada. Tal vez Facebook deje de ser la más utilizada y lo sea Twitter, **poco importa quién me controla, ¿o sí?**

Quizá surjan en los próximos tiempos nuevos modelos o nuevas aplicaciones en la Internet que hagan lo que hoy en día realizan las actuales corporaciones. Y es bien probable que nos las quieran hacer aparecer como las "seguras" las que "no almacenan información privada" o la que "no venden su información" en tanto el modelo capitalista buscará que continuemos metidos en el sistema para cumplir con la premisa de afinar sus estrategias comerciales para vendernos "más y mejor" y el modelo imperialista el de tenernos cada vez más controlados, manejar ciudadanos y gobiernos de formas menos "mal vistas" como la de tirar bombas, dejadas casi en exclusiva para aquellos países con mayor cantidad de petróleo o a los que se les quiere mostrar como los malos de la película y asesinos en potencia en la lógica de los ataques químicos y las armas de destrucción masiva que el imperialismo impusiera desde la invasión a Irak en 2003 contra el régimen de Saddam Hussein (sí, el mismo apellido que el moreno ex presidente norteamericano).

Quizá el uso inteligente, responsable, sin exposición de datos personales, pueda ser la primer estrategia para cambiar nuestro hábito de consumo de redes sociales. Luego entiendo que deberemos ir hacia modelos de redes descentralizadas o redes distribuidas [xiii] donde no hay un único propietario ni los datos se almacenan en forma central. Modelos como el P2P [xiv], el utilizado, entre otros, para la descarga de archivos en Internet y modelos de encriptación de información que permitan que nuestros datos no son rastreados. El modelo de la red TOR [xv] es un buen ejemplo de navegación anónima y otro buen ejemplo para ir tomando en cuenta es en que se basa la cryptomoneda Bitcoin: el BlockChain [xvi]. Quizá todo esto parezca aún una utopía pero ya hay cientos pensando y experimentando con estos modelos alternativos en el mundo entero.

Algo es seguro: debemos caminar por nuevos sitios, nuevas propuestas y herramientas y sin las millonarias inversiones que pueden realizar cualquiera de las corporaciones propietarias de infraestructura de red y redes sociales. Menuda tarea tenemos por delante: crear una nueva Internet, ciudadana, sin grandes capitales e inversiones, sin corporaciones ni gobiernos liderando estos cambios de paradigma. Tal vez la tengan más simple los países que, como Cuba, no han entrado de lleno a la picadora de carne humana que es el control corporativo e imperialista de la red.

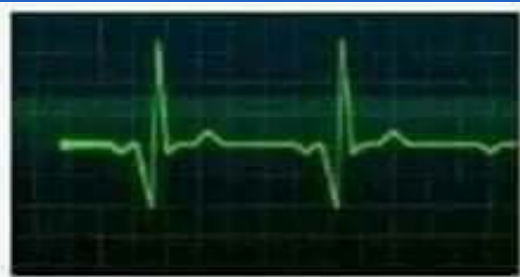
Referencias bibliográficas

- i Submarine Cable Map. Recuperado en mayo del 2018, de <https://www.submarinecablemap.com>
- [ii] NAP de las Américas. Recuperado en mayo del 2018, de https://es.wikipedia.org/wiki/NAP_de_las_Am%C3%A9ricas

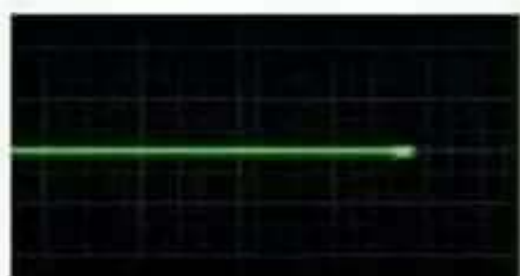
Nota: Ver el resto de las referencias en el artículo en línea.



CHISTES GRÁFICOS



Pulsaciones normales



Sin pulsaciones



Pulsaciones cuando terminas de limpiar tu PC y luego no enciende

"jóvenes copien todo lo del pizarrón que ya voy a borrar"

Antes

Ahora



LaFoka

NUNCA DEJES QUE TU COMPUTADORA SEPA QUE TIENES PRISA.



LAS COMPUTADORAS PUEDEN OLER EL MIEDO. SE PONEN LENTAS SI SABEN QUE TE ESTÁS QUEDANDO SIN TIEMPO.

Joven Club ofrece a personas naturales y jurídicas

SERVICIO DE ASISTENCIA INFORMÁTICA

llegando hasta el domicilio del cliente



Contrate el Servicio en:


Joven Club



BASE DE PVC CON VENTILADOR USB PARA LAPTOP | PVC BASE WITH USB FAN FOR LAPTOP

Autor: Yudit Alvarez Calderón / yudit@myb.jovenclub.cu **Coautor:** Pedro Enrique Columbié Valdés

Resumen: El presente artículo propone una solución práctica para evitar el recalentamiento de los ordenadores portátiles, contribuyendo a alargar su vida útil. Se trata de la fabricación de una base de PVC con refrigeración portátil para laptop, utilizando recortes de piezas de policloruro de vinilo (PVC), con un ventilador de un chasis en desuso, adaptado para su conexión USB al ordenador portátil.

Abstract: This article proposes a practical solution to avoid the overheating of laptops, contributing to extend their useful life. It is the manufacture of a portable cooling base for laptop, using cuts of pieces of polyvinyl chloride (PVC), with a fan of a chassis in disuse, adapted for its USB connection to the laptop.

Palabras claves: ordenador, laptop, base, ventilador, cable USB, PVC

Keywords: computer, laptop, dock, fan, USB cable, PVC

Uno de los mayores riesgos a los que se enfrenta un ordenador, es el sobrecalentamiento, lo que afecta su rendimiento y puede provocar fallos del sistema. Generalmente, las computadoras disponen de uno o más ventiladores que tienen como principal funcionalidad extraer el aire caliente del interior del gabinete.

En el caso de los ordenadores portátiles, se comercializan las llamadas bases o almohadillas de refrigeración portátil, que no son más que una rígida superficie, metálica o plástica, con ventiladores añadidos, que aumentan el flujo de aire y disipan el calor interno del equipo. Dichas bases son recomendables fundamentalmente para aquellos usuarios que pasan largas horas utilizando el equipo. Pero también en casa, con recursos que se pueden tener al alcance, se puede fabricar una base enfriadora para laptop, siendo esta la propuesta del presente artículo.

Descripción de la solución

Fabricación de la base de PVC para el ordenador

Para la fabricación de la base de PVC que se muestra en las imágenes, se utilizaron recortes de piezas de una puerta plegable de material PVC. Teniendo en cuenta las medidas de ancho y largo de la laptop, las piezas de PVC han de ser recortadas y empataadas con tornillos, creando una estructura rectangular sobre la cual pueda ser colocado el equipo. Para empatar dichas piezas, se pueden utilizar recortes finos de PVC, a modo de cintas, que se atornillan por los bordes.

Utilizando otros pequeños recortes de PVC, pueden crearse las cuatro patas que servirán de sostén de dicha base, las cuales permitirán que cuando se coloque en una mesa, haya una separación entre ambas estructuras, contribuyendo así a evitar un recalentamiento del ordenador. La altura de dichas patas ha de asegurar que el ventilador tenga un buen distanciamiento de la superficie, para asegurar su correcto funcionamiento.

Una vez fabricada la base, se procede con la apertura de las ranuras al reverso de esta, en el lado donde será colocado el ventilador USB, para lo cual se puede utilizar una cuchilla que recorte PVC.

Previamente a la apertura de dichas ranuras en la base, ha de identificarse en qué posición de la parte inferior de la laptop se halla la entrada de aire de esta, pues las ranuras abiertas donde se ha de colocar el ventilador han de coincidir con esa zona de entrada de aire de la laptop.

Bandeja corrediza para mouse USB

Si el usuario utiliza un mouse USB en la laptop, se le puede incorporar a la base otra pequeña estructura con funcionalidad de una bandeja corrediza de PVC, que sirva para colocar este cuando se requiera, y sobre la cual se puede superponer o pegar un mouse pad.

Fabricación del ventilador USB

Puede ser utilizado un ventilador axial extraído del chasis de una computadora de escritorio en desuso, también llamado fan cooler o enfriador, manteniendo al descubierto los cables de color rojo y negro que trae originalmente, sin desechar



Fig. 1. Base de PVC con ventilador USB para ordenador portátil.

los cuatro tornillos que lo sujetan a la PC, pues serán útiles posteriormente. Hay algunos ventiladores que traen además de los cables rojo y negro, otros cables de otros colores, los cuales se pueden sellar con cinta adhesiva, pues no serán utilizados.

Se debe disponer de un cable USB que no esté defectuoso. Ha de determinarse el largo necesario para el cable, manteniendo su conector USB y efectuando el corte por el otro extremo. Al efectuar el corte, se debe desvestir el cable para extraer los cables internos de color rojo y negro, que son los que llevan la energía. En el caso de los cables de datos, de color verde y blanco, se les sella la punta con cinta adhesiva, o se dejan dentro de coraza del cable, pues no se van a utilizar.

Una vez al descubierto los cables de ambos componentes: ventilador y cable USB, se procede a conectar estos: negro con negro, y rojo con rojo, los cuales una vez conectados han de soldarse con estaño. Si no se dispone de estaño, se pueden emplear pequeños conectores de cables.

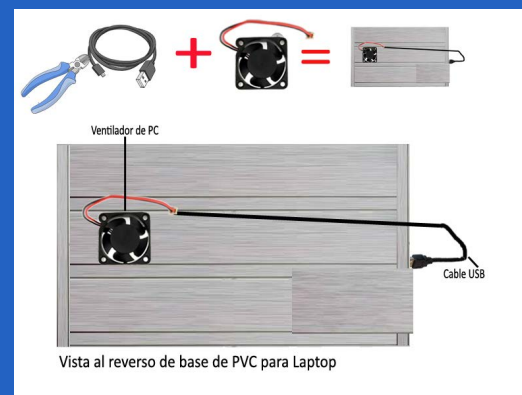


Fig. 2. Base de PVC con ventilador USB para ordenador portátil - Montaje.



Colocación del ventilador USB en la base de PVC

Al reverso de la base de PVC previamente fabricada y con sus ranuras, se procede con la colocación del ventilador, el cual se puede adherir a la base empleando los mismos tornillos que originalmente lo ajustaban al chasis de la computadora, o tornillos enrosca chapas, pues estos últimos aseguran mucho más el componente.

Listado de materiales o componentes:

- Piezas de PVC (pueden ser recortes de puertas plegables de dicho material)
- Un ventilador de un chasis de computadora (puede ser viejo)
- 4 Tornillos del ventilador del chasis o 4 tornillos enrosca chapas
- Tornillos pequeños para empatar las piezas de PVC
- Un cable USB
- Cinta adhesiva
- Estaño o conectores de cables

Referencias bibliográficas

Ventiladores de PC, claves para elegir y recomendaciones. Recuperado de: <https://computerhoy.com/noticias/hardware/ventiladores-pc-claves-elegir-recomendaciones-42361> el 24 de abril de 2018.

Ventilador (cooler). Recuperado de: <http://laspartesdelacomputadora.com/ventilador-cooler> el 24 de abril de 2018.

¿Qué función tienen los ventiladores que están dentro de la PC? . Recuperado de: <https://tecnologia-facil.com/que-es/que-es-funcion-ventilador-pc/> el 24 de abril de 2018.

Cómo hacer una base enfriadora de Notebook. Recuperado de: <http://www.comolohago.cl/como-hacer-una-base-enfriadora-de-notebook/> el 24 de abril de 2018.

Cómo desmontar un cable USB. Recuperado de: https://techlandia.com/desmontar-cable-usb-como_145209/ el 24 de abril de 2018.



Fig. 3. Vista superior de base de PVC para laptop.

LUDOX
DIVERTIRSE ES APRENDER



CREANDO PLATOS CON RISING SUPER CHEF | CREATING DISHES WITH RISING SUPER CHEF

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

Resumen: Este artículo hace referencia a uno de los juegos que se ha colocado en la mira de los usuarios, a la hora de plantear un reto, para lograr establecer un imperio de restaurantes especializados en todo el mundo.

Abstract: This article refers to one of the games that has been placed in users' sights when it comes to posing a challenge, to establish an empire of specialized restaurants around the world.

Palabras claves: videojuegos, juegos on-line, acción. Rising Super Chef. Cocina

Key words: Video games, online games, action. Rising Super Chef. Kitchen

El arte de la cocina es el tema de muchos videojuegos altamente populares por sus características, en esta categoría podemos incluir a Rising Super Chef, un juego diseñado por Yan Ka Man y comercializado por Mini Stone Games, para plataformas móviles.

Desde su creación ha estado en la preferencia de sus usuarios y se le considera y cito textualmente "es una mezcla deliciosa de cocina móvil y construcción de un imperio de restaurantes", nada más acertado que esta descripción para describir a este interesante y entretenido juego. De modo rápido y con comida deliciosa, complacerá a los clientes y logrará cumplir con los objetivos.

Desarrollo

La trama comienza con la Chef Emma, que comienza un negocio de un camión de comida, en el cual brinda desayuno, almuerzo y cena. Elabora desde un sencillo huevo hervido hasta comidas más exóticas como los mariscos o platos de comidas tradicionales de América, Europa y Asia.

Platos:

- Huevos: Fritos, duros, revueltos, revueltos con tomate, cocido al vapor con camarones y otros
- Papas: Al horno, fritas, a la francesa, puré y otros
- Carnes: Tocinos, Brocheta de carne, chuletas de cerdo grillete, chuletas de cerdo asadas, cerdo a la cebolla, pollo saborizado y otros
- Rollos: rollos de tocino, de carne vegetal, de carne con berenjena y otros
- Sopas: de Champiñones, de verduras, de pescado, de carne de cerdo, agria de calamar tailandés, de tomate y huevo y otros
- Spaguetti y Fideos: Asado, Asado con queso, de pescado asado y otros
- Pizzas: De queso, de tocino y Champiñones, de almejas, de camarones, de tomate y tocino y otros
- Pescados: Frito, apanado, asado, a la parrilla, tailandés y otros
- Arroz: Risoto, Risoto con tomate, arroz con marisco al horno, arroz con queso horneado, cocido, frito con huevo y otros
- Mariscos: Carne de Ostras, calamar asado, ostras con queso rallado, calamares asados, hervido y al curry, cangrejo al curry, anillos de calamar, vieiras fritas, camarones fritos, hervidos y al curry, camarón con queso asado y otros
- Ensaladas: Tomates, vegetales, setas y otros
- Vegetales y frutas: Macedonia de frutas, Manzanas, Puré de calabaza, calabaza asada, cebolla asada. Tomate asado y otros
- Gofre: Naturales, de fresa, de chocolate y otros
- Horneados: Empanadas de maíz, Panque de tomate, Anillos de cebolla y otros
- Cruasán: De fresa, de café, de naranja, chocolate y almendras.



Fig. 1. Rising Super Chef.

- Pastel: Natural, de papas, de fresa, de chocolate, de huevo, calabaza, manzana, carne de cerdo, de queso y fresa, de naranja y otros
- Café: Café, café con caramelo, Café Moca, café helado con caramelo, con leche, Machiato helado, capuchino y otros
- Bebidas: Leche de frutas, Crema batida, malteada de fresa, jugo de tomate y otros
- Sándwiches y Hamburguesas: Hamburguesas de perro caliente, Sándwiches de perro caliente
- Avena: en leche, con fresa, con chocolate y otros
- Otros: Tostadas, Gulasch, Borsch, perro caliente, pasta de pan, chocolate.

Otros elementos:

- Ruleta de la suerte: Cada día puede utilizarla para ganar premios como ingredientes Premium, dinero y diamantes.
- Diamantes: Son necesarios para adquirir mejoras, ingredientes Premium y energía.
- Objetivos: Pueden ser cumplidos con una cantidad definida de dinero, tipos de clientes o platos.
- Mercado: Se encuentran equipos que se van activando sucesivamente cuando se avanza en el juego, se compran con dinero con diamantes.



Elementos Negativos.

Lo negativo que presenta es la necesidad de conectarse para buscar energía que permita jugar, pues solo da para 5 niveles diarios, al contrario de otros juegos que pierdes las vidas si vas perdiendo, en este solo tienes 5 y las utilizas cuando juegas ganas o pierdas, así que se debe esperar a que estas se recarguen cada 20 minutos o comprarlas con diamantes.

Elementos Positivos.

El juego presenta una historia creíble además de que transmite una lección de vida, de que si se trabaja duro pueden lograrse metas. Así como a los usuarios que son chef frustrados los ayuda a desarrollarse en la profesión.

Es realmente creativo e incorpora platos reales de todo el mundo.

Conclusiones

En el juego es evidente la creatividad utilizada para desarrollarlo, la gran variedad de platos, la estrategia de juego, los diferentes tipos de jugadores y su entorno atractivo además de su trama hacen que este juego sea interesante a sus usuarios.

Referencias Bibliográficas

(2017). Rising Star Chef. Recuperado el 13 de abril 2017. Desde: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ministone.game.RisingStarChef&hl=es>

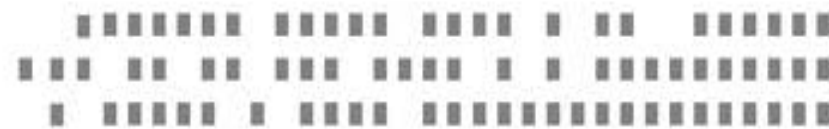
(2017). Rising Star Chef. Crea sabrosos platos en este juego culinario. Recuperado el 13 de abril 2017. Desde: <http://rising-super-chef.uptodown.com/android>



Lectura y descarga
de
publicaciones seriadas

Periódicos
Diarios
Revistas
Tutoriales

Visite
estanquillo.cubava.cu

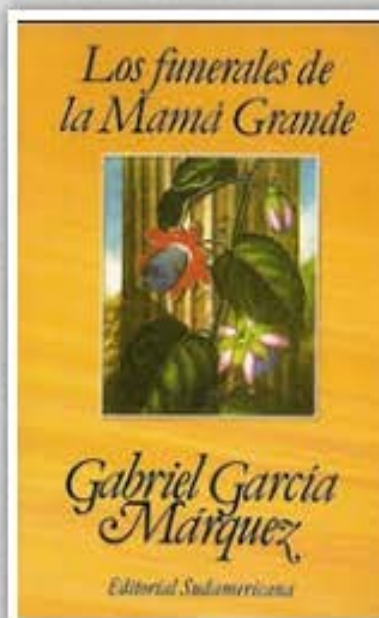
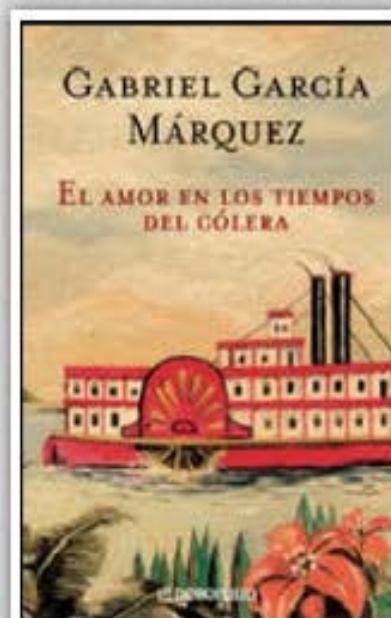


Categorías

- Cultura 15
- Deporte 12
- Diseño y Arquitectura 7
- Fisiculturismo 3
- Historia 6
- Idiomas 9
- Informativo 28
- Libros 0
- Música 1
- Ocio 26
- Política 3
- Tecnología 10
- Tutoriales 3

Lo último

Desplegando 1-6 de 3595 resultados.





CREAR BORDES QUEMADOS EN PHOTOSHOP | CREATE BURNED EDGES IN PHOTOSHOP

Autor: Yudislaidis Expósito Sarduy / yudislaidis.eposito@cmg.jovenclub.cu

Con Photoshop se puede crear una gran variedad de efectos, haciendo uso de una serie de herramientas disponibles, como los bordes quemados, lo cual permite darle una apariencia diferente a la imagen.

1.- Abrir la imagen a la que se le quieren crear los bordes quemados.

2.- Seleccionar toda la imagen, para ello: menú selección/todo o bien pulsar ctrl+A

3.- Menú selección/modificar/borde, en este caso se utilizó 15 px, teniendo en cuenta que dependiendo del tamaño de la imagen y del tamaño que se quiera crear los bordes se tendrá que poner este valor.

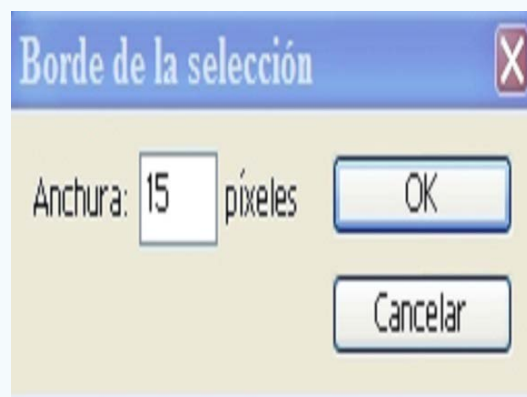


Fig. 1. Tamaño del borde en píxeles.

4.- Se guarda la selección. Para ello ir a selección/guardar selección. Ponerle un nombre y pulsa Ok.

5.- Selección/deseleccionar o ctrl+D

6.- Ir a la paleta canales y allí buscar (el nombre que se le puso a la selección guardada) hacer click sobre el para seleccionarlo.

7.- Filtro/desenfoque/desenfoque gaussiano con los siguientes valores: 100% y Radio 15,0 px.

8.- Filtro interpretar/nubes



Fig. 2. Valores del filtro gaussiano.

9.- Ahora ir al menú edición/transición nubes... o bien pulsar Mayús+ctrl+F y poner los siguientes valores: Opacidad 40%, Modo Normal.

10.- Filtro/desenfoque/desenfoque gaussiano con los siguientes valores: 100%, Radio 4,0 px.

11.- Imagen/ajustes/niveles con los siguientes valores: niveles de entrada 119 1,00 139, niveles de salida 0 255.

12.- Así es como debe ir quedando hasta el momento...

13.- Filtro/desenfoque/desenfoque gaussiano con los siguientes valores: 100%, Radio 15 px.

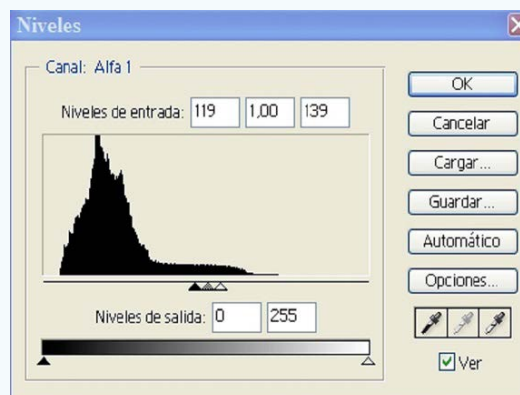


Fig. 3. Niveles de entrada y salida

14.- Menú edición/transición desenfoque gaussiano... o bien pulsar Mayús+ctrl+F y poner los siguientes valores: Opacidad 100%, Modo Aclarar.

15.- Hacer un nuevo canal haciendo click en el icono de crear nuevo canal que está al lado del icono papelera. Con esto se creará un nuevo canal llamado Alfa 2

16.- Filtro/interpretar/nubes

17.- Imagen/ajuste/Curvas... Y aquí viene lo que puede resultar un poco más difícil, simplemente se debe ir poniendo puntos con los valores que se muestra a continuación: Después debe quedar una curva parecida a la que se muestra en la imagen:

Valores:

- punto 0,125
- punto 19,52
- punto 49,53
- punto 73,116
- punto 78,152
- punto 88,109
- punto 110,50
- punto 159,194
- punto 168,243
- punto 180,43
- punto 192,76

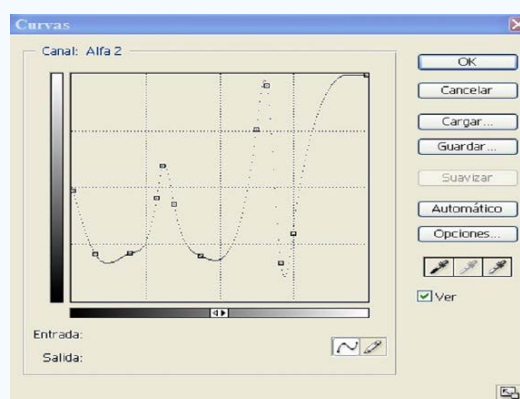


Fig. 4. Valores de la curva.

18.- Imagen/ajustes/curvas y hacer lo mismo que antes, ir poniendo puntos con los valores:

- punto 100,127 punto 115,161

punto 147,130

punto 171,143

19.- click en el canal alfa 1

20.- ctrl+click en canal alfa 2 para fijar la selección.

21.- Menú edición/rellenar con los valores de la imagen: Contenido, usar: blanco. Fusión, modo Normal, opacidad 50%.

22.- Menú selección/deseleccionar

23.- Imagen/ajustes/niveles con los valores de la imagen: Niveles de entrada: 123 1,00 167, niveles de salida: 0 255

24.- Menú selección/cargar selección canal alfa 1

25.- Seleccione el canal RGB y pulse la tecla suprimir (delete) para eliminar lo que hay dentro de la selección.

26.- Menú selección/calar con los valores de la imagen: Radio de calado 15 px

27.- Fijar color frontal con los valores de la imagen.

28.- Menú edición/rellenar con los siguientes valores: Contenido, usar: color frontal. Fusión, modo normal, opacidad 100%.

29.- Repetir el paso anterior otra vez, con los mismos valores.

30.- Ctrl+Click en el canal alfa 1 para fijar la selección.

31.- Menú selección/calar con los valores de la imagen: Radio de calado 3 px

32.- Fijar color frontal con los valores HSB tal y como se muestra en la imagen.

33.- Menú edición/rellenar con los valores de la imagen: Contenido, usar color frontal, fusión, modo normal, opacidad 100%.

34.- Repetir el paso anterior otra vez, con los mismos valores.

35.- Menú selección/deseleccionar

36.- Ctrl+click en el canal alfa 1 para fijar la selección.

37.- Menú selección/invertir.

38.- Ctrl+c para copiar o bien Menú edición/copiar.

39.- Menú selección/deseleccionar.

40.- Menú edición/rellenar con los valores de la imagen: Contenido, Usar Blanco, Fusión modo normal, opacidad 100%.

41.- Ctrl+V para pegar o bien Menú edición/pegar.

Conclusión

Es importante hacer uso de varias herramientas de Photoshop para lograr un producto final como este de los bordes quemados en una imagen.

Palabras claves: Bordes quemados, Photoshop, imagen, efectos

Nota: Ver Referencias bibliográficas en el artículo en línea.



RESTAURAR WINDOWS XP, 7, 8 o 10 | TO REPAIR WINDOWS XP, 7, 8 OR 10

Autor: Joselín Santana Rodríguez / joselin.santana@pri.jovenclub.cu

Cuando Windows comienza a presentar alguno de los siguientes problemas:

- No carga bien el sistema.
- No ejecuta correctamente algún software.
- Desempeño muy lento de la Pc.
- Algún archivo del sistema fue borrado por un virus.
- "Un dedo mal puesto" que elimine o mueva un fichero de Windows.

Para todo esto existe una solución sencilla y que no requiere de un programa, ni de reinstalar el Sistema Operativo. Restaurar Windows, el proceder, según el sistema que uses varía en algunos pasos.

Hoy día aún hay oficinas, empresas y particulares que usan el sistema operativo Windows XP. Para acceder a la opción de Restaurar Sistema sólo se tienen que seguir estos pasos:

- Hacer clic en el botón inicio.
- A continuación, seleccionar la opción todos los programas.
- Elegir la carpeta herramientas del sistema.
- Seleccionar la opción restaurar sistema.
- Elegir una fecha en la ventana y seleccionar un punto de restauración anterior al del día actual; hacer clic en siguiente.
- A continuación, volver a hacer clic en siguiente.
- El ordenador se reiniciará y volverá a tener la misma configuración que el día seleccionado donde, todo funcionaba correctamente, de no ser así, intente una fecha anterior a la seleccionada.

Esta opción no borrará ningún archivo y/o carpeta. Solamente cambiará la configuración de Windows XP a la forma en que se encontraba el día en que funcionaba correctamente.

Restaurar Windows 7 / 8 / 10

La herramienta Restaurar Sistema no ha desaparecido con el paso del tiempo, al contrario, ha sido mejorada y ampliadas sus características y facilidades. Aunque los pasos para llegar a ella son distintos a XP, la forma de usarlo es muy parecida. Y los resultados son los mismos.

Usando en la opción de búsqueda que brindan estos S.O y escribiendo la palabra "Restaurar" se encontrará la herramienta Restaurar Sistema. Después solo hay que seguir unos pasos muy similares a los que con anterioridad se enumeraron, para volver a poner la configuración de Windows a una fecha anterior.

Conclusión

Ante alguno de los problemas descritos anteriormente se puede usar esta opción como la primera posible solución y la mayoría de las veces se obtendrán buenos resultados de una forma más rápida y sencilla que reinstalar el sistema operativo desde cero, o usar algún software de terceros que pueda traer más problemas que soluciones.

Palabras claves: Restaurar Windows, Sistema, Windows, ficheros

Key words: Restore Windows, System, Windows, Files

Referencias bibliográficas:

<http://es.ccm.net> (2009). Windows xp, puntos de restauración. Recuperado el 12 de Agosto de 2017 desde: <http://es.ccm.net/faq/168-windows-xp-puntos-de-restauracion>

www.taringa.net (2012). Cómo restaurar el sistema Windows XP a un estado anterior. Recuperado el 19 de Agosto de 2017 desde:

<https://www.taringa.net/posts/info/11494243/Como-restaurar-el-sistema-Windows-XP-a-un-estado-anterior.html>

SOLUCIONAR ERROR AL INSTALAR WINDOWS | FIX ERROR WHEN INSTALLING WINDOWS

Autor: Arisbel Peña Moreira / arisbel.pena@cmg.jovenclub.cu

El presente truco ofrece como solucionar el error «El programa de instalación no pudo configurar Windows para ejecutarse en el hardware de este equipo» que sale al instalar Windows 7 desde una memoria USB, evitando que se pueda concluir la instalación si se desconoce el origen del error y la solución pertinente.

La USB booteable se ha vuelto muy común por estos días, permite instalar disímiles sistemas operativos y programas en muy poco tiempo.

El error al instalar antes mencionado, se produce debido a un problema de la controladora de almacenamiento Intel y ocurre principalmente en máquinas con BIOS-UEFI.

A continuación se describe la solución:

1. En la pantalla de error, pulsar Mayús+F10 para abrir el símbolo del sistema.
2. Escribir cd\ y seguidamente presionar Enter.
3. Escribir cd c:\windows\system32\oobe y pulsar Enter.
4. Después escribir msoobe y seguidamente pulsar Enter. El proceso de instalación continuará automáticamente.

5. Seguidamente proceder a extraer la USB booteable.
6. Por último el sistema debe finalizar la instalación y arranque de Windows.

Palabras claves: instalación, sistema operativo, ejecutar, configuración

Keywords: installation, operative system, execute, configuration

Referencias bibliográficas

Sitio Web: index-ads.blogspot.com (2016). El programa de instalación de Windows no pudo configurar Windows para ejecutarse en el hardware de este equipo. Consultado el 8 de marzo de 2017, de <https://index-ads.blogspot.com/2016/01/el-programa-de-instalacion-de-windows.html>

Sitio Web: [dell.com](http://www.dell.com) (2014). Programa de instalación de Windows no pudo configurar para que se ejecute en este error de hardware del equipo durante instalación de Windows 7. Consultado el 10 de marzo de 2017, de <http://www.dell.com/support/article/ed/es/eddhs1/SLN291630/-programa-de-instalacion-de-windows-no-pudo-configurar-para-que-se-ejecute-en-este-error-de-hardware-del-equipo-durante-instalacion-de-windows?lang=ES>



INVESTIGANDO CON RESEARCHGATE | INVESTIGATING WITH RESEARCHGATE

Autor: MSc. Yonaika Pérez Cabrera / yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu

Coautor: MSc. Mayumí González Hervis, Yaine Ríos Martínez, Miguel PeñaFuerte Abreu

Resumen: En el marco de un proyecto de investigación es fundamental e importante estar al día con las últimas investigaciones y tener el apoyo de otros colegas para avanzar en la investigación científica, y la mejor forma de hacerlo es de la mano de ResearchGate, la mayor red social académica encaminada a la comunidad investigadora, de la cual se estará hablando en el siguiente artículo.

Palabras claves: Internet, redes sociales, investigación, colaboración, ciencia, herramienta académica, científico

Abstract: In the framework of a research project, it is fundamental and important to be up to date with the latest research and to have the support of other colleagues to advance in scientific research, and how to do it better than in the hands of ResearchGate, the largest social network academic program aimed at the research community, which will be discussed in the following article.

Keywords: social networks, research, collaboration, science, tool, academic

Desarrollada por los doctores Dr. Ijad Madisch y Dr. Sören Hofmayer, y el científico informático Horst Fickenscher, con Sede en Boston y Berlín, para pláceme de científicos e investigadores a nivel mundial en 2008 llegó ResearchGate al entorno de las redes sociales, facilitando desde su fundación la comunicación y la colaboración científica a través de internet, conectando a millones de estudiosos de cualquier disciplina y de todas latitudes, con la intención común de avanzar en la investigación científica.

Desarrollo

Esta red social disponible en idioma inglés hoy tiene la dicha de contar con 15 millones de investigadores, incluidos 63 premios Nobel, que se sirven de los beneficios que les reporta ser miembros de la misma. Accediendo al siguiente URL <https://www.researchgate.net/> se navega a la página de inicio de ResearchGate, donde los interesados en pertenecer a esta comunidad investigadora pueden rellenar el formulario de registro que les da el acceso a la plataforma, y los ya miembros acceder a ella mediante su usuario y contraseña. También la página de inicio de ResearchGate tiene un link para iniciar sesión a través de LinkedIn o a través de Facebook, si se opta por alguna de estas vías ResearchGate usa el nombre, foto, titular, puestos actuales, así como la dirección de correo electrónico asociada a la cuenta en estas redes sociales.

Al registrarse el usuario se le crea un perfil social, en este caso es semejante a un curriculum vitae de investigación, que recapitula los intereses del investigador, educación, proyectos, experiencias, datos de contacto entre otros. Una vez que se es miembro se puede disfrutar de una biblioteca de información que dispone de una búsqueda semántica que aborda las principales bases de datos y repositorios universitarios, obteniendo como resultado para el investigador, millones de artículos de interés de revistas científicas.

También da la posibilidad de hacer publicaciones de la autoría del usuario y recomendarlas a otros, garantizando la difusión e impacto de las mismas a través de la red. Permite que investigadores del mismo campo se relacionen y apoyen entre sí. Ofrece poderosas herramientas para el trabajo investigativo y la colaboración entre sus miembros, como la creación y participación en grupos de discusión, el uso del Microblog con el fin de mantenerse en contacto e informados en tiempo real, el acceso a información sobre eventos del mundo de la ciencia, una bolsa de trabajo internacional, solo por mencionar algunas.

Según el equipo del sitio su misión es conectar el mundo de la ciencia y hacer que la investigación esté abierta a todos, se esfuerzan por ayudar a sus miembros a que el progreso suceda más rápido. Según su equipo dicha red social fue desarrollada por científicos para permitir la colaboración, el intercambio de contenido y la comunicación entre científicos, investigadores, autores, instituciones y otros profesionales, siempre respetando y pidiendo que se hagan respetar los derechos de propiedad intelectual, para lo cual se describen claros términos en su política de propiedad intelectual, la cual se aconseja consultar.

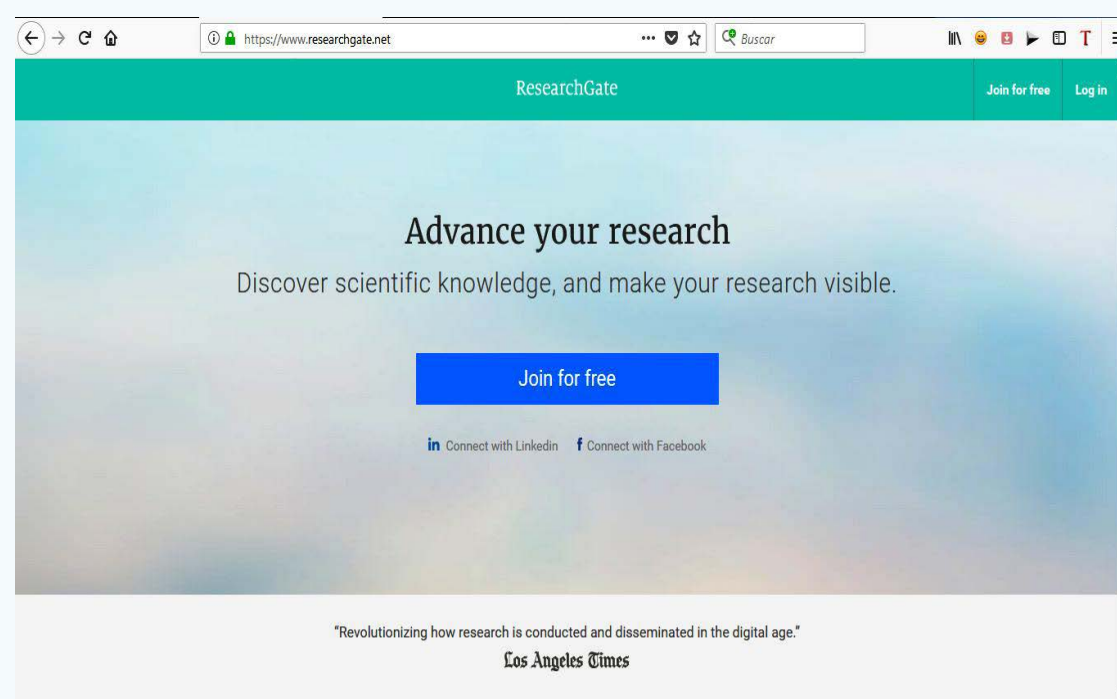


Fig. 1. ResearchGate

Conclusiones

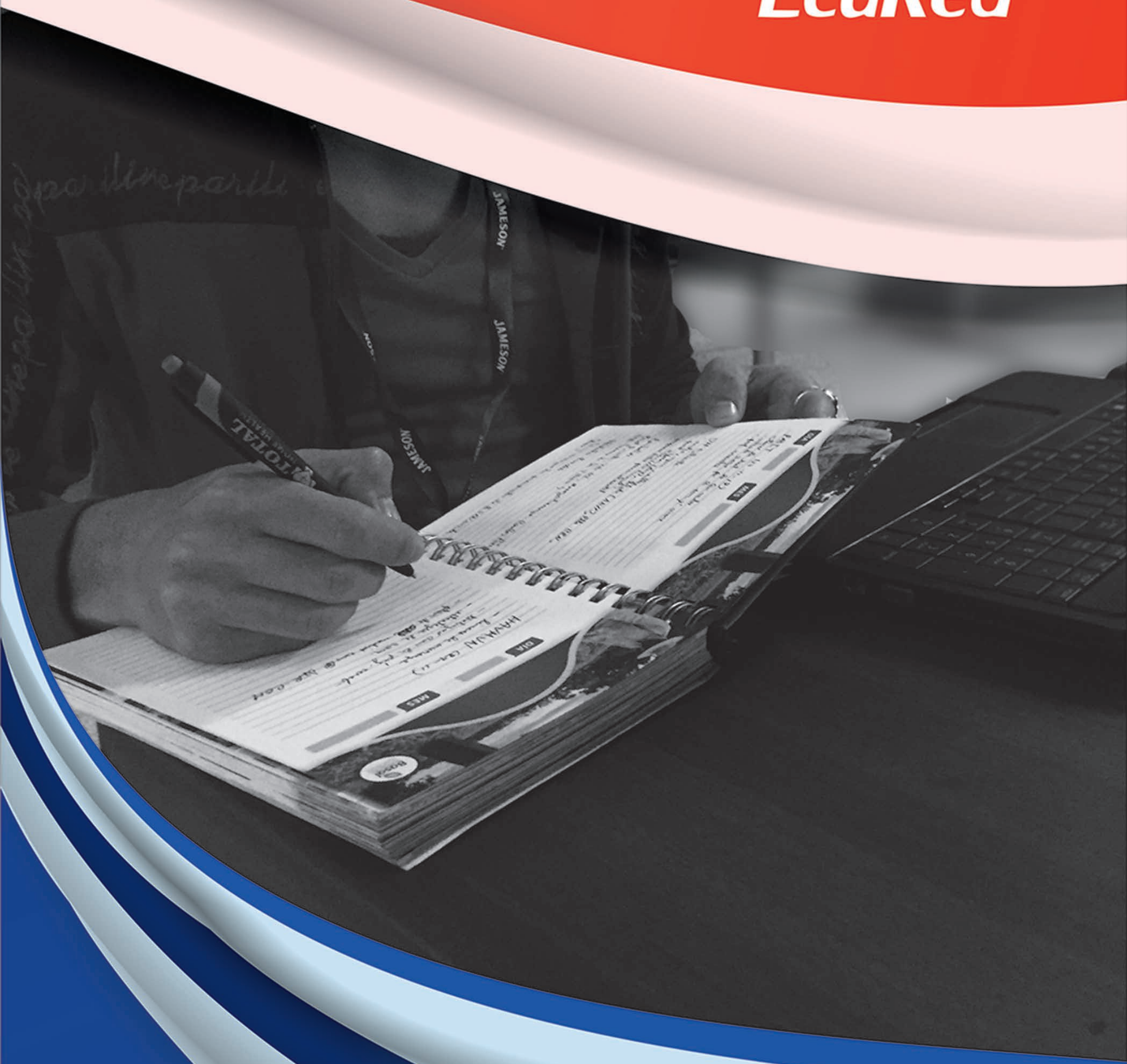
A través de ResearchGate las personas de ciencia pueden construir su propia red científica, publicar sus datos, compartir sus publicaciones, acceder a millones más, relacionarse y colaborar con colegas, coautores y especialistas en su campo. Obtener estadísticas, descubrir quién ha estado leyendo y citando su trabajo. Hacer preguntas y encontrar respuestas y soluciones a problemas de investigación.

Referencias Bibliográficas

- Moya Orozco, Víctor. (2016). ResearchGate: la red social de los investigadores (v 1.0). Recuperado el 18 de abril de 2018 de https://www.researchgate.net/publication/293654006_ResearchGate_la_red_social_de_los_investigadores_v_10
- UCLM. (2018). ResearchGATE: la Mayor Red Académica. Recuperado el 20 de abril de 2018 de <http://biblioteca.uclm.es/researchgate.html>
- ResearchGate. (2018). About us. Recuperado el 20 de abril de 2018 de <https://www.researchgate.net/about>
- ResearchGate. (2018). Intellectual Property Policy. Recuperado el 20 de abril de 2018 de <https://www.researchgate.net/application/IntellectualPropertyPolicy.html>



EcuRed



<https://www.ecured.cu>



NAVEGANDO POR LA INTERNET, SUGIRIENDO SITIOS WEB ÚTILES Y PRÁCTICOS

Cursos en Línea



De qué trata el sitio: Cursos en Línea, es una forma simple de aprender desde la web. Este servicio distintivo pertenece a la Empresa de Tecnologías de la Información y Servicios Telemáticos Avanzados (CITMATEL), el cual ofrece una amplia gama de títulos educacionales, además de preparar y promocionar diplomados, talleres especializados o de adiestramiento, eventos y otras modalidades educacionales, con la rigurosa supervisión de especialistas y la certificación de reconocidas instituciones académicas.

Utilizar el sitio para: la adquisición de conocimientos sin limitaciones de lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes.

<http://www.cursosenlineacuba.cu/>

Librería Virtual

De qué trata el sitio: Librería Virtual, presenta contenidos cubanos de variadas temáticas en diferentes soportes y formatos: audiovisuales, multimedia, audiolibros, E-books y otros descargables. El contenido de las obras expuestas está dirigido a personas de cualquier edad y se encuentran en español, inglés, francés, italiano y portugués.

Utilizar el sitio para: descargar audiolibros o de otros formatos para disfrutar en el tiempo libre.

<http://www.libreriavirtual.cu>





EL NAVEGADOR

RED UNIVERSITARIA



De qué trata el sitio: El sitio brinda transporte de datos, servicios y alojamiento de aplicaciones necesarias para la informatización de los Centros Universitarios y de Investigación, pertenecientes al Ministerio de Educación Superior, en beneficio de la educación y cultura del todo el país.

Utilizar el sitio para: conocer las investigaciones realizadas, además de poder acceder desde aquí a cualquier centro universitario del país.

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

CUBACOOPERA

De qué trata el sitio: Portal Web de la Cooperación Médica Cubana que pretende aumentar los niveles de visibilidad en el ciberespacio de los servicios profesionales médicos, académicos y de salud que se prestan a partir de la cooperación médica internacional, constituir un medio para el intercambio directo y de retroalimentación con los colaboradores cubanos de la salud y de estos con sus familiares, contribuir a la socialización de los contenidos publicados, generar tráfico de usuarios y servir como herramienta para medir el alcance e impacto de la divulgación de los resultados de la colaboración médica cubana en el exterior.

Utilizar el sitio para: contactar con colaboradores cubanos de la salud, además de actualizarse en los contenidos publicados.

<http://cubacoopera.uccm.sld.cu>



REVISTA COLEGIO UNIVERSITARIO



De qué trata el sitio: La Revista Colegio Universitario se constituye en un espacio de intercambio en la investigación y desarrollo científico-formativo universitario, en el ejercicio del diálogo científico comprometido y flexible de los actores y gestores universitarios, contribuyendo a la proyección de los procesos trascendente de la Educación Superior que se legitima sistemáticamente en su proyección social, sirviendo como órgano colegiado de difusión y evaluación. Es una revista de carácter científico-cultural en el campo del Perfeccionamiento de la Educación Superior, con énfasis en los diversos procesos formativos y su gestión cultural, sirviendo de soporte a la difusión de la producción científica de profesionales universitarios vinculados a los campos citados en las universidades cubanas y extranjeras.

Utilizar el sitio para: publicar o conocer las publicaciones realizadas en la misma.

<https://revistas.uo.edu.cu/>



REVISTA TINO

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA

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