



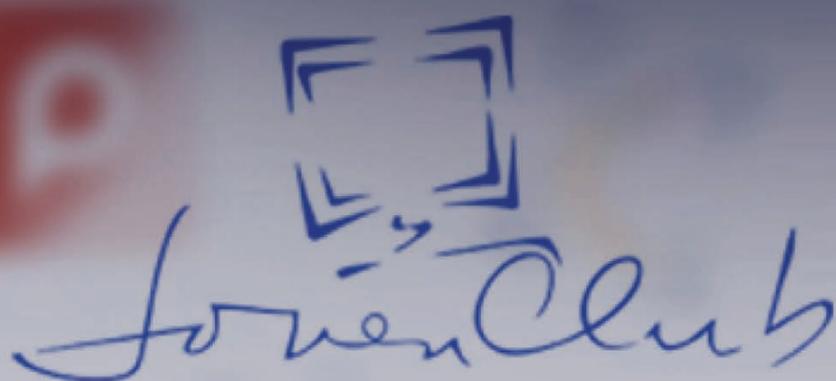
REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 56
2017, jun. - jul.

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

**«...JOVEN CLUB DE FÁBRICA, DE INSTITUCIONES Y JOVEN CLUB POPULAR,
PORQUE ESTOS SON LOS QUE ESTÁN ALLÍ AL LADO DE LOS VECINOS,
ESTE ES EL MÉDICO DE LA FAMILIA, LA COMPUTADORA DE LA FAMILIA...»
FIDEL CASTRO RUZ 1987**





EDITORIAL

El Colectivo

Directora

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

Producción

Lic. Virginia Fernández Mestre
virginia.fernandez@jovenclub.cu

Editor Jefe

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

Editores

MSc. Yury Ramón Castelló Dieguez
yury.castello@ltu.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

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

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@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

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

Producción: 537-8306097

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

El 8 de septiembre de 1987 se crean, los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) en Cuba y ese mismo día pero veinte años después, como parte de las actividades por el 20 aniversario, nace Tino, la revista informático-tecnológica de la familia. El colectivo de la revista Tino preparó este número 56 como un homenaje por ambos aniversarios a celebrarse próximamente.

En el número que tienen en sus manos encontrarán, en cada una de sus secciones, artículos relacionados con los Joven Club de Computación y Electrónica desde sus múltiples aristas.

En El vocero se presenta la noticia sobre el XIII Evento de Informática para Jóvenes Infoclub 2017, el cual resume el trabajo de investigación de los últimos dos años de los trabajadores de la institución además de los colaboradores. En él se puede apreciar la responsabilidad y capacidad de creación que existe a lo largo de todo el país.

La sección X-móvil describe algunas aplicaciones para móviles y su localización dentro del producto cultural Mochila. El escritorio, en esta ocasión, se ha reservado para dejar constancia de los rasgos más significativos de la historia tanto de los Joven Club de Computación y Electrónica como de la revista Tino.

El taller, por su parte, presenta un resumen de las principales innovaciones creadas por parte de los electrónicos de la institución y que además fueron publicados en alguno de los números de Tino. En El nivel encontrará un resumen de los videojuegos creados por EVIMA desde los Joven Club de Computación y Electrónica.

Sin más, llegue a ustedes el número 56 de Tino con propuestas variadas e interesantes que en esta ocasión contará con el toque de los Joven Club de Computación y Electrónica.

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

APP DISPONIBLES EN LA MOCHILA / APP AVAILABLES IN THE MOCHILA-----4

EL VOCERO

INFOCLUB 2017, XIII EVENTO NACIONAL DE INFORMÁTICA PARA JÓVENES-----6

EL ESCRITORIO

LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA EN CUBA: UN PROGRAMA ÚNICO EN EL MUNDO-----8

TINO: REVISTA OFICIAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA-----12

VISTAZOS TECNOLÓGICOS

CHISTES GRÁFICOS-----15

EL TALLER

EL TALLER DE ELECTRÓNICA DENTRO DE LOS JOVEN CLUB -----16

EL NIVEL

LOS VIDEOJUEGOS EN JOVEN CLUB -----20

EL CONSEJERO

USAR KIWIX COMO SERVIDOR LOCAL -----22

LA RED SOCIAL

BLOGOSFERA REFLEJOS / BLOGOSPHERE REFLECTIONS----- 23

EL NAVEGADOR

MOCHILA-----26

ESTANQUILLO-----26

DEBATE EN EL CIBERESPACIO-----27

ECURED-----27

CURSOS A DISTANCIA-----27





APP DISPONIBLES EN MOCHILA / APP AVAILABLES IN MOCHILA

Autor: Yuri La Rosa Martínez / yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

El presente artículo muestra algunas aplicaciones disponibles en el proyecto cultural Mochila, las cuales son necesarias para un mejor disfrute del servicio Nauta. Además se explican detalles de dichas aplicaciones para un mejor conocimiento de las mismas.



El proyecto cultural Mochila, desarrollado y distribuido por los Joven Club de Computación y Electrónica, muestra en cada una de sus ofertas un cúmulo de aplicaciones para dispositivos android de mucha utilidad. Algunas de estas aplicaciones son muy versátiles y maniobrables, destacándose por la utilidad de sus prestaciones. Entre estas se encuentran las siguientes:

Conoce Cuba

La app **Conoce Cuba** permite a su usuario viajar sin perderse y conocer los negocios existentes en cada provincia. Ofrece un servicio *offline* de localización por GPS además de permitir una detallada descripción de cada lugar publicitado por esta aplicación.



Conoce Cuba se distribuye de forma gratuita y se actualiza semanalmente. La información que contiene se almacena en el portal web www.conocecuba.com y es publicitada en redes sociales como Facebook y Twitter.

Nauta messenger

Esta útil aplicación diseñada para comunicarse con los usuarios de correos Nauta en Cuba permite:

- Chatear y comunicarse con familiares y amigos en Cuba de forma gratuita.
- Enviar todas las fotos, audios y videos que se deseen sin límites o costos.
- Aprovechar al máximo el limitado ancho de banda de las redes cubanas gracias a la compresión de datos que utiliza.
- Es totalmente gratis.

Su uso es sencillo, simplemente se instala, se crea una cuenta que pedirá el número

Nauta Messenger

Chateando a través del servicio nauta desde nuestros smartphones



ro telefónico teniendo en cuenta si se está en Cuba o no, un nombre de usuario y contraseña y por supuesto el correo electrónico por el cual va a funcionar (no es obligado usar el correo nauta).

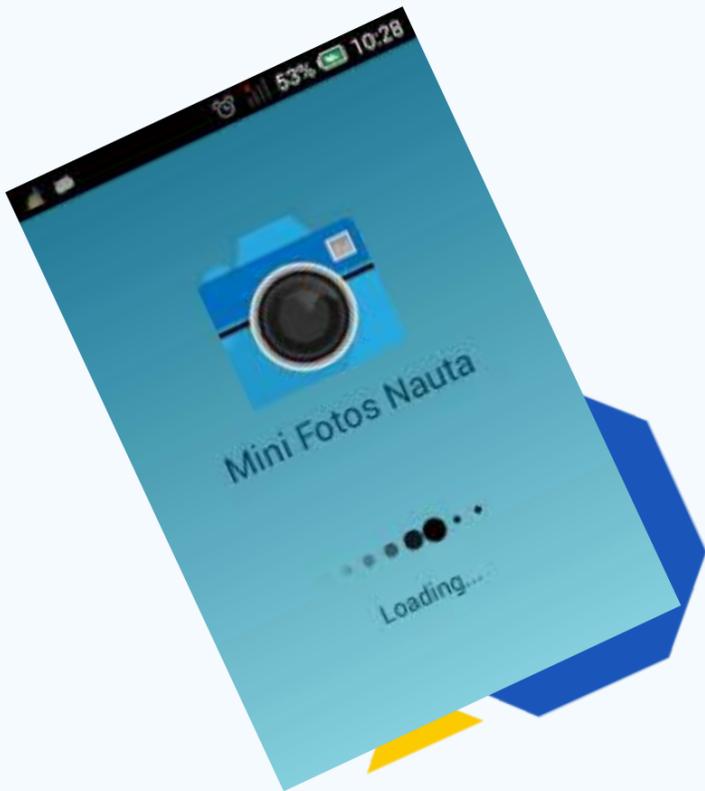
La velocidad de registro depende lógicamente de como esté la conexión con los servidores Nauta pues en horarios pico puede ser que demore un poco pero en condiciones normales no llega al minuto. Una vez registrado sincronizará automáticamente los contactos del teléfono por lo que si alguien dentro de sus contactos ya tiene la aplicación será notificado automáticamente.

Minifotos Nauta

Es una aplicación que permite editar, embellecer y reducir el tamaño de las fotos para enviarlas por correo electrónico a familiares o amigos. Ideal para enviar fotos personalizadas a correos electrónicos en lugares donde el costo de Internet es elevado:

- Dramáticamente reduce el tamaño de tus fotos (entre 6 y 8 KB).
- Permite configurar la calidad y tamaño deseado de las fotos en el menú de ajustes.
- Corta y encuadra las fotos en formas comunes (corazones, animales, etc.).
- Cambia el color de fondo y cuadros para personalizar las fotos.
- Guarda las fotos en la librería o se puede compartir con familia y amigos.
- Comparte las fotos directamente a Email, Instagram, Facebook y más.

Su uso es sencillo, tan solo hay que escoger si agregar una foto desde la galería o tomarla directamente desde la cámara para inmortalizar ese momento. No solo permite enviar imágenes sino que también permite aplicarle filtros y editarlas (recortarlas, darle orientación, aplicarles efectos, decorados, entre otros).



Esta app tiene un apartado donde permite al usuario ajustar los detalles de compresión al igual que permite configurar una alerta cuando el tamaño del correo exceda un tamaño dado (por defecto son 150 KB). Minifotosnauta es una aplicación un tanto necesaria para toda aquella persona que quiera compartir sus recuerdos con sus familiares y amigos y que les importe un poco ahorrar su saldo.

G-BACKUP

Como una muy buena opción para los fanáticos de la seguridad y los temerosos de perder sus correos, SMS y MMS con algún fallo del dispositivo, se propone **G-BACKUP 1.9.1**, un sencillo programa en cuanto a su funcionamiento pero que proporciona una utilidad práctica siempre deseable.



Esta app permite crear una copia de seguridad local de la cuenta de correo. Ligero, silencioso y confiable. Es la forma más sencilla de realizar copias de seguridad de la cuenta de correo y proteger los datos.

El usuario puede acceder a sus datos cuando quiera. El espacio disponible no es un problema pues todos los correos electrónicos se guardan en texto plano (formato .eml con archivos adjuntos).

Esta aplicación es muy práctica solo hay que instalarla, además funciona en un segundo plano y por sí sola. Se configura asignándole las carpetas de destino del backup y el usuario decide si desea una copia de seguridad horaria o diaria de su cuenta. Una forma sencilla de respaldar no solo los correos, sino también los SMS, logs de llamadas incluso MMS.



Conclusión

Con las aplicaciones que aquí se mencionan se puede disfrutar plenamente de un servicio nauta más cercano al cliente, teniendo conocimientos básicos de las posibilidades que brindan.

Palabras claves: Mochila, App, Nauta, fotos, llamadas, salva, viaje, negocio, cuba

Key words: Photos, calls, backup, travel, business

Referencias Bibliográficas

Apkpure.com (2017, 15 Abril). Nauta Messenger-Cuba Chat. Extraído el 06 de mayo de 2017 desde <https://apkpure.com/nauta-messenger-cuba-chat/com.freedomapps.nautamessenger>

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/>

Fernández, G. M. (2016, 7 Agosto). Conoce Cuba, un punto en el mapa de las aplicaciones cubanas. Extraído el 05 de mayo de 2017 desde <https://cachiva-chemedia.com/conocecubaapp-dbd5617d9b49>

Martínez, J. (2016, 13 Junio). Comprime y envía fotos a través del correo con Mini Fotos Nauta. Extraído el 03 de mayo de 2017 desde <http://jorgen.cubava.cu/2016/06/13/compartiendopk-comprime-y-envia-fotos-a-traves-del-correo-con-mini-foto-nauta/>

Martínez, J. (2016, 24 Noviembre). Nautamessenger nueva aplicación de mensajería made in cuba/. Extraído el 04 de mayo de 2017 desde <http://jorgen.cubava.cu/2016/11/24/nautamessenger-nueva-aplicacion-de-mensajeria-made-in-cuba/>

Rodríguez, G. (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/>

Uniicod.com (2016). G backup 1.9.1. Extraído el 06 de Junio de 2017 desde <http://uniicod.com/app/other/1293-g-backup-191.html>



INFOCLUB 2017, XIII EVENTO NACIONAL DE INFORMÁTICA PARA JÓVENES

Autor: Javier Martín Campo / javier.martin@jovenclub.cu

El XIII Evento Nacional de Informática para Jóvenes o InfoClub 2017, fue un evento realizado por los Joven Club de Computación y Electrónica (en adelante Joven Club) los días 1 y 2 de junio en el Bosque Tecnológico de Camagüey.

Este evento que se realiza cada 2 años, es el más importante de los Joven Club y reúne el quehacer científico de sus trabajadores a lo largo de todo el país. El evento tuvo como objetivos:

- Propiciar un espacio para el intercambio de experiencias de todas aquellas personas vinculadas a la informática y la electrónica.
- Examinar los principales resultados prácticos de las investigaciones e innovaciones alcanzada por los temas y líneas fundamentales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en contextos comunitarios.
- Identificar las nuevas tendencias y perspectivas del desarrollo de la informática y la electrónica en la sociedad.

Los trabajos presentados se centraron en las siguientes temáticas:

- Informáticas Avanzada: Inteligencia Artificial, Diseños gráficos, arte digital y audiovisual.
- Experiencia en el manejo ético y responsable de las TIC. Aplicaciones para redes: Trabajos por la formación de una cultura informática basado en la seguridad y uso de las TIC, La formación ética de los sujetos comunitarios en el manejo de los medios informáticos, estructuras, redes y servicios que requieren de una cultura informática para un exitoso uso y gestión y auditorías.
- Virtualización de los procesos en la educación: Software educativo (sitios web, multimedia, etc.), Estrategias, modelos, metodologías, sistemas y alternativas didácticas soportadas en TIC, Trabajos realizados para personas con necesidades educativas especiales o discapacidades y plataformas educativas.
- Informática desde edades tempranas: Trabajos realizados por los niños, de la enseñanza primaria y secundaria básica.
- Diseño de sistemas y equipos electrónicos: Desarrollo de la electrónica en Cuba, retos y perspectivas, Soluciones para la reparación de equipos electrónicos y diseño e implementación de juguetes electrónicos.
- Videojuegos: Juegos instructivos y recreativos, Metodologías para el desarrollo de videojuegos y herramientas para el desarrollo de videojuegos.
- Utilización de las redes sociales en la gestión de contenidos para la comunidad: Experiencias en el desarrollo y gestión de contenidos para la comunidad. Uso de las TIC como alternativa ante las limitaciones puntuales de cada entorno comunitario. Proyectos asociados a comuni-



dades virtuales, aplicaciones y contenidos para las redes sociales en bien de una comunidad.

- Experiencias en el trabajo con el adulto mayor: Trabajos realizados por y para personas de la tercera edad.
- Derecho y las Tecnologías de la Información y la Comunicación: Paradigmas del Derecho frente a la sociedad de la información, propiedad intelectual: protección de los productos informáticos como son los videojuegos, informática, negocios y las TIC. Aspectos jurídicos del comercio electrónico, contratos informáticos, las redes sociales, la firma electrónica, comunicación digital telemática y Derecho. Implicaciones jurídicas de los sistemas electrónicos de comunicación, delitos informáticos y cibercrimen, seguridad informática, auditoría jurídica de los entornos informáticos.



La inauguración del evento contó con varias intervenciones, en un primer momento Alexander Díaz, Especialista de Comunicación de los Joven Club, realizó un resumen histórico de los InfoClub originados en 1990. Expresó las características y el proceso de selección de los trabajos que han llegado a nivel nacional, así como los resultados e impacto social de estos productos, innovaciones e investigaciones. Dio a conocer los retos y metas de los Joven Club en estos años y los venideros.

Posteriormente Norberto Peñalver, Presidente del Comité Científico del evento, expresó el significado del evento y la importancia de los productos surgidos de la edición anterior, realizada en Santiago de Cuba en el 2015. Expuso que en esta edición se presentarían 57 ponencias entre las 4 comisiones de trabajo. Él, junto a Anamaris Solórzano, Directora Nacional de Comunicación Institucional de los Joven Club, dejaron oficialmente inaugurada la décimo tercera edición del evento.

Las sesiones de trabajo de ambos días comenzaron con la presentación de una conferencia magistral. El primer día del evento fue impartida por el MSc. Reinaldo Alonso, Presidente de la Unión de Informáticos de Cuba en Camagüey. Tuvo como tema central las *Técnicas Educativas y Avances en Camagüey*.

La Conferencia magistral del segundo día fue ofrecida por el Dr. Lindsay Gómez, Jefe de Departamento de la carrera de informática en la Facultad de Informática, Universidad de Camagüey. La temática se centró en la *Tecnología de almacenes de datos para los sistemas de soporte para la toma de decisiones*.

Durante ambas jornadas se trabajó en 4 comisiones o paneles que contaron con un jurado de 3 miembros, un representante del comité científico nacional y dos representantes externos, pertenecientes a la Universidad de Camagüey Ignacio Agramonte Loynaz y algunas empresas del territorio.

Comisión 1: Comunicación e información al alcance de todos

- Tecnologías informáticas avanzadas.
- Experiencias en el manejo ético y responsable de las TIC. Aplicaciones para redes.
- Derecho a las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicación.

Jurado:

MSc. Jorge Luis Pérez, Subdirector de Informatización de Holguín

Dr. en Ciencias, Lindsay Gómez, Jefe del Departamento de la Carrera de informática en la Facultad de Informática, Universidad de Camagüey

MSc. Magalys Palomino, Profesora de la Facultad de informática, Universidad de Camagüey



Comisión 2: Proyectos de impacto social

- Informática desde edades tempranas.
- Utilización de las redes sociales en la gestión de contenidos para la comunidad.
- Experiencias en el trabajo con el adulto mayor.

Jurado:

- Dr. en Ciencias. Carlos López. Subdirector de Comunicación de Villa Clara.
- MSc. Reinaldo Díaz. Profesor de la Facultad de Informática. Universidad de Camagüey
- MSc. Jesús Martín. Profesor de la Facultad de Informática. Universidad de Camagüey

Comisión 3: Desarrollo creativo e innovación

- Virtualización de los procesos en la educación.
- Diseño de sistemas y equipos electrónicos.
- Videojuegos.

Jurado:

- MSc. Yoandra Figueroa Ariste. Especialista de la plataforma nacional de cursos a distancia CursAD. Funcionaria del Grupo Técnico de EcuRed.
- MSc. Osmanis Pérez, profesor de la Facultad de Informática. Universidad de Camagüey.
- MSc. Yoan Martínez, profesor de la Facultad de Informática. Universidad de Camagüey.

Comisión 4: Calidad percibida enfocada al cliente

- Atención ciudadana.
- Protección al consumidor.
- Calidad percibida de productos y servicios.

Jurado:

- MSc. María Elena Díaz. Especialista de protección al consumidor. Pinar del Río.
- MSc. en Ciencias. Rafael Ramos. Jefe del Departamento Comercial y Mercadotecnia de ETECSA. Camagüey.

- MSc. en Ciencias. Yaima Monfont. Jefe de grupo de Soporte Comercial de ETECSA. Camagüey.

Como parte del programa del evento se realizó un recorrido por lugares de importancia histórica en Camagüey, entre ellos se visitaron: el **Teatro Avellaneda, Plaza del Gallo, Paseo Temático del Cine, Plaza de los Trabajadores, el Parque Ignacio Agramonte y el Museo de la Casa Natal de Ignacio Agramonte**, recibiendo, en esta última, una visita guiada por la directora del centro.

En la clausura se destacó la calidad de los trabajos presentados. Se contó con la participación de María de los Ángeles Pérez Ramírez, Directora Nacional de Informatización y Raúl Vantroi Navarro, Director General de Joven Club, el cual entregó a los premiados los diplomas acreditativos. Además se reconocieron 8 ponencias que obtuvieron pase directo al VI Simposio Internacional de comunidad, entretenimiento y redes sociales, en la Convención y Feria Internacional Informática 2018, a celebrarse del 19 al 23 de marzo de 2018 en el Palacio de las Convenciones.

Gran premio

Videojuego 3D «Sid vs Mosquito», del Grupo de desarrollo de Granma.

Premios

- Sistema de orientación para la alineación de antenas, de Alexander Avello
- Herramienta para cuantificar la percepción del cliente, de Ariocho Castiñeira
- Sistema para la toma de decisiones de la empresa provincial de transporte de pasajeros y carga general, del Grupo de desarrollo de las Tunas
- Videojuego 3D «Sid vs Mosquito», del Grupo de desarrollo de Granma

Menciones

- Sistema de actividades que contribuya a las buenas prácticas ciudadanas en la atención del adulto mayor, de Yordanka Cao Martínez
- Software «Multihard», de Alfredo Viera

- Multimedia «Saber envejecer» para el adulto mayor, del Grupo de desarrollo de Sancti Spiritus
- Realidad aumentada y sus aplicaciones, del Grupo de desarrollo de Sancti Spiritus

Se estimularon además los siguientes trabajos con un pase directo a Informática 2018

- APLUSIMPORT, una herramienta para humanizar el trabajo con el sistema APLUS, de Yuselquis Valdivia Valdivia
- Sistema de acciones para gestionar la información en el Joven Club de Computación y Electrónica, de Maibel Muñoz Gutiérrez
- Colección de EcuLibros sobre personalidades de la Historia de Cuba, de Javier Martín Campos
- La seguridad de la información por medio de herramientas de Código Abierto: una capacitación imprescindible para los instructores de Joven Club de Granma, a través de plataformas virtuales, de Elizabeth Alarcón Bermúdez
- Sistema Político Cubano, de Jenri Bueno Faez
- Concéntrate en Mayabeque; juego didáctico interactivo para móviles, de Reddy García Collazo
- Video-juego 3D, Batalla por la Historia. Autor: Dainer Leiva Hernández
- Estrategia para lograr un mayor alcance con las publicaciones en la Web, de Yolagny Díaz Bermúdez

El evento contó además con la cobertura de un gran número de medios televisivos, impresos, digitales y radiales, entre ellos: Cubavisión Internacional, Televisión Camagüey, Radio Rebelde, Radio Reloj, Agencia Cubana de Noticias, Radio Cadena Agramonte, Radio Camagüey, Periódico Adelante, Periódico La Demajagua, Juventud Rebelde, entre otros.

Delegados al XIII Evento Nacional de Informática para Jóvenes, Infoclub 2017, en dos momentos del mismo.





LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA EN CUBA: UN PROGRAMA ÚNICO EN EL MUNDO

Autor: Dr.C. Carlos López López / carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu **Coautor:** MSc. Olga Lidia Cabrera López

Resumen: Se realiza un compendio de los hechos más significativos durante el quehacer de los Joven Club de Computación y Electrónica como regalo a sus ya 30 años, revelándose las coincidencias de Fidel Castro Ruz en momentos memorables del programa. Se dan argumentos que demuestran lo identitario y renovador de la labor que se realiza por lograr informatizar a la sociedad cubana; propiciando la adquisición de conocimientos sobre la historia organizacional. Se realizaron búsquedas en internet, contactos telefónicos, vía correo electrónico y chat como vía para corroborar datos. Se presenta una historia única contada desde dentro, con brechas que estimulan la búsqueda constante de nuevos conocimientos.

Palabras claves: Joven Club de Computación y Electrónica, Tecnologías de la Información y la Comunicación, Fidel Castro Ruz

Abstract: A compendium of the most significant events during the work of the Youth Club of Computing and Electronics is made as a gift to its already 30 years, revealing the coincidences of Fidel Castro Ruz in memorable moments of the program. There are arguments that demonstrate the identity and renewal of the work that is done to achieve computerization of Cuban society; promoting the acquisition of knowledge about organizational history. Internet searches, telephone contacts, e-mail and chat were searched as a way to corroborate data. It presents a unique story told from within, with gaps that stimulate the constant search for new knowledge.

Key words: Young Club of Computing and Electronics, Technologies of the Information and the Communication, Fidel Castro Ruz

Los Joven Club de Computación y Electrónica, creados por el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz el 8 de septiembre de 1987, fue la materialización de un programa de alto impacto social que ya cumple 30 años y ha permitido la inclusión en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la sociedad cubana, facilitando en toda la extensión de la palabra «inclusión», el acceso a las TIC sin distinción de edad, raza, sexo ni creencias religiosas con marcado interés en los niños, jóvenes, personas de la tercera edad y muy particularmente en las personas con discapacidad. Hoy muy próximo a cumplir los 30 años el Director General de los Joven Club de Computación y Electrónica Raúl Vantroi Navarro ha afirmado: fuimos creado por Fidel Castro y existiremos para siempre (Comunicación personal, 20 de diciembre, 2016).

En 1984 se daban los primeros pasos del programa de los médicos de la familia en Cuba, graduándose los primeros 19 especialistas en Medicina General Integral en 1987, año en que se crearon los Joven Club de Computación y Electrónica y justamente Fidel Castro el propio día de su creación con la visión de futuro que lo ha caracterizado vislumbró: ...Joven Club de fábrica, de instituciones y Joven Club popular, porque estos son los que están allí al lado de los vecinos, este es el médico de la familia, la computadora de la familia"...; sentencia que ha quedado impregnada en la mente y en el corazón de los trabajadores del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica y que se replica en diferentes medios con orgullo, y de donde emergió el eslogan institucional, el cual expresa el compromiso con la familia cubana, elemento de alta significación para el programa de los Joven Club de Computación y Electrónica en el proceso de transformación hacia una empresa de alta tecnología, pero una empresa diferente, la empresa popular, la de los vecinos, la de la familia (Sitio de los Joven Club, 2014).

En la historia de los Joven Club de Computación y Electrónica existen lagunas que merecen ser abordadas, por otra parte es posible recuperar, ordenar y presentar de manera integral hechos o situaciones



Figura 1. Uno de los 611 Joven Club de Computación y Electrónica, Joven Club Camajuaní II, situado en la localidad de Vueltas, municipio Camajuaní, provincia Villa Clara. Cuba.

presentados de manera aislados, a lo que se suma la posibilidad de ofrecer una opinión desde dentro con alcance más allá de lo organizacional, relacionado el hecho con el contexto en el que se desarrolla, desde una perspectiva tecnológica.

Es necesario hacer un paréntesis para que en lenguaje universal se comprenda que es el programa de los Joven Club de Computación y Electrónica, que aunque a manera de comprensión se realiza un símil con otros proyecto desplegados por toda la geografía mundial, los Joven Club son un programa único, programa cubano que se presenta en el Anuario estadístico de Cuba como centros de acceso público, así llamados con mucha frecuencia en América Latina y que en otros países, incluyendo a la propia América Latina aparecen como: cibercafés, telecentros, telecentros comunitarios, infocentros, tecnocentros, InfoPlaza, kioscos de Internet, entre otros (Paz, 2003 & Un cibercafé y sus servicios, 2016).

Se pretende hacer un recorrido cronológico, con una parada en los hechos más significativos, con valoraciones actuales y futuras de los momentos que han marcado el quehacer durante los ya 30 años del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica, un programa acelerado, conciso y revolucionario, en el sentido de los cambios y novedades que se han sucedido desde su fundación hasta la actualidad.

El 18 de julio de 1987, tercer sábado del mes, en víspera de la celebración del día de los niños en Cuba, se apertura en un local aledaño al Pabellón Cuba una exposición con unas pocas microcomputadoras y teclados inteligentes; como espacio de recreación para los niños y jóvenes. Fue una iniciativa de la Unión de Jóvenes Comunista (UJC), organizada por las Brigada Técnicas Juveniles y con el apoyo de otras instituciones y organizaciones, la cual tuvo una amplia acogida con un número significativo de visitantes. Al conocer Fidel sobre lo acontecido, dijo: ...«A mí me gustó mucho esta idea»..., y a solo un mes y 21 días, el 8 de septiembre de 1987 se decide extender la experiencia allí vivida, al resto del país, con la concreción ese mismo día del primer Joven Club de Computación y Electrónica, en el mismo lugar donde se montó la exposición, convertido hoy en el actual Joven Club Central de la ciudad de La Habana (Del Prado, 2016 & Pérez, 2016).



Figura 2. Primer Joven Club de Computación y Electrónica en Cuba. Joven Club Central

Ya en el año 1988, a solo un año de creados los Joven Club de Computación y Electrónica existían un total de 19 instalaciones, cifra que en 1989 arribó a 44 en todo el país, año que tuvo el privilegio de ver nacer el 6 de septiembre, en la provincia de Villa Clara el primer Joven Club Móvil de Computación. La meta estaba desde entonces trazada y era arribar a los 100 Joven Club de Computación a lo largo del territorio nacional.

La creación y extensión de los Joven Club móvil se fundamentaba en poder llegar en ómnibus rodantes a los lugares más recónditos. Los también llamados laboratorios móviles, son ómnibus adaptados a laboratorios de computación, equipados con computadoras que ofrecen servicios con enfoque recreativo, facilitando el conocimiento y el entretenimiento en



EL ESCRITORIO

materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación, contribuyendo a la informatización de los habitantes de las zonas rurales y montañosas. En la actualidad existen seis Joven Club Móvil de Computación con presencia en las provincias de: Villa Clara (el primero fue creado aquí), Pinar del Río, Granma, municipio especial Isla de la Juventud, Santiago de Cuba y Ciego de Ávila. Recordar que aunque hoy no está en funcionamiento, el tercer Joven Club Móvil del país tuvo el orgullo de nacer en el 2002 en la provincia de Cienfuegos.



Figura 3. Imagen actual del primer móvil de Computación del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica.

La idea del Joven Club Móvil además de llevar sobre ruedas la informática a las comunidades rurales, ha permitido el acceso a los centros penitenciarios, ha facilitado llegar hasta la vivienda de personas con limitaciones, a las escuelas especiales donde asisten niños con discapacidades visuales, auditivas y motoras; además ha jugado un papel importante en los momentos de recuperación tras el paso de huracanes prestando servicios a las comunidades afectadas.

Los primeros pasos del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica permitieron crear instalaciones en cada municipio cabecera de todas las provincias, en cada municipio de La Habana y en otros tres municipios del país: Manzanillo, Morón y Cárdenas, pero la idea era distribuir instalaciones por toda la geografía cubana, cubriendo zonas urbanas y en particular zonas de montaña.

En sus inicios las instalaciones contaban con teclados inteligentes, monitores KRIM 218 y Caribe; grabadoras marca Sony y cartuchos para la enseñanza del lenguaje de programación LOGO, entre otros medios. Posteriormente se cambia el equipamiento por computadoras personales XT y 286, introduciéndose paulatinamente las computadoras 386, 486; hasta el año 2001 donde se renueva todo el equipamiento en los Joven Club de Computación y Electrónica, los que quedan dotados de los Pentium de última Generación, en aquel entonces.

El programa de los Joven Club de Computación y Electrónica ha evolucionado para bien en el tiempo, por eso se afirma que es un programa revolucionario, que nunca se ha detenido introduciéndose renovaciones constantes. En el año 1990, a solo dos años de celebrarse la Primera Convención Internacional de Informática de La Habana (Informática 88), se celebró en Cienfuegos el Primer Evento Nacional de los Joven Club: «Infoclub 1990», evento que se celebra cada dos años y que este 2017 tuvo como sede el Centro Tecnológico «El Bosque» de la provincia de Camagüey, donde Anamaris Solórzano, Directora Nacional de Comunicación Institucional, rememoró aquel primer encuentro de 1990 (Comunicación personal, 1ro. de junio, 2017).

El año 1991 fue un año de lujo para los Joven Club de Computación y Electrónica, no solo por los cambios introducidos, sino por la presencia física de Fidel Castro en la inauguración del primer Palacio Central de la Computación y la Electrónica de La Habana, quien dejó escrito para siempre la inolvidable frase: «Siento envidia». En este propio año se alcanzó la cifra de 106 instalaciones distribuidas en 86 municipios del país, se creó el segundo Joven Club Móvil de Computación en la ciudad de Pinar del Río y la red de datos con acceso internacional de los Joven Club de Computación y Electrónica: TinoRed, que junto a la red central del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente, fueron bautizadas como las pioneras en Cuba.

TinoRed brindó servicio de correo electrónico internacional, mediante acceso conmutado, no solo a trabajadores de los Joven Club de Computación y Electrónica, también a otros organismos e instituciones. El servidor era una computadora con microprocesador 386 y sistema operativo Unix. Sólo aproximadamente a tres años de inaugurarse el primer servicio de internet en Cuba, TinoRed contaba con conexión a internet (1999) y en el año 2000 se aprobó conectar a internet a todos los Joven Club de Computación y Electrónica (CUBADEBATE, 2004).

El 17 de agosto de 1994, cuando los Joven Club estaban por cumplir sus siete años de creados se funda la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba (ETECSA), hecho de significación para el sector de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; creándose en este mismo año el segundo Palacio de la Computación y la Electrónica del país, con sede en Pinar del Río.

El año 2000 acogió las tribunas abiertas por internet en la lucha por el rescate del niño Elián González. El 13 de septiembre de este año, Fidel Castro visitó por segunda vez el Palacio Central de la Computación y la Electrónica de La Habana, quien afirmó: «Hay aquí motivo de satisfacción para los que un día pensamos en la idea de crear estos Joven Club». En aquel entonces el programa de los Joven Club de Computación y Electrónica contaba con 174 computadoras, que se convirtieron en 174 cañones de ideas lanzando mensajes electrónicos en apoyo a la justa causa por la liberación del niño.

En este año 2000 se anuncia la necesidad de arribar a la cifra de 300 instalaciones, lo cual se logra el 4 de abril del siguiente año, lográndose presencia en todos los municipios del país.

La lucha por el rescate de Elián marcó el inicio del trabajo en las redes sociales como espacio para poner la verdad de Cuba. Los Joven Club de Computación y Electrónica cuentan en la actualidad con un sitio web oficial (<http://www.jovenclub.cu/>) y perfiles institucionales en Facebook y Twitter los que han servido de escenario para difundir y compartir información con los internautas.

El 17 de enero de 2001, en la reinauguración del Palacio de Computación de Pinar del Río, Fidel Castro expresó: «Ya se llama Palacio de la Computación y ese es un nombre muy respetable, destinado a permanecer tantos años como permanezca la Revolución, es decir siempre...», también aseveró: ... es bueno que todas las provincias tengan su Palacio de Computación como este de Pinar del Río. En aquel entonces, solo existían tres instalaciones de este tipo. Cumpliendo este precepto de Fidel Castro en la actualidad cuentan con instalaciones como estas, también las provincias de: Santiago de Cuba, Guantánamo y el municipio especial Isla de la Juventud. A esta modalidad se suman el surgimiento de los centros tecnológico recreativos como: El parque de los sueños y el Barrio tecnológico de Versalles, en Santiago de Cuba, el Hola Ola de La Habana, El Bosque de Camagüey, parque tecnológico de Monserrate de Matanzas; servicios de Joven Club dentro de los centros gastronómicos y otras entidades; y la introducción del servicio de videojuegos utilizando los simuladores virtuales.

En el 2001 en el X Aniversario del Palacio Central de Computación Fidel Castro habló de proyectos futuros para el programa, y meses más tarde realizó la visita histórica al Joven Club Artemisa II, quien dejó escrito en el libro de visitantes: «Lo que quiero escribir es que me siento muy feliz: ¿Razones? Un millón. Más que un Joven Club he visto un telescopio con el que se puede escrutar el infinito universo de un futuro para la patria y para el mundo...». Desde septiembre a julio de 2001, 149 instructores de Joven Club de todo el país participaron en la introducción de la enseñanza de la computación en las escuelas primarias de los municipios de: 10 de Octubre, Arroyo Naranjo y San Miguel del Padrón de la provincia de La Habana.

Sucesos de alta significación para los Joven Club de Computación y Electrónica tuvieron lugar en el propio 2001 como el comienzo de la instalación del cable de fibra óptica nacional, elemento de gran importancia para el desarrollo de la infraestructura en Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el 2002 se inaugura la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) y en el 2003 se celebró en Ginebra la primera fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento, donde Cuba tuvo participación.



Como parte del proyecto de informatización de la sociedad cubana, hasta el 2003 la institución había egresado en materia de Tecnologías de la Información, la Comunicación y la Electrónica más de medio millón de personas, en el 2006 se alcanzó el millón de egresados y como parte de las actividades conmemorativas se efectuó una mesa redonda especial con la participación del Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz. En esta oportunidad se le entregó a Fidel el diploma acreditativo con la cifra de graduados (Figura 4). Actualmente la cifra de egresados supera los 4,5 millones, representando esto una de las contribuciones sociales, que ha permitido al país el desarrollo continuo en materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación y con ello la disminución de la brecha digital.



Figura 4. Fidel Castro recibe el diploma acreditativo con la cifra de 1 000 000 de graduados.

Resulta oportuno hacer un paréntesis para dejar ver como el Joven Club de Computación y Electrónica ha aportado significativamente al Índice de Desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Índice de desarrollo de las TIC) logrado por Cuba.

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) establece el denominado Índice de desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Índice de desarrollo de las TIC, de manera abreviada IDT), que se divide en tres subíndices: subíndice de acceso, subíndice de utilización y subíndice de habilidades. En el informe anual sobre Medición de la Sociedad de la Información de la UIT, se ofrece una visión global de los últimos avances en las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en cuyos resultados aparece de manera implícita la labor de los Joven Club de Computación y Electrónica en relación a el Índice de desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El gráfico de la figura 5 muestra la posición de Cuba entre 167 países para el IDT y cada subíndice.

Observar el subíndice de habilidades (línea de color naranja), donde Cuba al cierre de 2015 obtuvo la posición 58. Importante observar la posición en los años 2007-2010, donde obtuvo posiciones entre el 3er. y 6to. lugar, digno de reconocer para un país con limitaciones económicas como Cuba. Sin dudas los Joven Club de Computación y Electrónica contribuyen de manera permanente a la posición

alcanzada por Cuba en el índice de desarrollo de las TIC.



Figura 5. Posición de Cuba entre 67 países para cada subíndice como parte del índice de desarrollo de las TIC.

El año 2005, marcado por la participación de Cuba en la II Fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información y el surgimiento del Portal Educativo Cubano «CubaEduca», en el marco de la Convención Pedagogía 2005, los Joven Club alcanzan la cifra de 588 dependencias, lográndose al menos dos instalaciones por municipio. Se inició en este propio año (noviembre) la primera edición de la maestría a distancia (Maestría en Nuevas Tecnologías para la Educación) coordinada por el Ministerio de Educación Superior para todos los trabajadores con nivel universitario, donde la prestigiosa Universidad Central «Marta Abreu» de las Villas se encargó del diseño, monitoreo y gestión; lo que permitió dos años más tarde elevar la cifra de 15 másteres a más de 740.

También el año 2005, marcado por el desarrollo de la industria del videojuego, constituyó escenario de los primeros pasos de Joven Club en esta materia, lo que se materializó con las producciones: Pinta conmigo, La gata Mini, la colección A jugar, lográndose mayor solidez en la producción de videojuegos con Gesta final y producciones posteriores en alianza con el ICAIC como: Fernanda y el Capitán Plin. La creación de la casa productora de videojuegos con sede central en La Habana y filiales en diferentes provincias ha jugado un papel importante en lograr un equilibrio entre el entretenimiento, lo identitario y lo educativo.

El 7 de marzo de 2006, en el acto por el aniversario XV del Palacio Central de la Computación y la Electrónica ante la presencia del Comandante en Jefe Fidel Castro, quedaron inauguradas las últimas catorce instalaciones del plan de las 300 Joven Club, para completar la cifra de 602 instalaciones en el país. Al culminar la actividad el Presidente Fidel Castro Ruz firmó el libro de visitantes en el que escribió: «Soy hoy, 7 de marzo, por todas las razones del mundo, el revolucionario más feliz» (Fiallo & García, 2006).

El 4 de septiembre de 2007 en víspera a la celebración de los XX cumpleaños de los Joven Club de Computación y Electrónica, se lanza el primer número de la revista Tino, Revista Digital de los Joven Club de Computación y Electrónica. Con alta significación se suma a la celebración el mensaje de reconocimiento enviado por Fidel Castro a los trabajadores del programa donde quedó para siempre como nuestra, la frase: «La niña de los ojos de la Revolución en la computación son los Joven Club» (Figura 6).



Figura 6. Mensaje de reconocimiento enviado por Fidel Castro a los Joven Club de Computación y Electrónica por sus dos décadas.

En el 2008 se aprueba El Palacio de la Computación y la Electrónica de La Habana como sede central autorizada para impartir posgrados, con subseces en las cabeceras provinciales, explotándose las posibilidades tecnológicas para la impartición de cursos a distancias.

En enero de 2010 los Joven Club de Computación y Electrónica dejan de subordinarse a la UJC para pasar al Ministerio de la Informática y las Comunicaciones, actual Ministerio de las Comunicaciones. En este mismo año coincidiendo con el día del trabajador de la cultura, el 14 de diciembre se hace el lanzamiento oficial de la Enciclopedia Colaborativa Cubana en la red «Eured», bajo el slogan Conocimiento con todos y para todos, proyecto en el que los Joven Club han liderado la generación de contenidos. Exactamente un año más tarde surge la 1ra. versión de la Eured portable y el 4 de abril de 2013 estuvo disponible en todos los Joven Club, la versión para móviles (EcuMóvil), presentada el 22 de marzo de 2013 como parte de la Expoferia Informática 2013. Ya en septiembre de este mismo año fue lanzada la Eured portable con imágenes y en el 2014 se crearon 3 libros electrónicos a partir de contenidos de la EcuRed: Museos de La Habana, Calles de La Habana y Ríos de Cuba (EcuLibros). A menos de cumplir sus 7 años la Eured resultó reconocido como producto en la categoría de “Campeones” del Premio Internacional del Foro de seguimiento a la Cumbre de la Sociedad de la Información y del Conocimiento 2017, organizado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (CUBADEBATE, 2017)

En diciembre de 2014, surge Mi Mochila para más tarde denominarse como el producto Mochila, que se presenta con una versión renovada el 27 de diciembre de 2016, abordando en su primer número una amplia variedad de materiales sobre el líder histórico de la revolución cubana, marcando además un cambio en su estructura y frecuencia de distribución semanal. Mochila es un producto cultural alternativo confeccionado y distribuido por Joven Club, con propuestas recreativas culturales para la familia cubana, con predominio del formato audiovisual.

En estos últimos años se trabaja con una mirada hacia el logro de una empresa de alta tecnología, con la introducción de nuevos servicios y productos que satisfagan cada vez más las necesidades y expectativas de la familia, lo que nos ha llevado a transitar por el camino de transformación de Unidad Presupuestada a Unidad Presupuestada con Tratamiento Especial, como vía futura de lograr el autofinanciamiento económico, manteniendo siempre las ideas fundacionales de ser los centros de accesos a las Tecnologías para las comunidades y en lo particular para la familia, tal y como avizoró Fidel Castro en el momento de su creación.

El programa de los Joven Club de Computación y Electrónica nacido, aquel 8 de septiembre de 1987 es hoy un inmenso proyecto, que se nutre de su propia historia y que se compromete a continuar siendo un programa renovador con la meta de alcanzar la prosperidad y sostenibilidad a la que estamos llamados por Raúl Castro, una prosperidad y sostenibilidad que va más allá de la dimensión económica para penetrar los límites de la prosperidad humanista.

Razones más que suficientes se han expuesto para corroborar que el Joven Club de Computación y Electrónica en Cuba es un proyecto único en el mundo y que fue creado por Fidel para existir siempre, por eso los trabajadores del programa con el empeño que nos caracteriza seguiremos trabajando para que el Joven Club siga siempre siendo la computadora de la familia, para que sigan siendo el telescopio con el que nos comparó Fidel a su paso por el Joven Club de Artemisa, para que Fidel siga siendo el revolucionario más feliz del mundo y para ser siempre la niña de los ojos de la Revolución en la computación.

Siento no haber abordados explícitamente temas medulares del trabajo de estos 30 años como el proceso de formación y en particular la formación a distancia, el trabajo orientado al desarrollo de software y la producción de videojuegos, el proceso de formación técnico-profesional de los trabajadores y el trabajo en las redes sociales, pero el espacio y el tiempo se agotan y con el compromiso de continuar escribiendo, la historia de los Joven Club de Computación y Electrónica, no quedarán olvidados sino serán al igual que otros temas no vistos; asignaturas pendientes. Terminar agradeciendo a Néstor del Prado y a Omar Pérez Salomóm; al primero por su artículo en CUBADEBATE: Los Joven Club un aporte revolucionario de Fidel, no solo para niños y jóvenes y al segundo por su gran libro «Viaje al infinito»; quienes me comprometieron a escribir desde mi perspectiva el quehacer de los Joven Club de Computación y Electrónica. Muchas felicidades para el ejército de más de 5200 trabajadores del programa más revolucionario del mundo, quienes juntos hemos sabido consolidar la obra que aquel 8 de septiembre de 1987 Fidel llamó la computadora de la familia.

Conclusión

Se resumió la historia de los Joven Club de Computación y Electrónica, con la inclusión de los momentos más significativos, así como hechos de coincidencia del líder histórico de la Revolución Fidel Castro con el decursar del programa, revelándose elementos del contexto tecnológico.

Referencias Bibliográficas:

- CUBADEBATE. (2004). Mesa Redonda Informativa: Cuba plantea un camino más democrático de acceso a la Internet. Recuperado el 14 de junio de 2017, de <http://www.cubadebate.cu/especiales/2004/01/27/mesa-redonda-informativa-cuba-plantea-un-camino-mas-democratico-de-acceso-a-la-internet/#.WVNoy1yTLIU>
- CUBADEBATE. (13, junio de 2017). Reciben instituciones cubanas premios del WSIS 2017. Recuperado el 14 de junio de 2017, de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2017/06/13/reciben-instituciones-cubanas-premios-del-wsis-2017/#.WUOKulyTLIV>
- Del Prado, N. (2016). Los Joven Club un aporte revolucionario de Fidel, no solo para niños y jóvenes. Recuperado el 6 de noviembre de 2017, de <http://www.cubadebate.cu/opinion/2016/09/22/los-joven-club-un-aporte-revolucionario-de-fidel-no-solo-para-ninos-y-jovenes/#.WU0QmVyTLIU>
- Fiallo, M. & García, N. (2006). Fidel Castro en un acto por el decimoquinto aniversario del Palacio Central de Computación. La Habana. Recuperado el 28 de septiembre de 2016, de <http://www.voltairenet.org/article136504.html>
- Paz, O. P. (2003). Telecentros: Hacia el acceso, uso masivo y aprovechamiento de TIC en América Latina y el Caribe. Cali, Colombia. Recuperado el 4 de abril de 2017, de <http://condesan.org/mtnforum/sites/default/files/publication/files/telecentros.pdf>
- Pérez, O. (2016). Fidel y las tecnologías para todos. Recuperado el 7 de noviembre de 2016, de <http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2016-08-09/fidel-y-las-tecnologias-para-todos>
- Sitio de los Joven Club (2014). Recuperado el 7 de abril de 2017, de https://www.jovenclub.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=69:quienes-somos&catid=77:informacion-fija&Itemid=483
- Un cibercafé y sus servicios. (2016). Recuperado el 8 de abril de 2017, de http://www.trabajo.com.mx/un_cibercafe_y_sus_servicios.htm



TINO: REVISTA OFICIAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Autor: MSc. Olga Lidia Cabrera López / olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu **Coautor:** Dr.C. Carlos López López

Resumen: TINO es la publicación digital de Joven Club de Computación y Electrónica, que en este año 2017 está cumpliendo sus 10 años de creada, nacida del amor y voluntad de sus instructores y de la entidad. Concebida como una publicación bimestral la revista de corte tecnológica informativa, ha permitido conjugar lo tecnológico, lo científico y lo social, como espacio de expresión del quehacer de los Joven Club de Computación y Electrónica en estrecha relación con la comunidad y la familia cubana, estructurada en 10 secciones, donde el escritorio y el consejero se encuentran entre las de más aceptación por los lectores, vista en más de 80 países con más de 145 690 lectores y 3 125 500 visitas la revista se mantiene como uno de los más positivos y valiosos proyectos de Joven Club.

Palabras claves: Joven Club de Computación y Electrónica, Revista TINO

Abstract: TINO is the digital publication of Youth Club of Computing and Electronics, which in 2017 is celebrating its 10 years of creation, born of the love and will of its instructors. Conceived as a bimonthly publication, the journal of information technology, has allowed to combine the technological, scientific and social, as a space for expression of the work of the Youth Club of Computing and Electronics in close Relationship with the community and the Cuban family, structured in 10 sections, where the desk and the counselor are among the most accepted by readers, seen in more than 80 countries with more than 17,000 readers and 3,079,364 visits the magazine Maintained as one of the most positive and valuable projects of youth Club.

Key Words: Youth Club of Computing and Electronics, TINO Magazine

Los Joven Club de Computación y Electrónica instituidos el 8 de septiembre de 1987, por iniciativa del Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, ya cumplen sus 30 años de creados, sus más de 600 instalaciones distribuidas por todo el país, manteniendo los principios fundacionales; trabajando por informatizar a la sociedad cubana.

Entre los grandes proyectos de los Joven Club de Computación y Electrónica está la revista TINO, como espacio para mostrar el quehacer diario de los Joven Club y su proyección en la solución de los problemas comunitarios facilitando la reflexión y el análisis sobre diversos temas relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Rescatar la historia de la revista resulta de suma importancia, como regalo a su décimo cumpleaños y el 30 de los Joven Club.

En este artículo se pretende destacar algunos momentos significativos en el decurso de la revista durante sus 10 años de creada.

¿Qué es TINO?

TINO: es habilidad y destreza para dar en el blanco, es también juicio, prudencia, sentido común (Real Academia Española, 2017).

TINO: nombre de la antigua mascota de los Joven Club de Computación y Electrónica que representa una computadora de primera generación. Esta mascota fue el logo de la institución durante mucho tiempo.

TINO: Es parte del nombre de la red de datos de los Joven Club de Computación y Electrónica: «TINORED».

Pero... TINO es algo más, es un término identitario, que prestigia y que con orgullo abanderada en cada escenario la labor de los Joven Club de Computación y Electrónica y le da el nombre a su revista digital.

Los Joven Club de Computación y Electrónica se encuentran cumpliendo 30 años de creados, con una amplia gama de servicios enfocados en satisfacer las necesidades y expectativas de la comunidad y en particular de la familia cubana, con acciones bien orientadas hacia los niños y jóvenes, personas de la tercera edad y personas con discapacidad lo que le imprime a dicha entidad un sello singular.

Los Joven Club de Computación y Electrónica, creado el 8 de septiembre de 1987 por Fidel Castro han demostrado evolución en su quehacer constante y activo, mostrando en su actividad innovadora variados resultados. Uno de ellos de alta significación e impacto resultó ser el nacimiento de la revista TINO el 4 de septiembre de 2007, con una presentación oficial realizada en el Palacio Central de Computación de La Habana, como parte de las actividades y acciones en conmemoración a los 20 años de la institución.

La revista Tino poco a poco fue ganando su espacio, demostrando cuan útil podía resultar para muchos, incentivando voluntades y desterrando escepticismos (Rodríguez, 2009). Los primeros contactos para la creación de la publicación se realizaron en la ciudad de Las Tunas, tras una propuesta que hace a la Dirección Nacional Raymond J. Sutil Delgado, quien fue el director de la publicación desde su creación hasta el número 36, le sucedieron Carlos Alberto Pérez Benítez (desde el número

37-44) y Yolagny Díaz Bermúdez (desde el número 45 hasta la actualidad).

La revista ha estado concebida para la generación de contenidos sobre las Tecnologías de la Información, la Comunicación y la Electrónica como publicación bimestral y como espacio de expresión del compromiso de los Joven Club en estrecha relación con la comunidad y la familia cubana. La revista Tino, logra armonizar lo tecnológico, lo científico, lo informativo y lo social para desde una visión integradora, propiciar la informatización de la sociedad como objetivo rector de los Joven Club de Computación y Electrónica. Al respecto se refirió Ernesto Rodríguez, en el Editorial del primer número de la revista, al expresar «Trabajamos para que en cada edición prime la profesionalidad, la calidad y el rigor científico de sus artículos» (2007).

La revista digital de los Joven Club de Computación y Electrónica: TINO, se estructuró en 10 secciones, de las cuales en la actualidad se mantienen: El vocero, El Escritorio, El Taller, El Consejero y El Navegador. Se sumaron las secciones: X-móvil, Vistazos tecnológicos, El nivel y La red social.

Desde las diferentes secciones se han dado a conocer noticias, exponiendo informaciones de actividades realizadas en los Joven Club, artículos sobre temas de electrónica, informático, científico-técnico y comunitario, análisis de software de interés general y de licencia GNU, libre o freeware, otros sobre videojuegos, trucos, consejos y guías prácticas, entrevistas a personas que en su trabajo hayan demostrado una relevancia marcada, sugerencias de sitios web cubanos y extranjeros y a través de los comentarios en el sitio se ha interactuado con los lectores.

Con mayor aceptación en la revista, según muestran las estadísticas; las secciones: El Escritorio y El Consejero por su alto impacto en la comunidad lectora, resultando los tres artículos más visitados: «Eliminar particiones "GPT" cuando va a instalar Windows», «Enfermedades causadas por el uso de las computadoras» y «Foro Debate en el Ciberespacio. Un sitio de los Joven Club para el intercambio informático en la comunidad»; la primera publicación perteneciente a la sección el Consejero y las restantes a la sección El Escritorio.

Otro de los artículos de alto impacto y que refleja el quehacer del programa de los Joven Club se encuentra el titulado «Turbo no se queda sin apoyar a EcuRed», publicado en junio del 2010, aborda los primeros pasos en la generación de contenidos para la EcuRed y el papel de los centros de información en esta tarea. La autora Marileyvis Rodríguez García, escribió la publicación meses antes de presentarse oficialmente la enciclopedia colaborativa y hoy a seis meses de cumplir sus 7 años, la EcuRed es reconocida en la categoría de «Campeones» del Premio Internacional del Foro de seguimiento a la Cumbre de la Sociedad de la Información y del Conocimiento 2017, organizado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (CUBADEBATE, 2017).

Con la intención de estimular el conocimiento y facilitar la participación de los lectores la revista ha puesto a la luz tres concursos. La sección El vocero fue escenario del lanzamiento del primer concurso realizado en saludo al primer aniversario de TINO. En esta ocasión el eje central versó sobre los «Sitios web cubanos y el acceso de la población a los mismos a través de los Joven Club».



El premio entregado por Raymond J. Sutil Delgado, le correspondió a la instructora Irma Rodríguez Cabrera, del Joven Club Lawton de Ciudad de La Habana, recibido en el segundo Simposio Informática y Comunidad, en el marco del evento Informática 2009. El artículo premiado «La Intranet cubana: una realidad a tu alcance», está publicado en la sección El Escritorio del No. 10 de la revista.



Figura.1 Raymond J. Sutil Delgado entrega el premio La Revista TINO

El segundo concurso convocado por la revista, tuvo la intención de que los concursantes conocieran sobre la historia de la publicación pues consistió en diez preguntas referidas a los números anteriores. Fue el No. 16 correspondiente a los meses marzo-abril de 2010, el que tuvo el privilegio de recoger el contenido del concurso, resultando ganador Luis Arturo Ramírez Soto, de la provincia Granma. El tercero y más reciente concurso abrazó las temáticas: *La historia sobre los Joven Club de Computación y Electrónica y Experiencias relevantes en los Joven Club de Computación y*

Electrónica; resultando premiados los trabajos: «Historia del Club de Computación Manzanillo I» y «La motivación hacia el aprendizaje de la cultura en torno a las TIC en el adulto Mayor», de las autoras Tania Benítez Solás y Ariadna Alcalá Hernández respectivamente, regalo que hace la provincia de Granma al 10mo. Aniversario de la revista TINO y en contribución al aumento del índice de conocimiento de la historia organizacional, como meta a lograr en este 2017 inmersos en la campaña por el 30 aniversario de los Joven Club.

En los primeros números de la revista TINO solo se admitían artículos de autores del programa de los Joven Club de Computación y Electrónica, más tarde se brindó esta posibilidad a los colaboradores oficiales, hasta que se abre la recepción y aceptación de trabajos para el público externo a partir de noviembre de 2010, permitiendo a los autores de los artículos obtener el certificado de publicación a partir de la revista No. 6.

El mejoramiento continuo de las publicaciones ha sido el empeño constante del equipo de redacción y de otros trabajadores de los Joven Club, con merecido reconocimiento a los especialistas que atienden la actividad de comunicación en las provincias. Como muestra de acciones para el logro de un mayor desempeño se han realizado encuentro talleres, donde ha primado el intercambio y la impartición de conferencias buscando una mejor preparación de las publicaciones. Como ejemplo de ello el 2009 fue escenario del primer taller, al que le sucedió el II Taller realizado en Santa Clara en abril de 2016.



Figura 2. Colectivo de la revista TINO reunido en el 2do Taller

Visible para el mundo desde la URL <http://revista.jovenclub.cu/>, con perfiles en Facebook y twitter (@revistatino) (desde agosto de 2010) y dirección de correo electrónico revistatino@jovenclub.cu, cada número puede consultarse vía web, a través de descargas en formato .pdf u, opcionalmente, realizando una suscripción a la sección de interés. Inicialmente solo se tenía acceso a la revista a través de la descarga de los .pdf, con un tamaño de 8 MB y aparece por primera vez el contenido completo de la revista en formato web en el No. 6 de la revista, lo que permitió a partir de aquí leer en línea desde el sitio web todos los artículos. En la actualidad

hay 4398 suscriptores en la revista.

Buscando promocionar y a la vez ganando en visibilidad La revista TINO, se ha presentado en diferentes escenarios como La Feria Internacional Informática 2011 (Revista No. 21), en la 25 Feria Internacional del Libro 2015 y 2017 este último con la presencia de Fernando González Lloret en la Sala José Antonio Portuondo, además se presentó en la Feria Tecnológica en Sancti Spiritus 2017, entre otros. En fin, ha estado presente en varios escenarios demostrando que en el decursar del tiempo ha ganado protagonismo entre sus lectores.



Figura 3. Feria Internacional de Informática 2012. 5to. Aniversario de Tino.



Figura 4. Una representación de la revista en la XXVI Feria Internacional del Libro, 2017.

TINO es vista en más de 80 países como Estados Unidos de América, México, España, Argentina, Colombia, Venezuela, entre otros con más de 145 690 lectores y más 3 125 500 visitas la revista se mantiene como uno de los más positivos y valiosos proyectos de Joven Club.

Conclusión

Se resume la historia de La Revista TINO como uno de los proyectos más valiosos de Joven Club, significando los artículos más relevantes como expresión del que-hacer diario del programa.

Referencias bibliográficas

CUBADEBATE. (13, junio de 2017). Reciben instituciones cubanas premios del WSIS 2017. Recuperado el 14 de junio de 2017, de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2017/06/13/reciben-instituciones-cubanas-premios-del-wsis-2017/#.WU0KulyTLIV>

Penalver, N. (2014) *Tino*, (38), 9. Foro Debate en el Ciberespacio. Un sitio de los Joven Club para el intercambio informático en la comunidad. Recuperado el 9 de febrero de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/materiales/>

Real Academia Española. (2017). Madrid. Recuperado el 12 de marzo de 2017, de <http://www.rae.es/>

Rodríguez, E. (2007). Editorial. *Tino*, (1), 3. Recuperado el 9 de enero de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/materiales/>



JovenClub

Cursos de Formación

Servicio dirigido a la formación, capacitación y preparación de competencias en contenidos relacionados con las tecnologías de la información y la electrónica.

Cursos regulares
Cursos postgrado

Cliente objetivo: Personas jurídicas

Tarifa: 15.00CUP por hora

Tiempo de máquina

Permite la interacción del cliente con la computadora, mediante el cual puede desarrollar proyectos personales, dedicarse al ocio, jugar y ejercitar conocimientos.

Entre los servicios comprendidos se encuentran los juegos de ocio y trabajo con aplicaciones.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas

Tarifa: 2.00CUP por hora

Alquiler de Computadora

Utilización por parte del cliente de una o varias computadoras. Las personas naturales podrán hacer uso de este servicio dentro de Joven Club y las personas jurídicas, también fuera de la instalación.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas

Tarifa: 10.00CUP por hora

JovenClub



junto a la familia

Asistencia Informática

Servicio orientado al soporte técnico con personal capacitado para brindar asistencia al cliente en su domicilio, con el objetivo de solucionar problemas presentes. Entre sus servicios se encuentran la actualización de antivirus, la descontaminación de dispositivos, la instalación de aplicaciones, la instalación de periféricos y la copia de información.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas

Tarifa:

50.00CUP por equipo/mes de 1 a 3 meses

45.00CUP por equipo/mes de 4 a 6 meses

40.00CUP por equipo/mes de 7 a 12 meses

Asesoría e Implementación

Asistencia especializada en temas relacionados al procesamiento de información digital y redes informáticas, que proporcione vías de solución en cuanto al asesoramiento, implementación y configuración de software. Incluye la instalación y configuración de clientes ligeros, diseño e implementación de redes informáticas, administración y configuración de redes y servidores.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas

Tarifa: 10.00CUP por hora

Desarrollo e Implementación de Aplicaciones Informáticas

Desarrollar, implementar, documentar y mantener aplicaciones informáticas, utilizando tecnologías y entornos de desarrollo específicos. Entre los servicios comprendidos están el desarrollo de aplicaciones informáticas, la licencia de uso, la capacitación técnica en aplicaciones, la implementación de aplicaciones informáticas y el soporte a aplicaciones.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas

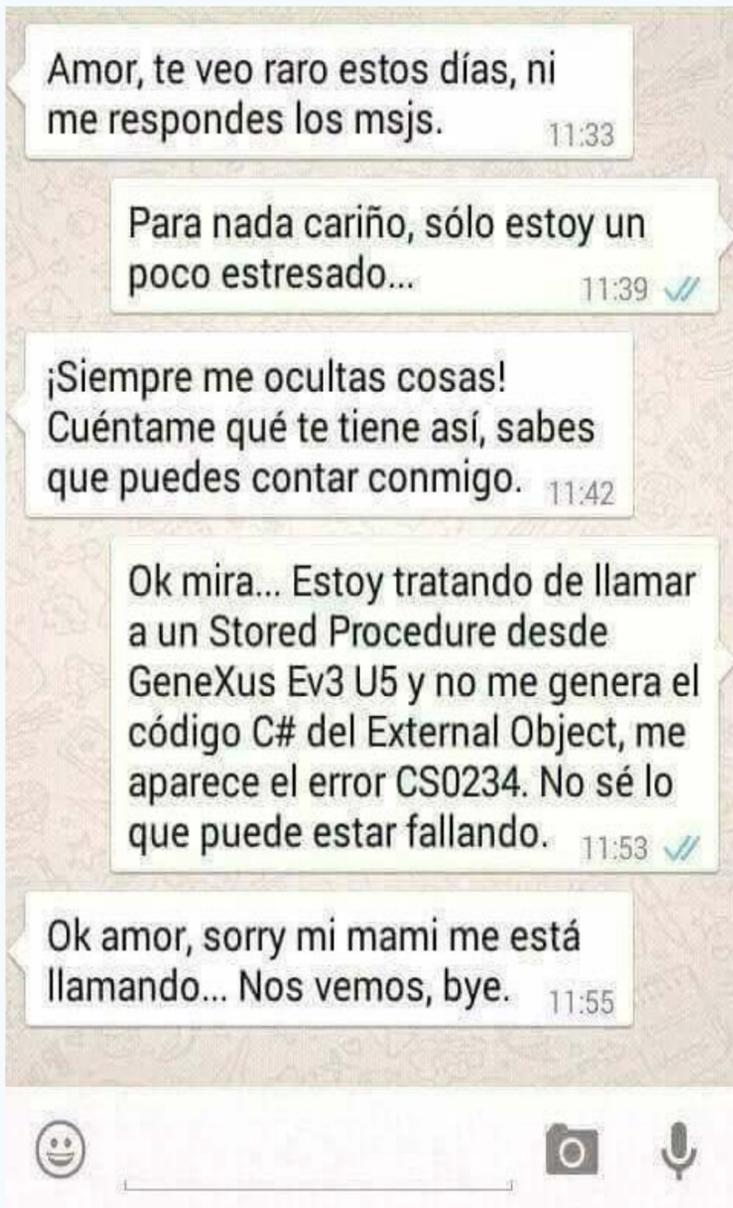
Tarifa: 10.00CUP por hora

Navegación y Correo Internacional NAUTA

Venta de Licencia Segurmatica Antivirus



CHISTES GRÁFICOS



CUANDO PROGRAMAS:

LO QUE TU VES :

```
recorder.js
1 (function(window){
2
3   var WORKER_PATH = 'recorderWorker
4
5   var Recorder = function(source, c
6   var config = cfg || {};
7   var bufferLen = config.bufferLen
8   this.context = source.context;
9   this.node = (this.context.creat
10  this.context.creat
11
12  var worker = new Worker(config.
13  worker.postMessage({
14    command: 'init',
15    config: {
16      sampleRate: this.context.sa
17    }
18  });
19  var recording = false,
20  currCallback;
21
22  this.node.onaudioprocess = func
23  if (!recording) return;
24  worker.postMessage({
25    command: 'record',
26
```

LO QUE TUS AMIGOS VEN :

```
3 قينا قينا
4 (اللعنة) {
5   (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
6   (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
7   (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
8   (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
9   (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
10  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
11  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
12  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
13  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
14  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
15  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
16  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
17  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
18  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
19  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
20  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
21  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
22  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
23  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
24  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
25  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
26  (جوسنة، ربحنا) خفيلة، ربحنا
```

LO QUE TUS CLIENTES VEN :



CHISTES CORTOS

poRQUe parPADdeA UnA LucECitA eN Mi tEclADo

Windows 95 error UF0:
Sistema resfriado al abrir tantas ventanas.

Definición de Virus: Creencia de usuarios inexpertos de que una fuerza maligna exterior es la causante de sus errores en la computadora.

Papá papaaaá, que quiere decir "formateando c:"

- Papá, ¿qué es un bucle infinito?
- Pregunta a mamá.
- Mamá, ¿qué es un bucle infinito?
- Pregunta a tu papá.
- Papá, ¿qué es un bucle infinito?

Twitter te hace pensar que eres sabio. Instagram que eres fotógrafo. Facebook que tienes amigos. EL DESPERTAR VA SER DURO.



EL TALLER DE ELECTRÓNICA DENTRO DE LOS JOVEN CLUB

Autor: Lic. Bernardo Herrera Pérez / bernardo@mtz.jovenclub.cu **Coautor:** MSc. Yolagny Díaz Bermúdez

Resumen: El taller de electrónica es un símbolo de solución y reparación con independencia del lugar en que se encuentre. A lo largo de los 30 años de vida de los Joven Club de Computación y Electrónica, estos han jugado un papel esencial en la solución inmediata de los problemas electrónicos presentados. El presente artículo tiene como objetivo brindarles un resumen de algunas de dichas soluciones, presentadas durante los 10 años de existencia de la revista Tino en la sección El taller.

Palabras claves: Transistores, control remoto, puntos de red, patrón VGA, S-Video, Video Compuesto

Abstract: The electronics workshop is a symbol of solution and repair no matter where you are. Throughout the 30 years of life of the Youth Club of Computing and Electronics, these have played an essential role in the immediate solution of the electronic problems presented. This article aims to provide a summary of some of these solutions, presented during the 10 years of existence of Tino Magazine in the section "The workshop".

Key Words: Transistors, Remote Control, Network Point, VGA Pattern, S-Video, Composite Video

El taller de electrónica constituye por lo general un espacio para la creación, la innovación, el aprendizaje, la experimentación, etcétera, siempre dirigidos a la solución de un problema determinado dentro de este campo de la tecnología.

Dentro de las instalaciones de los Joven Club de Computación y Electrónica (en adelante Joven Club), los talleres de electrónica han solucionado o contribuido a la solución de disímiles situaciones que se han presentado a lo largo de los últimos 30 años. Algunos de estos trabajos se han publicado en esta sección El taller durante los 10 años de existencia de la revista Tino.

A continuación se presenta un resumen de las principales inventivas aplicadas en los Joven Club que han sido publicadas en Tino:

Probador de transistores: Este es sólo uno de los 6 circuitos que forma parte de un módulo de circuitos electrónicos de gran utilidad en un Laboratorio de electrónica. Consiste en un circuito básico de polarización de transistores, el cual contiene tres bornes con punta de caimán que al conectar el transistor a probar: (Base "caimán verde", Colector "caimán Azul" y Emisor "caimán Amarillo"), queda polarizado en zona activa. El estado del mismo se indica con el encendido de los diodos emisores de luz "light emitting diode, de las siglas en inglés LED" (Figura 1). Revista Tino, Número 4, p.35.

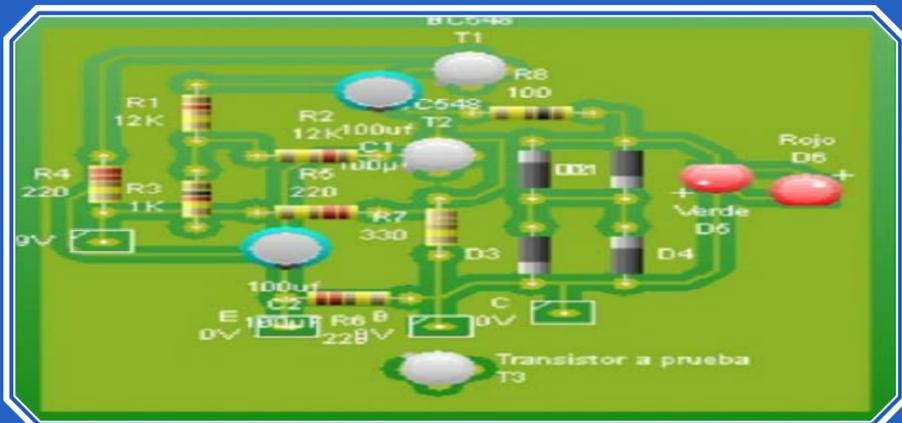


Figura 1. Probador de transistores

Probador de control remoto: Debido a la manipulación incorrecta, caídas, maltratos u otras razones, el control remoto puede dejar de funcionar y entonces surge la pregunta: ¿estará emitiendo los pulsos de luz infrarroja? En tal caso ¿cómo comprobarlo si se sabe que el ojo humano no percibe este tipo de luz? Hay varias formas de hacerlo. Para ello se propone construir un pequeño y portátil aparato que puede mostrar mediante un LED (Light Emitting Diode), si el control remoto emite pulsos de luz IR. (Figura 2). (Valero, marzo-abril de 2008)



Figura 2. Probador de control remoto

Dos puntos de red en uno: En una red Ethernet 100BaseT (de 100 Mbps) la conexión de un punto de red al Switch a través del Patch Panel se realiza normalmente mediante un cable de 4 pares trenzados que se conoce como cable UTP, por sus siglas en Inglés de Unshielded Twisted Pairs. De los cuatro pares solo se utilizan dos, los restantes no utilizados pueden ser aprovechados para conectar una computadora más a la red, necesidad que aparece con la llegada de otra computadora a la oficina, o aula, donde ya están ocupados todos los puntos de red. La solución que se propone no conlleva cambios en la infraestructura técnica existente. (Figura 3). (Herrera, enero-febrero de 2009).

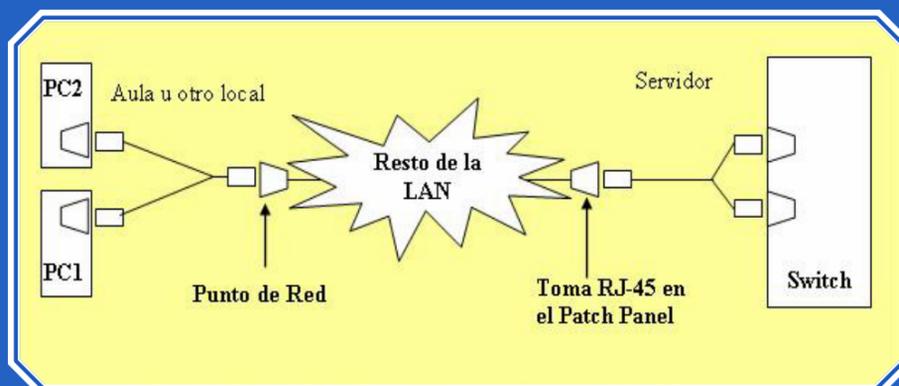


Figura 3. Dos puntos de red en uno

Generador de patrón VGA: El monitor es un periférico muy importante en un sistema informático, pues a través de él se lleva a cabo la parte visual de la comunicación entre el hombre y la computadora. La (sigla del ingl. Personal Computer 'Computadora Personal') se encarga de generar las señales adecuadas para el funcionamiento del monitor, es decir, este no es autónomo. Cuando de repararlo se trata, generalmente se emplea una PC, lo cual resulta engorroso si se tiene en cuenta el traslado de uno hasta el otro. Un generador de patrón VGA (sigla del ingl. Video Graphics Array 'Adaptador Gráfico de Video') salvaría la situación, pero el elevado costo de este aparato no lo hace común en los talleres de reparación. En este artículo se describe la construcción de un dispositivo, totalmente portátil, que genera un patrón VGA en el modo 640x480, 60 Hz, que puede resultar muy útil en el taller, aunque no posea todas las potencialidades de un generador profesional. (Figura 4). (Herrera, mayo-junio de 2009).



Figura 4. Generador de patrón VGA



Convertor de S-Video a Video Compuesto: En ordenadores portátiles y algunos de mesa es común encontrar hoy una salida de video denominada S-Video la cual permite conectar el ordenador a VCRs (Video Cassette Recorder) o Aparatos de televisión que dispongan de ese tipo de conector, mas con un poco de ingenio y unos cuantos componentes en desuso se puede confeccionar una interfaz que conecte esos equipos con la computadora a través de una entrada de video compuesto, común en casi la totalidad de los televisores existentes en el país. (Figura 5). (Moyano, julio-agosto de 2009).



Figura 5. Convertor de S-Video a Video Compuesto

Probador de Ratón PS2 para computadora: La herramienta que se describe en este artículo facilita mucho el trabajo de reparación de los ratones PS/2. Sólo con pulsar un botón se puede saber si hay, o no, hilos partidos en el cable, sin tener que desarmar el ratón. También permite identificar los hilos partidos y por tanto, las señales correspondientes a cada uno de ellos. Además, permite comprobar el estado de los interruptores y de los sensores. (Figura 6). (Herrera, noviembre-diciembre de 2009).



Figura 6. Probador de Ratón PS2 para computadora

Las nuevas soluciones de Flymetro: El Flymetro es un dispositivo que permite diagnosticar la presencia de espiras en corto en el flyback, de un monitor o de un televisor (TV), sin necesidad de extraerlo del circuito. Baza su funcionamiento en el principio del "repiqueo" y el empleo del microcontrolador PIC12F629, de Microchip. También se puede usar para determinar si hay espiras cortocircuitadas en los transformadores de las fuentes conmutadas, presentes en la mayoría de los equipos modernos: computadoras, monitores, televisores, DVD, etc. (Figura 7). (Herrera, noviembre-diciembre de 2009).



Figura 7. Las nuevas soluciones de Flymetro



Figura 8. Probador de fuente

Probador de fuente: El probador de fuente es un dispositivo muy fácil de construir. No posee microcontroladores ni circuitos integrados que dificulten su construcción. Sólo se necesitan algunos componentes que pueden ser encontrados por doquier: resistores, diodos emisores de luz (LED, del inglés Light Emitting Diode) de diferentes colores y tamaños, conectores, pulsadores, etc. Constituye una herramienta valiosa para el técnico, en el diagnóstico y reparación de la fuente interna de una computadora. (Figura 8). (Herrera, marzo-abril de 2014).

Recuperación del botón de encendido en los servidores DELL: Mediante esta inventiva es posible recuperar el mecanismo de encendido en los servidores marca DELL de la serie PowerEdge 830 devolviéndole al equipo toda su vitalidad sin afectarlo estéticamente, así se podrá corregir un defecto de fabricación en este modelo de la PC y es el relacionado con la mala ubicación y baja calidad de los materiales empleados en el mecanismo de encendido. (Figura 9). (Álvarez, octubre-noviembre de 2015).



Figura 9. Recuperación del botón de encendido en los servidores DELL

Adaptación del tóner CF283A a la impresora HP LaserJet P1606dn: El tóner CF283A es compatible con la impresora HP LaserJet Pro M201dw, disponible en muchos de los Joven Club de Computación y Electrónica, pero incompatible con la impresora HP LaserJet P1606dn, también disponible en varias de estas instituciones. La segunda impresora es compatible con el tóner CE278A, pero en ocasiones su disponibilidad es escasa, y entonces, mediante la solución que da título a este artículo, es posible modificar un tóner CF283A para que pueda ser usado como si fuera un tóner CE278A. (Figura 10). (Herrera, abril-mayo de 2016).



Figura 10. Adaptación del tóner CF283A a la impresora HP LaserJet P1606dn



Recuperación del Botón deslizante del mouse: En el artículo se presenta una solución mediante la cual se puede recuperar la funcionalidad del botón deslizante (scroll) del mouse ante una rotura en su mecanismo interno y no se pueda encontrar un botón similar para sustituirlo o adaptarlo. (Imagen 11). (Álvarez, febrero-marzo de 2017).

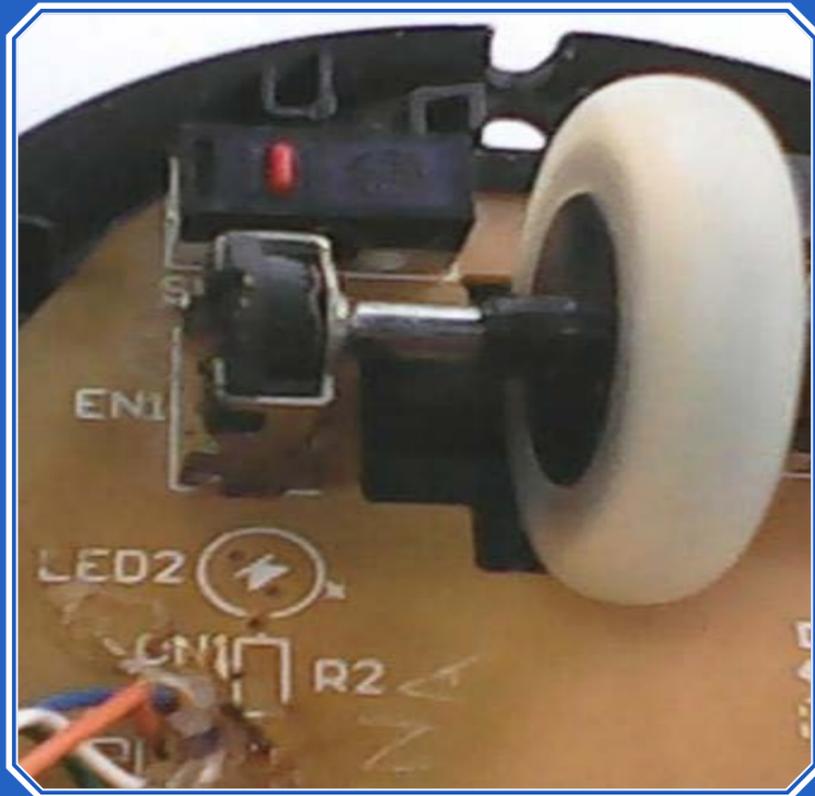


Figura 11. Recuperación del Botón deslizante del mouse

Conclusión

Los ejemplos presentados constituyen solo una muestra de la inventiva e iniciativa de los electrónicos que forman parte del colectivo de Los Joven Club de Computación y Electrónica, la cual no se ha hecho esperar ante la solución de los problemas presentados.

Referencias bibliográficas

Álvarez, A. (febrero-marzo de 2017). Recuperación del botón deslizante del mouse. *Tino*, (54), 16. Recuperada el 07 de mayo de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/recuperacion-del-boton-deslizante-del-mouse-retrieving-the-mouse-button/>

Álvarez, A. (octubre-noviembre de 2015). Recuperación del botón de encendido de los servidores Dell. *Tino*, (46), 21-22. Recuperada el 07 de mayo de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/recuperacion-del-boton-de-encendido-en-los-servidores-dell/>

Herrera, B. (marzo-abril de 2008). Probador de control remoto. *Tino*, (4), 39-41. Recuperado el 13 de mayo de 2017, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2014/08/tino4.pdf>

Herrera, B. (enero-febrero de 2009). Dos puntos de red en uno. *Tino*, (9), 40-41. Recuperada el 10 de mayo de 2017, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2014/08/Tino9.pdf>

Herrera, B. (mayo-junio de 2009). Generador de patrón VGA. *Tino*, (11), 42-43. Recuperada el 7 de mayo de 2017, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2015/12/Oficial11.rar>

Herrera, B. (noviembre-diciembre de 2009). Probador de ratón PS2 para computadora. *Tino*, (14), 41-43. Recuperada el 7 de mayo de 2017, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2014/08/Tino14.pdf>

Herrera, B. (enero-febrero de 2014). Las nuevas opciones del Flymetro. *Tino*, (37), 20-21. Recuperada el 7 de mayo de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/flymetro-flymeter/>

Herrera, B. (marzo-abril de 2014). Probador de fuente. *Tino*, (38), 22-23. Recuperada el 7 de mayo de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/probador-de-fuente/>

Herrera, B. (abril-mayo de 2016). Adaptación del tóner CF283A a la impresora HP LaserJet P1606dn. *Tino*, (49), 20-21. Recuperada el 7 de mayo de 2017, de <https://revista.jovenclub.cu/adaptacion-del-toner-cf283a-a-la-impresora-hp-laserjet-p1606dn-cf283a-toner-adaptation-to-hp-laserjet-p1606dn-printer/>

Moyano, V. (julio-agosto de 2009). Conversor de S-Video a Video compuesto. *Tino*, (12), 43. Recuperada el 25 de abril de 2017, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2014/08/Tino121.pdf>

Valero, J. L. (marzo-abril de 2008). Probador de transistores. *Tino*, (4), 35-36. Recuperada el 12 de mayo de 2017, de <http://revista.jovenclub.cu/wp-content/uploads/2014/08/tino4.pdf>

Joven Club



junto a la familia



Variedad de contenido audiovisual y digital



Accede a sus contenidos



DESDE LOS JOVEN CLUB



DESDE EL DOMINIO .CU



Iniciar

Variedad de contenido audiovisual y digital

- Catálogo
- Sugerencias
- Me dicen Cuba
- Somos el mundo
- Educación para todos
- A jugar
- Estanquillo
- Amigos
- Súmate
- De mi terruño
- Utilísimo
- Aplicaciones
- Servicios

Accede a sus contenidos



DESDE LOS JOVEN CLUB



DESDE EL DOMINIO .CU



LOS VIDEOJUEGOS EN JOVEN CLUB / THE VIDEOGAMES AT JOVEN CLUB

Autor: MSc. Yury R. Castelló Dieguez / yury.castello@ltu.jovenclub.cu

Coautor: Ing. Wendy Wong Iglesias

Resumen: Desde el surgimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica los trabajadores de esta entidad se han motivado por la creación de softwares en diferentes plataformas; sobresaliendo la producción de juegos instructivos, o videojuegos, a lo largo de más de 20 años los cuales se vienen presentando en diferentes eventos: Infoclub y festivales de dicha modalidad, donde se han hecho aportes relevantes en cuanto a estos temas.

Palabras claves: Joven Club, videojuegos, jugador

Abstract: Since the emergence of the Youth Club of Computing and Electronics the workers of this entity have been motivated by the creation of software in different platforms; Especially the production of instructive games, or videogames, over more than 20 years which have been presented in different events: Infoclub and festivals of this modality. Where relevant contributions have been made on these topics.

Key Words: Youth Club, Video Games, Player

Los videojuegos constituyen una de las más atractivas tendencias del ocio. Su variedad, diseño y alcance los hacen uno de los *software* más lucrativos, a la vez que se introducen como una de las formas más elementales para la formación de habilidades en niños y jóvenes.

El potencial de los videojuegos en la formación indirecta de los más jóvenes nos hace apostar por el desarrollo de estos de manera integral, donde se unan el ocio y la didáctica para el aprendizaje de habilidades básicas y cultura general. En este tema los Joven Club de Computación y Electrónica (en adelante Joven Club) no cede espacios, participando también en esa modalidad.

Se creó un grupo llamado Estudios de Videojuegos y Materiales Audiovisuales (EVIMA) que permite evaluar, desarrollar y elevar la presencia de videojuegos cubanos de alta calidad y con desarrolladores en todo el país.

Este es un proyecto con representación en 8 provincias: Santiago de Cuba, Holguín, Granma, Ciego de Ávila, Sancti Spíritus, Villa Clara, Matanzas y La Habana, formado por informáticos, guionistas, diseñadores gráficos, animadores y otros profesionales afines con esta labor.

Juegos desarrollados por EVIMA:

Comando Pintura: surge ante la necesidad de realizar un videojuego de disparos en red, muy solicitado por los jugadores. Es un juego de estrategia basado en el deporte de equipo llamado Paintball que generalmente se realiza al aire libre o en terrenos destinados para este fin.



Consiste en enfrentamientos de uno o varios equipos utilizando bolas de pintura. Es un videojuego de modalidad colectiva, organizado en equipos creados por el jugador, formado por jugadores automáticos (computadora) que serán identificados por diferentes colores.

Desarrolla habilidades, trabajo en equipo y comunicación. No solo gana el jugador más hábil, sino también los jugadores que trabajen en conjunto para poder alcanzar la máxima puntuación de forma rápida. Tiene 4 escenarios: el coliseo, el campo, el laberinto y las duchas, donde aparecen diferentes obstáculos que el jugador deberá vencer.

Gesta Final: es un videojuego en 3D que recrea el período de 1956 a 1959, donde el



usuario protagoniza una de las gestas más importantes de la historia de Cuba, al derrocar la dictadura de Fulgencio Batista. Desde el desembarco en Las Coloradas, pasando por la Sierra Maestra hasta la llegada a La Habana, el videojuego recorre el momento histórico a través de cinco niveles.

Las principales batallas de los revolucionarios: "El Desembarco", "Bautismo de Fuego", "La Plata", "El Uvero" y "Pino del Agua II" están convertidas en etapas que el jugador debe superar.

Por otra parte, el usuario podrá elegir uno de los tres perfiles para conformar su personaje con la identificación del movimiento revolucionario.

Brinda la posibilidad de escoger el arma a usar. De esta forma se combinan enfrentamientos bélicos con técnicas educativas, donde el jugador puede sentirse protagonista de las acciones. Atacar y defender serán los principios básicos de sus misiones.

Beisbolito: videojuego didáctico que utiliza la simulación de un juego de béisbol para ofrecer ejercicios matemáticos de suma y resta. El jugador al bate deberá realizar operaciones de suma y resta que le acreditan o quitan 5 puntos respectivamente dependiendo de la respuesta proporcionada. Gana el equipo que llegue a la novena entrada con mayor cantidad de carreras anotadas lo que a su vez suma 20 puntos. Dos jugadores a la vez, equipo rojo y equipo azul, controlan sus fichas de bateadores y lanzadores para disfrutar de un entretenido videojuego que, sin darse cuenta, ayudará a resolver ejercicios de operaciones combinadas de suma y resta.





Como colofón es factible mencionar el videojuego 3D de aventura en tercera persona «Sid vs Mosquito», dirigido a niños y jóvenes, cuya jugabilidad se puede resumir en el saneamiento de la ciudad y la lucha contra el vector del mosquito Aedes Aegypti. El juego además de constituir una interesante propuesta para el entretenimiento y el ocio, contribuye al desarrollo de habilidades y conocimiento en los infantes, así como promueve en ellos cultura de la limpieza.



El proceso de desarrollo del producto fue guiado por la metodología Rational Unified Process (RUP). Se emplea el motor de videojuego Unity 5 y como lenguajes de programación se utilizan C# y Javascript que soportan la inteligencia artificial del juego y el funcionamiento del resto de sus componentes. Para el modelado 3D y texturizado de los objetos se usan herramientas como Blender 2.73.

El videojuego 3D "Sid vs Mosquito", implementado por el Grupo de Desarrollo de los Joven Club en Granma, persigue introducir una propuesta de factura nacional en la industria del videojuego que, además de atraer a niños y jóvenes por su calidad visual y funcional, fomente en estos habilidades, cultura y conocimiento, en esencia hacia la higiene y la necesidad de eliminar el vector del mosquito.

La estructura del juego y sus niveles está definida de manera tal que el usuario que interactúa con él pueda superar obstáculos cumpliendo así metas que permitan lograr el objetivo final, el cual es eliminar por todos los medios al Mosquito Aedes Aegypti.

La cámara está en tercera persona detrás del personaje, haciendo un *tracking* suave sobre este mientras se desplaza; y en ocasiones, según condiciones en el entorno, estará encima del personaje. En el caso del interior del sótano, por ser un espacio reducido, la cámara estará fija en una posición.



Se han realizado presentaciones de algunos de los videojuegos en La Feria del Libro 2013 y 2014, donde niños y jóvenes tuvieron la oportunidad de jugar. Fue una experiencia positiva para todos los participantes.

La divulgación hasta ahora se ha realizado mediante la distribución gratuita en los productos de Joven Club como: Mochila (<http://mochila.cubava.cu>), en el Blog EVIMA (<http://evima.cubava.cu>), en programas televisivos (Programa Das más), además de divulgación mediante eventos y actividades.

Conclusión

El diseño y desarrollo de videojuegos constituye una de las líneas fundamentales de los Joven Club de Computación y Electrónica, donde trata de insertarse en esta arista de la informática, así realizar aportes novedosos a la producción de *software*. De forma general la entidad se mantiene desarrollando *software* educativos y atractivos para todas las edades.

Referencias Bibliográficas

Fernández, V. (2013). Juegos de computadora: lo bueno o lo malo. *Revista Giga* (3), 42. Recuperado el 25 de junio 2017 de <https://www.copextel.com.cu/sites/default/files/revistas/GiGA-3-2013.pdf>

Orta, Y. (2016). Videojuegos hechos en Cuba: ¿deseo o realidad? mesa Redonda. Recuperado el 25 de junio 2017, de <http://mesaredonda.cubadebate.cu/mesa-redonda/2016/06/28/videojuegos-hechos-en-cuba-%C2%BFdeseo-o-realidad-fotos-y-video/>

Ramón, M. del C. (2016). ¿Existe una industria de videojuegos en Cuba? CUBA-DEBATE. Recuperado el 25 de junio 2017, de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2016/10/07/existe-una-industria-de-videojuegos-en-cuba/#.WVD3r5esW1s>





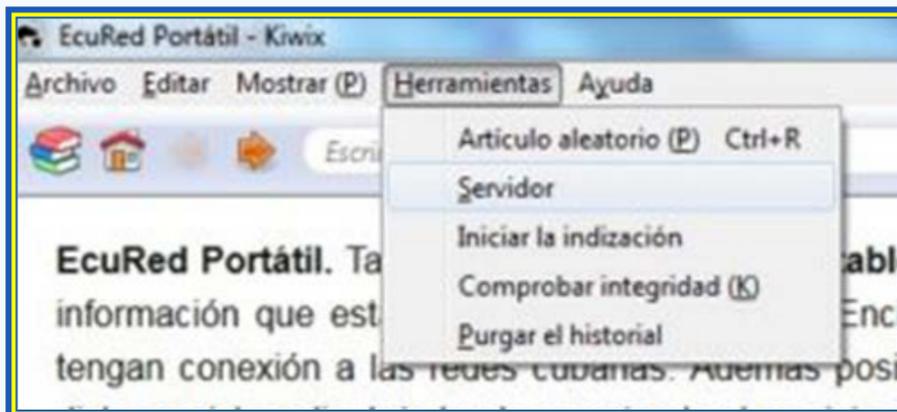
USAR KIWIX COMO SERVIDOR LOCAL

Kiwix permite que al generarse una sola base de datos, esta sea utilizada tanto para Android, como para ordenadores (Windows y Linux), además de poseer otras funcionalidades atractivas. Una de estas funcionalidades es la de servidor. El objetivo principal de esta opción es que una computadora personal funcione como servidor, posibilitando compartir las bases de datos existentes en una red y que estas puedan ser vistas desde otras computadoras en la misma red.

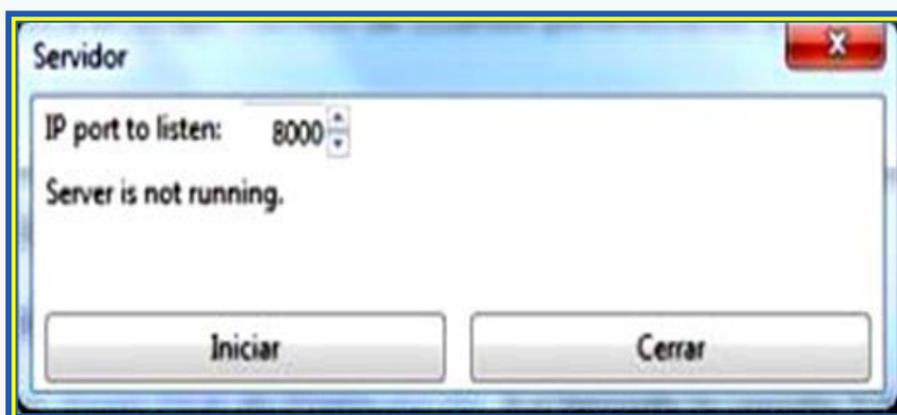
Esta aplicación economiza espacio, ya que al tenerla en una sola computadora como servidor no es necesario copiarla en las demás.

Pasos para configurar Kiwix como servidor:

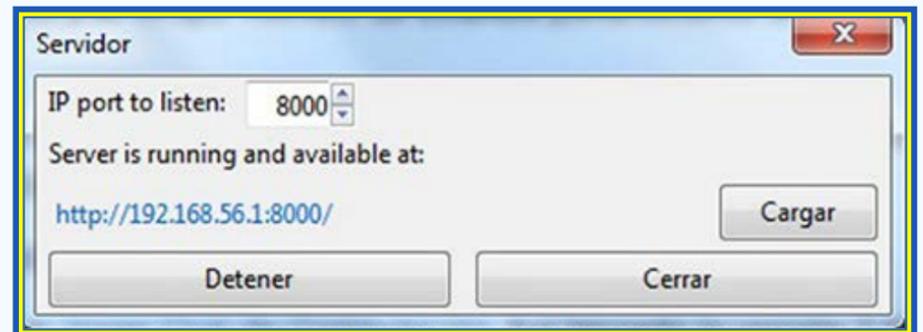
- Copiar el software Kiwix con la Base de Datos (BD) correspondiente en la computadora que funcionará como servidor.
- Ejecutar el fichero y enlazar con la Base de Datos a utilizar (comprobar que el software funciona correctamente).
- Ir a la Barra de Menú / Herramientas / Servidor.
- En el recuadro que aparece presionar **Iniciar**.



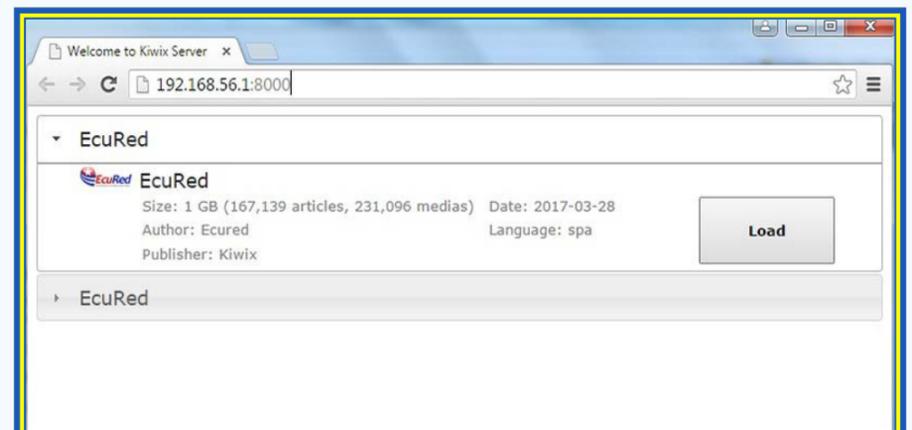
- Se mostrará la dirección web que se debe poner en el navegador de cada una de las computadoras para poder acceder a él. Ej: <http://192.168.56.1:8000/> Esta dirección dependerá del IP de la computadora que funciona como servidor y el puerto estándar es el 8000, el cual puede ser cambiado si lo desea.



- Minimizar el Kiwix y acceder desde todas las computadoras conectadas a la red.
- Para deshabilitar el servidor se debe maximizar el Kiwix y presionar la opción Detener.



- Al acceder desde cada una de las computadoras aparecerán las Bases de datos que posee el Kiwix, presionar **Load** en la deseada y acceder a esta BD.



Conclusión

Con la utilización de la funcionalidad de servidor de Kiwix es posible visualizar diversas aplicaciones en diferentes computadoras mediante la red. De esta forma se garantiza su correcto funcionamiento y el ahorro de espacio de las diferentes computadoras enlazadas a esa red.

Palabras claves: Kiwix, servidor, EcuRed, Wikipedia, red local

Referencias Bibliográficas

Blog EcuRed. (2017). ¿Cómo utilizar Kiwix como servidor local? Recuperado el 16 de junio, de <http://ecured.cubava.cu/2017/06/12/como-utilizar-kiwix-como-servidor-local/>



LA RED SOCIAL

BLOGOSFERA REFLEJOS / BLOGOSPHERE REFLECTIONS

Autor: Lic. Yonaika Pérez Cabrera / yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu **Coautor:** Hector Eduardo Guirola Rivera

Resumen: Los Joven Club de Computación en su labor de ser centros tecnológicos de referencia dentro del proceso de informatización de la sociedad cubana, han tenido un papel importante en la vida sociocultural de la comunidad. Su red de servicios de transmisión de datos y los sitios web que gestionan muestran la realidad cubana desde su naturaleza comunitaria. Tal es el caso de la blogosfera Reflejos sobre la cual versa este artículo con la intención de sentar las bases de la historia de dicha plataforma, su alcance y objetivos futuros.

Abstract: The Youth Club of Computing in its task of being a referential technological centers within the process of computerization of Cuban society, have played an important role in the sociocultural life of the community. Its network of data transmission services and the websites they manage show the Cuban reality from its community nature. Such is the case of the Blogosphere Reflections on which this article deals with the intention of laying the foundations of the history of this platform, its scope and future objectives.

Palabras claves: Blogosfera, blog, red social, bitácora, plataforma, weblog, bloguero

Keywords: Blogosphere, blog, social network, binnacle, platform, weblog, blogger

Con el paso del tiempo germinó la necesidad de crear un espacio donde los usuarios pudieran compartir opiniones, intereses y necesidades en diversos formatos, conectados bajo el dominio ".cu". En el año 2013 se publica oficialmente la plataforma de Blogs «Reflejos».

Dicha plataforma tiene como base el gestor de contenidos WordPress como herramienta informática seleccionada para su desarrollo. La misma aloja en el dominio .cu los blogs de los cubanos para deleite de los internautas (Dirección Nacional de Programas de Joven Club de Computación, 2017).

En marzo 2015 la creación de blogs estuvo habilitada para todas las redes nacionales con 2854 blogs registrados. Se abrió el registro de blog el 18 de marzo para todo el país. Al cierre del año 2015 había un total de 2 682 blogs activos, predominando las publicaciones de contenidos deportivos, culturales y sociales. En abril de 2016 existían un total de 8931 blogs distribuidos en las categorías: Cultura y Sociedad, Tecnología, Deporte, Fotografía, Política, Historia y Tradición, y Otros temas.

Los principales países desde donde se visitaron los blogs fueron: Cuba, Estados Unidos, México, España y Argentina, con un total de 1128866 visitas, siendo las computadoras y los teléfonos inteligentes los principales dispositivos desde donde se accede. Las principales redes desde donde se visitó la plataforma fueron IN-FOMED, MES, ETECSA y TinoRed.

Desde la siguiente URL <http://cubava.cu/> se tiene acceso a la página de inicio de la blogosfera Reflejos donde los usuarios pueden crearse una cuenta (blog) como administrador que le admite publicar de manera sistemática los contenidos que desee, haciéndose responsable de la administración, actualización, contenido, se-

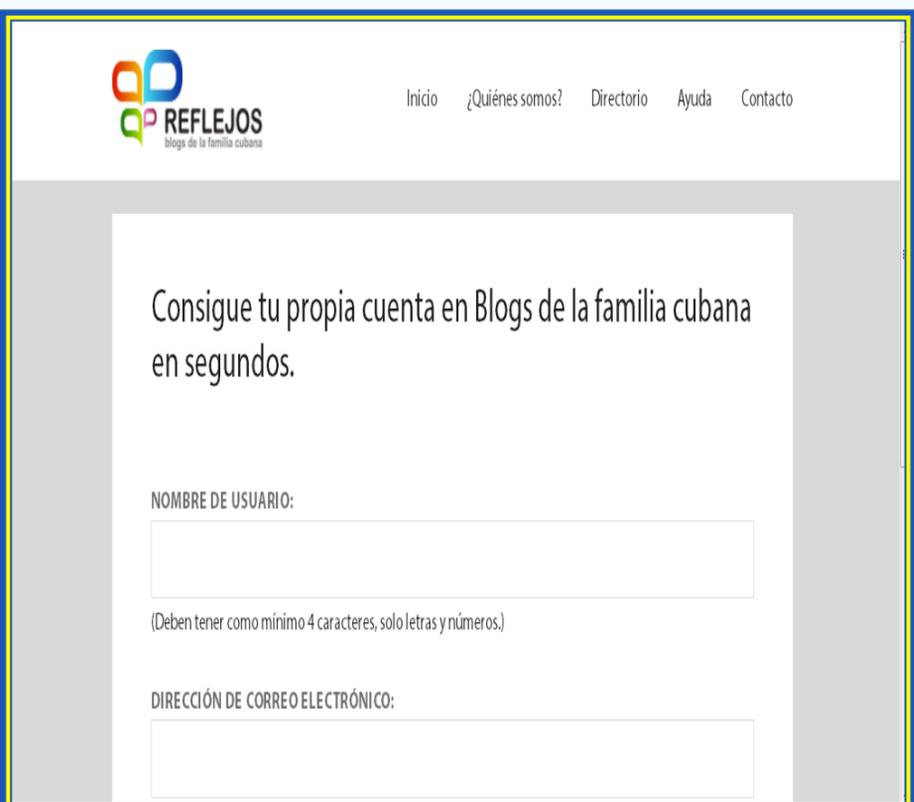
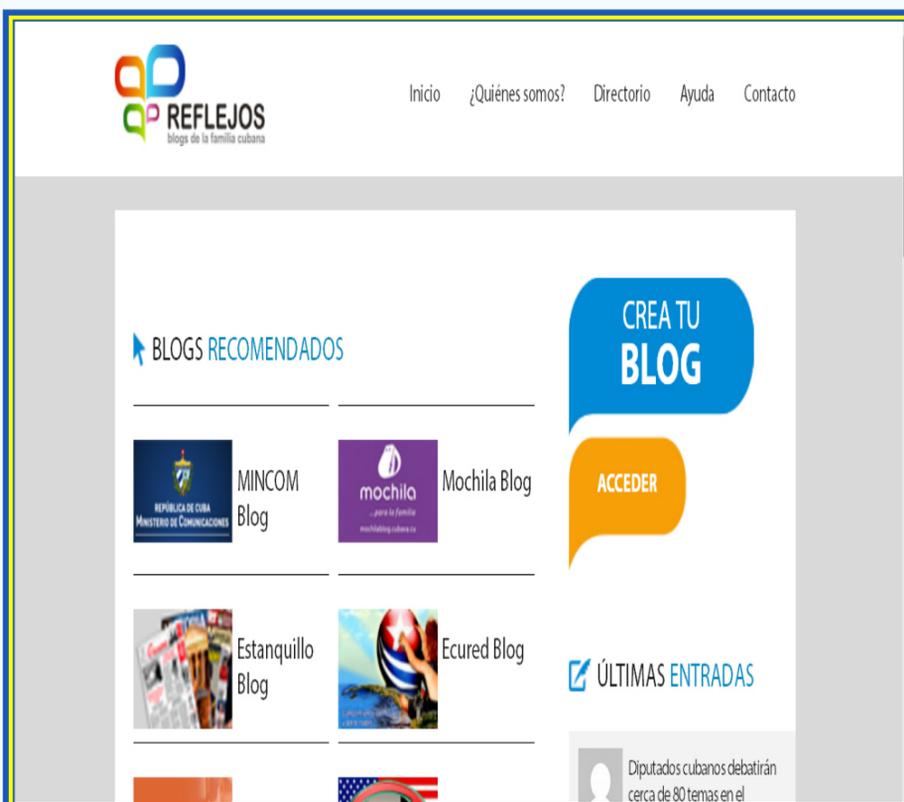
guridad de su cuenta y aceptación de las condiciones de uso, todo lo cual está debidamente descrito y detallado en el enlace correspondiente «Condiciones de Uso» al final de la página de inicio. La «Ayuda» regala un pequeño recorrido por Reflejos, brindando características básicas de su configuración, así como opciones para mejorar la apariencia del sitio.

Se encuentra disponible en español, aunque cualquier usuario puede crearse su blog y escribir en cualquier idioma que prefiera, tiene alcance nacional e internacional, siendo visible desde cualquier lugar del mundo. Para crearse y administrar el blog solo se puede hacer bajo el dominio «.cu» es decir desde Cuba ya que desde fuera de Cuba solo se podrán visitar los blogs.

Cada blog tiene un espacio limitado de disco (250 MB) en el que se pueden utilizar textos, imágenes y videos. Al estar hospedado en servidores cubanos, se evade la pérdida de información y da la posibilidad a toda persona conectada en la red nacional de estar al tanto y opinar sobre lo publicado.

Este servicio que ofrece Joven Club tiene en la actualidad 3000 blogs activos de diversos contenidos, destacándose como más visitados los de temas generales y los deportivos.

La plataforma permanece en constante actualización ya sea de programación, como en el diseño, para estimular con su atractivo a la apertura de otros blogs y que más instituciones del país se sumen a las que ya disfrutaban de su Reflejo en la blogosfera. (Dirección de Comunicación Institucional Mincom y Dirección de Comunicación Institucional Nacional de Joven Club, 2017).





Conclusión

La plataforma Reflejos es un sitio al que se enlazan muchos usuarios a través de sus blogs para colaborar con información que les resulte de interés. Funciona como un espejo en el que los cubanos pueden reconocerse en los logros y empeños comunes. Se estimula a que cada blog sea el reflejo de la esencia cubana. Se crea dicho espacio con el plan de dar a conocer la realidad cubana desde una posición realista, respetuosa hacia las personas y entidades, contada por sus intérpretes: los cubanos.

Referencias Bibliográficas

República de Cuba Ministerio de Comunicaciones. (s. f.). Las Comunicaciones al servicio de la sociedad. Recuperado el 27 de mayo de 2017 de <http://www.min-com.gob.cu/?q=node/2119>

Joven Club. (2017). ¿Quiénes somos?. Recuperado el 24 de mayo de 2017 de https://www.jovenclub.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=69:-quienes-somos&catid=77:informacion-fija&Itemid=483





MOMENTOS RELEVANTES

REVISTA TINO

Encuentro del colectivo editorial de la Revista Tino. La Habana 2007



Presentación de Tino en la 21 Feria Internacional del Libro. La Habana 2012



Presentación de Tino en la 24 Feria Internacional del Libro. La Habana 2015



Presentación de Tino en la 25 Feria Internacional del Libro. La Habana 2016



II encuentro del colectivo editorial de la Revista Tino. Santa Clara 2016



Taller provincial de la Revista Tino. Cienfuegos 2016



Presentación de Tino en la 26 Feria Internacional del Libro. La Habana 2017



Fernando González Lloret en la presentación de Tino en la 26 Feria Internacional del Libro. La Habana 2017





NAVEGANDO POR LA INTERNET, SUGIRIENDO SITIOS WEB ÚTILES Y PRÁCTICOS

Mochila



De qué trata el sitio: Mochila producto cultural que oferta una opción de entretenimiento para todas las edades y funciona como un canal de televisión no tradicional, donde el espectador puede crear su propia programación, pues se brindan materiales de calidad que refuerzan los valores morales esenciales de nuestra sociedad. El contenido de cada carpeta o sección se obtiene de diferentes proveedores.

Utilizar el sitio para: descargar los programas de su gusto y crear su propio canal de televisión.

<http://mochila.cubava.cu/>

Estanquillo

De qué trata el sitio: es una plataforma que contiene revistas digitales, cuyo objetivo principal es facilitar el acceso de usuarios que poseen intranet en Cuba. Como principales funcionalidades se destacan la descarga y visualización en su formato digital de revistas y medios de prensa ya sea nacional o internacional.

Utilizar el sitio para: leer o descargar la revista o medio de prensa de su agrado.

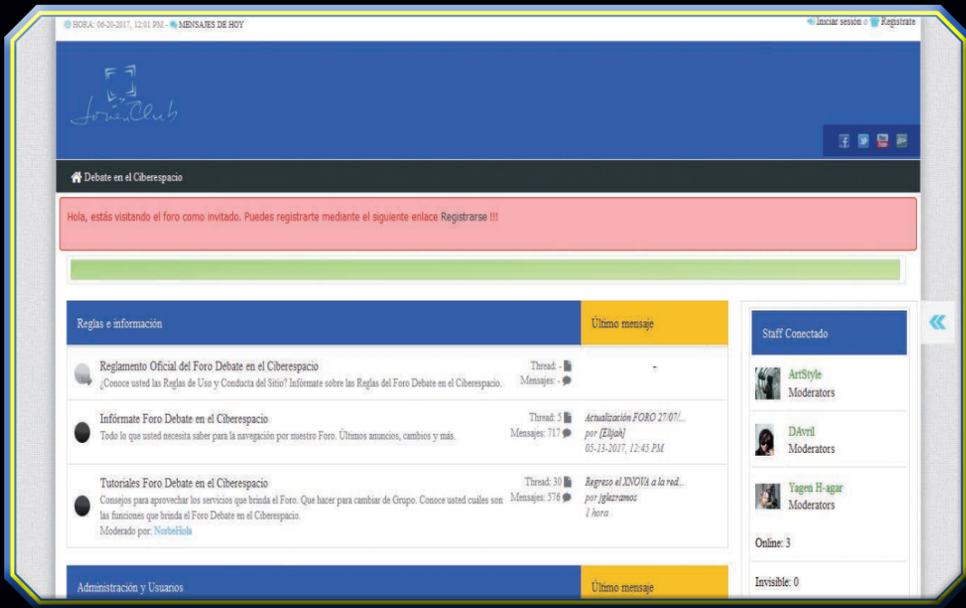
<http://estanquillo.cubava.cu/>





EL NAVEGADOR

DEBATE EN EL CIBERESPACIO



De qué trata el sitio: da soporte a discusiones u opiniones en línea, permitiendo al usuario poder expresar su idea o comentario respecto al tema tratado. El objetivo de este foro es propiciar un espacio para el debate de diversos temas de corte tecnológico, social (entiéndase aplicado a la tecnología u otro tema de interés para los Joven Club) o político. En el mismo se deberá realizar el intercambio en idioma español.

Utilizar el sitio para: participar en el debate de algún tema de interés respetando siempre las opiniones de sus colegas.

<https://foro.jovenclub.cu>

ECURED

De qué trata el sitio: EcuRed. Enciclopedia colaborativa en la red cubana, en idioma español, que nace de la voluntad de crear y difundir el conocimiento, con todos y para todos. Para la EcuRed la fiabilidad de sus contenidos está por encima de todo, por lo que los artículos son confeccionados utilizando fuentes confiables y de probada veracidad.

Utilizar el sitio para: buscar información sobre un tema de interés.

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



CURSOS A DISTANCIA



De qué trata el sitio: La plataforma de los cursos a distancia de los Joven Club de Computación y Electrónica oferta cursos gratuitos en las categorías de hardware y software a todos los interesados. Cualquier persona que quiera matricular uno o varios de estos cursos debe tener al menos una cuenta de correo y posibilidad, al menos, de navegar por la red cubana.

Utilizar el sitio para: matricular en los cursos o postgrados que desee estudiar.

<https://cursad.jovenclub.cu/>