



REVISTA

TINO

Gratuita

ISSN 1995-9419

Número 105

2026, Mar- Abr.

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

GROK

RECIBIR RESPUESTAS
EN OTRO IDIOMA

SEIGOO

UNA AUDITORIA PRECISA
Y ACCECIBLE

VIOLENCIA VIRTUAL

Y EL PAPEL DE JOVEN CLUB
EN SU PREVENCIÓN

¡Y MUCHO MÁS!



www.revista.jovenclub.cu



EDITORIAL

El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

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

Editores

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

Lic. Yarisleydis Rosabal Borges

Edición de imágenes y diseño

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges
yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu

Maquetación

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges
yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal <https://www.revista.jovenclub.cu>

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00 a.m. a 5:00 p.m., de Lunes a Viernes:

Dirección: 53 52165835

Dirección Postal:

Dirección Nacional Joven Club de Computación y Electrónica

Calle 13 #456 e/E y F, Vedado, Plaza de la Revolución. La Habana. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

Revista Tino llega a su número 105 reafirmando su compromiso con la divulgación tecnológica, la innovación y el impacto social de las TIC en Cuba. Este ejemplar reúne un conjunto diverso de artículos que reflejan tanto el avance técnico como la dimensión humana de la informatización en nuestro país.

En las primeras páginas, el lector encontrará propuestas prácticas y útiles para el día a día digital: desde el uso de Photo studio para la edición de imágenes, hasta herramientas como Bandicam y Capcut para la creación de contenidos audiovisuales, pasando por funciones específicas en Excel y aplicaciones de auditoría como Seigoo. Recursos que facilitan la apropiación tecnológica y potencian la creatividad de nuestros lectores.

El corazón de este número lo constituyen los proyectos comunitarios y educativos vinculados a los Joven Club de Computación, que siguen siendo protagonistas de la transformación digital en Cuba. Historias como la vocación tecnológica en las niñas, la revolución de la IA en Caimito, o el proyecto «Unidos por la Vida» muestran cómo la tecnología se convierte en motor de inclusión, aprendizaje y desarrollo social. Además, se destacan iniciativas como la digitalización de firmas, las asesorías digitales en Morón y la Jornada Nacional de las niñas en las TIC, que refuerzan la visión de un futuro digital participativo y equitativo.

Retos éticos y sociales

Este ejemplar también aborda temas de gran actualidad y sensibilidad: la violencia virtual y el papel de los Joven Club en su prevención, así como la estrategia para el uso de la inteligencia artificial en entornos educativos. Ambos artículos invitan a reflexionar sobre los retos éticos y sociales que acompañan el avance tecnológico, y la necesidad de construir un entorno digital seguro y responsable.

Finalmente, la revista abre espacio a la cultura digital y el entretenimiento con propuestas como Spiritfarer, un videojuego que nos enseña a despedirnos y valorar las emociones humanas, recordándonos que la tecnología también puede ser un puente hacia la sensibilidad y la reflexión.

El ejemplar 105 de la revista Tino es, en resumen, una invitación a explorar la tecnología desde múltiples ángulos: el práctico, el comunitario, el educativo y el cultural. Con cada artículo, reafirmamos que la informatización en Cuba no es solo un proceso técnico, sino un camino hacia la transformación social y el empoderamiento ciudadano.





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- PHOTO STUDIO •— 4
- HORA DE LECTURA DEL MENSAJE ENVIADO •— 5
- CALIBRACIÓN DE LA BATERÍA •— 6
- GROK, RECIBIR RESPUESTAS EN OTRO IDIOMA •— 7

EL VOCERO 8

- JÓVENES DEL FUTURO GRACIAS A JOVEN CLUB •— 8
- REVOLUCIÓN DE LA IA EN CAIMITO •— 9
- PROYECTO COMUNITARIO «UNIDOS POR LA VIDA» •— 10
- VOCACIÓN TECNOLÓGICA EN NIÑAS GUANTANAMERAS •— 11
- ASESORÍAS DIGITALES EN JOVEN CLUB MORÓN •— 12
- JOVEN CLUB PINERO Y LA INFORMATIZACIÓN •— 12
- CENTROS TECNOLÓGICOS, PARTE DE LA TRANSFORMACIÓN •— 13
- DIGITALIZA TU FIRMA EN LOS JOVEN CLUB •— 13
- JOVEN CLUB IMPULSA EL FUTURO DIGITAL: JORNADA NACIONAL DE LAS NIÑAS EN LAS TIC •— 14

EL ESCRITORIO 16

- VIOLENCIA VIRTUAL Y EL PAPEL DE JOVEN CLUB EN SU PREVENCIÓN •— 16
- ESTRATEGIA PARA EL USO DE LA IA EN ENTORNOS EDUCATIVOS •— 18

EL NIVEL 22

- SPIRITFARER UN VIDEOJUEGO QUE NOS ENSEÑA A DECIR ADIÓS •— 22

EL CONSEJERO 24

- BANDICAM PARA GRABAR VIDEOS •— 24
- FUNCIÓN DELTA EN EXCEL •— 26
- CAPCUT: CREAR Y EDITAR VIDEO •— 27

LA RED SOCIAL 28

- SEIGOO, UNA AUDITORÍA PRECISA Y ACCESIBLE •— 28





PHOTO STUDIO

Autor: Ing. Yoarys Encinosa Rodríguez / yoarys.encinosa@art.jovenclub.cu

PHOTO STUDIO

Photo Studio es una herramienta de edición fotográfica que permite a los usuarios retocar sus imágenes aplicando múltiples efectos, entre ellos se destacan, como filtros populares, Lomo y Vintage. Esta aplicación atrae a los amantes de los resultados bellos, inusuales y originales a la hora de crear fotos utilizando un dispositivo móvil. También ayuda en la clásica tarea de editar y mejorar las imágenes existentes para eliminar imperfecciones o dar un determinado toque visual.

Este potente editor de fotos para Android, puede ser dominado tanto por los profesionales como por los usuarios sin experiencia. Proporciona acceso a varias funciones básicas y avanzadas: cambiar el tamaño y rotar las fotos, más de un centenar de filtros, corrección de color, etc. Además, también puedes cambiar el brillo y gamma, interactuar con una variedad de efectos visuales, la combinación de múltiples imágenes en una sola y mucho más. Después de trabajar con la foto, el resultado se puede guardar, lo que resulta conveniente para muchos usuarios.

Principales características

- **Filtros:** son únicos con sorprendentes efectos especiales, una gran colección de efectos de imagen, un rico conjunto de diferentes marcos para cualquier acontecimiento de tu vida, una gran cantidad de pegatinas, texturas, formas y herramientas de corrección como por ejemplo ajuste de iluminación, corrección de color, enfocar, lente de ampliación, inclinación, desenfoque y más).

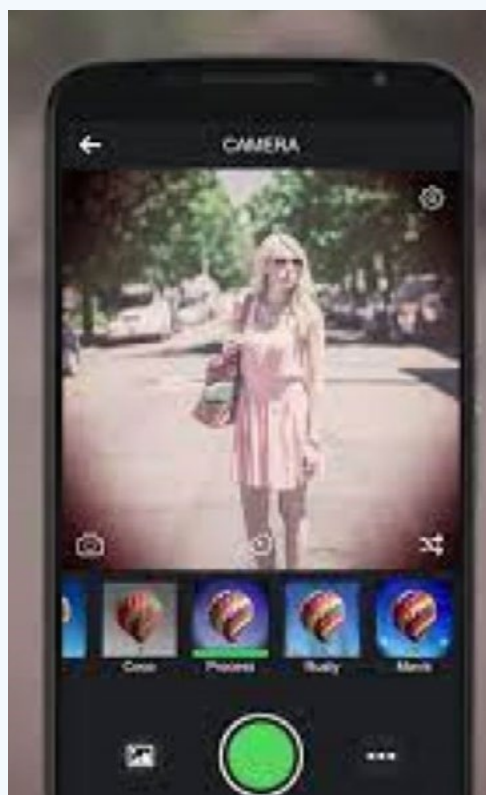


Fig. 1. Uso de filtros



Fig. 2. Collages

- **Corrección:** Utiliza las herramientas de corrección manual para resaltar, corregir o mejorar cualquier parte u objeto de una foto, por otra parte utiliza la herramienta correc-

ción de máscara para aplicar filtros, efectos o ajustar la foto de forma selectiva.

- **Collages:** El editor de collages permite combinar varias fotos en collages increíbles con una amplia variedad de marcos ajustables, formas, fondos personalizables, plantillas y pegatinas.
- **Herramientas mágicas:** Función de mezcla para combinar dos imágenes utilizando una gran colección de máscaras, fondos y modos de fusión. Toque de color tiene por objeto destacar los objetos en una foto. Tampón de clonar permite copiar objetos, cambiar o borrar un fondo. Editor de formas ayuda a combinar fotos con múltiples variaciones de formas, texturas y fondos. (Fig. 3)

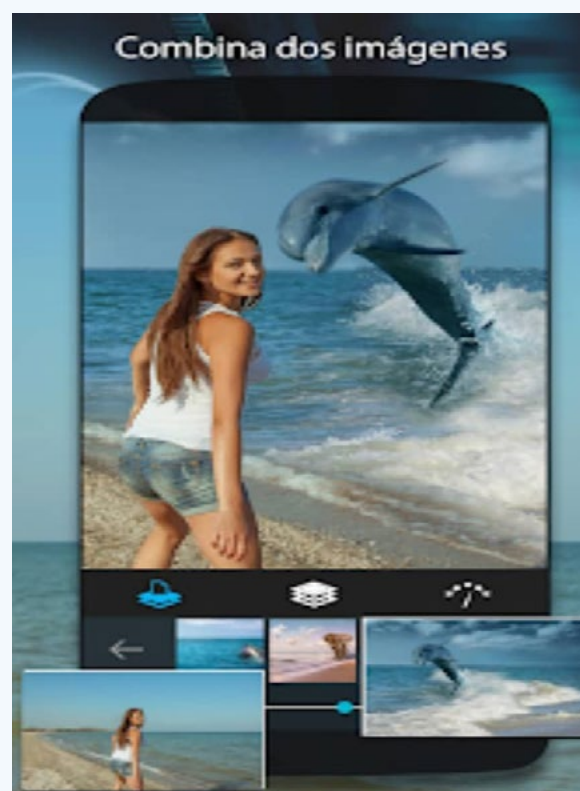


Fig. 3. Combinar dos imágenes

- **Edición de texto:** Crea mensajes con un fabuloso aspecto sobre tus fotos, con una rica colección de fuentes, colores, texturas y formas personalizables.

Photo Studio es una potente aplicación de edición fotográfica multifuncional para fotógrafos de cualquier nivel. Contiene un amplio kit de herramientas de edición tanto para retoques básicos como avanzados de tus imágenes. Convierte cada toma en toda una obra de arte perfecta utilizando una amplia

gama de efectos, filtros, herramientas de edición de texto y mejora del color y muchas otras características listas para usar.

Referencias bibliográficas

- APKES.ES (s.f.) Photo Studio PRO (MOD + APK). recuperado el 2 de febrero de 2026, de <https://www.apks.es/es/13938/photo-studio-pro-apk>
- ANDROFOREVER (s.f.) Photo Studio APK 2.6.2.1178 (MOD, PRO Desbloqueado), recuperado el 2 de febrero de 2026, de <https://androforever.com/photo-studio-pro-android/>
- Morales. (s.f.) Photo Studio PRO Apk, recuperado el 2 de febrero de 2026, de <https://notmorales.com/blog/photo-studio-pro-apk/>
- Uptodown. (s.f.) Photo Studio, recuperado el 2 de febrero de 2026, de <https://photo-studio.uptodown.com/android>



HORA DE LECTURA DEL MENSAJE ENVIADO

Autor: Lic. Niorges Saldrán Reyes / niorges.saldran@cav.jovenclub.cu

HOW TO KNOW WHAT TIME YOUR MESSAGE HAS BEEN READ

Saber la hora exacta en que alguien leyó tu mensaje en WhatsApp ayuda a confirmar que la información fue vista, y a gestionar expectativas de respuesta sin suposiciones. Esta función está disponible en iOS y Android, y se basa en los indicadores de lectura, el doble check azul, y en la opción de ver los detalles del mensaje, incluyendo la hora de entrega y lectura.

Pasos a seguir para verificar la hora de lectura del mensaje

1. Verifica los recibos de lectura. Android/iOS: abre WhatsApp > Configuración/Ajustes > Privacidad > activa **Confirmaciones de lectura**. Sin esta opción, no aparecerá el doble check azul ni la hora de lectura.
2. **Abre el chat y localiza el mensaje enviado.** Selecciona el que quieres conocer la hora exacta de lectura (aplica tanto a chats individuales como a grupo).
3. **Consulta los detalles del mensaje en Android.** Mantén pulsado el mensaje > toca el ícono «i» o **Información** y verás dos apartados: **Entregado** (hora de entrega) y **Leído** (hora exacta de lectura).
4. **Consulta los detalles del mensaje en iPhone.** Desliza el mensaje hacia la izquierda o mantén pulsado > **Info**, aparecerán las horas de **Entregado** y **Leído** de forma precisa.
5. **Revisa la lectura en grupos en Info del mensaje,** verás quiénes lo leyeron y a qué hora cada integrante lo hizo.
6. **Interpreta correctamente los indicadores.**
 - **Check gris:** enviado
 - **Doble check gris:** entregado
 - **Doble check azul:** leído.
 - La hora exacta se muestra en **Info del mensaje**; si no aparece, puede que el contacto tenga desactivados los recibos de lectura.

Este truco aprovecha una función nativa de WhatsApp para mostrar la hora exacta de lectura, lo que permite confirmar la recep-



ción efectiva de mensajes y coordinar mejor la comunicación, especialmente en grupos.

La aplicación práctica de dicho procedimiento evita malentendidos y reduce la necesidad de preguntar si ya lo leíste, siempre que los recibos de lectura estén habilitados en ambas partes.



Referencias bibliográficas

- García Érika, (2023), Cómo saber a qué hora han leído nuestros mensajes de WhatsApp en Android y iOS. Recuperado el 14 de marzo de 2025, de <https://www.xatakamovil.com/tutoriales/como-saber-a-que-hora-han-leido-nuestros-mensajes-de-whatsapp-en-android-y-ios>



CALIBRACIÓN DE LA BATERÍA

Autor: Lic. Gleidys L. Tellez De la Paz / gleidys@cav.jovenclub.cu

BATTERY CALIBRATION

La calibración de la batería es un proceso que ayuda a que el sistema operativo muestre correctamente el porcentaje de carga disponible. Cuando la batería no está bien calibrada, el móvil puede apagarse de repente, mostrar porcentajes erróneos o perder autonomía. Este consejo es útil porque permite identificar si la batería necesita calibración y aplicar pasos sencillos para mejorar su rendimiento.

precisión del indicador.

- 5. Verifica el resultado.** Observa si el porcentaje de batería ahora refleja mejor la autonomía real.
- 6. Observa el comportamiento del porcentaje de batería.** Si notas que baja demasiado rápido o sube de forma irregular, puede necesitar que la calibres nuevamente.

Conclusión

La calibración de la batería no aumenta su capacidad física, pero



Fig. 1. La calibración de la batería mejora la precisión del indicador de la misma

Pasos para la calibración de la batería

1. Conecta el móvil y espera a que llegue al 100% sin desconectarlo.
2. **Mantén la carga al máximo por 2 horas adicionales.** Esto ayuda a estabilizar los sensores internos de la batería.
3. **Después descarga completa hasta que el móvil se apague solo.** Usa el dispositivo normalmente hasta que se quede sin energía.
4. **Recarga nuevamente hasta el 100% sin interrupciones.** Este ciclo completo ayuda a recalibrar la batería y mejorar la

sí mejora la precisión del indicador de carga. Ello permite evitar apagones inesperados y gestionar mejor el uso del móvil. Es recomendable realizarlo ocasionalmente, especialmente si notas comportamientos extraños en el porcentaje de batería.

Referencias bibliográficas

- Ricca Pep. (2025). Calibrar la batería del móvil es un hábito de gran importancia que pocos conocen. Recuperado el 2 de marzo de 2026, de <https://www.xatakamovil.com/tutoriales/calibrar-bateria-movil-habito-gran-importancia-que-pocos-conocen-asi-se-hace-1>



GROK, RECIBIR RESPUESTAS EN OTRO IDIOMA

Autor: Dariel Moren / dariel.moren@cha.jovenclub.cu

GROK, RECEIVE ANSWERS IN ANOTHER LANGUAGE

Para cambiar el idioma en el que Grok se comunica contigo, solo tienes que pedirle directamente a la IA que cambie de lengua, pero si necesitas recibir las respuestas en un idioma diferente al que estás haciendo las preguntas debes hacer algunos ajustes.

6. Abrir los ajustes de la app.
7. Localizar el apartado **Personalizar Grok**.
8. Pulsa en **Activar la personalización**.
9. Entonces, escribe en el cajón de texto la indicación para que el chatbot siempre dé respuestas en el idioma que prefieras.
10. En caso que Grok no cambie el idioma:
11. Iniciar un nuevo chat desde cero.



Pasos para cambiar el idioma de las respuestas de Grok

1. La forma más rápida y natural de cambiar el idioma de las respuestas es, simplemente, empezar a hablar en ese idioma.
2. El modelo se adaptará al idioma que uses en tu primera interacción del chat.
3. Adicionalmente, es posible que quieras practicar un idioma o necesitas una traducción.
4. La IA mantendrá el contexto de tu instrucción y, aunque tú le hables en español, siempre usará el otro idioma seleccionado para las respuestas.
5. Para hacer permanente estos cambios debes:

12. Ser claro con la instrucción que emitas.
13. En último caso reiniciar la aplicación.
14. Para mejorar la precisión del idioma:
15. Especifica la **variante regional** del idioma.
16. Evita el **spanglish** en la instrucción.
17. Usa la traducción inversa para verificar el texto recibido.

Referencias bibliográficas

1. Edgar Otero. (2026). Cómo cambiar el idioma de las respuestas en Grok en Android. Recuperado el 7 de enero 2026, de <https://www.malavida.com/es/articulos/como-cambiar-el-idioma-de-las-respuestas-en-grok-en-android>



JÓVENES DEL FUTURO GRACIAS A JOVEN CLUB

Autor: Adalvis Tamayo Tamayo / Joven Club San Antonio de los Baños

YOUNG PEOPLE OF THE FUTURE THANKS TO JOVEN CLUB

En un aula de la institución educativa Domingo Lence Novo, ubicada en el municipio de San Antonio de los Baños, provincia Artemisa, un grupo de niños descubren cada semana que la tecnología no solo es divertida, sino también una puerta hacia nuevas oportunidades. Se trata del círculo de interés «**Jóvenes del Futuro**», una iniciativa impulsada por el Joven Club #1 del territorio, que busca sembrar las bases del conocimiento informático en las nuevas generaciones.

Bajo la tutela entusiasta de la profesora Adalvis Tamayo Tamayo, los pequeños participantes se adentran en un universo que va mucho más allá del simple uso recreativo de los dispositivos electrónicos. El programa, cuidadosamente estructurado para adaptarse a sus edades, combina la teoría con la práctica, en sesiones que convierten el horario docente en una auténtica aventura de aprendizaje.



Fig. 1. Jóvenes del futuro

Un viaje desde los inicios de la computación hasta la inteligencia artificial

Los encuentros del círculo «**Jóvenes del Futuro**» proponen un recorrido fascinante por la evolución tecnológica. Los niños exploran cómo eran aquellas primeras computadoras que ocupaban habitaciones enteras y cómo hemos llegado a los dispositivos portátiles de hoy. Pero la formación no se detiene en la historia: también aprenden el funcionamiento básico de las herramientas de ofimática, con especial énfasis en Microsoft Word para la creación de textos y PowerPoint para el diseño de presentaciones.

Uno de los momentos más esperados por los pequeños es el dedicado a la creatividad con Paint, donde dan rienda suelta a su imaginación y crean sus primeros dibujos digitales. Sin embargo, lo que distingue a este círculo de interés es su compromiso con una formación integral: los niños reciben nociones fundamentales sobre seguridad informática, comprenden qué son los antivirus y por qué resulta tan importante proteger la información en

un mundo cada vez más interconectado.

Sembrando vocaciones técnicas en el corazón de Artemisa

La relevancia de esta iniciativa trasciende las paredes del aula. En un contexto donde la transformación digital avanza imparable, proyectos como «**Jóvenes del Futuro**» contribuyen a nivelar el acceso al conocimiento tecnológico y despiertan vocaciones tempranas, en áreas fundamentales para el desarrollo del país.

Para la escuela Domingo Lence Novo, contar con este espacio representa un refuerzo significativo en su vínculo con las nuevas tecnologías. Los estudiantes no solo adquieren habilidades prácticas que serán esenciales en su futuro académico y profesional, sino que también desarrollan un pensamiento crítico acerca del uso responsable de las herramientas digitales.

La profesora **Adalvis Tamayo Tamayo**, artífice de esta iniciativa junto al Joven Club #1, destaca el entusiasmo con que los niños reciben cada sesión. «Ver cómo sus ojos se iluminan cuando logran hacer su primer dibujo en Paint o cuando comprenden cómo funciona un antivirus es realmente gratificante. Estamos formando a los ciudadanos digitales del mañana», comenta la educadora.

Un proyecto con futuro y proyección comunitaria

El círculo de interés «**Jóvenes del Futuro**» continuará su desarrollo durante todo el curso escolar, con la posibilidad de incorporar nuevos contenidos a medida que el grupo avance en su aprendizaje. La intención de los organizadores es que este espacio sirva como semilla para futuras generaciones de estudiantes interesados en la tecnología.

Los niños que hoy participan en esta experiencia no solo están aprendiendo a manejar una computadora; están desarrollando habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la creatividad, competencias fundamentales en cualquier ámbito profesional del siglo XXI.

Para aquellos estudiantes de San Antonio de los Baños que deseen sumarse a propuestas similares, los especialistas recomiendan acercarse a su Joven Club más cercano, donde podrán informarse sobre las convocatorias vigentes y los horarios disponibles.

La iniciativa demuestra que, cuando se trata de preparar a los jóvenes para el futuro, nunca es demasiado temprano para comenzar. Con iniciativas como esta, Joven Club reafirma su compromiso con la comunidad y su misión de llevar la cultura informática a todos los rincones del país, demostrando que la tecnología puede ser una poderosa aliada en la formación de las nuevas generaciones.

Los «**Jóvenes del Futuro**» de San Antonio de los Baños ya están dando sus primeros pasos en ese camino, y todo indica que llegarán lejos.



REVOLUCIÓN DE LA IA EN CAIMITO

Autor: Michel Oliva López / michel.oliva@jovenclub.cu

AI REVOLUTION AT CAIMITO

El panorama global de la innovación está definido por tecnologías disruptivas, siendo la Inteligencia Artificial (IA) la más transversal. Ha evolucionado de herramienta de productividad a un componente estratégico para la competitividad, con sistemas autónomos capaces de planificar y ejecutar tareas complejas. Sin embargo, el mayor desafío no es solo el avance técnico, sino garantizar que sus beneficios y comprensión lleguen a todos los sectores de la sociedad, evitando que se profundice la brecha digital. En Cuba, y con un impacto palpable a nivel comunitario, los Joven Club de Computación y Electrónica asumen esta misión. En el Municipio Caimito, esta institución se erige como un pilar fundamental, traduciendo las grandes tendencias tecnológicas en conocimiento accesible y práctico para su población.

Lejos de ser un concepto abstracto, la labor de los Joven Club en Caimito se materializa en una estrategia formativa meticulosa y de amplio espectro, diseñada para cubrir todas las edades y sectores. Su acción comienza en la base, sembrando la semilla de la curiosidad tecnológica en las nuevas generaciones. A través de **círculos de interés** establecidos en escuelas primarias y secundarias del municipio, niños y adolescentes se introducen de manera lúdica en el mundo de la programación, la robótica educativa y los principios básicos que rigen la IA. Estos espacios no solo enseñan código, sino que fomentan el pensamiento lógico, la resolución de problemas y una comprensión crítica de la tecnología que moldeará su futuro.

Acción de los Joven Club en el municipio

Los Joven Club del municipio, despliegan una amplia oferta de **capacitaciones especializadas y talleres in situ en centros laborales**, dentro del sector productivo y de servicios de Caimito. Técnicos e instructores se trasladan a cooperativas, entidades administrativas, unidades de salud y pequeñas industrias para capacitar acerca de aplicaciones concretas.

Estos talleres exponen especificidades acerca del uso de herramientas digitales y conceptos de análisis de datos. Posteriormente, el personal capacitado, puede aplicar dichas técnicas para optimizar procesos, gestionar información, agilizar trámites, etc. La aplicación de estas técnicas impacta directamente en la eficiencia y la productividad del municipio. Este proceso ocurre en las instalaciones de Joven Club del municipio, que funcionan como



Fig. 1. Revolución de la IA en la educación

un hub comunitario de innovación abierta.

Los **cursos y talleres regulares** dirigidos al público general abarcan múltiples contenidos que van desde **competencias digitales esenciales**, hasta temas de vanguardia como: **introducción a la inteligencia artificial, navegación segura en internet, ciberseguridad básica, uso ético de las redes sociales y manejo de plataformas colaborativas**, etc. Estos espacios son vitales para construir una cultura digital responsable y combatir la desinformación.

Los Joven Club en Caimito actúan como **traductores tecnológicos** para la comunidad. Conceptos complejos que dominan la agenda global, como la sostenibilidad tecnológica (GreenTech), la computación cuántica o el metaverso, son explicados en un lenguaje llano durante charlas y encuentros, desmitificando la tecnología y fomentando una visión informada sobre sus implicaciones sociales y éticas.

Alfabetización digital

La estrategia de alfabetización digital de los Joven Club en Caimito es, por tanto, integral y prospectiva. No se limita a enseñar a usar un software; prepara a la población para interactuar con un ecosistema tecnológico en constante evolución. Al formar a los niños, capacitar a la fuerza laboral y acompañar a los adultos, están tejiendo una red de conocimiento resiliente que fortalece el capital humano del territorio.

La labor realizada en Joven Club Caimito demuestra que la verdadera revolución digital no se mide solo por la potencia de los algoritmos, sino por la capacidad de una comunidad para apropiarse de ellos. En Caimito, los Joven Club son esa semilla local que, regada con formación y compromiso, está cosechando un futuro donde su pueblo no sea un mero espectador, sino un participante activo y crítico en la era de la inteligencia artificial.



PROYECTO COMUNITARIO «UNIDOS POR LA VIDA»

Autor: Marielkis Iglesias Del Toro / marielkis.iglesias@jovenclub. **Coautor:** Denia Álvarez Perdomo

COMMUNITY PROJECT UNITED FOR LIFE

Los Joven Club de Computación y Electrónica, como institución social, ha contribuido desde su fundación a la atención de las personas de la tercera edad, a través del Geroclub mediante el proyecto comunitario, entre otras variantes. Este es una modalidad donde se reciben a las personas mayores, se le imparten curso, conferencias, realizan, además, actividades sociales y recreativas, así como intercambios de experiencias, que permite la reinserción de este grupo etario en las actividades sociales.

Muchos han visitado nuestro centro, con el objetivo de familiarizarse con las tecnologías de la información y la comunicación. Es por ello que, en estos momentos en los que la situación energética del país es compleja, los trabajadores del joven club dieron el paso al frente, para ampliar la diversidad del proyecto comunitario, «Unidos por la vida», que tiene como objetivo mejorar la calidad de vida de los abuelitos.



Fig. 2. Los momentos de alegría no faltan en estos encuentros

Conocimiento y disfrute de la mano

En esta ocasión Joven Club se ha propuesto llevar el disfrute de las nuevas tecnologías a las personas de la tercera edad mediante el proyecto comunitario «Unidos por la vida». De esta forma los abuelos amplían sus conocimientos sobre las pasarelas de pagos y los programas de mensajería. Los especialistas del Joven Club se sienten motivados con esta alternativa porque no solo les permite llevar las tecnologías de la información y la comunicación a la comunidad, sino que también llegan hasta las zonas de difícil acceso.

Los adultos mayores expresaron sentirse contentos y felices después de aprender nuevos contenidos, también se sentían muy agradecidos de formar parte de este proyecto, ya que gracias a esto se han incorporado a la resolución de las situaciones de la vida mediante sus teléfonos personales. Han podido realizar compras, hacer transferencias y pagar servicios desde casa.

El interés por aprender ha garantizado una buena asistencia de los mismos a las actividades que se realizan en este proyecto comunitario. Al finalizar cada encuentro ya están preguntando cuando será el próximo, su motivación es infinita y dicen sentirse en familia. Muchos han llevado sus conocimientos a su vida social, los comparten con su familia y los incentivan a participar en el proyecto, esto le permite sentirse útil en la sociedad.



Fig. 1. Los abuelos en actividades del proyecto «Unidos por la Vida» en los Joven Club



VOCACIÓN TECNOLÓGICA EN NIÑAS GUANTANAMERAS

Autor: Deysi Beliser Tito / deisy.beliser@gtm.jovenclub.cu

TECHNOLOGICAL VOCATION IN GIRLS FROM GUANTÁNAMO

La jornada **Las Niñas y las Tics** es un movimiento global que busca inspirar a mujeres jóvenes a considerar estudios y carreras en el campo de la tecnología. Así, en el contexto cubano, iniciativas como esta, respaldadas por los Joven Club de Computación, resultan esenciales para fomentar la equidad y demostrar que la creatividad y la innovación no tienen género.

más pequeñas por el universo de la informática, la robótica y las comunicaciones.

El intercambio práctico fue posible gracias a la colaboración de las especialistas Yelenis Beira Wilson y Yaniurka Agramonte. Ellas diseñaron dinámicas participativas para acercar a las estudiantes al manejo de herramientas digitales, software educativo y conceptos básicos de programación. Las niñas, con edades entre los 8 y 11 años, exploraron las instalaciones del club y compartieron



Fig. 1. Las niñas desarrollando su vocación tecnológica

La iniciativa, celebrada en el municipio de Niceto Pérez, contó con la conducción de la directora municipal de educación, Deisy Beliser Tito. La misma destacó la importancia de visibilizar el papel de la mujer en las ciencias aplicadas desde edades tempranas. «Es fundamental que nuestras niñas se sientan identificadas con estas profesiones y sepan que tienen un espacio ganado en el desarrollo tecnológico del país», expresó la directiva durante el encuentro.

Contribución a la vocación tecnológica en niñas guantanameras

En un ambiente cargado de creatividad y aprendizaje, los trabajadores del Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) Niceto Pérez. De esta forma desarrollaron un fructífero intercambio con niñas de la escuela primaria José Martí. Así como parte de las acciones dedicadas a promover la jornada **Las Niñas y las Tics**. La actividad, concebida para reducir la brecha de género en el sector tecnológico, logró despertar el interés de las

con trabajadores del centro. Los mismos les explicaron de manera lúdica el funcionamiento de las redes. Además, le explicaron la importancia de la navegación segura y las oportunidades que brindan las carreras de perfil técnico.

El espacio juvenil del club, convertido por unas horas en aula interactiva, sirvió como un potente incentivo para que las féminas asistentes se motivaran por las nuevas tecnologías. Finalmente, las risas, preguntas y el brillo de la curiosidad en sus ojos fueron la mejor muestra del éxito de la actividad. «Me gustó mucho aprender cómo se hacen los dibujos animados en la computadora. Además, cuando sea grande quiero ser ingeniera», comentó una de las estudiantes durante el recorrido.

Con este tipo de acciones, el municipio de Niceto Pérez reafirma su compromiso con la educación integral y la preparación de las nuevas generaciones, sembrando en las niñas la semilla del saber tecnológico, esencial para el futuro digital de la nación.



ASESORÍAS DIGITALES EN JOVEN CLUB MORÓN

Autor: Esp. Gleidys Ladys Téllez de la Paz / gleidys@cav.jovenclub.cu

DIGITAL CONSULTING AT JOVEN CLUB MORÓN

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en el municipio Morón, continúan consolidándose como actores clave en la transformación digital que demanda la sociedad cubana.

Su labor no solo se limita al acceso a la tecnología. Esta se extiende a la capacitación, asesoría y acompañamiento personalizado para que los ciudadanos puedan aprovechar de manera efectiva las herramientas digitales disponibles.

La creciente utilización de servicios en línea hace cada vez más necesaria la asesoría especializada para la solicitud de estos servicios, tarea que asume con responsabilidad la institución. Entre las plataformas digitales que ya se encuentran implementadas destaca Ticket, una aplicación de reservaciones en línea que organiza el acceso a entidades que brindan servicios.

Más recientemente, y ante la alta demanda de combustible en el país, Ticket utiliza una variante para la solicitud de este recurso por parte de clientes naturales. Esta modalidad contribuye a agilizar el proceso de compra, favorece la equidad en la distribución y ayuda a contrarrestar el acaparamiento y la reventa.

Asesorías en Joven Club Morón

En Morón, se gestionan los turnos para la adquisición de

combustible mediante el servicio de asesoría e implementación. Además, se ofrecen las explicaciones y aclaraciones solicitadas por los usuarios.

La labor de asesoría digital se convierte así en un puente entre la ciudadanía y las nuevas tecnologías, que fomenta la confianza en las plataformas digitales y promueve una cultura de informatización que fortalece la disciplina y la calidad en la prestación de servicios.

Con ello, se garantiza un acompañamiento cercano y efectivo en el uso de las herramientas digitales. El centro mantiene su compromiso con el perfeccionamiento constante de sus servicios, priorizando la calidad y la disciplina, en consonancia con los objetivos de la informatización. En palabras de especialistas locales, el impacto de estas iniciativas se refleja en una mayor participación ciudadana en los procesos digitales y su mejor aprovechamiento.



Fig. 1. Joven Club brindando asesoría

JOVEN CLUB PINERO Y LA INFORMATIZACIÓN

Autor: Yenisleydis Araujo Roble / yenisleydis.araujo@iju.jovenclub.cu

JOVEN CLUB PINERO COMPUTERIZES

Desde su fundación, los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en la Isla de la Juventud, como parte de su objeto social tienen entre sus objetivos la atención especializada a diferentes públicos específicos.

Ellos contribuyen a la mejora de la calidad de vida, mediante diferentes programas para ampliar la cultura informática de la población. Así, ellos pueden integrarse a espacios que promueven el conocimiento sobre las nuevas tecnologías y las comunicaciones.

Durante esta etapa se ha trabajado para alcanzar las metas propuestas y mantener el objetivo por el que nuestra organización fue creada.

Principales servicios que contribuyen a la informatización

Entre los servicios más demandados se encuentran:

- Tiempo de máquina.
- Navegación y correo.cu.
- Solicitud de cursos. Tanto por personas naturales como

jurídicas.

- Venta de la licencia Segurmática.
- Asistencia informática.
- Alquiler de dispositivos móviles.
- Copia de información principalmente del paquete audiovisual Mochila.

Durante el año 2026 se han trazado varias estrategias para incrementar las ventas. Para ello se promovieron en diferentes espacios las propuestas de la entidad para que sea del conocimiento público. Además, se han capacitado a los trabajadores de entidad para que se encuentren preparados para brindar un servicio de excelencia.

Hasta el momento gracias al granito de arena que aportan los trabajadores se han logrado muy buenos resultados en el cumplimiento de los planes de servicios de forma general.

Trabajo que nos sentimos comprometidos para que perdure en el futuro en cada una de las instalaciones de Joven Club en el municipio de la Isla de la Juventud, continuaremos la labor que hasta este momento se ha desarrollado.



CENTROS TECNOLÓGICOS, PARTE DE LA TRANSFORMACIÓN

Autor: Yaneisi López Pacheco / yaneisi.lopez@jovenclub.cu

JOVEN CLUB, PART OF THE TECHNOLOGICAL TRANSFORMATION

En el panorama de la transformación tecnológica de Cuba, los **Joven Club de Computación y Electrónica** (Joven Club) surgen como una institución fundamental. Desde su fundación, estos centros tecnológicos, en 1987, por el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, tienen la misión de acercar la informática al pueblo.

Esta red de centros tecnológicos se materializó en la creación de más de 600 instalaciones en todo el país, democratizando el acceso al conocimiento digital y ganándose el título de «la computadora de la familia cubana». Ha sido la brújula que ha guiado a generaciones de cubanos en el mundo digital. Refleja el camino mismo de la informatización en la isla con su evolución, desde la enseñanza básica de computación, hasta impulsar la transformación digital nacional.

La esencia de los Joven Club nació con esta visión de inclusión y soberanía tecnológica, fue concebida como una obra de amor y futuro, destinada a cultivar el conocimiento, promover la cultura y fortalecer la soberanía tecnológica desde la base de la sociedad. En este nuevo escenario, los Joven Club han demostrado ser un actor imprescindible; su fortaleza reside en la infraestructura

tecnológica comunitaria que han creado a lo largo de décadas, acercando las posibilidades de la transformación digital a la base, a los municipios y a los ciudadanos comunes.

La cartera de servicios de los Joven Club es vasta y está diseñada para satisfacer las necesidades de la comunidad. Funcionan como un puente entre la tradición y la innovación, acelerando la transformación digital para construir una Cuba más preparada y conectada.

Principales ofertas y servicios de los centros tecnológicos

- Formación Cursos online y presenciales, talleres de robótica y programación,
- Asistencia técnica, reparación de móviles y tabletas, instalación de software y asesoría,
- Centros tecnológicos
- Productos propios: EcuRed, La Mochila, Revista TINO, Reflejos,
- Servicios a la comunidad: venta de recargas, navegación Nautica, torneos de videojuegos,
- Apoyo económico e implementación de QR, y comercios en pasarelas de pago.

DIGITALIZA TU FIRMA EN LOS JOVEN CLUB

Autor: Yudileiby Marín Pompa / yudileivy@gtm.jovenclub.cu

DIGITIZE YOUR SIGNATURE AT THE JOVEN CLUB

La implementación de la firma digital en los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) representa un paso significativo en la estrategia de transformación digital del país. La misma acerca esta tecnología a la comunidad y facilita trámites esenciales para la población y los actores económicos.

Inicialmente, se anunció como un objetivo clave la conversión de los Joven Club de Computación en autoridades de registro para la firma digital, en alianza con entidades como la Empresa de Tecnología de la Información para la Defensa (XETID) y el Ministerio de Justicia. Este servicio, ya se encuentran en funcionamiento en el Palacio de la Computación Guantánamo. El mismo permite a los ciudadanos obtener este mecanismo que garantiza la autenticidad, integridad y de los documentos electrónicos, con la misma validez legal que una firma manuscrita.

Digitalización de la firma en los Joven Club

En los Joven Club se ofrece el servicio de obtención de certificados de firma digital, y se brinda un acompañamiento personalizado a los usuarios. Muchos de ellos son adultos mayores o emprendedores que se inician en el comercio electrónico. Esto garantiza que cualquier persona, independientemente de su nivel de conocimiento tecnológico, pueda acceder a esta herramienta con

la confianza de recibir la asesoría necesaria.

Esta iniciativa simplifica procesos que antes requerían presencialidad y mucho papeleo. Para las personas jurídicas Mipymes, emprendedores

y personas naturales, contar con firma digital a través de los Joven Club significa poder realizar trámites oficiales, firmar contratos y gestionar documentos sin necesidad de desplazarse a la oficina correspondiente. Todo ello se traduce en ahorro de tiempo, dinero y una mayor eficiencia.

El papel del Palacio de Computación Guantánamo en la masificación de la firma digital consolida su misión histórica de alfabetización digital y lo convierte en un aliado estratégico para la modernización de la gestión administrativa y el impulso de la economía digital en Cuba.



Fig. 1 Joven Club digitaliza tu firma



JOVEN CLUB IMPULSA EL FUTURO DIGITAL: JORNADA NACIONAL DE LAS NIÑAS EN LAS TIC

Autor: Ivonet Flores Milera / ivonet.flores@mtz.jovenclub.cu

JOVEN CLUB PROMOTES THE DIGITAL FUTURE: NATIONAL DAY OF GIRLS IN ICT

Desde la provincia de Matanzas
En un mundo donde la tecnología redefine cada aspecto de nuestras vidas, el municipio de Calimete se sumó con entusiasmo a la Jornada Nacional de las Niñas en las TIC. Las escuelas primaria **Raulín González** y secundaria básica **Roberto Rodríguez** fueron los escenarios elegidos para el intercambio. Entre los objetivos principales de este evento se encontró acortar la distancia hacia la brecha digital y motivar a las nuevas generaciones hacia el aprendizaje de las ciencias de la informática.

El encuentro estuvo liderado por la Directora Municipal de los Joven Club de Computación y Electrónica Lic. **Ivonet Flores Milera**. Durante el intercambio, la Directora dialogó de manera directa con los estudiantes sobre el significado de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Más allá de las siglas, se enfatizó en cómo estas herramientas son hoy pilares fundamentales para el desarrollo social y profesional.

Fig. Actividad en conmemoración a la jornada de las Niñas en las TIC.

Temas claves analizados en la jornada Niñas en las TIC

- **Acceso a Internet y Redes Sociales:** Se debatió sobre el uso responsable de las plataformas digitales, analizando tanto las oportunidades de aprendizaje como los riesgos de una exposición desmedida.
- **Inteligencia Artificial (IA):** Los estudiantes mostraron gran curiosidad por la tendencia tecnológica, explorando cómo la IA puede ser una aliada en su formación académica si se utiliza con ética y creatividad.
- **Las TIC en la educación:** Se mostró con varios ejemplos y se explicó la importancia de las TIC en el desarrollo del estudiantado.
- **Ventajas y Desventajas:** El intercambio permitió que los propios alumnos identificaran beneficios como la inmediatez de la formación y peligros como el ciberacoso las noticias falsas (fake news).

Puertas abiertas al conocimiento

Uno de los momentos principales fue la invitación a los centros escolares para estrechar vínculos con los Joven Club del municipio. Se explicó que estas instituciones no son solo espacios de recreación, sino centros de superación integral. Desde cursos de robótica hasta el acceso a contenidos educativos cubanos, los Joven Club se mantienen como **la computadora de la familia**, enfocada ahora en elevar la cultura tecnológica de la comunidad.

La actividad concluyó con un compromiso claro **seguir fomentando espacios** donde las niñas, adolescentes y jóvenes de Calimete vean en las TIC un camino de crecimiento, innovación

y empoderamiento.

Por otra parte, desde Santiago de Cuba brilla en el Día Internacional de las Niñas en las TIC.

Bajo el lema «IA para el Desarrollo: Las niñas moldeando el futuro digital», hoy celebramos el talento, la pasión y la inteligencia de nuestras pequeñas grandes protagonistas.

¡GANADORAS PROVINCIALES!



Fig. 1. Actividad en conmemoración a la jornada de las Niñas en las TIC

Angelina de la Caridad Rivero Sierra (6 años) – Círculo Infantil «Sonrisas al mundo»

Ganadora provincial del concurso «Fidel, las TIC, la niñez y la juventud.» Su historia nos enseña que no se trata de muchas horas frente a la pantalla, sino de usar la tecnología para APRENDER, CREAR y CRECER. ¡Un ejemplo de transformación positiva!

Yazmin D. Gutiérrez Escalona – 7mo grado, Secundaria Básica Espino Fernández

Ganadora del concurso «Capturando Futuro: Niñas en TIC» con su obra «Ni una menos». ¡Un mensaje poderoso a través del arte y las TIC!

Además, nuestras niñas recibieron un taller «**Cómo crear App con IA**», impartido por la **Ing. Marisela Monteagut Ferrer**, Especialista B del Grupo de Desarrollo de Joven Club Santiago de Cuba.

¡El futuro digital se construye con responsabilidad, amor y aprendizaje! Sigamos impulsando a las niñas hacia el mando del futuro digital.

¡Felicidades a todas las participantes!

¡Las niñas tienen el poder de capturar futuro!



Visión al futuro

Revista

TINO

El mundo está en un **desarrollo** tecnológico constante, por lo que la **Revista Tino** te ofrece información actualizada sobre las **TIC**.

Puedes encontrarnos en www.revista.jovenclub.cu



VIOLENCIA VIRTUAL Y EL PAPEL DE JOVEN CLUB EN SU PREVENCIÓN

Autor: Yensy Rivera Rivera / cubayen7@gmail.com

ONLINE VIOLENCE AND THE ROLE OF JOVEN CLUB IN ITS PREVENTION

Resumen: La violencia virtual, que afecta principalmente a mujeres, adolescentes y menores, continúa siendo una problemática global con graves repercusiones emocionales y psicológicas. Las formas más comunes de hostigamiento digital incluyen el troleo, el doxing, los deepfakes, el grooming y el ciberacoso, las cuales pueden causar daños desde molestias hasta daños irreversibles en la integridad de las víctimas. Este artículo analiza las características de estas formas de violencia digital y propone la participación activa de los Joven Club como espacios de prevención y sensibilización en la comunidad, promueve la educación digital y el respeto en el entorno virtual.

Abstract: Online violence, which primarily affects women, adolescents, and children, remains a global problem with serious emotional and psychological repercussions. The most common forms of online harassment include trolling, doxing, deepfakes, grooming, and cyberbullying, which can cause harm ranging from minor annoyances to irreversible damage to the victims' well-being. This article analyzes the characteristics of these forms of online violence and proposes the active participation of Youth Clubs as spaces for prevention and awareness-raising within the community, promoting digital literacy and respect in the online environment.

En la era digital, la interacción en línea se ha convertido en una parte fundamental de la vida cotidiana, especialmente para los jóvenes. Sin embargo, esta conectividad trae consigo riesgos significativos, entre ellos la violencia virtual, que puede manifestarse en diversas formas y afectar gravemente a las víctimas. La proliferación de modalidades como el ciberacoso, el grooming, el doxing, los deepfakes y el troleo, ha generado preocupación a nivel mundial debido a sus consecuencias emocionales, sociales y en algunos casos, legales. La vulnerabilidad de mujeres, adolescentes y menores aumenta frente a estos flagelos, por lo que es imperativo desarrollar estrategias de prevención y sensibilización efectivas. Los clubes juveniles, como espacios de participación y formación, pueden jugar un papel crucial en la articulación de acciones comunitarias para alertar, educar y proteger a los jóvenes frente a la violencia virtual.

Las distintas formas de violencia virtual

Troleo: Publicación intencionada de mensajes provocativos u ofensivos con la finalidad de molestar o provocar una reacción. Se caracteriza por su naturaleza anónima y constante.



Fig. 1. La violencia virtual puede afectar gravemente a las víctimas

Doxing: Divulgación de información privada o identificable de una persona sin su consentimiento, con la intención de hostigar o vulnerar su privacidad.

Deepfakes: Uso de inteligencia artificial para crear videos, imágenes o audios falsos que parecen reales, utilizados para difamar, intimidar o manipular la percepción pública.

Grooming: Acoso en línea mediante la manipulación emocional para establecer relaciones con menores con fines sexuales o peligrosos.



VIOLENCIA VIRTUAL Y EL PAPEL DE JOVEN CLUB EN SU PREVENCIÓN

Autor: Yensy Rivera Rivera / cubayen7@gmail.com

Ciberacoso: Hostigamiento persistente que puede incluir amenazas, insultos, difusión de rumores y exclusión social en plataformas digitales.

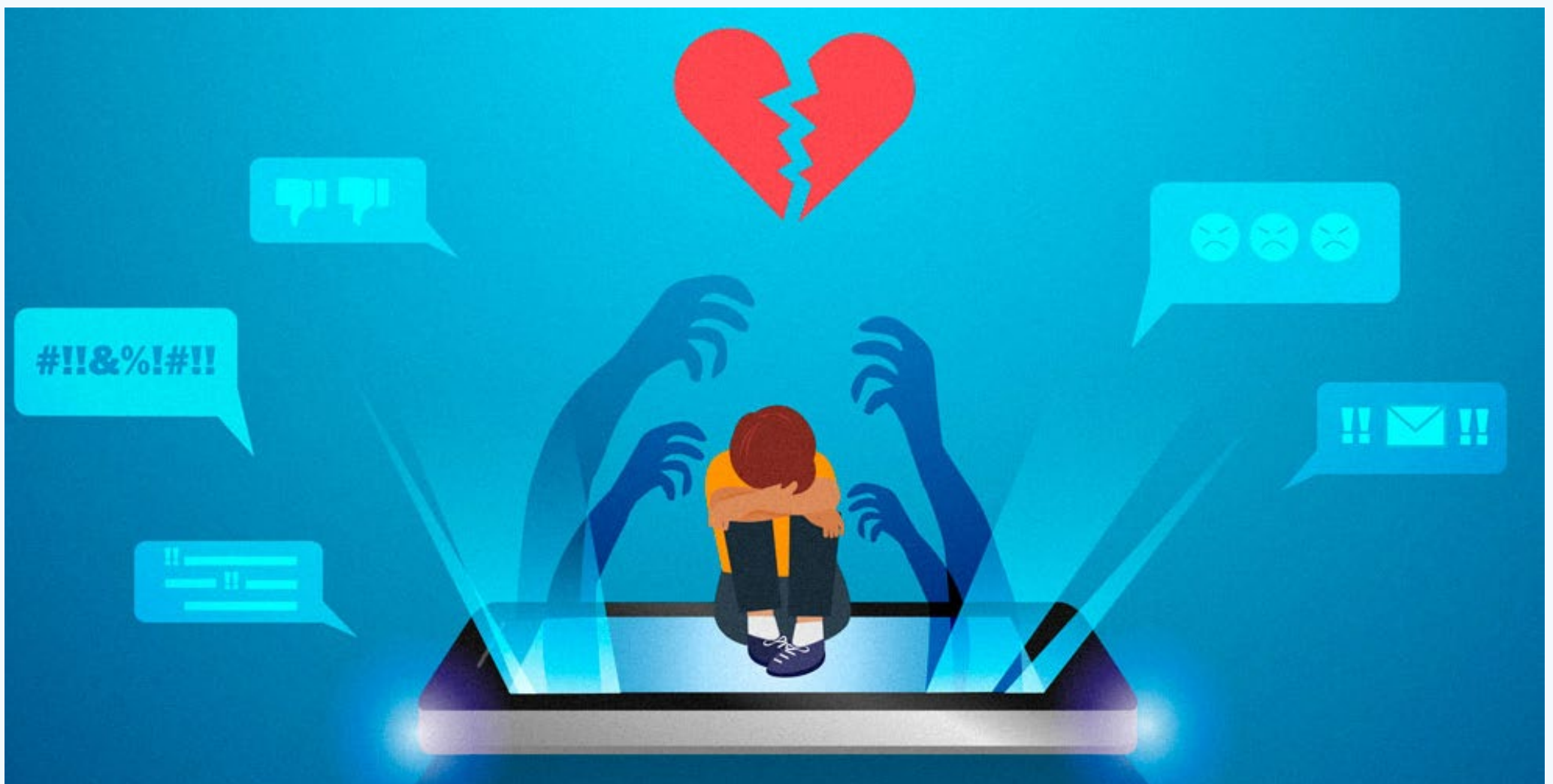
La violencia virtual impacto y consecuencias

Estas formas de violencia digital causan daños psicológicos, sociales y en algunos casos, físicos. Las víctimas pueden experimentar ansiedad, depresión, pérdida de autoestima y en casos extremos, pensamientos suicidas. La dificultad de identificar al agresor y la percepción de anonimato en línea complican la protección y la justicia.

Colaboración con instituciones: Establecer alianzas con escuelas, organizaciones y autoridades para fortalecer las acciones de protección y atención.

Conclusiones

La violencia virtual representa un desafío considerable en la protección de los derechos de niños, adolescentes y mujeres en la comunidad digital. La prevención efectiva requiere una combinación de educación, sensibilización y participación activa de los jóvenes en espacios como Joven Club. Estas organizaciones pueden convertirse en actores clave para crear conciencia, promover el



La violencia virtual y el papel de Joven Club en su prevención

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) son espacios de encuentro, formación y participación que pueden potenciar acciones preventivas y de sensibilización. Algunas estrategias incluyen:

Educación digital: Impartir talleres sobre uso responsable de internet, identificación de riesgos y manejo de conflictos en línea.

Creación de campañas de sensibilización: Promover mensajes que fomenten el respeto, la empatía y la denuncia de conductas violentas.

Fomento del liderazgo juvenil: Capacitar a los jóvenes para que actúen como agentes de cambio en su comunidad, creando redes de apoyo y alertando sobre situaciones de violencia virtual.

respeto en línea y alertar sobre las diferentes formas de hostigamiento digital. Es fundamental que la comunidad en su conjunto fortalezca los mecanismos de protección y fomente una cultura digital responsable y respetuosa.

Referencias bibliográficas

- BBC. (s/f). Las cinco formas comunes de violencia digital. Recuperado el 5 de marzo de 2026, de <https://www.bbc.com/mundo/articles/cwypx0xqlevo>
- Martínez, A., & Gómez, L. (2020). Violencia digital y su impacto en adolescentes. *Revista de Psicología y Sociedad*, 15(2), 45-60
- Unicef. (s/f). Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo. Recuperado el 5 de marzo de 2026, de <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>



ESTRATEGIA PARA EL USO DE LA IA EN ENTORNOS EDUCATIVOS

Autor: Ariadna Alcalá Hernández / ariadna.alcala@jovenclub.cu

STRATEGY FOR THE USE OF AI IN EDUCATIONAL SETTINGS

Resumen: La IA está cambiando el panorama educativo con herramientas que personalizan el aprendizaje, automatizan trabajos administrativos e incluso crean materiales educativos. Una de las estrategias más completas para integrar tecnología en el aula aprovecha al máximo las herramientas de IA, mitiga contras y facilita su implementación. Este planteamiento brinda a docentes y alumnos un marco donde pueden utilizar la IA de manera ética, analítica y pedagógica. Su implementación práctica, sin embargo, plantea importantes limitaciones y riesgos, en el ámbito ético y práctico.

Abstract: AI is changing the educational landscape with tools that personalize learning, automate administrative tasks, and even create educational materials. One of the most comprehensive strategies for integrating technology into the classroom takes full advantage of AI tools, mitigates drawbacks, and facilitates implementation. This approach provides teachers and students with a framework where they can use AI ethically, analytically, and pedagogically. Its practical implementation, however, presents significant limitations and risks, both ethical and practical.

Las herramientas de **inteligencia artificial (IA)** se integran cada vez más en los sistemas educativos de diversos países. Surge como un motor de cambio en el sector de la educación, ya que su uso transforma los modelos de enseñanza tradicionales y su capacidad para adaptar la instrucción, automatizar diversas tareas y crear contenido didáctico flexible, representa una oportunidad para modernizar el proceso docente-educativo.

El rápido avance de las IA como **ChatGPT** y otros asistentes virtuales rebasa la capacidad de las escuelas para adaptarse a su uso en entornos educativos. Un efecto secundario a estos avances son los sesgos en los algoritmos, diferencias en el acceso a la tecnología, riesgos para la privacidad y facilidades para el plagio. La dualidad entre los beneficios y los riesgos inherentes a estas tecnologías necesita un plan de acción que permita maximizar los beneficios y, a la vez, minimizar los posibles efectos negativos.

Por estas razones el objetivo del presente trabajo es la creación de una estrategia para entornos educativos formales, que una innovación pedagógica con medidas de protección ética. Su enfoque se caracteriza por:

1. Análisis completo de los aspectos tecnológicos, pedagógicos, éticos y de justicia.
2. Puesta en práctica de un proceso gradual adaptado a los distintos niveles de preparación de cada centro.
3. Herramientas concretas para capacitar a los docentes sin abrumarlos con la tecnología.
4. Directrices para fomentar el pensamiento crítico digital en los alumnos
5. Sistemas de evaluación continua que miden el impacto académico y los aspectos éticos.



Fig. 1. Presentación de la estrategia

Base pedagógica

La estrategia se apoya en tres pilares teóricos esenciales:

1. El constructivismo digital, que reinterpreta las teorías de Vygotsky y Piaget para la era de la IA.
2. La ética aplicada al campo de la tecnología educativa.
3. Los principios de inclusión digital y acceso universal.

Beneficios transformadores

La correcta aplicación de este plan estratégico permitirá:

Docentes: menos trabajo administrativo, herramientas para una enseñanza personalizada y desarrollo profesional en habilidades del siglo XXI en la transformación digital.

Alumnos: acceso a tutorías personalizadas las 24 horas, desarrollo de habilidades digitales avanzadas y preparación para el futuro laboral.

Instituciones: uso más eficiente de los recursos, posicionamiento como líderes en innovación educativa y cumplimiento de estándares de educación digital.



ESTRATEGIA PARA EL USO DE LA IA EN ENTORNOS EDUCATIVOS

Autor: Ariadna Alcalá Hernández / ariadna.alcala@jovenclub.cu

Esta estrategia impulsará el factor humano, que es clave en la educación, en vez de suplantarlos. Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) inmersos en la transformación digital dentro de la comunidad proporcionan asesoría a educandos y educadores en la implementación de dicha estrategia.

Metodología

Se propuso la estrategia en los meses de julio y agosto del 2025 en el seminario municipal de Educación a profesores y directivos de educación y en la Escuela Pedagógica Celia Sánchez Manduley.

Materiales requeridos

- 1. Recursos en formato digital:** Entornos de IA para la enseñanza (ChatGPT, Khanmigo, Copilot, Gemini). Instrumentos para generar material (Canva Magic Design, Adobe Firefly). Plataformas de gestión del aprendizaje (Moodle, Google Classroom con IA).
- 2. Infraestructura material:** Equipamiento tecnológico (aulas interactivas, aparatos electrónicos). Documentación y manuales físicos para usuarios no digitales. Material educativo clásico como apoyo adicional.
- 3. Capital humano disponible:** Grupo diverso (pedagogos, tecnólogos, especialistas en ética digital). Instructores formados en IA aplicada a la educación. Especialistas en asistencia Informática.

Criterios de selección de las herramientas y métodos para garantizar una implementación efectiva

- 1. Pedagógicos:** alineación con objetivos educativos.
- 2. Técnicos:** interoperabilidad y facilidad de uso.
- 3. Éticos:** cumplimiento con protección de datos.
- 4. Económicos:** relación costo-beneficio.
- 5. Escalables:** adaptables a distintos contextos.

Herramientas de IA Seleccionadas (por categoría).

1. Tutoría Inteligente.
2. Creación de Contenido.
3. Evaluación Automatizada.
4. Gestión del Aprendizaje.

Valoración de la estrategia:

- 1. Base didáctica:** adecuado balance entre lo novedoso y principios formativos.
- 2. Factibilidad práctica:** elección sensata de utensilios y metodologías.
- 3. Perdurabilidad:** procedimientos definidos para preservación y optimización constante. Ductilidad: Facilidad para acoplarse a diversos panoramas formativos.

Prácticas para implementar la IA en el aula

- 1. Definir objetivos claros.** Antes de incorporar herramientas de IA, los docentes deben identificar objetivos específicos de aprendizaje y cómo la tecnología puede apoyarlos. Esto puede incluir la personalización del aprendizaje, la mejora de la evaluación, o el apoyo a necesidades educativas especiales.
- 2. Seleccionar herramientas adecuadas.** Es crucial elegir soluciones de IA que se alineen con los objetivos educativos y que sean apropiadas para el nivel de habilidad de los estudiantes. Investigar y seleccionar herramientas probadas y con buen soporte técnico puede evitar muchos problemas a futuro.
- 3. Integración curricular.** La IA no debe ser percibida como un añadido, sino como parte integral del currículo. Integrar la IA de manera que complemente y enriquezca los métodos de enseñanza existentes puede maximizar su efectividad y relevancia. En ocasiones se utilizará como una herramienta y en otras como una fuente mediante la cual generar contenidos, pero siempre debe ser una experiencia coherente con el resto del diseño de las actividades y la asignatura.
- 4. Consideraciones éticas y de privacidad.** Es vital tener en cuenta las implicaciones éticas de utilizar IA en el aula, lo que incluye la protección de datos personales de los estudiantes, la atención a la diversidad, los sesgos históricos, culturales, de género o de agrupación que pueden presentar estas tecnologías. Además, el docente se debe asegurar de que cualquier herramienta que se utiliza cumpla con las leyes de protección de datos y privacidad y la regulación de la IA de la Unión Europea.
- 5. Evaluación continua.** Asegurar la retroalimentación de los estudiantes y ajustar la estrategia según sea necesario son pasos importantes para garantizar una integración beneficiosa de la IA. No se debe utilizar estas tecnologías solo porque sean algo novedoso, se deben utilizar solo si aporta un valor añadido a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Valoración para integrar IA en diferentes niveles educativos

• Formación y capacitación docente.

Capacitar a los docentes en conceptos básicos de IA, su uso pedagógico y sus implicaciones éticas.

Fomentar el desarrollo de competencias digitales para incorporar herramientas de IA en clase.

Promover la formación continua para actualización ante avances tecnológicos.

• Diseño curricular adaptativo e inclusivo.

Integrar la IA de forma interdisciplinaria, llevando la tecnología desde ciencias y matemáticas hasta humanidades.

Adaptar el currículo para que la IA apoye distintos estilos y ritmos de aprendizaje, personalizando la educación.



ESTRATEGIA PARA EL USO DE LA IA EN ENTORNOS EDUCATIVOS

Autor: Ariadna Alcalá Hernández / ariadna.alcala@jovenclub.cu

Incorporar módulos o contenidos específicos sobre alfabetización en IA, especialmente en niveles superiores.

- **Implementación de metodologías activas.**

Fomentar el aprendizaje basado en proyectos (ABP) donde los estudiantes usen IA para resolver problemas reales.

Promover la colaboración interdisciplinaria y el trabajo en red apoyados por IA.

- **Uso de sistemas inteligentes y asistentes virtuales.**

Incorporar tutores virtuales y **chatbots** que brinden apoyo personalizado, retroalimentación y acompañamiento en el aprendizaje.

Facilitar el aprendizaje adaptativo mediante plataformas que ajusten contenidos según el progreso de cada estudiante.

- **Evaluación y análisis de datos educativos.**

Aplicar evaluaciones formativas y remotas basadas en IA para medir competencias con mayor flexibilidad y precisión.

Utilizar análisis de datos para identificar patrones, detectar dificultades de aprendizaje temprano y adecuar estrategias educativas.

- **Infraestructura tecnológica adecuada.**

Garantizar que las instituciones cuenten con la tecnología necesaria para soportar plataformas y herramientas de IA.

Invertir en conectividad, hardware y software accesible para todos los niveles educativos.

- **Consideraciones éticas y sociales.**

Promover un uso responsable y ético de la IA, sensibilizando a docentes y estudiantes sobre la privacidad y el impacto social.

Favorecer una cultura institucional abierta al cambio e innovación educativa.

Adaptaciones según niveles educativos

1. Educación preescolar y primaria:

2. Uso de juguetes, kits de programación y juegos con IA para introducir los conceptos básicos de forma lúdica.
3. Enfoque en la alfabetización digital y el pensamiento computacional.

4. Educación secundaria:

5. Integrar proyectos interdisciplinarios que desarrollen competencias en IA, programación y análisis de datos.
6. Introducir contenidos sobre implicaciones sociales y éticas de la IA.

7. Educación superior:

8. Diseñar currículos específicos sobre IA aplicada a distintas

áreas del conocimiento.

9. Fomentar investigación, desarrollo y proyectos innovadores vinculados con IA.
10. Impulsar talleres y colaboraciones entre profesores de diversas disciplinas para enriquecer el aprendizaje.

Conclusiones

Integrar la Inteligencia Artificial en el aula permite enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje, hacerlo más accesible y personalizado. Estas prácticas pueden asegurar el aprovechamiento máximo de las posibilidades que ofrece la IA generativa y al mismo tiempo se conserva un entorno de aprendizaje seguro, ético y diverso.

Referencias bibliográficas

- Bolaño-García, M., & Duarte-Acosta, N. (2024). Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación. *Revista Colombiana de Cirugía*, 39(1), 51-63. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-75822024000100051&script=sci_arttext
- García-Peñalvo, F. J., Llorens-Largo, F., & Vidal, J. (2024). La nueva realidad de la educación ante los avances de la inteligencia artificial generativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 9-39. Disponible en: <https://www.re-dalyc.org/journal/3314/331475280001/331475280001.pdf>
- Gómez, W. O. A. (2023). La inteligencia artificial y su incidencia en la educación: Transformando el aprendizaje para el siglo XXI. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 3(2), 217-230. Disponible en: <https://editic.net/journals/index.php/ripie/article/view/156>
- Vera, F. (2023). Integración de la Inteligencia Artificial en la Educación superior: Desafíos y oportunidades. *Transformar*, 4(1), 17-34. Disponible en: <https://www.revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/84>
- González-González, C. S. (2023). El impacto de la inteligencia artificial en la educación: transformación de la forma de enseñar y de aprender. Disponible en: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/32719>
- Delgado, N., Carrasco, L. C., de la Maza, M. S., & Etxabe-Urbieta, J. M. (2024). Aplicación de la Inteligencia Artificial (IA) en Educación: Los beneficios y limitaciones de la IA percibidos por el profesorado de educación primaria, educación secundaria y educación superior. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 27(1), 207-224. Disponible en: <https://revistas.um.es/reifop/article/view/577211>
- Tafur, A. T. V., & Molina, R. E. F. (2023). Incidencia de la Inteligencia Artificial en la educación. *Educatio siglo XXI*, 41(3), 235-264. Disponible en: <https://revistas.um.es/educatio/article/view/555681>



REVISTA TINO



Instagram
REELS



*En su número 78 te explica
¿Cómo hacer un REELS
en Instagram?*



Instagram REELS
es un formato disponible y creativo
que debes probar

Te esperamos...



SPIRITFARER UN VIDEOJUEGO QUE NOS ENSEÑA A DECIR ADIÓS

Autor: Liz Katherine Torres Betancourt / lizktores7@gmail.com

Coautor: Julio Cesar Ugalde Pelaez / juliocesarugaldepelaez@gmail.com

SPIRITFARER A VIDEO GAME TEACHES US TO SAY GOODBYE

Resumen: Este artículo explora la esencia de Spiritfarer, un videojuego que aborda la muerte y el duelo desde una perspectiva cálida y esperanzadora. Desarrollado por Thunder Lotus Games, el título nos invita a reflexionar sobre el valor de las conexiones humanas mientras acompañamos a entrañables personajes en su viaje final. A través de sus mecánicas de exploración y gestión, la obra logra construir una experiencia conmovedora que trasciende el entretenimiento. Se analiza cómo la propuesta narrativa y visual del juego consigue transformar un tema tradicionalmente difícil en una celebración de la vida y los afectos.

Abstract: This article explores the essence of Spiritfarer, a video game that addresses death and grief from a warm and hopeful perspective. Developed by Thunder Lotus Games, the title invites us to reflect on the value of human connections while accompanying endearing characters on their final journey. Through its exploration and management mechanics, the game builds a moving experience that transcends entertainment. It analyzes how the narrative and visual proposal manages to transform a traditionally difficult subject into a celebration of life and affections.

En el vasto universo de los videojuegos, donde predominan las batallas épicas y los desafíos trepidantes, de vez en cuando aparece una obra que nos invita a hacer una pausa y mirar hacia adentro. **Spiritfarer** es precisamente eso: una caricia al alma disfrazada de videojuego. Desarrollado por el estudio canadiense Thunder Lotus Games y lanzado en 2020, este título nos propone una premisa tan sencilla como profunda: convertirnos en la nueva Barquera, una suerte de guía espiritual cuya misión es acompañar a los espíritus hasta el más allá.

Algunos detalles del videojuego

Lo fascinante de Spiritfarer no es solo su propuesta visual, inspirada en la animación clásica y con un aire inconfundible a las películas de Studio Ghibli, sino la manera en que logra hablar de la muerte sin provocar tristeza, sino más bien serenidad y gratitud. Es un juego que nos recuerda que despedirse también puede ser un acto de amor.

Para comprender la magia de Spiritfarer, basta con sumergirse en su mundo y dejarse llevar. No se necesita ser un experto en videojuegos para conectar con su propuesta: **la experiencia habla por sí sola**. A bordo de un barco que vamos mejorando y ampliando, recibimos la visita de distintos personajes, cada uno con una historia personal que contar. Todos ellos son espíritus que esperan llegar a la Puerta Eterna, y nuestra labor es acompañarlos en ese tránsito.



Fig. 1. Spiritfarer

Pero el juego no se limita a llevarlos de un punto a otro. Para que nuestros pasajeros se sientan listos para partir, debemos atender sus necesidades y conocer sus historias. Esto se traduce en construirles un hogar en el barco, cocinar sus platos favoritos, cultivar alimentos, tejer, pescar o simplemente sentarnos a su lado mientras el barco surca las aguas. Estas actividades, que podrían parecer tareas cotidianas, se convierten en el vehículo perfecto para crear lazos afectivos.



SPIRITFARER UN VIDEOJUEGO QUE NOS ENSEÑA A DECIR ADIÓS

Autor: Liz Katerine Torres Betancourt / lizktorres7@gmail.com

Coautor: Julio Cesar Ugalde Pelaez / juliocesarugaldepelaez@gmail.com



Fig. 2. Escenario, Spiritfarer

Crear lazos afectivos en Spiritfarer

El tiempo compartido con cada espíritu nos permite descubrir sus miedos, sus alegrías y aquello que los ata aún a este plano. Desde una gata refinada que oculta una infancia difícil, hasta un ciervo jovial que nunca aprendió a decir lo que siente, cada personaje está construido con una profundidad que nos hace encariñarnos genuinamente. Y es precisamente ese cariño el que convierte la despedida final en un momento catártico.

Cuando finalmente llega la hora de llevar a un espíritu a la Puerta Eterna, el juego nos regala una de las secuencias más hermosas de su género. Un abrazo, una última canción y la posibilidad de soltar. Es imposible no sentir un nudo en la garganta, pero también una sensación de paz. **Spiritfarer nos enseña que dejar ir no significa olvidar, sino honrar el tiempo compartido** y seguir adelante con lo aprendido.

Equipo de producción

La dirección artística y la banda sonora merecen una mención especial. Los colores suaves, los diseños antropomórficos de los personajes y las melodías relajantes crean una atmósfera de ensueño que invita a la contemplación. Todo en Spiritfarer está pensado para envolvernos en una experiencia sensorial que apele directamente a las emociones.

Spiritfarer es mucho más que un juego de gestión y exploración. Es una obra que utiliza el lenguaje interactivo para hablarnos de

temas universales con una delicadeza excepcional. Nos recuerda que la muerte, lejos de ser un tabú, puede entenderse como una parte natural de la vida y que el valor de nuestras relaciones se mide por el tiempo y el cuidado que dedicamos a quienes amamos.

En un mundo que a menudo nos empuja a la prisa y la productividad, **Spiritfarer nos invita a detenernos, a escuchar y a acompañar.** Nos propone un viaje donde lo importante no es la meta, sino quienes viajan a nuestro lado. Y al final, cuando nosotros mismos, como Stella, debemos enfrentar nuestra propia despedida, entendemos que el juego nos ha estado preparando para ese momento desde el principio.

Sin duda, una experiencia que todo amante de los videojuegos con alma, debería vivir al menos una vez.

Referencias bibliográficas

- Thunder Lotus Games. Spiritfarer. Canadá: Thunder Lotus Games, 2020, recuperado en marzo 2026, de <https://www.thunderlotusgames.com/spiritfarer>
- Canal USB. Spiritfarer: un viaje emocional inolvidable. DespachoGeek, 2020.
- KUNZELMAN, C. The Art of Spiritfarer: A Video Game About Death That Celebrates Life. USgamer, 2020.



BANDICAM PARA GRABAR VIDEOS

Autor: Lic Gladys Rodríguez García / gladys.rodriguez@vcl.jovenclub.cu

BANDICAM FOR RECORDING VIDEOS

Bandicam es un programa que permite grabar juegos de pantalla completa o cualquier video de parte de tu escritorio con un impacto mínimo en el sistema. La configuración de sus funciones es relativamente fácil, como es el caso de obtener un archivo final en el lugar deseado y con el nombre elegido por el usuario.

Pasos para grabar videos con Bandicam

1. Abrir la aplicación Bandicam o descargarla de forma gratuita desde su página oficial. (Fig. 1.)



Fig. 1. Descarga la aplicación Bandicam

2. La ventana de la aplicación muestra tres secciones fundamentales para grabar, en este caso se centra el artículo en la sección **Modo de grabación de Pantalla**.

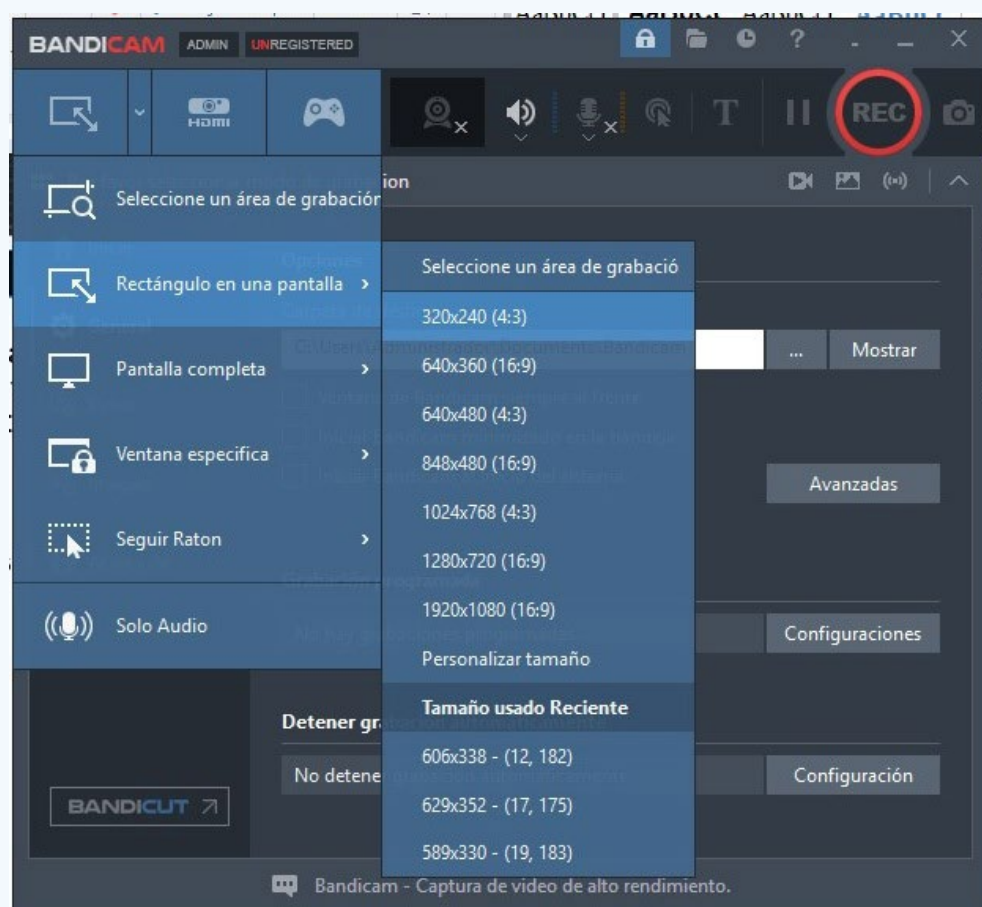


Fig. 2. Seleccione Rectángulo en una pantalla

3. Al desplegar la misma muestra varias dimensiones, se escoge la segunda, Rectángulo en una pantalla, a su vez se puede escoger una tamaño fijo de grabación, o manejar al momento la misma. (Fig. 2.)
4. En el menú izquierdo escoger la opción **General**, observar en el centro de la pantalla las opciones, en Carpeta de destino, dar al botón **Mostrar** para configurar la salida de la captura que realice la aplicación. (Fig. 3.)

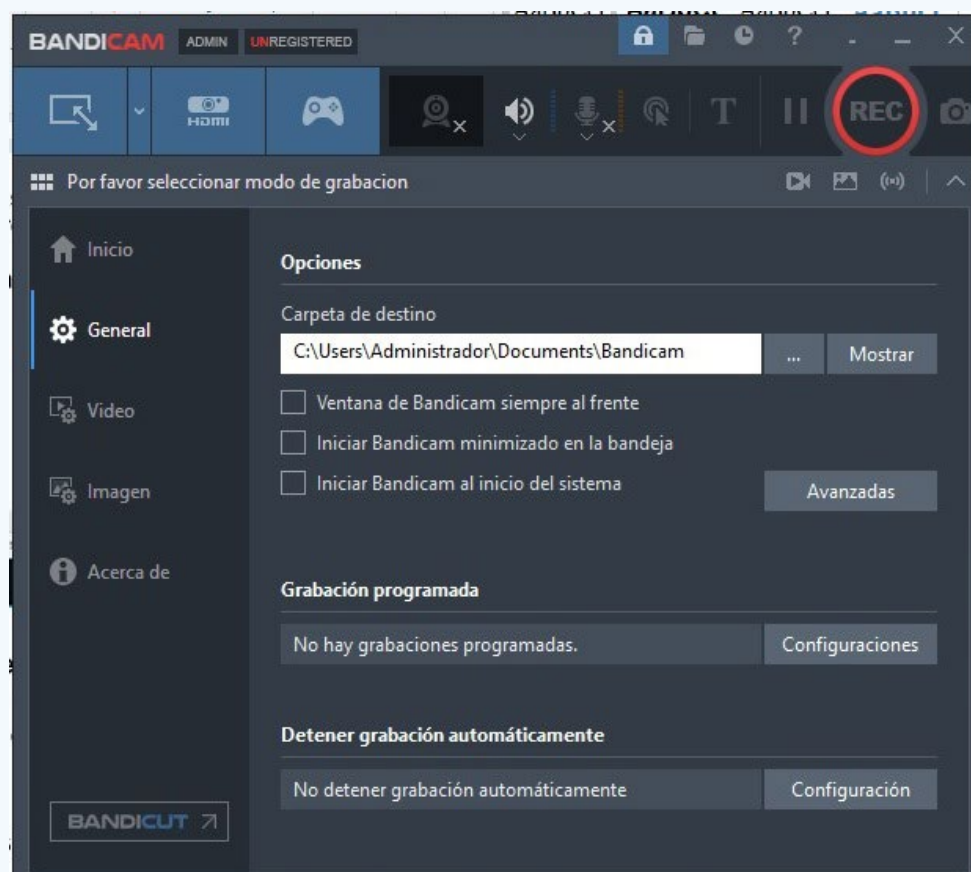


Fig. 3. En el menú izquierdo escoger la opción General

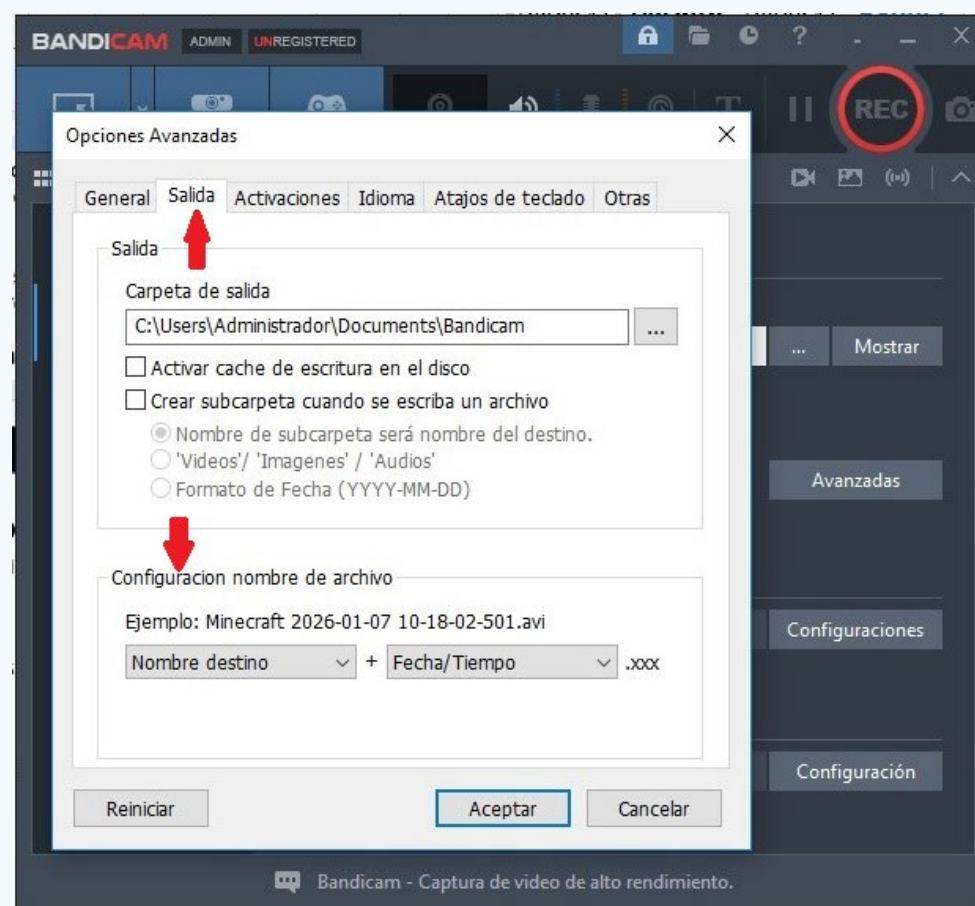


Fig. 4. Dar clic al botón de Avanzadas



BANDICAM PARA GRABAR VIDEOS

Autor: Lic Gladys Rodríguez García / gladys.rodriguez@vcl.jovenclub.cu

5. Dar clic al botón de **Avanzadas** para configurar el nombre de salida de la captura. Observar la ventana de **Avanzadas**, seleccionar la pestaña **Salida**. (Fig. 4.)

6. En la parte inferior, sección **Configuración nombre de archivo**, por defecto la aplicación le da un nombre, desplegar la etiqueta, escoger **Prefijo personal**. (Fig. 5.)

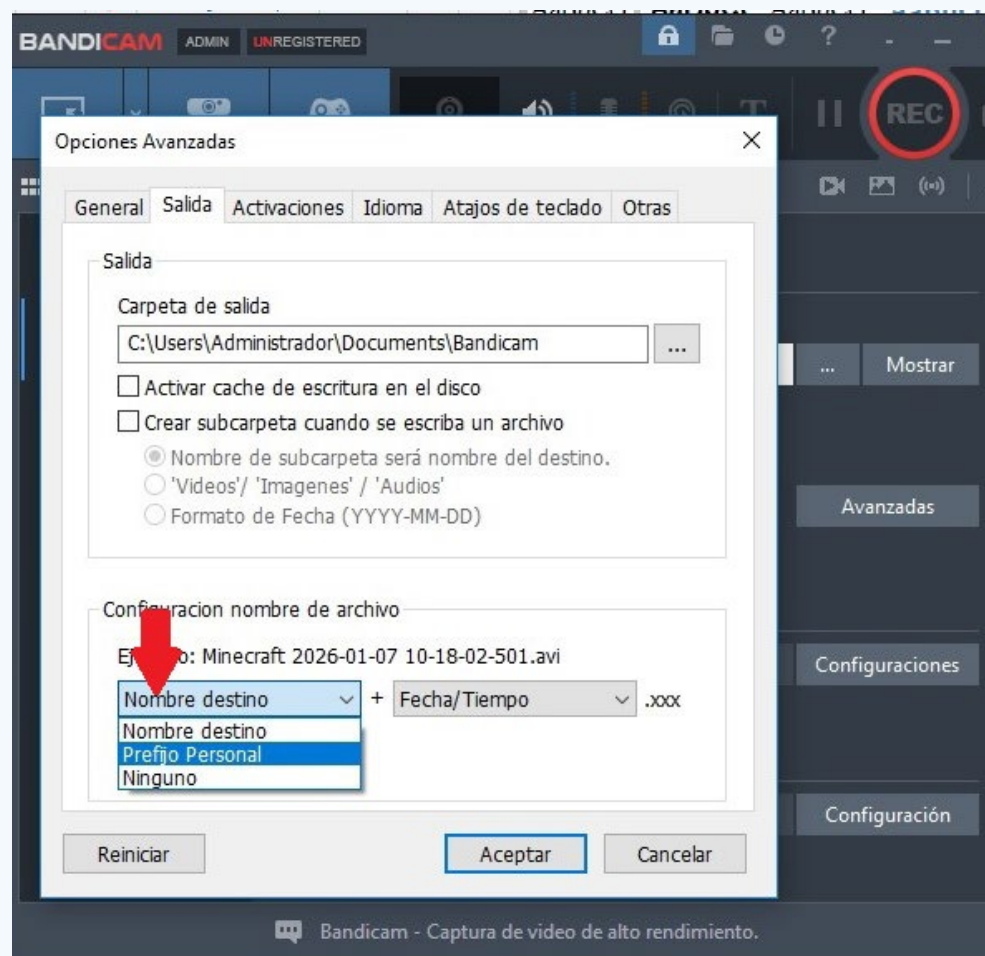


Fig. 5. Seleccionar Prefijo personal

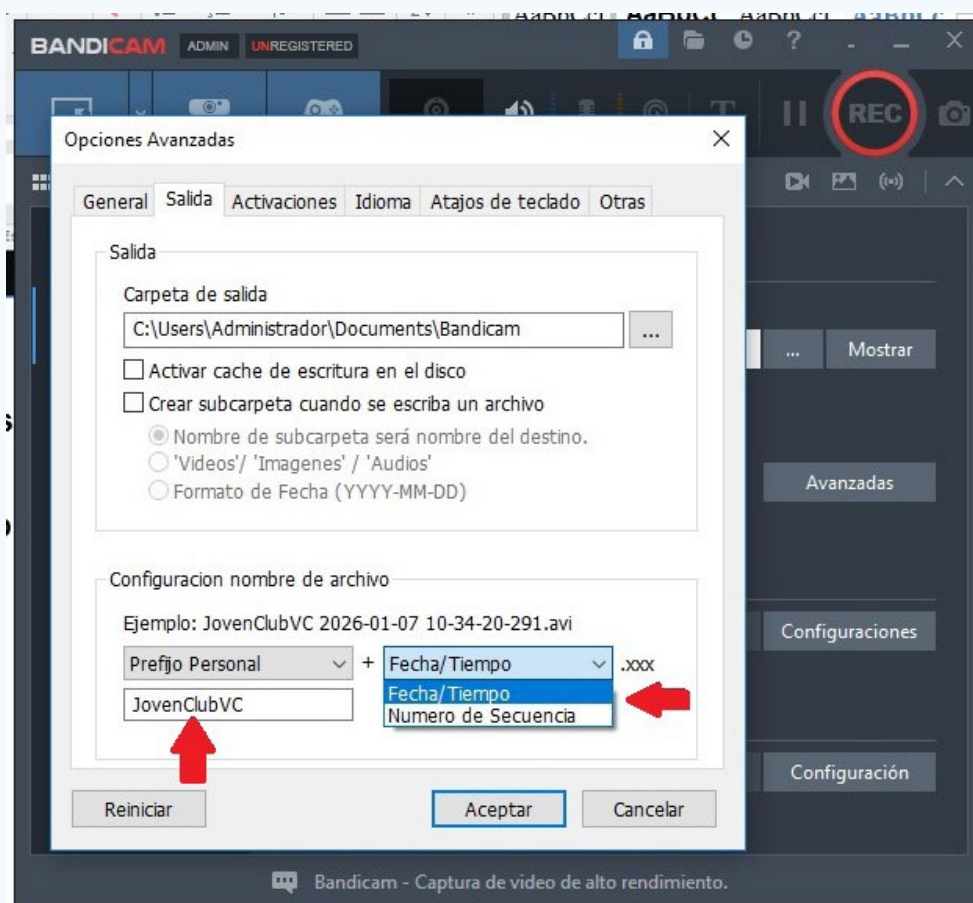


Fig. 6. Escoger el completamiento del nombre del archivo

7. Poner el nombre deseado con que se quiere salgan los archivos. Escoger el completamiento del nombre del archivo, al desplegar la opción de **Fecha/Tiempo**. Dar clic al botón **Aceptar**. (Fig. 6.)



Referencias bibliográficas

- Bandicam. (s/f). Configuración. Recuperado el 25 de diciembre de 2025, de https://www-bandicam-com.translate.google.com/support/settings/video/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc
- Wikipedi. (s/f). Cómo usar Bandicam. Recuperado el 25 de diciembre de 2025, de <https://es.wikihow.com/usar-Bandicam>
- Wondershare. (2024). Cómo usar Bandicam para grabar en video la pantalla y partidas de juegos. Recuperado el 25 de diciembre de 2025, de <https://dc.wondershare.es/screen-recorder/how-to-use-bandicam.html>



FUNCIÓN DELTA EN EXCEL

Autor: Lic Gladys Rodríguez García / gladys.rodriguez@vcl.jovenclub.cu

DELTA FUNCTION IN EXCEL

La función **Delta** en Excel, facilita la comparación de valores, fundamentalmente entre dos números, y proporciona resultados inmediatos, sin fórmulas complejas, cruciales para el análisis de los mismos. Aunque es una función simple, su eficacia la convierten en un recurso valioso para la toma de decisiones en diversas aplicaciones, sobre todo financieras, para validación de datos, controles de calidad y cualquier escenario que necesite comparar valores. Permite a su vez que se le agreguen otras funciones que hagan más comprensibles los resultados al usuario, por ejemplo la función de lógica.

Pasos para utilizar la función Delta en Excel

1. Abrir la aplicación Excel.
2. Determinar la hoja del libro donde se establecerá la condición para la función.
3. Establecer cuáles son los nombres que evaluarán los dos valores a comparar y donde aparecerá el resultado.
4. Ubicar la función (=Delta) en la celda en que aparecerá el resultado. (Fig. 1)

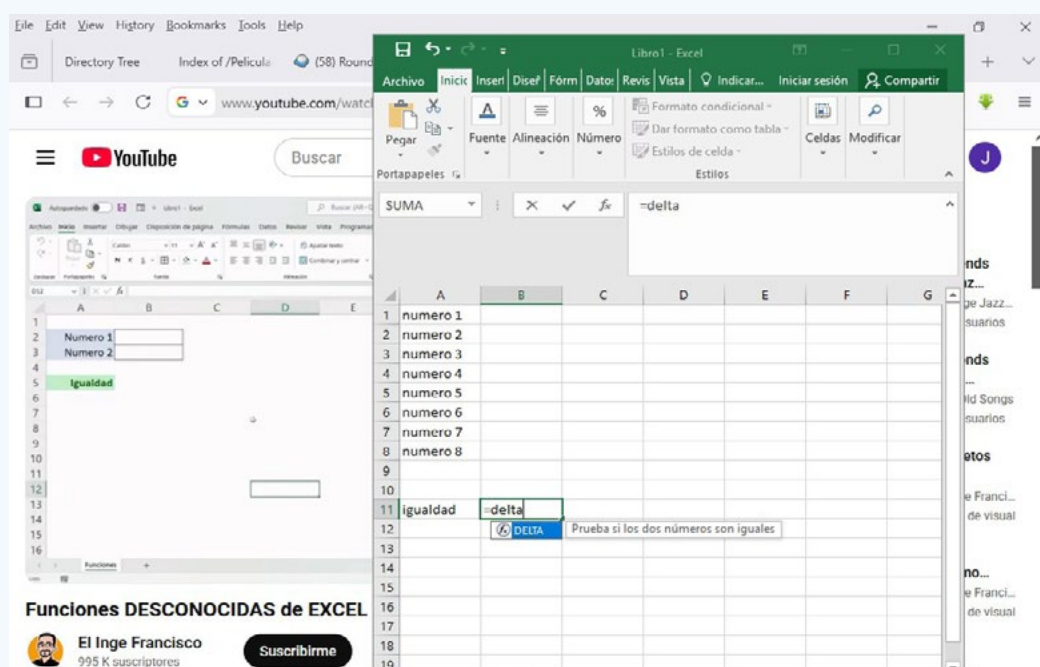


Fig. 1. Ubicar la función (=Delta)

5. Establecer las celdas en que se encuentran los valores a comparar. (Fig. 2)
6. El resultado mostrará un 1 si los valores son iguales y 0 si son diferentes.
7. Los resultados que muestran esta función en ocasiones son confusos para un usuario que necesita conocer con qué valores trabaja, sobre todo en finanzas que necesita conocer los conceptos con los que labora.
8. En este caso combinar la función con una función lógica.
9. Para ello, dar doble clic sobre la celda de la función para editarla.

10. La función debe quedar así: (=Si(DELTA(B1;B2)=1;»Son valores iguales»; «Son valores diferentes»)). (Fig. 3)

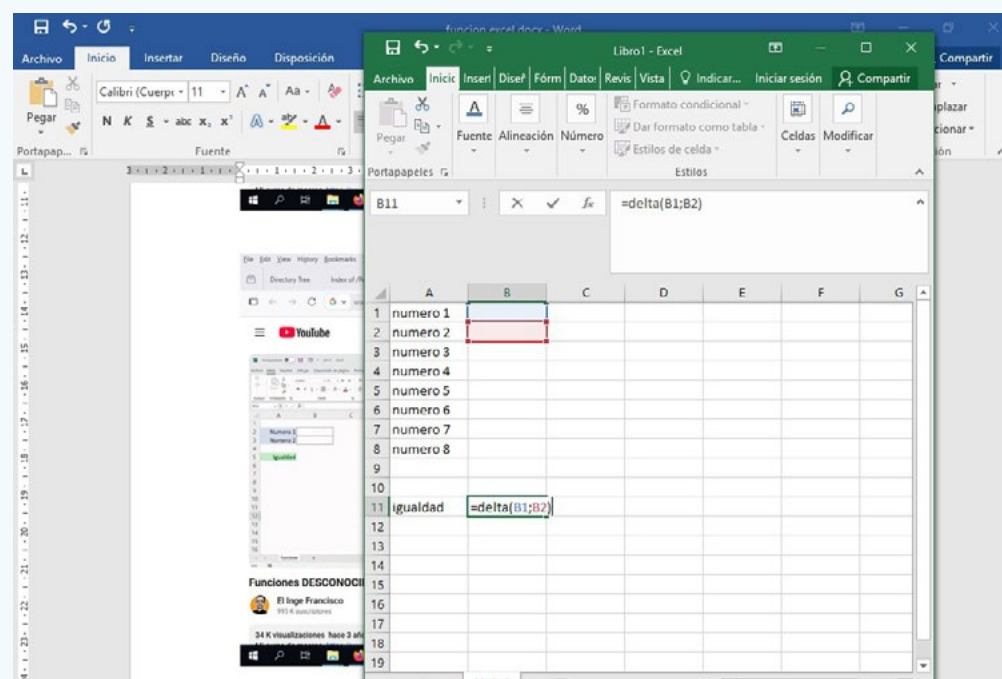


Fig. 2. Establecer las celdas a comparar

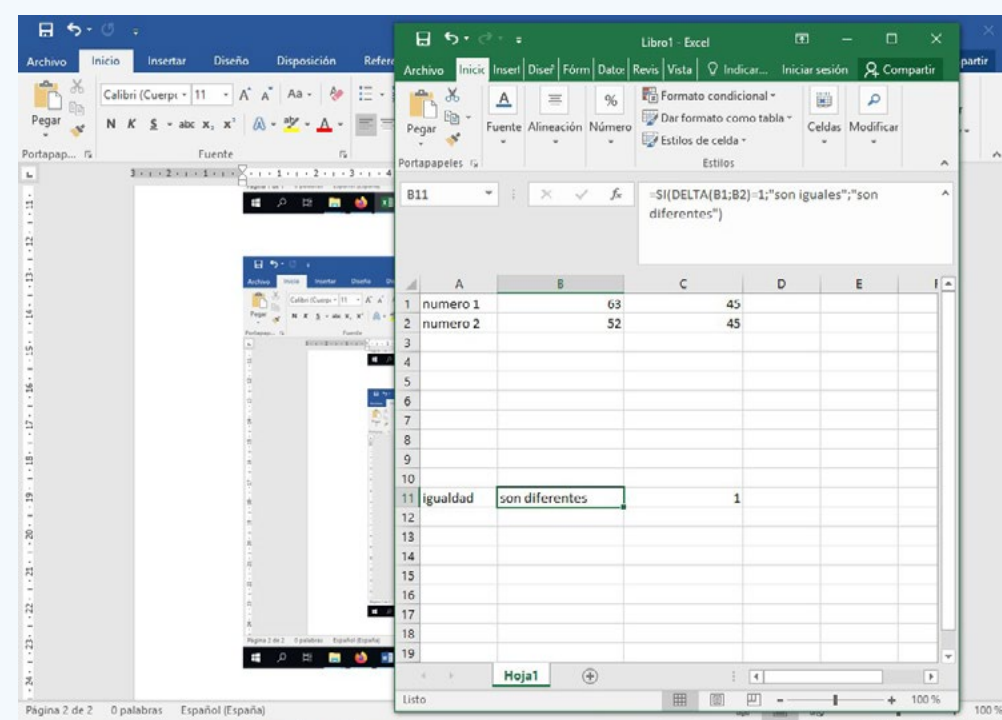


Fig. 3 Ubicar los parámetros de la condición

Conclusión

Para determinadas funciones financieras, la función **Delta** puede proporcionar resultados útiles debido a los múltiples conceptos que se manejan, a su vez combinar la función lógica con **Delta**, ofrece un resultado más coherente al usuario.

Referencias bibliográficas

- Díaz, C. (2021). Símbolo delta en Excel: Diferentes formas de insertarlo. Recuperado el 17 de febrero de 2026, de <https://www.ninjaexcel.com/formulas-y-funciones-de-excel/simbolo-delta/>
- Formulabot. (s/f). Fórmula delta de Excel: Función. Recuperado el 17 de febrero de 2026, de <https://formulabot.com/excel/delta-function>



CAPCUT: CREAR Y EDITAR VIDEO

Autor: Lic Gladys Rodríguez García / gladys.rodriguez@vcl.jovenclub.cu

CAPCUT: CREATE AND EDIT VIDEO

CapCut es un editor de video todo en uno, específicamente utilizado para crear contenido para TikTok, YouTube y otras plataformas. Su interfaz es intuitiva y entre sus funciones se encuentra controlar la velocidad del video, donde la línea de tiempo ofrece el espacio idóneo para realizar cambios importantes en el archivo final.

Desglose de los pasos para la creación de un video

1. Descargar la aplicación de **CapCut** para Windows desde el link <https://capcut.uptodown.com/windows/descargar>.
2. Ejecutar CapCut desde su archivo ejecutable. una vez instalado la pantalla de inicio del mismo, muestra un botón azul en la parte superior de la pantalla, para crear el primer proyecto o video, dar clic en el mismo.

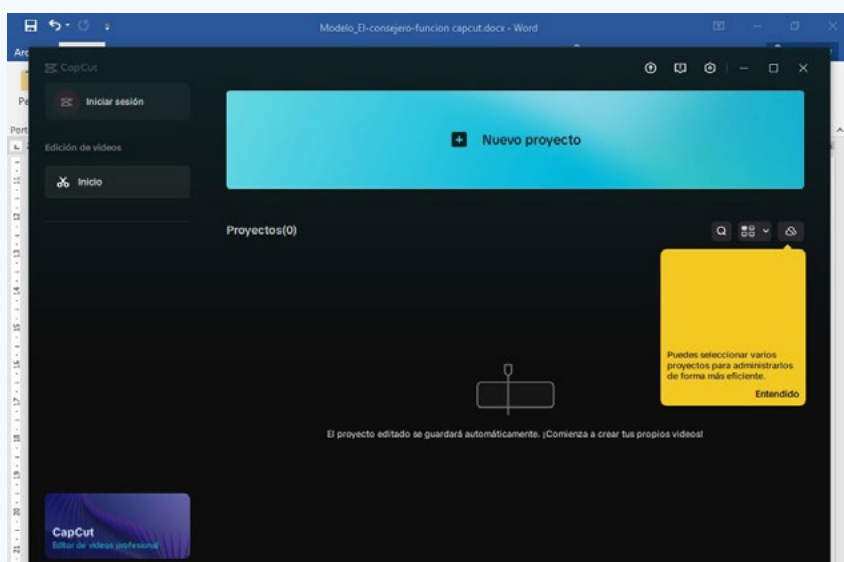


Fig. 1. Crear nuevo proyecto con CapCut

3. En el **panel de Medios**, a la izquierda de la ventana, se importarán los archivos de videos o imágenes para conformar el video final. Para ello ir al **menú Archivo**, escoger **importar**. Escoger el archivo deseado, dar al botón **abrir**.

Modificar un video en existencia

4. En caso de que se desee modificar un video en existencia, se debe trasladar el mismo a la línea de tiempo, la cual se encuentra en la parte inferior de la ventana. Hay dos formas de hacerlo, arrastrando el archivo a este panel de tiempo, o dar al **botón azul circular** que se activa cuando se da click sobre el archivo del panel de medios.
5. Cualquier cambio que ahora se realice en la línea de tiempo, se puede observar en el **panel de Reproductor** con su nivel de detalles. Ir a la línea de tiempo, ampliar la vista de los fotogramas, dando a la tecla **Ctrl** y al signo de más (+) del teclado para acercar la vista. Observar qué parte del archivo se quiere recortar, para ello el **cabezal de reproducción** se posiciona en el lugar deseado.
6. Ir al botón **dividir** en la línea de tiempo, dividirá el video donde

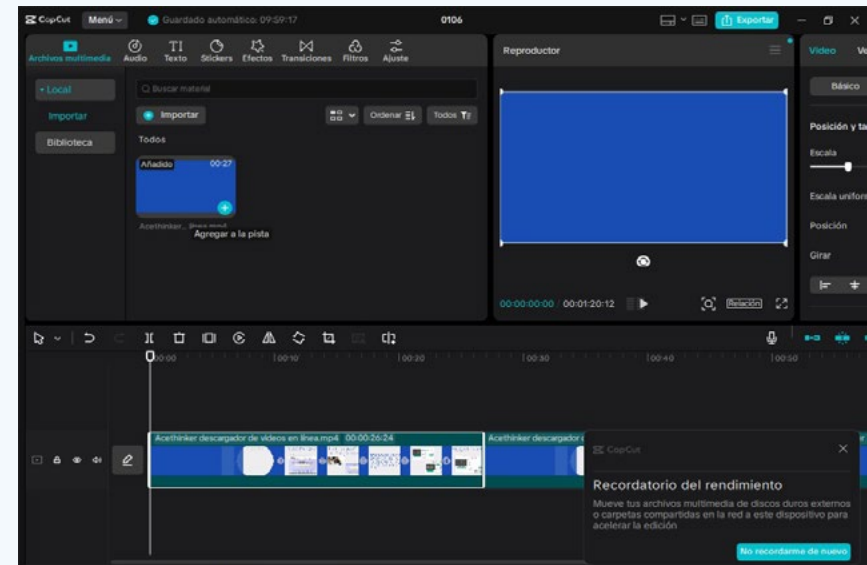


Fig. 2. Ventana de CapCut para editar detalles de un video está el cabezal de reproducción, se puede repetir esta operación para escoger el tramo a eliminar. Como la línea de tiempo está dividida, dar click en cualquier parte que se quiere eliminar y dar al botón del teclado **Suprimir**.

7. Exportar el video. Ir al menú **Archivo/File**, dar la opción **Exportar/Export**. La ventana que aparece, permite cambiar la configuración y calidad del video final, nombre, lugar donde se guardará, resolución, codec, formtao, etc. Cuando estén todos los elementos escogidos, pulsar el botón **Exportar/Export**.

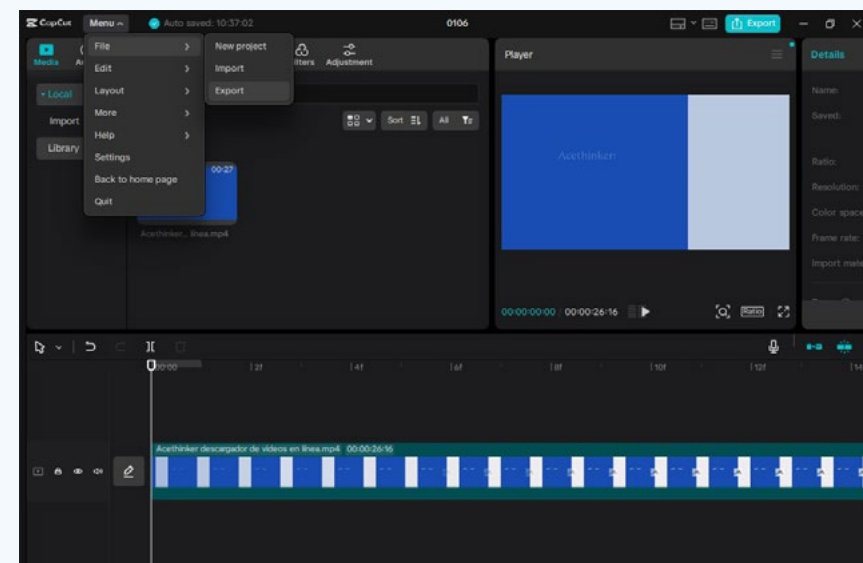


Fig. 3. Exportar el video

CapCut es una de las aplicaciones que trabaja en detalle la línea de tiempo, un panel que ajusta los cambios del video de forma profesional. La interfaz a utilizar es fácil, una vez que ya se ha trabajado con otras aplicaciones relacionados con la temática.

Referencias bibliográficas

- Chillingworth, A. (2023). ¿Qué es CapCut y cómo se usa?. Recuperado el 7 de enero de 2026, de <https://www.epidemicsound.com/es/onboarding/what-is-capcut/>
- Gallego, I. (s/f). Capcut: tu editor de video para el aula. Recuperado el 7 de enero de 2026, de https://intef.es/observatorio_tecno/capcut-tu-editor-de-video-para-el-aula/



SEIGOO, UNA AUDITORÍA PRECISA Y ACCESIBLE

Autor: MSc. Alain Alonso Graverán / Telecentro TelePinar

SEIGOO, A PRECISE AND ACCESSIBLE AUDIT

Resumen: Seigoo es una herramienta gratuita diseñada para auditar el SEO de sitios web, para lo cual ofrece a los usuarios una forma fácil y accesible de mejorar su visibilidad en línea. Con solo introducir el URL de una página, Seigoo realiza un análisis exhaustivo y genera un informe detallado que incluye aspectos clave del SEO On Page y el porcentaje de efectividad actual del sitio en los motores de búsqueda.

Abstract: Seigoo is a free tool designed to audit website SEO, offering users an easy and accessible way to improve their online visibility. By simply entering the URL of a page, Seigoo performs a comprehensive analysis and generates a detailed report that includes key aspects of On Page SEO and the site's current effectiveness percentage in search engines

Seigoo se destaca como una herramienta gratuita para optimizar sitios web, pero ¿cómo se compara con otras opciones disponibles en el mercado? A continuación, se presentan las características y ventajas de Seigoo en relación con otras herramientas de SEO gratuitas.

La **interfaz** de Seigoo es intuitiva, permitiendo a los usuarios, sin importar su nivel de experiencia, realizar auditorías SEO con un simple clic. El análisis se basa en **70 criterios** que evalúan desde la estructura y rendimiento de la página hasta la usabilidad y compatibilidad móvil. Una vez completado, el informe puede descargarse en formato PDF.

Comparación con otras herramientas de SEO

1. Facilidad de Uso

Seigoo permite a los usuarios realizar un análisis SEO simplemente ingresando la URL de su sitio web. El proceso es rápido y genera un informe detallado en pocos minutos, lo que lo convierte en una opción accesible para principiantes.

Otras herramientas, como Screaming Frog, requieren instalación y tienen limitaciones en la versión gratuita (hasta 500 URLs), lo que puede ser un inconveniente para usuarios menos técnicos.

2. Análisis Detallado

Seigoo realiza un análisis basado en 70 criterios que abarcan desde el SEO On Page hasta la usabilidad y la velocidad de carga. Genera un informe detallado que incluye una puntuación total en una escala de 100 puntos, lo que permite a los usuarios identificar rápidamente áreas que requieren atención.

Esta profundidad de análisis es comparable a herramientas como SE Ranking, que evalúa más de 120 parámetros, pero Seigoo se destaca por su facilidad de uso y su enfoque educativo, ofreciendo explicaciones claras y recomendaciones prácticas para cada aspecto evaluado. Seigoo evalúa más de 70 criterios clave, incluyendo SEO On Page, velocidad de carga y usabilidad móvil, y presenta los resultados con un sistema de colores que facilita la identificación de áreas a mejorar.

En contraste, herramientas como Ubersuggest ofrecen análisis útiles pero requieren suscripción para acceder a información más profunda.

Seigoo también proporciona explicaciones detalladas y recomendaciones específicas para cada aspecto evaluado, lo que ayuda a los usuarios a entender cómo optimizar su sitio.

3. Informes Descargables

Una característica destacada de Seigoo es la posibilidad de descargar informes en formato PDF, lo que permite a los usuarios tener un registro tangible de su auditoría y seguir sus progresos a lo largo del tiempo.

Otras herramientas como Woorank ofrecen versiones gratuitas limitadas y requieren registro para acceder a informes completos, lo que puede ser un obstáculo para algunos usuarios.

4. Capacitación en SEO

Seigoo no solo proporciona datos sobre el estado del sitio, sino que también educa a los usuarios sobre SEO al incluir consejos prácticos y explicaciones en sus informes. Esto contrasta con herramientas que solo ofrecen diagnósticos sin guiar al usuario sobre cómo implementar mejoras.

Efectividad de Seigoo: La precisión de la auditoría SEO de Seigoo se compara favorablemente con otras herramientas disponibles en el mercado, aunque cada una tiene sus particularidades y enfoques.

1. Análisis Exhaustivo

Interfaz Amigable: La interfaz de Seigoo es intuitiva, permitiendo a los usuarios realizar auditorías sin necesidad de ser expertos en SEO. En contraste, herramientas como Screaming Frog ofrecen un análisis más técnico y profundo, pero pueden resultar complicadas para principiantes debido a su curva de aprendizaje más pronunciada. La simplicidad de Seigoo lo hace accesible para una amplia gama de usuarios, desde emprendedores hasta pequeños negocios.

2. Resultados Claros y Accesibles



SEIGOO, UNA AUDITORÍA PRECISA Y ACCESIBLE

Autor: MSc. Alain Alonso Graverán / Telecentro TelePinar

Los informes generados por Seigoo utilizan un sistema de colores para destacar los elementos optimizados y aquellos que necesitan mejoras. Esto facilita la identificación de problemas y prioriza las acciones a tomar.

Aunque otras herramientas como Woorank también ofrecen informes visuales, Seigoo permite descargar estos informes en formato PDF sin necesidad de registro, lo que añade un nivel de conveniencia adicional.

En resumen, Seigoo ofrece una auditoría SEO precisa y accesible, ideal para quienes buscan mejorar su presencia en línea sin complicaciones técnicas. Su enfoque educativo y su interfaz amigable lo convierten en una excelente opción para principiantes. Sin embargo, para análisis más profundos o necesidades específicas, herramientas como SE Ranking o Screaming Frog pueden ser más adecuadas. La elección entre estas herramientas dependerá del nivel de experiencia del usuario y sus objetivos específicos en SEO. Para quienes buscan un punto de partida efectivo en la



Limitaciones y Consideraciones

A pesar de sus ventajas, Seigoo tiene limitaciones. Por ejemplo, solo permite realizar **un análisis cada siete días**, lo que puede ser restrictivo para usuarios que buscan hacer ajustes frecuentes.

Además, aunque Seigoo proporciona un diagnóstico inicial efectivo, la implementación de mejoras puede requerir conocimientos técnicos adicionales, similar a lo que ocurre con otras herramientas.

optimización de su presencia en línea, Seigoo representa una excelente elección.

Referencias bibliográficas

- Rodríguez Martínez, Mario Miguel. Descubre Seigoo, la herramienta gratuita para auditar el SEO de tu web. Recuperado el 2 de diciembre de 2024, de <https://www.juventudtecnica.cu/articulos/descubre-seigoo-la-herramienta-gratuita-para-auditar-el-seo-de-tu-web/>



REVISTA

TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 105
2026, Mar- Abr.

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



DIRECCIÓN NACIONAL JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Calle 13 #456 e/E y F, Vedado,
Plaza de la Revolución.
La Habana
Código Postal 10200

ISSN 1995-9419

Registro Nacional de Publicaciones
Seriadadas 2163



www.revista.jovencub.cu