



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419
Número 75
2021, Mar.-Abr.

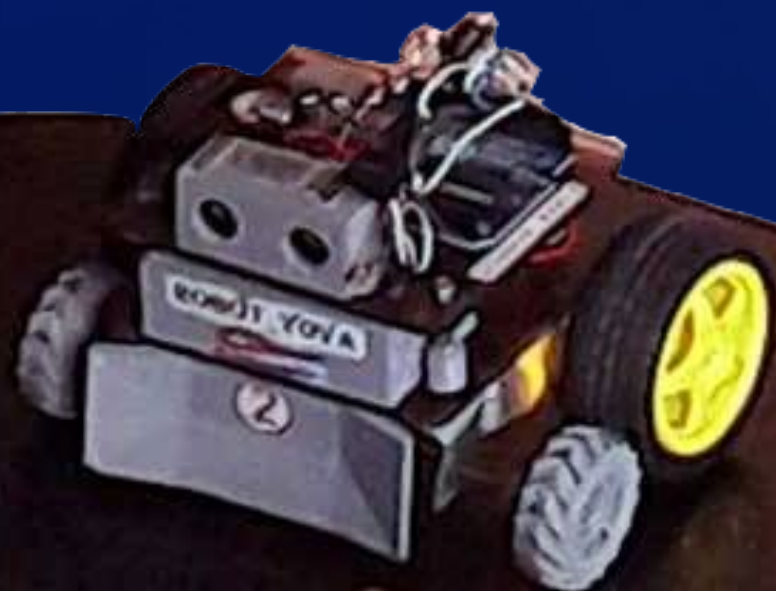
REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

ROBÓTICA EDUCATIVA DESDE LOS JOVEN CLUB



LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y LA ROBÓTICA DESDE JOVEN CLUB. / PAG. 06

MAQUETA DE SISTEMA DE CONTROL AUTOMÁTICO. / PAG. 07



PROYECTO COMUNITARIO INFO-ROBOTIZANDO

www.revista.jovenclub.cu

EDITORIAL



El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

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

Editores

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

MSc. Grether Acosta Savón
grether@gtm.jovenclub.cu

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

Edición de imágenes y diseño

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

Maquetación

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

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

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

Dirección: 53 52165835

Dirección Postal:

Palacio Central de la Computación.
Amistad esq. a Reina, La Habana, Cuba. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

CUBA- es un «monstruo» de la biotecnología. Lo demuestran Soberana 01, Soberana 02, Mambisa y Abdala. Todos candidatos vacunales cubanos, creados por especialistas de la isla. Por eso cuando te propusieron ser voluntario para aplicarte la vacuna, no lo pensaste dos veces. De camino al policlínico te sorprendiste pensativo, pero increíblemente no pensabas en los efectos adversos.

Llegas al policlínico y allí, con toda la protección y el cariño de las especialistas, te aplican la primera dosis. La espera para verificar efectos adversos es de media hora. Abres la Wifi y entras al Moodle de la Universidad. Este Entorno Virtual de Aprendizaje que debes conocer a cabalidad, pues es parte de los servicios que ofrecerás en la instalación de Joven Club donde laboras. Y es que la Educación Superior se vuelve resiliente en este contexto de crisis, y apuesta por la virtualidad. Apoyar en este empeño desde tu puesto como Instructor, te hace sentir orgulloso.

Así entre tanta búsqueda y espera llega la notificación de la salida del **Número 75 de la Revista Tino**, con unas propuestas bien interesantes para tu familia y la comunidad que tanto te la pide.

Visualizas, desde la sección **El Nivel**, un artículo que aborda el lenguaje de programación **SCRATCH**, con el que se puede programar de una manera simple pero eficiente. Ayudando a los jóvenes a razonar sistemáticamente, y a trabajar de forma colaborativa.

Te llama la atención en **X-móvil** la propuesta de cambiar la apariencia del teléfono con **CocoPPa**. Una aplicación pensada especialmente para niños y adolescentes, que deseen personalizar sus teléfonos móviles con personajes de famosos animados.

Te fascinó la propuesta de La Red Social, **Metricool**, una herramienta creada para la gestión de redes sociales y publicidad online tanto web como móvil.

Así, sin darte cuenta, ha terminado la espera. Ya puedes marcharte del policlínico. Dejas en agenda la próxima dosis de Abdala y te alistas para caminar al trabajo. Te despidas sonriente, feliz de ser útil a la sociedad y a tu familia; de ser parte de la **Computadora de la Familia** y de contar con una revista que hace por todos y para todos, **Tino**.

Recuerda que puedes encontrarnos desde <https://revista.jovenclub.cu/> y desde allí acceder a nuestro perfil en las redes sociales.

¡Te esperamos!





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- ANDROID LOLLIPOP, IDEAL PARA CREAR VARIAS CUENTAS EN UN MISMO DISPOSITIVO •— 4
- LOOKOUT PARA ASEGURAR EL SMARTPHONE DE VIRUS O PÉRDIDAS •— 4
- CHARLES PROXY PARA LOGRAR LA CONEXIÓN DE APLICACIONES MÓVILES VÍA WIFI •— 5
- COCO PPA PARA CAMBIAR LA APARIENCIA DEL MÓVIL •— 5

EL VOCERO 06

- ROBOTIZANDO JUNTOS DESDE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA •— 6
(SÍNTESIS DE LO ACONTECIDO EN CADA PROVINCIA DURANTE EL EVENTO)

EL ESCRITORIO 08

- APRENDER A APRENDER, PREMISA DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA •— 8
- PARQUES CIENTÍFICO TECNOLÓGICOS: SUS OPORTUNIDADES •— 11

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 14

- CENTRO COMERCIAL SUPERFÁCIL •— 14

EL TALLER 16

- ESPEJO EXPLORADOR PARA REPARACIONES EN EL TALLER •— 16

EL NIVEL 18

- SCRATCH: UN ENTORNO DE PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS Y NIÑAS •— 18

EL CONSEJERO 20

- OPTIMIZAR WINDOWS 10 PARA JUGAR •— 20
- CHEAT ENGINE PARA ACELERAR COPIA DE ARCHIVOS •— 21
- VISUALIZAR ICONOS DE ANDROID EN WINDOWS •— 21

LA RED SOCIAL 22

- METRICOOOL, HERRAMIENTA PARA EL TRABAJO EN REDES SOCIALES •— 22

EL NAVEGADOR 24

- PORTAL BIENESTAR MATANCERO •— 24
- TEVEO •— 24
- AULA VIRTUAL DE PERIODISMO •— 25
- REVISTA CUBANA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS •— 25
- REVISTA INGENIERÍA INDUSTRIAL •— 25



ANDROID LOLLIPOP, IDEAL PARA CREAR VARIAS CUENTAS EN UN MISMO DISPOSITIVO

Autor: Yuneski Ruiz / yuneski.ruiz@cav.jovenclub.cu

ANDROID LOLLIPOP, IDEAL FOR CREATING MULTIPLE ACCOUNTS IN THE SAME DEVICE

Android Lollipop resulta ideal para crear varias cuentas en un mismo dispositivo. Al utilizar la Redes Sociales resulta saludable separar lo profesional de lo personal, por lo que contar con varias cuentas en el mismo dispositivo es una opción valiedera.

Lanzada el 25 de junio de 2014 y desarrollada por Google, Android Lollipop es la versión número doce de Android.

El ícono de esta versión consiste en el androide de la compañía con varias paletas o chupetines. Hay variaciones en la que el androide aparece sosteniendo las Lollipop en sus manos o formando un conjunto en forma caramelizada.

aparecen en la pantalla de bloqueo como una serie de tarjetas que puedes usar para responder directamente desde allí.

Mejora el consumo de batería a través de una serie de optimizaciones conocidas como «Project Volta». En sus cambios se encuentran un nuevo modo de ahorro de batería, API de programación de trabajos que pueden restringir ciertas tareas para que solo ocurran a través de Wi-Fi.

• Agrupación de tareas para reducir la cantidad total de tiempo que las radios de Internet están activas.

Lollipop incluye un modo de invitado, que te permite crear diferentes usuarios o perfiles para prestar tus dispositivos a tus amigos e familiares —sin que vean tu información, que apps usas, etc.

Cómo crear varias cuentas si tienes Android Lollipop

- Ir a la opción **Ajustes**.
- Luego pinchar en la opción **Usuarios**.
- Después cliquear en **Añadir usuario**.
- Una vez creado el usuario puedes entrar al perfil desde los accesos rápidos al hacer clic sobre el ícono de usuario y eligiendo el perfil que prefieras.

De esta manera podrás utilizar varias cuentas en un mismo dispositivo y en cada perfil tendrás separados los archivos personales.

Referencias Bibliográficas

- Calvo, D. (3 de 2019). Androidpit. Recuperado el 5 de 2 de 2021, de Androidpit: <https://www.androidpit.es/trucos-para-android/>
- Wikipedia. (s/f). Android Lollipop. Recuperado el 15 de marzo del 2021 de https://es.wikipedia.org/wiki/Android_Lollipop

Algunas características si tienes Android Lollipop

- Lollipop presenta un sistema de notificación actualizado. Las notificaciones

LOOKOUT PARA ASEGURAR EL SMARTPHONE CONTRA VIRUS O PÉRDIDAS

Autor: Violeta Pardo Granja / violeta.pardo@cmg.jovenclub.cu

Es esta una de las aplicaciones de seguridad más descargadas para teléfonos y tabletas con Android a proteger los dispositivos móviles contra virus, pérdidas o robos. Es nable y factible.

A continuación te mostramos, paso a paso, cómo asegurar el smartphone utilizando dicha app:

1. Descargar la aplicación de la tienda de aplicaciones Android Google Play e instalarla.
2. Luego conectado a Internet, crearse una cuenta con una dirección de correo electrónico y contraseña.
3. Pulsar sobre «Iniciar la protección».
4. Seguidamente y de forma automática comienza un escaneo inicial de todas las apps, archivos del sistema, documentos y otros tipos.
5. En caso de pérdida o robo del smartphone, se puede utilizar para encontrarlo iniciando sesión desde la aplicación y pulsando sobre la opción «Buscar mi dispositivo».
6. Pulsar sobre la opción «Localizar mi teléfono». Esta opción muestra el móvil si está en un radio de 47 metros.

Ubicación del dispositivo

Es necesario tener activo el servicio de localización desde Ajustes> Ubicación, o el propio GPS activado. El modo «Gran precisión» es la mejor opción. Este modo utiliza GPS, Wifi y redes móviles para determinar la ubicación del dispositivo.

Palabras claves: seguridad, virus, pérdida, robo, Lookout, Android, backup

Referencias bibliográficas

- Fraga, Ana (julines 2017). Cómo funciona Lookout. Consultado el 7 de marzo, 2019, de <https://tecnologia.uncomo.com/articulo/como-funciona-lookout-22955.html>
- ANDROID SIS (2015). Cómo funciona Lookout. Consultado el 7 de marzo, 2019, de <https://www.androidsis.com/como-funciona-lookout/>
- Todotech (s/f). 5 consejos para proteger de una manera sencilla y muy eficaz tu smartphone. Consultado el 7 de marzo, 2019, de https://www.todotech.com/android/apps/consejos-protector-smartphone_r151.html



CHARLES PROXY PARA LOGRAR LA CONEXIÓN DE APLICACIONES MÓVILES VÍA WIFI

Autor: Ereisy Sotolongo Gago / ereisy.sotolongo@ssp.jovencub.com

CHARLES PROXY TO GET THE CONNECTION OF MOBILE APPLICATIONS ROUTE WIFI

Charles Proxy es una aplicación de servidor proxy de depuración HTTP multi-plataforma escrita en Java. Actúa como un servidor que recibe los pedidos, por ejemplo, desde un navegador de web y luego hace gestión a Internet a nombre del solicitante. Posteriormente devuelve los resultados al navegador para ser ejecutados.

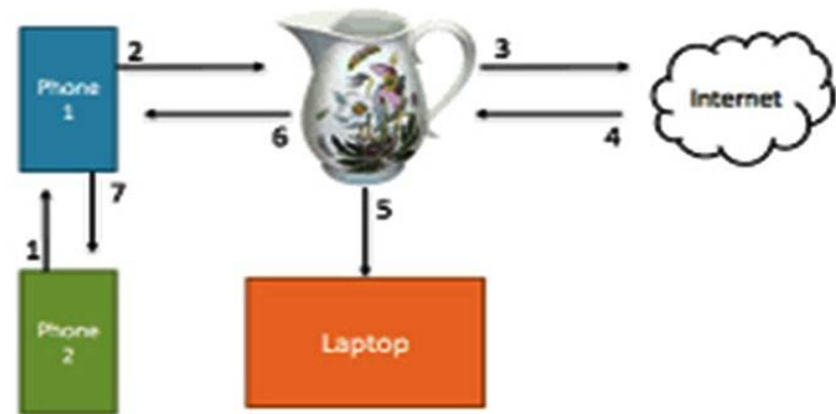
En ocasiones, cuando un teléfono móvil se conecta a Internet vía wifi usando proxy, muchas aplicaciones no logran realizar la conexión con la configuración del proxy del sistema del móvil.

Al utilizar este servidor se puede lograr que todas las aplicaciones del teléfono se conecten a Internet vía wifi.

Pasos para poder utilizar la aplicación Charles Proxy

1. Primeramente descargar el servidor **Charles Proxy** desde <https://www.charlesproxy.com/download/>
2. Tener en cuenta descargar la versión que se corresponda con el sistema operativo de la computadora que se va a utilizar.
3. Luego es necesario configurar el proxy externo, o padre como también se conoce y el usuario de navegación. Para ello ir a Menú **Proxy > External Proxy Setting**.
4. Posteriormente definir el puerto por el que escuchará el servidor. Por defecto es el 8888: Menú **Proxy > Access Control Settings**.
5. Seguidamente configurar las reglas de control de acceso y especificar qué IP o redes se podrán conectar: Menú **Proxy > Access Control Settings**.
6. Seguidamente se debe iniciar el servidor.
7. Una vez iniciado el servidor, ir al menú **Help > Ssl Proxying > Install Charles Root Certificate on a Mobile Device o Remote Browser** se mostrará el siguiente mensaje: Configurar el proxy en el iPhone con los datos del paso anterior y visitar la página chls.pro/ssl.

Charles Proxy – Cellular Setup



8. A continuación, permitir que se pueda abrir la configuración para mostrar el perfil.
9. Luego, instalar en el teléfono el perfil de configuración que se muestra en pantalla.
10. Para finalizar se deben abrir las aplicaciones y verificar el funcionamiento de las mismas.

Con el uso de la herramienta presentada se pueden utilizar todas las aplicaciones del móvil vía wifi.

Palabras claves: Charles Proxy, Proxy, Internet, Wifi, X-móvil.

Referencias bibliográficas

- AnaliticaWeb (2017). ¿Cómo validar una aplicación con Proxy? Recuperado el 5 de diciembre de 2018, de <https://www.analitica.com/validar-aplicacion-charles-proxy/>
- ComputerWorld (2012). Cómo configurar el proxy de navegación corporativo para controlar los nuevos dispositivos móviles iOS y Android. Recuperado el 5 de diciembre de 2018, (Ver más en el sitio de la revista en línea)

COCO PPA PARA CAMBIAR LA APARIENCIA DEL MÓVIL

Autor: Yanet Martín Rivero / yanet@scu.jovencub.com

COCO PPA TO CHANGE THE MOVIL'S APPEARANCE

La personalización de un objeto es el proceso en el que se van realizando transformaciones en él de acuerdo a la necesidades o deseos de una persona y que lo van haciendo diferente a otros de la misma serie.

El teléfono móvil brinda grandes posibilidades para la personalización, mediante cambios en su apariencia visual. Para ello se puede utilizar la aplicación CocoPPa que está diseñada especialmente para que niños y adolescentes puedan individualizar sus teléfonos móviles con personajes de animados famosos.

Pasos para cambiar la apariencia del móvil utilizando CocoPPa:

1. Abre la aplicación, selecciona **Registrarse** y configura tu perfil.
2. Selecciona **Iconos** o **Fondos de pantalla** en la parte superior de la aplicación.
3. Explore los resultados y toque un diseño que le guste.
4. Selecciona **Como para guardar el diseño** y se guardará en **Mypage**.
5. Continúa navegando para encontrar más cosas que te gusten o selecciona **Configurar enlace** en la página de **iconos**.
6. Selecciona **Búsqueda de aplicaciones** para reemplazar un icono de aplica-

ción.

7. Seleccione la aplicación que desea reemplazar en la ventana que se muestra seguido a la selección.
8. Establezca el nombre y decida si desea un aspecto brillante o plano, con esquinas redondeadas o sin redondear.
9. Seleccione **Aceptar y Sí** en la ventana emergente de confirmación. Esta aplicación es muy útil ya que es fácil de utilizar, contiene varios iconos y fondos diferentes, además de tener recursos de gran calidad para personalizar diferentes elementos del móvil.

Palabras claves: CocoPPa, android, aplicación, móvil, X-móvil.

Referencias Bibliográficas

- Android. (s/f). Kika Emoji Keyboard: ¿Cómo Descargar y Consejos?. Recuperado el 9 de febrero del 2021, de <https://android.doncomos.com/kika-emoji-keyboard-descargar-consejos>



ROBOTIZANDO JUNTOS DESDE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



de cultura y deporte. El objetivo es consolidar el proceso de formación y desarrollo de los jóvenes, puesta a disposición de las comunidades. El Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spiritus, en desarrollo de estas actividades de divulgación en el público que asiste a las actividades.

Concurso Online de Robótica. El Club fue la máxima expresión de la actividad que se realiza en el país con jóvenes de 7 a 18 años de edad en el mes de febrero. En dicha competencia es necesario contar con un jurado altamente calificado, que valore las habilidades en temáticas como Scratch, Arduino Uno y Arduino Mega.

A continuación presentaremos los trabajos realizados en cada provincia en esta competencia:

LA HARPA

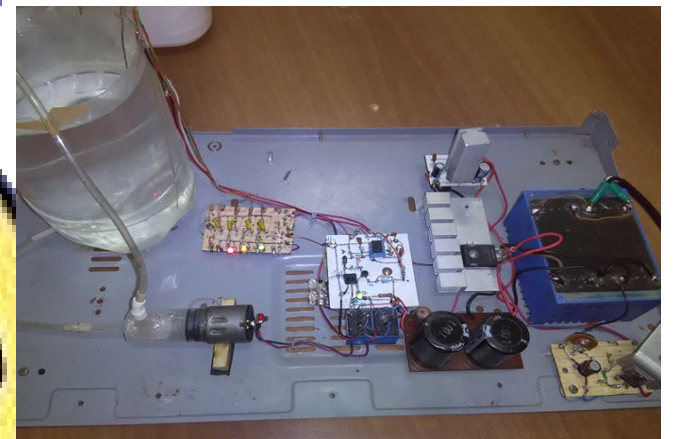
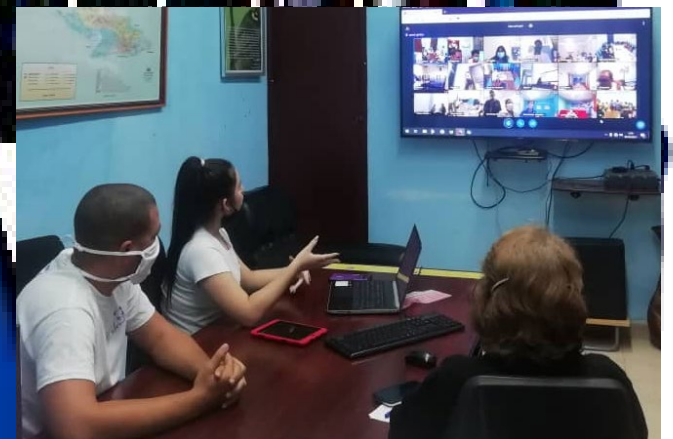
De 6 trabajos presentados se otorgaron 2 menciones y 2 premios. Distribuidos de la siguiente manera:

- Menciones en Scratch:**
 - de **Lisandra Esquivel** (Info-Robotizando)
 - de **Rafael Pérez** (El Planetario)
- Proyecto de **Yeney Nieves Ortega**, 9 años, 4to grado. El proyecto está basado en la creatividad e imaginación a partir de un dibujo, crea en mBlock la animación de la reunión.**

de un interruptor eléctrico o un teléfono o tableta. Posee una interfaz amigable y fácil de usar.

El propósito de este proyecto es enseñar cómo hacer que algunos dispositivos inteligentes se comuniquen entre sí, ahorro de la electricidad, los costos en la compra de los componentes y ampliación de los aspectos del hogar, todo desde el dispositivo inteligente (Móvil o tableta).

Aquí se muestran los resultados de los trabajos realizados por los jóvenes y profesores de Sancti Spiritus.



SANCTI SPÍRITUS

Desde la provincia de Sancti Spíritus se participó con el trabajo pionero **Melania Monte Sánchez**. La misma estuvo acompañada de su tutor, el **Ingeniero Ariel Alejandro Suárez Quintero**. Se presentó una aplicación androide en App Inventor 2. Esta aplicación brinda al usuario la posibilidad de simular el



ROBOTIZANDO JUNTOS DESDE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

El nivel del agua disminuye cuando se inicia el consumo de la misma. Cuando el tanque está lleno los tres sensores están cubiertos por el líquido. La bomba está desconectada ya que el relé está activo. Cuando el segundo sensor ya no está bajo el agua, el relé se desactiva y la bomba se conecta y se comienza el nuevamente el proceso de llenado del tanque. Así, se produce un ciclo que depende de la cantidad de agua que hay en el tanque.

HOLGUÍN

Con el trabajo titulado «**Experiencia de electrónica**» elaborado por los jóvenes **Camilo Antonio Portal Meñis** y **Leonardo Alejandro García Díaz** bajo la tutoría de la instructora Lic. Isis Nelsy Ramírez Moreno del municipio de Holguín, abrió la provincia Holguín su participación en el Concurso online de Robótica Comunitaria organizado por los Joven Club: Robotizando juntos. Estos jóvenes presentaron un robot confeccionado con materiales reciclables que es manipulado con un mando de PlayStation que utiliza cables VGA, alimentación de 36 volt y la tecnología Arduino. El proyecto está en una primera fase. Se pretende lograr que, en una fase posterior, pueda desplazarse sin utilizar un mando, o sea de manera autónoma.

En el segundo día de presentación compitió el proyecto **Cuba-LED** del municipio de Báguanos que mostró un **letrero luminoso** construido a partir de materiales en desuso que maneja los LED por vía Bluetooth. El mismo está controlado por un dispositivo móvil (celular o Tablet). Para la realización de este trabajo se utilizó Arduino y la aplicación App Inventor. Los miembros de este equipo fueron los niños **Cristian Quiñones Betancourt** y **Richard Henry Serrano** con la tutoría del instructor MSc. Jorge Leandro Landrove. Esta solución tiene gran utilidad para la creación de letreros luminosos que pueden ser empleados en establecimientos comerciales.

Ambos proyectos forman parte del trabajo continuado de los instructores en los cursos de electrónica, aplicaciones y soluciones informáticas en los círculos de interés sobre automática e inteligencia artificial.



CAMAGÜEY

Elaine Suárez Comas, quien es miembro del Grupo Municipal en Joven Club Nuevitas, y la niña talento **Kristel María Romero Suárez**, de 10 años, se presentaron en la Competencia Nacional de Robótica Online que se realizó en todos los Joven Club del país.

En el evento presentaron tres trabajos: un **juego de animación de matemática** donde los estudiantes de la enseñanza primaria pueden repasar los cálculos básicos para las pruebas de cálculo oral que se realizan en esta enseñanza; el segundo trabajo tiene como objetivo principal hacer una **reflexión necesaria en torno al movimiento anti-vacuna en Cuba** y la terrible enfermedad que azota el mundo: **El Coronavirus**; y un tercer trabajo que trata sobre el Dengue y tiene como objetivo propiciar información sobre como erradicar la hembra de mosquito *Aedes Aegypti* causante de esta enfermedad.

Para crearlos se seleccionó el programa **Scratch** que es un lenguaje de programación visual ya que tiene una interfaz agradable y muy fácil de utilizar que trae beneficios a los niños y las niñas para comenzar a desarrollar desde edades bien tempranas sus habilidades para la resolución de problemas y para la investigación fomentando y estimulando el razonamiento analítico y lógico.



PINAR DEL RÍO

La occidental provincia cubana llevó a la competencia virtual cuatro trabajos, donde los niños vultabajeros tuvieron el protagonismo. Los participantes pusieron de manifiesto habilidades relacionadas con la Robótica apoyados por un tutor. Dicho tutor en todos los casos fue un instructor de Joven Club con experiencia en la Robótica Comunitaria.

En los trabajos presentados predominó el uso de Scratch como lenguaje de programación. Este lenguaje facilita crear historias interactivas, juegos y animaciones.

El **videojuego Salvando vidas en tiempos de Covid_19**, desarrollado por los niños **Maikel Raciél Se-**

rano García, Kevin Galdo Díaz y Kaleb Galdo Díaz y tutorado por el Instructor de Joven Club **Lic. Jorge Lázaro Navarro** del municipio San Juan y Martínez, obtuvo **Mención Especial** en la competencia. El mismo abordó, de manera creativa, el uso del nasobuco y el cumplimiento de las medidas higiénico-sanitarias en tiempos de pandemia. Este videojuego fue una expresión inteligente de la Robótica Comunitaria.



GUANTÁNAMO

En el evento la provincia presentó, en el Concurso de Robótica Comunitaria, convocado por los Joven Club de Computación y Electrónica, la APK del estudiante Jonathan Morgan Salas, denominada MiXCal, calculador mixto para las ciencias.

El calculador mixto para las ciencias se caracteriza por ser rápido, eficiente e interactivo. Está concebido para ser utilizado tanto en centros educativos como de trabajo. Se programó con los elementos más actuales de las ramas del saber a las que va dirigida y su interfaz de usuario posee dinamismo y adaptabilidad que le posibilitan llegar a gran cantidad de usuarios, independientemente del grado de aptitud física que posean. La misma facilita más fluidez en los cálculos matemáticos, físicos y químicos, ya que no es necesario conocer las fórmulas de los mismos.

El tribunal del evento felicitó al ponente y lo exhortó a continuar desarrollando el trabajo con vista a eventos futuros.





APRENDER A APRENDER, PREMISA DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Autor: Damián Pérez damián.perez@correo.ujv.edu.ve

LEARNING TO LEARN, PREMISE OF DISTANCE EDUCATION

Resumen: Aprender a aprender de forma flexible es la premisa de la Educación a Distancia (EaD). En Cuba este proceso va de la mano con la constante actualización de las Tecnologías, lo que permite favorecer las oportunidades de aprendizaje a más personas. El siguiente artículo esboza ideas sobre la Educación a Distancia en el país. Al hacerlo destaca los antecedentes tanto nacionales como internacionales que han permitido su evolución. A la vez explica cómo se ha aplicado y aprovechado la Educación a Distancia en los Jóvenes Club de Computación y Electrónica.

Palabras clave: Educación a Distancia, Modelo, Aprendizaje, Cuba, Tecnologías

Abstract: Learning to learn flexibly is the premise of Distance Education (DE). In Cuba, this process goes hand in hand with the constant updating of technologies, which allows to favor learning opportunities to more people. The following article aims to outline ideas about Distance Education in the country. In doing so, it highlights the national and international antecedents that have allowed its evolution. At the same time, it outlines how Distance Education has been applied and taken advantage of in the Young Computers and Electronics Clubs.

Key words: Distance Education, Model, Learning, Cuba, Technologies

Aprender a aprender como premisa de la Educación a Distancia (EaD) resulta esencial a partir de que dicho proceso cambia esquemas tradicionales en la enseñanza y el aprendizaje. Son muchas las peculiaridades en función de la intermediación, del tiempo y del canal que se vaya a utilizar en la EaD. El estudiante en este proceso autorregula su aprendizaje como un proceso de autodirección y transforma sus aptitudes mentales en competencias académicas. Es el docente quien encamina esta enseñanza. En esencia para el docente como para el estudiante no existe una relación directa en tiempo real, lo que hace más flexible la interacción.

La EaD es una potente herramienta que, entre otras características, permite el aprendizaje requerido en la Sociedad de la Información. Una de sus principales premisas es el Aprender a Aprender, donde la oficina, la empresa o el propio hogar se convierten en aulas de capacitación.

Aprender a aprender. Antecedentes de la Educación a Distancia

A lo largo de la historia, en diferentes épocas y contextos, la Educación a Distancia ha sido denominada de diferentes maneras. Todas las denominaciones tienen en común de que se trata de una enseñanza mediada por la distancia y fundamentada en el autoaprendizaje. No está sujeta ni por el espacio (no se imparte en un aula concreta), ni por el tiempo (el ritmo de aprendizaje lo estipula cada alumno), constituyéndose como fundamento de su estudio (Pichs y Benítez, 2018).

La misma ha evolucionado desde los cursos por correspondencia hasta llegar a la actualidad, con cursos a través de tecnología basada en Internet.

Antecedentes históricos de la Educación a Distancia en Cuba

Desde el triunfo de la Revolución Cubana en 1959, la Educación Superior ha dejado de ser enristra. Es deseo del Estado y de la Sociedad que, en principio, cada cubano pueda ejercer su derecho a estudiar en cualquier

universitaria que más se ajuste a sus deseos y aptitudes.

Actualmente la demanda de la población a la Educación Superior es cada vez más creciente debido al nivel de acceso a la educación general que posee la población. Debido a esto la universidad cubana promueve experiencias que elevan la calidad del proceso del enseñanza-aprendizaje mediado por las tecnologías. Los avances actuales avizoran entornos de aprendizaje virtuales donde cada día son más los centros que incorporan a su formación plataformas educativas que propician ambientes colaborativos activos y creadores.

En Cuba la Historia reconoce como primera evidencia de la EaD una serie de artículos dedicados a la enseñanza de los lectores en el periódico «El Habanero», en 1859 escritos por Félix Varela y Morales. Las premisas de la educación a distancia en Cuba podemos encontrarlas en las ideas pedagógicas de ilustres pensadores, tales como: Enrique José Varona, José Martí, Domingo del Monte y José de la Luz y Caballero. A modo de ilustración hacemos alusión a la revista «La Edad de Oro, una genial modalidad de Educación a Distancia diseñada por el gran maestro José Martí, con el propósito de influir en la educación de todos los niños latinoamericanos, a través de la autorregulación del aprendizaje» (López Fernández et al., 2016).

Otros hechos importantes de la historia de la EaD en Cuba

1962 - Quedan establecidos los cursos para trabaja-

do en las mismas instituciones de la Educación Superior dedicadas a la enseñanza presencial, pero destinada a la superación de los trabajadores y del personal docente en ejercicio que no tenían título, apoyados en guías de estudio y otros materiales didácticos impresos, a los que se fueron incorporando gradualmente otros medios como la radio, la TV y los vídeos entre otros.

1970

El destacamento «Manuel Ascunce Domenech» establece un sistema de enseñanza para sus alumnos, en el que los dos últimos años de su formación lo realizaban mediante cursos dirigidos.

1973

Auge del desarrollo de la EaD en Cuba revolucionaria, a raíz del discurso pronunciado por Fidel Castro Ruz en el XIV Congreso de la Central de Trabajadores de Cuba (CTC).

1979

La Universidad de la Habana es la pionera en esta modalidad, por su prestigio y tradición en la docencia universitaria, a la que se denominó inicialmente Cursos Dirigidos y que posteriormente se le denomina Educación a Distancia.

1979-1980

Surgió la Enseñanza Dirigida – Educación a Distancia en Cuba, coincidiendo con la década de auge de esta modalidad a nivel mundial. Con la creación de una Red de Centros, liderada por la Facultad de Educación a Distancia de la Universidad de La Habana (FED-UH) como Centro Rector.

1981

Se comienza a transmitir el programa de TV Enseñanza Dirigida.

La Facultad de Educación a Distancia de la Universidad de la Habana creó dos aplicaciones multimedia: los Grandes Maestros del Renacimiento y El Arte en el Antiguo Egipto.



1999

Se comenzó a utilizar Internet en función de la EaD.

Modelo de la educación a distancia en el país. Aprender a aprender

La EaD en Cuba ha estado aparejada a las transformaciones de esta modalidad a nivel global pues se ha mantenido en la implementación de las tecnologías que fueron surgiendo en cada etapa. Esto ha ayudado en gran medida a cumplir la premisa de Aprender a aprender.

Ha pasado por varias transformaciones a lo largo de los años buscando lograr un modelo más completo en la educación de la sociedad actual. Algunos de los cambios que se llevaron a cabo fueron la descentralización de la Red de Centros de Educación a Distancia. Esto llevó al desarrollo de la Municipalización de la Universidad. Este concepto consiste en la extensión paulatina de todos los procesos sustantivos realizados en los Centros de Educación Superior hasta todos los rincones del país donde haya necesidades y posibilidades. Todo esto hace posible que la universidad llegue al municipio convirtiéndose en el primer paso de lo que posteriormente serían las llamadas inicialmente sedes universitarias municipales (SUM) y en las actualidades filiales universitarias municipales (FUM) (Fernández Aedo, 2013).

Políticas dirigidas al proceso de formación continua de los profesionales cubanos

Se comenzó el estudio y elaboración de un conjunto de políticas dirigidas al proceso de formación continua de los profesionales cubanos, entre las que se encuentran (Pichs y Benítez, 2018):

- Cambios en el ingreso y su estímulo a la matrícula: Se crearon un conjunto de flexibilidades en cuanto al ingreso, la más importante fue la decisión de transferir los requisitos de ingreso, al primer año de las carreras en los cursos por encuentro y la educación a distancia.
- Una nueva generación de planes de estudio (el Plan de Estudio "E").
- La creación del nivel de educación superior de ciclo corto (ESCC).
- Perfeccionamiento de la estrategia para el dominio del idioma inglés como requisito de egreso.
- Perfeccionar el modelo de Educación a Distancia con el uso de las TIC, con vistas a incrementar su matrícula.

Principios propios para esta modalidad

Teniendo en cuenta las particularidades de la educación a distancia en Cuba se considera que el modelo debe potenciar, además de Aprender a aprender, los siguientes principios propios para esta modalidad de estudios (CENED, 2016):

- El principio de la flexibilidad
- Principio de la interacción y la comunicación
- El principio de la convergencia e integración tecnológica

La aplicabilidad de todos estos principios se basan en una alternativa de aprendizaje que trabaja con la constante necesidad de actualización y perfeccionamiento profesional y con el escaso tiempo del alumno, generalmente adulto; respetando los tiempos y los espacios de cada participante. A la vez potencia el desarrollo de múltiples vías de aprendizaje mediante la incorporación de nuevas estrategias. Contribuye a la elevación del grado de profesionalización del individuo, apoyados siempre en las tecnologías crecientes de la sociedad y los componentes cubanos de la EaD como son los recursos humanos, pedagógicos, tecnológicos y organizativos.

Joven Club como entidad donde se logra Aprender a Aprender

Los Joven Club de Computación y Electrónica siempre se han especializado en

brindar servicios de gran carácter social. Estos servicios están orientados a la implementación de las TICs y brindar un gran aporte a la vida social, cultural y tecnológica del pueblo cubano.

Se caracteriza también por ser una entidad formadora de conocimientos. Tiene a su disposición innumerables cursos y postgrados a personas tanto naturales como jurídicas los cuales se perfeccionan constantemente. Se encuentran las modalidades presencial, semipresencial y a distancia. La modalidad a distancia está apoyada en entornos virtuales de aprendizaje soportados en la red.

TinoRed la red comunitaria más extensa del país

Joven Club cuenta con TinoRed, la red comunitaria más extensa del país y una de las más longevas. La misma está encargada de llevar los productos que se brindan a todo el territorio nacional. Ellos son la mensajería, la Enciclopedia Colaborativa EcuRed, el producto Cultural Mochila, Estanquillo, Reflejos, Revista Digital Tino. Todos sitios encargados de brindar información de calidad, entretenimiento y aprendizaje a la familia cubana.

La entidad cuenta para el desarrollo de la Educación con la plataforma de Cursos a Distancia (CursAD). Es este un espacio virtual sobre la plataforma Moodle, encargado de ofertar cursos mayormente basados en TIC. Dichos cursos tienen enfoques instructivos, educativos y desarrolladores, que una vez terminados, le van a permitir al estudiante incorporarlos a su trabajo y a las necesidades que se les presente en la sociedad. Además de que los cursos están acreditados con un certificado que se le entrega al estudiante.

CursAD, una forma de Aprender a aprender desde Joven Club

CursAD está disponible para todas las personas que quieran aprender y capacitarse sin importar si son externas o internas de la entidad, principalmente en electrónica e informática, garantizando de esta manera capacitaciones para los propios trabajadores de Joven Club.



Fig. 1. Página de Inicio del CURSAD.

El modelo de aprendizaje por el cual está integrado permite que las personas puedan acceder a él sin importar el lugar o condiciones socioculturales que posean. Cuenta con distanciamiento físico entre docentes y estudiantes los cuales usan las tecnologías para mantener una comunicación a lo largo del proceso educativo ya sea por correo electrónico o teléfono. El profesor va a ser el responsable de guiar, ofrecer tutoría y evaluar el aprendizaje a través de tareas. Va a ser el estudiante el encargado de aprender.



Algunos de los retos que hay que considerar son:

- La continua preparación de los docentes encargados del diseño didáctico para que aprovechen las potencialidades de los ambientes virtuales para la educación/formación y las nuevas demandas del desarrollo.
- La estimulación de la activación y regulación del aprendizaje, la actividad investigativa del estudiante, la colaboración y enfoque profesional pedagógico.
- Facilitar la llegada de los cursos y contenidos docentes impartidos a todos los rincones del país a través de Joven Club, tanto para usuarios en busca de conocimientos como para capacitación de los instructores y especialistas de la entidad.
- La EaD con el uso de las TIC se ha caracterizado por tener como objetivo fundamental la formación integral del estudiante a partir del desarrollo de su independencia y su autorregulación, con una concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuba ha sabido adaptarse y caminar de la mano con las transformaciones que se han producido a lo largo de los años. Elevando cada día la educación a esferas más altas y desarrollando modelos que se adapten mejor a las medidas y tecnologías de enseñanzas. Potenciando este modelo de educación para seguir formando una enseñanza enfocada en las tecnologías y que alcance todos los ámbitos principalmente el de las instituciones formadoras de conocimientos.

Joven Club incentiva el desarrollo de la EaD y aprovecha todos los recursos informáticos a su disposición para hacer llegar los conocimientos a todos los rincones del territorio nacional y extranjero.

Referencias Bibliográficas

- CENED. 2016. «Modelo de Educación a Distancia de la Educación Superior Cubana».
- Fernández Aedo, Raúl Ribén. 2013. «Nuevo modelo de educación a distancia en Cuba». Centro de Estudio de Gestión de la Información y el Conocimiento, Universidad de Ciego de Avila, 30 agosto 2013.
- López Fernández, Raúl, Miriam Gutiérrez Escobar, Silvia Vázquez Cedeño, Mikhail Benet Rodríguez, Rachel Seijo Yanes, y Alexander O. Hernández Pettón. 2010. «Resena histórica de la educación a distancia en Cuba y el mundo». Revista Electrónica de las Ciencias Médicas en Cuba, Vol 8 (No 5).
- Pichs Herrera, Berta, y Francisco Benítez Cárdenas. 2018. «Transformaciones del modelo de educación a distancia en la educación superior cubana. Primeros resultados y retos (2015-2017)». Revista Congreso agosto/2018 Vol 7 (No 4).

Joven Club
La Habana

Cuba
www.cha.jovencub.com

Concurso Online "Yo Uso Las TIC"

En saludo al día internacional
de las niñas en las TIC

#GirlsInICT #NiñasTIC #NiñasTicCuba



PARQUES CIENTÍFICO TECNOLÓGICOS: SUS OPORTUNIDADES

Autor: Dr. C. Carlos López López / carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu

SCIENTIFIC TECHNOLOGICAL PARKS: IT'S OPPORTUNITIES

Resumen: En el presente artículo se definen lo que son los Parques Científico-Tecnológicos, además, se explica el modelo de la Triple Hélice para sustentar la concepción de estos y se esboza el de las 4 Hélices para sugerir una posibilidad distinta de complementar la idea cubana de ellos. Por otra parte, se ofrecen las potencialidades que tienen los Joven Club de Computación y Electrónica para insertarse en este proyecto.

Palabras claves: Parques Científico-Tecnológicos, Triple Hélice, Joven Club de Computación y Electrónica

Abstract: The present article defines what are the Scientific Technological Parks, and the model of the Triple Helix is explained. Hold the conception of these. It mentions the 4 Helix model that suggests another possibility in order to complement the Cuban conception. On the other hand, they relate the potentialities that have Computer Young Club and Electronics to get inside in this project.

Key words: Technological Science Parks, Triple Helix, Young Computer and Electronics Club

Los Parques Científico-Tecnológicos son un nuevo sistema de progreso, que se han convertido en un fenómeno global. Están basados en la investigación, el desarrollo y la innovación, por esta razón, constituyen espacios donde convergen la universidad, la empresa y el gobierno. Así, la universalización de la Educación Superior en Cuba y el trabajo de extensión universitario favorecen los vínculos de la universidad cubana con empresas y otras instituciones.

Modelo de la Triple Hélice

Los Parques Científico-Tecnológicos se implementan en su generalidad en el modelo de la Triple Hélice, el cual se basa en la interacción mutua de tres actores fundamentales: la universidad, la empresa y el gobierno. En ocasiones, en la literatura aparecen bajo diferentes trilogías entre las que se puede citar: universidad, industria y gobierno; academia, industria y estado; universidad, empresa, administración pública; universidad, empresa y sociedad.



Fig. 1. Modelo de la Triple Hélice.

Participación de las universidades en los Parques Científico-Tecnológicos

La universidad se integra al modelo de la Triple Hélice con la implementación de los resultados de investigaciones concluidas, con la labor de los diferentes grupos o centros de investigación, aportando conocimiento y profesionales especializados e integrando a los propios estudiantes como fuerza de trabajo.

Entre otros aspectos relevantes emanados de la universidad se encuentran:

- Estimula la aplicación de nuevas tecnologías al servicio de las empresas.
- Además, genera actividades propias de enseñanza-aprendizaje e investigación y desarrollo.
- También, participa en la creación de nuevas empresas basadas en el conocimiento a través de mecanismos de incubación.



Fig. 2. Parque Científico Tecnológico.

- Finalmente, se transfiere conocimiento y tecnología a la empresa.

Participación de las empresas

- En primer lugar, se benefician de los resultados de las investigaciones que se obtienen en la universidad.
- Además, se integran a la solución de los problemas cotidianos la investigación, desarrollo e innovación, adquiriendo conciencia sobre la importancia de estos procesos para el crecimiento económico.
- También, logran el crecimiento económico, la competitividad y la experiencia empresarial.
- Igualmente, experimentan la actividad productiva y de servicio (generan productos y servicios) de alto valor agregado, logrando mayores niveles de desempeño.
- Así, generan nuevas tecnologías para la comercialización.
- Por esta razón, constituyen la fuente fundamental del recurso financiero.
- Finalmente, generan capacidad para adoptar nuevos productos, servicios y tecnologías.

Participación del gobierno

- Primeramente, el gobierno establece las políticas que facilitan la interacción entre la universidad y la empresa.
- Además, facilita los mecanismos legales para el fomento y dinamismo de los Parques Científico-Tecnológicos.
- También, apoya el desarrollo de ellos en su conjunto.
- Finalmente, es quien realiza financiamiento de los mismos.



Surgimiento de los Parques Científico-Tecnológicos

En primer lugar, hay que señalar que los Parques Científico-Tecnológicos nacieron en el año 1949 en el famoso Silicon Valley. A principio de los años 70 se extienden a Europa con presencia marcada en Reino Unido, Escocia, España y en otros países como: Francia, Holanda y Suecia. Posteriormente se introducen en los 80 en el continente asiático y en Latinoamérica, en esta última región el desarrollo de los parques ha sido extremadamente lento y complejo, consolidándose la iniciativa en Brasil y Méjico.

Hoy existen en el mundo cerca de 1 300 Parques Científico-Tecnológicos, distribuidos por casi 80 países de todos los continentes, sobre todo en las regiones con economías más desarrolladas.

La creación de los Parques Científico-Tecnológicos en Cuba

En la estrategia integral para el perfeccionamiento de la informatización de la sociedad en Cuba, aprobada en julio del 2017, asociada al cumplimiento del Lineamiento 108, dentro de los lineamientos de la política económica y social del Partido y la Revolución para el periodo 2016-2017, referido al avance gradual de este proceso, queda establecida la implementación de Parques Científico-Tecnológicos.

En Cuba, el modelo inicial de los Parques Científico-Tecnológicos de la Triple Hélice, adopta su concreción en la integración de la universidad, la empresa y el gobierno, con una relación estrecha con el mercado y la comercialización.

Si bien es cierto, que Cuba ha entrado en el mundo de los Parques Científico-Tecnológicos de manera incipiente, se aprecian avances positivos. La Asociación Internacional de Parques Tecnológicos, reconoció oficialmente a la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI) como el primer Parque Científico-Tecnológico de Cuba.



Fig. 2. Inauguración del Parque Científico y Tecnológico de Ciego de Ávila.

Varias universidades cubanas han sido escenario de proyectos en desarrollo vinculados a la creación de Parques Científico-Tecnológicos; así el primero de noviembre de 2017 comenzó a funcionar el ubicado en la universidad de Matanzas. Seis meses después, en mayo de 2018, se inaugura el Parque Científico y Tecnológico en Ciego de Ávila.

El modelo de las 4 Hélices

El modelo de la Triple Hélice constituye la base sobre la que se sustentan los Parques Científico-Tecnológicos y es tomado como referencia para la creación de este tipo de desarrollo en Cuba, aunque resulta interesante evaluar los fundamentos del modelo de las 4 Hélices en función de las proyecciones de desarrollo del país, donde el impacto social juega un papel significativo. Asimismo, el de las 4 Hélices como complemento del de la Triple Hélice incluye un cuarto eje que relaciona: la sociedad, la cultura y los medios de comunicación. Igualmente, el de las 4 Hélices asume la obtención de servicios y productos como resultado de la investigación y la innovación que dan respuesta no solo a necesidades productivas, sino que también resuelven problemas de tipo social.

Por lo tanto, en correspondencia con lo anteriormente planteado el diseño de los Parques Científicos y Tecnológicos en Cuba debieran incluir elementos que potencien el cuarto eje distintivo del Modelo de las 4 Hélices, sugiriéndose ofrecer dentro del Parque, servicios integrales como: visitas guiadas al mismo y al centro en general donde esté enclavado. Igualmente, actividades culturales diversas, como acceso a literatura científico-técnica en formato digital, y a productos de la red Cuba como Mochila, Estarquillo, Ecured, Ludox, Reflejos y Tendedera.

Participación de los Joven Club de Computación y Electrónica en el proyecto de los Parques Científico-Tecnológicos

Los Joven Club de Computación y Electrónica poseen fortalezas bien identificadas. Una de ellas es que cuentan, en toda la geografía cubana con más de 650 instalaciones. Les sigue la calidad del capital humano y la experiencia acumulada por 30 años, brindando servicios y productos con la intención marcada en el desarrollo de la informatización en Cuba. Ellos forman parte de los actores del sector empresarial, como una de las hélices del modelo de la Triple Hélice, con concreción en los Parques Científico-Tecnológicos de la universidad de Matanzas y Ciego de Ávila. Los Parques Científico-Tecnológicos constituyen una oportunidad para los Joven Club de Computación y Electrónica, ya que en ellos se puede expresar su posición concreta su misión de continuar siendo entes activos en el fenómeno global de la informatización, de modo que se facilite su posicionamiento junto con el progreso



Fig. 3. Universidad de las Ciencias Informáticas.



de las universidades, el gobierno y las empresas que participen.

Referencias bibliográficas

- Actualización de los lineamientos de la política económica y social del Partido y la Revolución para el período 2016-2021. (2017). Recuperado el 30 de mayo de 2018, de <http://www.granma.cu/file/pdf/gaceta/01Folleto.Lineamientos-4.pdf>
- González, T. (julio-agosto, 2009). El modelo Triple Hélice de relación Universidad, Industria y Gobierno: Un análisis crítico. *Arbor*, 185(783), 739-755.
- Herrera-Márquez, J. J., Salas-Navarro, L. C., Domínguez-Moré, G. P., Torres-Saumeth, K. M. (julio-diciembre, 2015). Parques científicos-tecnológicos y modelo triple-hélice. Situación del Caribe colombiano. *Entremado*, 11(2), 112-130.

Recuperado el 12 de enero de 2018, de <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v11n2/v11n2a08.pdf>

- Pérez, O. (2018). Parque Científico Tecnológico de Matanzas, una propuesta innovadora. *Ciencia y Tecnología. Cubadebate*. Recuperado el 10 de mayo de 2018, de <http://www.cubadebate.cu/opinion/2018/05/07/parque-cientifico-tecnologico-de-matanzas-una-propuesta-innovadora/#.WvPhaJq1vIU>
- Portales avileños. (2018). Inaugurado en Ciego de Ávila Parque Científico y Tecnológico. Portal de la Unión de Informáticos de Ciego de Ávila. Recuperado el 2 de junio de 2018, de <https://portalesavilenos.cubava.cu/2018/05/17/inaugurado-en-ciego-de-avila-parque-cientifico-y-tecnologico/>
- Sanz, L. (s. f.). Los Parques Científicos y Tecnológicos: un concepto y una realidad. Recuperado el 30 de mayo de 2018, de http://www.encuentros-multidisciplinarios.org/Revistan%BA37/Luis_Sanz_Irles.pdf





CENTRO COMERCIAL SUPERFÁCIL

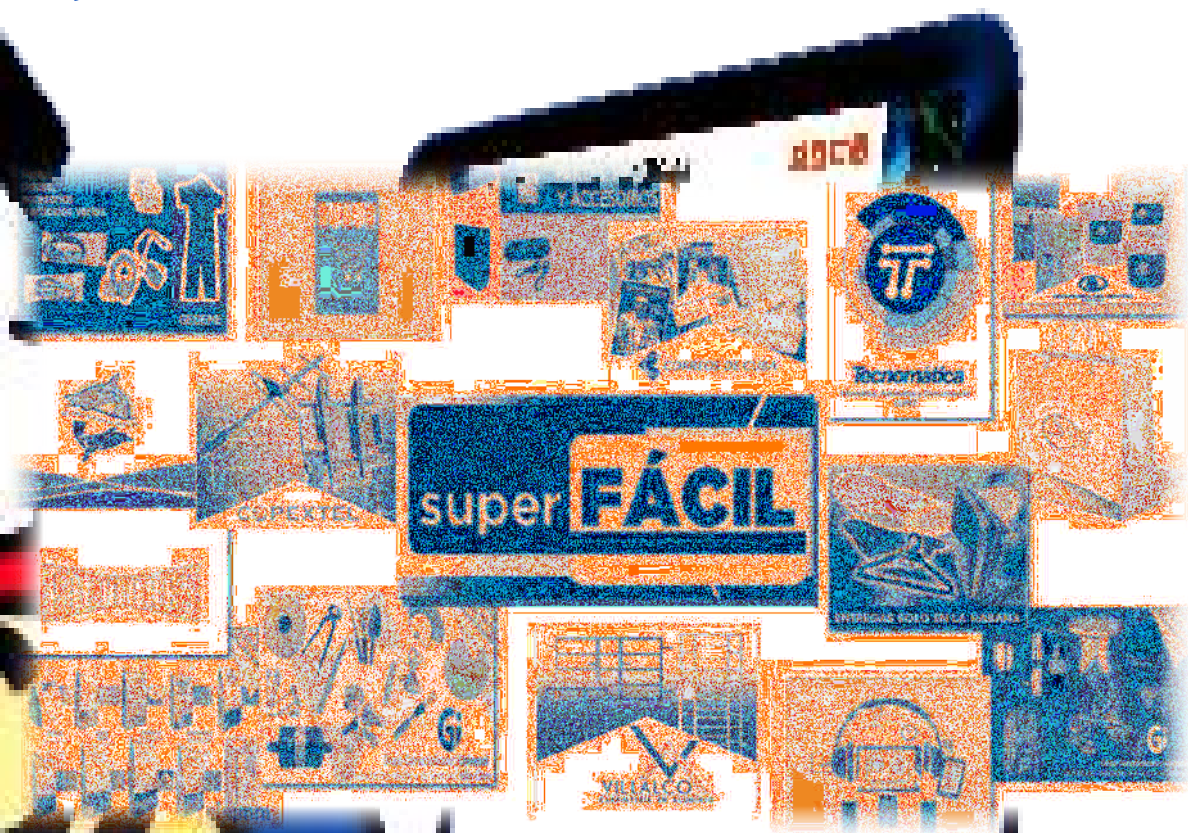
Autor: Miguel Peñafuerte Abreu / miguel.penafuerte@mtz.jovenclub.cu

UPPER CENTER

El Centro Comercial Superfácil fue creado por el Centro de Estudios y Proyectos de Informática y Matemática (CITMATEL). En este centro comercial se puede encontrar una línea variada de productos y servicios. El Centro Comercial Superfácil es una empresa de Tecnologías de la Información y Servicios de Internet, creada en el año 1999 y adscrita al Grupo Empresarial de Informática, Tecnología y Medio Ambiente, está presentando una gran capacidad exportadora directa. El territorio de operación abarca todas las provincias. Se caracteriza por ser una empresa que trabaja en la innovación de los productos y servicios, y en la aplicación de las tecnologías de la informática.

Cómo comprar en el Centro Comercial Superfácil?

Acceda al sitio a través de la dirección www.superfacil.cu.
 Para realizar una compra en el sitio, debe registrarse. Para registrarse complete el formulario e ingrese una contraseña. Note que los campos marcados con un * son obligatorios.
 El registro se realiza una sola vez para acceder a todas las tiendas del centro comercial.
 En la barra de opciones del sitio, seleccione la opción «TIENDAS» y seleccione la que desea comprar.
 Seleccione el/los productos que desea y haga clic en el botón «Comprar».
 Acceda a la cesta de compra para verificar el contenido de su pedido.
 Seleccione el método de pago que desea y haga clic en el botón «PAGAR».
 Puede pagar con una tarjeta magnética en CUP del Banco Popular de Ahorro (BPA) o Banco de Comercio Internacional (BANDECI) o bien tenerla asociada a los servicios de Transacciones de Pago.



Superfácil

La creación de este tipo de sitio se fundamenta en la utilización de estas herramientas tecnológicas.
 • Superación de limitaciones de espacio y tiempo.
 • Obtención de mayor número de clientes mediante Internet.
 • Menor coste de inicio y de mantenimiento.
 • Mayor facilidad de actualización.
 • Mayor facilidad y rapidez en la atención al cliente.
 • Ahorro de tiempo en la gestión de pedidos.
 • Servicios de mantenimiento.
 • Productos innovadores y creativos.
 • Mayor alcance geográfico.
 • Mayor seguridad en las transacciones.
 • Mayor control de inventario.
 • Mayor facilidad de gestión de pedidos.
 • Mayor facilidad de gestión de clientes.
 • Mayor facilidad de gestión de proveedores.
 • Mayor facilidad de gestión de logística.
 • Mayor facilidad de gestión de finanzas.
 • Mayor facilidad de gestión de marketing.
 • Mayor facilidad de gestión de recursos humanos.
 • Mayor facilidad de gestión de información.

- Restaurantes Palmares. www.restaurantes-palmares.com
- Acuario Nacional de Cuba. www.acuario-nacional.cu
- Fertilizantes y productos naturales. www.superfacil.cu/generales

- Servicios de mantenimiento.
- Productos innovadores y creativos.
- Mayor alcance geográfico.
- Mayor seguridad en las transacciones.
- Mayor control de inventario.
- Mayor facilidad de gestión de pedidos.
- Mayor facilidad de gestión de clientes.
- Mayor facilidad de gestión de proveedores.
- Mayor facilidad de gestión de logística.
- Mayor facilidad de gestión de finanzas.
- Mayor facilidad de gestión de marketing.
- Mayor facilidad de gestión de recursos humanos.
- Mayor facilidad de gestión de información.

Referencias Bibliográficas

Citmatel. (s.f). Abren en línea tienda virtual en Cuba. Consultado el 11 de febrero de 2021. Disponible en: www.citmatel.com
 Nuevo servicio de compra online en Cuba. Consultado el 11 de febrero de 2021. Disponible en: www.jovenclub.cu



Joven Club celebra orgulloso los **5 millones** de egresados a través de sus cursos

En más de 30 años se han impartido alrededor de 500 programas relacionados con las TIC, contribuyendo a la Informatización de la Sociedad.

Entre los cursos que ofrecemos se encuentran:

- Operador de microcomputadora
- Telefonía móvil
- Diseño
- Pasarela de pago

- Redes sociales
- Virus informáticos
- Arquitectura de máquina
- Robótica educativa

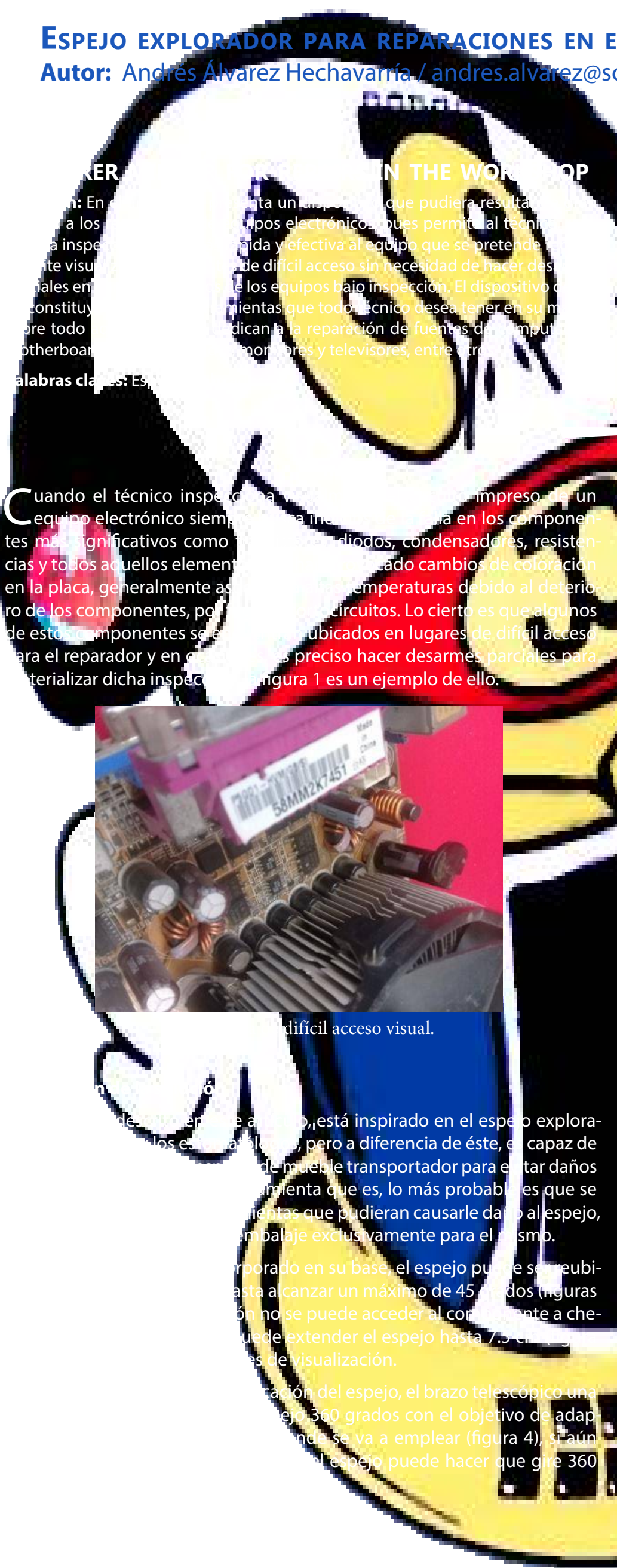
¿Qué esperas?

Tú también puedes ser uno de nuestros egresados



ESPEJO EXPLORADOR PARA REPARACIONES EN EL TALLER

Autor: Andrés Álvarez Hechavarría / andres.alvarez@scu.jovenclub.cu



RESUMEN
ABSTRACT
Palabras clave: Espejo, explorador, reparación, taller, electrónica, componentes, difícil acceso visual.

ABSTRACT
 This device... electronic equ...
 is the technician... more effective...
 component... parts or m...
 out... the...
 the device described is... of the tool...
 who are de...
 and televisio...
 Exp... or

Cuando el técnico inspecciona un equipo electrónico siempre se enfrenta a los componentes más significativos como los diodos, condensadores, resistencias y todos aquellos elementos que presentan cambios de coloración en la placa, generalmente asociados a altas temperaturas debido al deterioro de los componentes, por lo que algunos de estos componentes se encuentran ubicados en lugares de difícil acceso para el reparador y en ocasiones es preciso hacer desarmes parciales para materializar dicha inspección. La figura 1 es un ejemplo de ello.

grados para crear nuevas configuraciones de adaptación al lugar de trabajo (figuras 5, 6 y 7). El ángulo total del dispositivo puede observarse en la figura 9. El espejo puede ser fijado mediante la aplicación de algún tipo de adhesivo o pegamento, o bien mediante la aplicación de presión, ver figura 10.

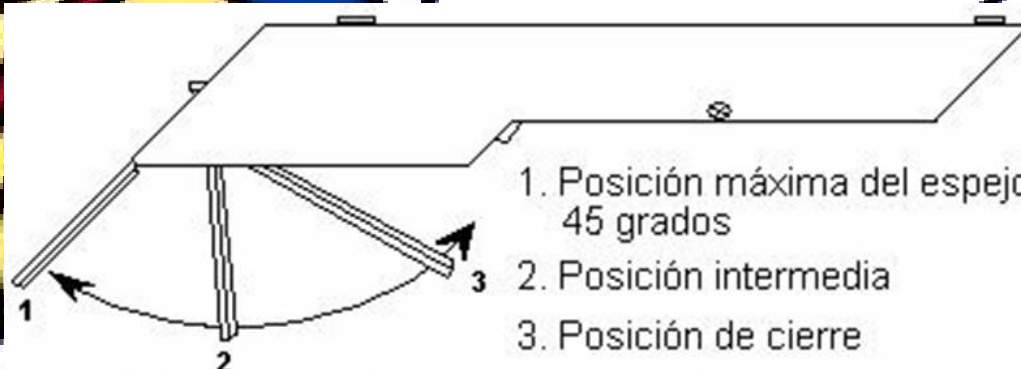


Fig. 2. Ángulo de apertura.



Fig. 2.1. El espejo en uso.



Fig. 2. Diferentes ángulos de apertura.

El espejo explorador, está inspirado en el espejo explorador de los escáneres, pero a diferencia de éste, es capaz de girar el transportador para evitar daños al componente que es, lo más probable es que se encuentren en las zonas que pudieran causarle daño al espejo, el embalaje exclusivamente para el mismo. Al incorporarlo en su base, el espejo puede ser reubicado hasta alcanzar un máximo de 45 grados (figuras 5, 6 y 7). Cuando no se puede acceder al componente a chequear, se puede extender el espejo hasta 7,5 cm de longitud para mejorar la visualización.

En la configuración del espejo, el brazo telescópico una vez que se gira 360 grados con el objetivo de adaptación al lugar de trabajo se va a emplear (figura 4), si aún así no se puede acceder al espejo puede hacer que gire 360

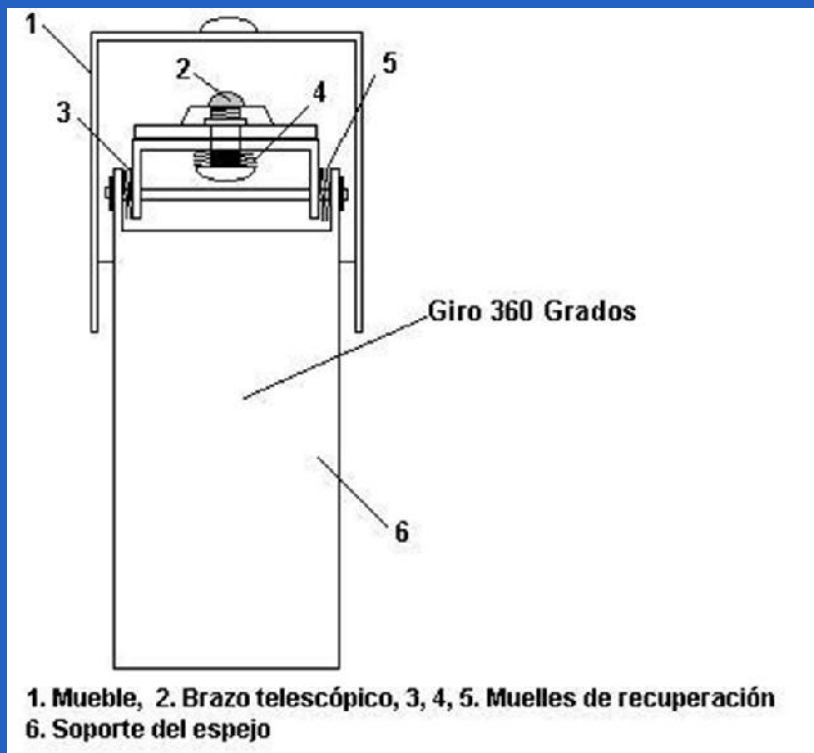


Fig. 4. Detalles del montaje de las diferentes partes.



Fig. 8. Imagen reflejada en el espejo explorador.



Fig. 5. El dispositivo en posición vertical.

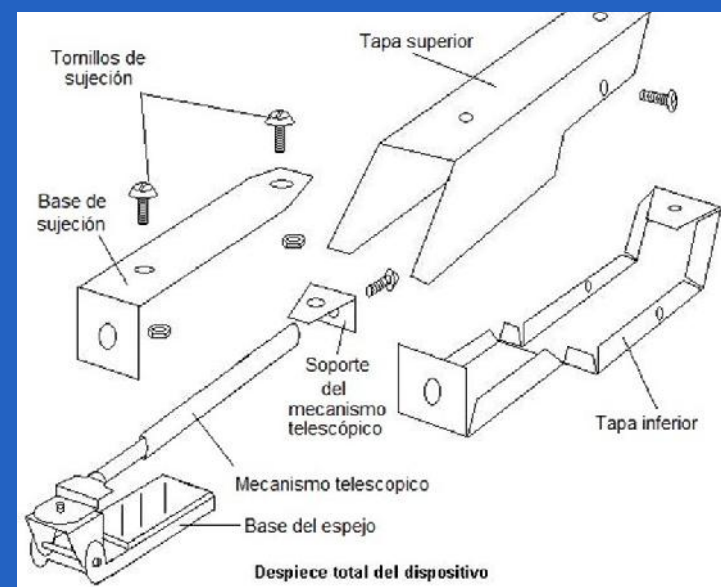


Fig. 9. El dispositivo desmontado en piezas.



Fig. 6. El dispositivo en posición horizontal.

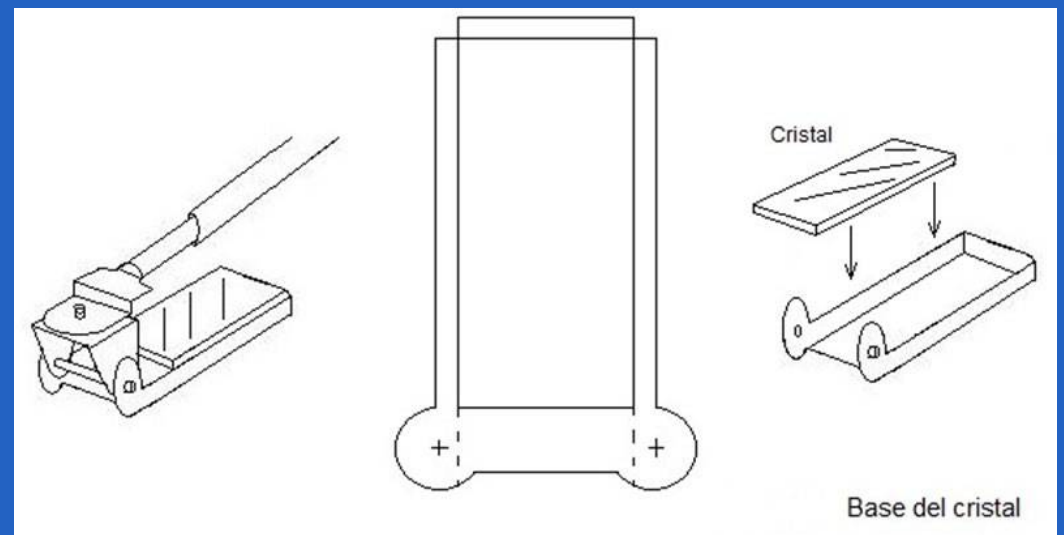


Fig. 10. Colocación del espejo en su base.



Fig. 7. El dispositivo en posición frontal.

Listado de componentes

- Un espejo pequeño.
- Metales como aluminio o zinc galvanizado.

Conclusión

Con la ayuda de este dispositivo, observar el estado físico de los condensadores electrolíticos que se muestran en la figura 1 y otros componentes de difícil acceso, es muy sencillo.



SCRATCH: UN ENTORNO DE PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS Y NIÑAS

Autor: Yuri Camejo Pérez / yuri.camejo@pri.jovenclub.cu

1. INTRODUCCIÓN: APROXIMACIÓN AL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS Y NIÑAS

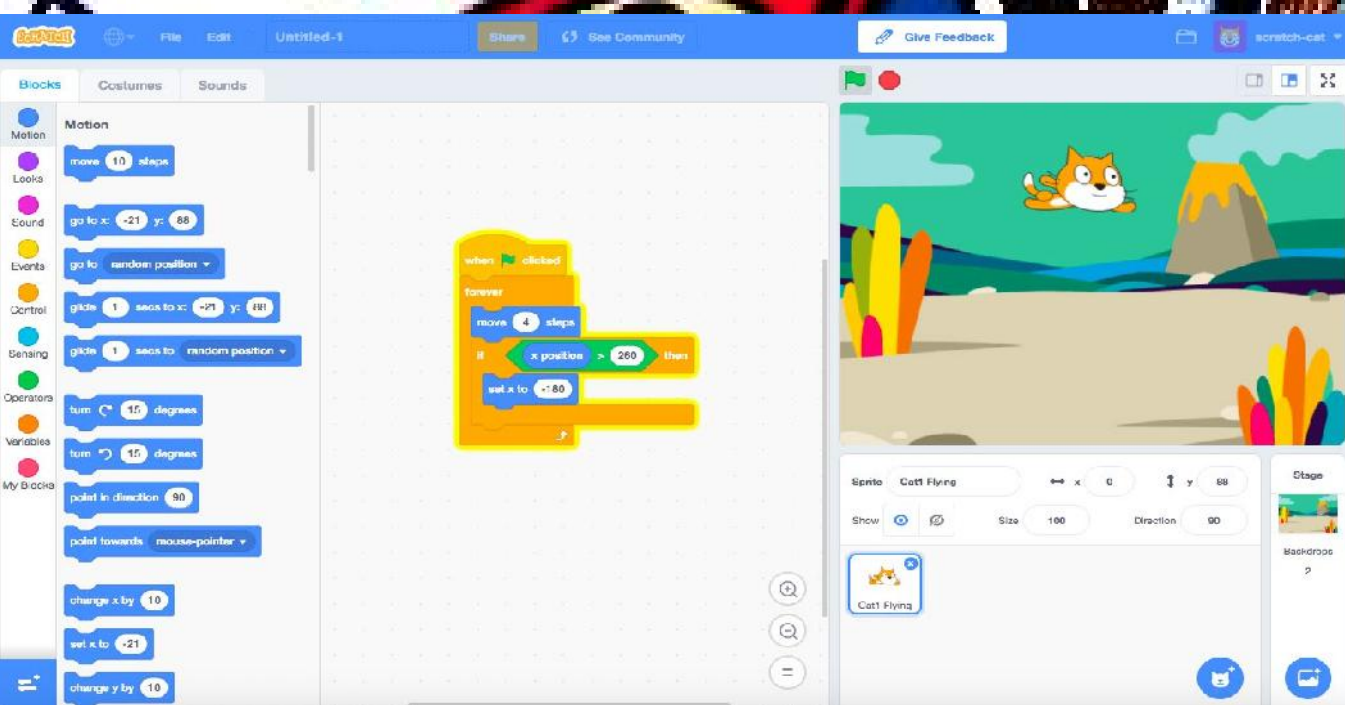
Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El primer objetivo de este artículo es analizar las características del ambiente de programación Scratch como un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Entre sus principales características se encuentran las piezas encajables, para animar lo que se encuentra en la pantalla. Tiene un entorno de desarrollo sensorial que contribuye al desarrollo psicológico y educativo de la programación en la informática. Además, el aprendizaje colaborativo es un aspecto importante.

Algunos de los beneficios de este entorno de programación visual son: el aprendizaje colaborativo, el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas. Este lenguaje de programación es muy intuitivo y fácil de aprender, lo que permite que los niños y niñas puedan comenzar a programar desde muy temprana edad. Además, Scratch ofrece un entorno de desarrollo sensorial que contribuye al desarrollo psicológico y educativo de la programación en la informática.

El Scratch es el primer lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Entre sus principales características se encuentran las piezas encajables, para animar lo que se encuentra en la pantalla. Tiene un entorno de desarrollo sensorial que contribuye al desarrollo psicológico y educativo de la programación en la informática. Además, el aprendizaje colaborativo es un aspecto importante.

Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.



En lugar de escribir instrucciones en un lenguaje de programación tradicional, Scratch utiliza bloques de programación que se encajan entre sí para crear programas. Esto hace que el aprendizaje de la programación sea más intuitivo y fácil de entender para los niños y niñas. Además, Scratch ofrece un entorno de desarrollo sensorial que contribuye al desarrollo psicológico y educativo de la programación en la informática.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.

El Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para enseñar a programar a niños y adolescentes de 8 a 16 años. Aunque también pueden utilizarlo personas de todas las edades, con el mismo fin: aprender a programar de una manera eficiente. Este lenguaje permite crear tantos escenarios y objetos como se desee, ya que están disponibles como una instalación de software que habilita que el usuario cree sus propios elementos de la imaginación del alumno. Lo anterior es posible gracias a que se trabaja con el alumnado desde las edades tempranas.



El ambiente de programación Scratch como recurso didáctico

El ambiente contribuye a preparar a los estudiantes para el futuro próximo. Además, a pensar creativamente, a comunicar claramente las ideas, a analizar sistemáticamente, a colaborar efectivamente dentro de un proyecto y a aprender continuamente. También facilita amplias posibilidades a los docentes y que puedan plantear proyectos de integración que involucren contenidos de diversas asignaturas.

Por otra parte, permite ganar en la comprensión de los conceptos matemáticos como expresiones Booleanas, variables, coordenadas y números aleatorios. Así, a medida que crean sus trabajos, aprenden nociones fundamentales de computación como, control de flujo, repetición o ciclos, condicionales, procedimientos, hilos múltiples y eventos. Por último, favorece el intercambio de objetos y programas entre los usuarios por lo que estimula el aprendizaje colaborativo.

Características informáticas del ambiente de programación Scratch

Las computadoras están presentes cada vez más en la sociedad contemporánea. Pero no es suficiente saber usar las herramientas básicas de estos sistemas, sino que cada vez se hace más necesario tener los conocimientos de programación que le permitan a las personas comprender cómo funcionan esas las máquinas. Además de que puedan concebirse acciones y que las mismas las ejecuten.

Su principal objetivo es contribuir a la enseñanza de la programación informática y con este propósito se parte de las estructuras básicas de la misma, pero se muestran en su forma más elemental y comprensible. Este viene a llenar ese vacío que existía en el proceso de enseñanza de la programación y con múltiples ventajas desde el punto de vista informático. Entre ellas se encuentran que es un programa gratuito y de software libre. Además, que está disponible para los sistemas operativos, Windows, Mac y Linux.

Entre otra de las características que presenta está que permite compartir los proyectos a través de Internet, pudiendo ser descargados y utilizados por otras personas. Posibilita explorar principios básicos de programación sin las complicaciones de sintaxis de otros lenguajes. Además, permite centrarse en resolver problemas, en lugar de hacerlo en proporcionar las reglas propias de los lenguajes de programación.

El ambiente de programación Scratch para niños con Necesidades Educativas Especiales (NEE)

En el caso de la **discapacidad intelectual** tiene un modo diferente de enfocar el aprendizaje, en el que el escolar es protagonista del mismo. Le plantea situaciones que necesita analizar cuál debe ser el próximo bloque que debe situar. En todo lo anterior se toma en cuenta el nivel de discapacidad presente, lo que lo hace adaptable a la situación concreta del mismo. Con ello la enseñanza se convierte en una acción activa y constructiva.



El autismo es un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por alteración de la interacción social, de la comunicación (tanto verbal como no verbal) y el comportamiento restringido y repetitivo. La persona afectada muestra dificultades, de gravedad variable y en la comunicación, así como actividades e intereses en áreas que suelen ser muy restringidas y en muchos casos estereotipadas.

A los alumnos con **Autismo y Síndrome Asperger** le brinda amplias posibilidades de satisfacer sus inquietudes cognitivas. Aunque que la programación es un acto solitario, se pueden descubrir las primeras experiencias sociales y servirles como un plan potencial y viable para encontrar una zona de confort e interés que no habían descubierto antes.

En este contexto, es indudable que herramientas como **Scratch** contribuyen efectivamente a preparar a los estudiantes desde la primaria y que puedan insertarse activamente al mundo altamente programado que los espera. Pero más allá, promueve el desarrollo de algunas habilidades y capacidades intelectuales de orden superior que, en el nivel escolar, son responsabilidad de cualquier sistema educativo de calidad.

Referencias Bibliográficas

- Scratch. (s/f). Web oficial del proyecto. Recuperado el 20 de enero 2019 de <https://scratch.mit.edu/>
- Scratch. (s/f). Soporte. Recuperado el 20 de enero 2019 de <https://scratch.wikisupport/>
- Rodríguez Nacho. (2011). Scratch, enseñando programación a los peques. Recuperado el 20 de enero 2019 de <https://www.genbeta.com/desarrollo/scratch-ensenando-programacion-a-los-peques>



OPTIMIZAR WINDOWS 10 PARA JUGAR

Autor: Yoilan Anaya G. | yoilan.anaya@iju.jovenclub.cu

OPTIMIZAR WINDOWS 10 FOR GAMING

Nuevos videojuegos se generan de manera constante en el mercado internacional, muchos de gran aceptación por los jóvenes. Estos además de disfrutar de ellos, desarrollan habilidades informáticas, de liderazgo y socialización. Los videojuegos cada día necesitan de mayores recursos para su correcto funcionamiento, y no siempre se cuenta con la posibilidad de actualizar los componentes de la PC que se necesitan para ello.

Por ello hay que aprovechar al máximo los recursos de la máquina con que contamos. En este caso le sugeriremos como optimizar Windows 10 para jugar, sin que los recursos que este sistema operativo demanda afecten esta actividad.

PC. Primero explora todos los programas que podrían considerarse un juego y luego asigna los recursos del sistema a ellos cuando sea necesario. Además, mata todos los procesos de fondo innecesarios, optimiza la cantidad de memoria RAM o el número de núcleos para un juego particular. El resultado final es un modo de juego más suave y menores retardos.

Wise Game Booster

Es un programa simple y sin complicaciones de optimización de juego muy ligero en los recursos del sistema. La exploración pasa rápido y las opciones de optimización son instantáneas. La aplicación es gratis y es una solución sencilla para obtener el mejor rendimiento de los juegos.

Tool Whiz Game Boost

Es una aplicación de optimización muy simple que le permite elegir la forma en que desea aumentar sus juegos. El modo «GameBoost» puede o bien desfragmentar la ruta de instalación de sus juegos en la unidad o cerrar todos los procesos innecesarios de Windows con recursos útiles. La aplicación puede incluso apagar las actualizaciones de Windows, teclas de acceso rápido del teclado y así sucesivamente.

Optimizar la tarjeta gráfica del PC para juegos Pesados

Si tiene un ordenador portátil o un ordenador de sobremesa de gama alta te darás cuenta de la presencia de software como NVIDIA GeForce Experience o AMD Gaming Evolved en su escritorio. Este tipo de software se une con el driver de la tarjeta gráfica y trata de optimizar el juego con los ajustes adecuados para un modo de juego sin lags.

Junto con la última versión de DirectX 12 en Windows 10, tienden a mejorar el rendimiento en función de su máquina. Es necesario actualizar los controladores de vez en cuando para obtener el mejor provecho de sus juegos.

Palabras Claves: Juegos, Computadora, Programas, Optimizar Windows 10

Referencias Bibliográficas

Fanatico, A. (16 de enero de 2017). Vivantic. Recuperado el 22 de abril de 2018, de Vivantic: <https://vivantic.org/optimizar-windows-pc-juegos/>

López, P. (8 de diciembre de 2018). Geeknetic. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de Geeknetic: <https://www.geeknetic.es/Guia/1548/Como-optimizar-Windows-10-para-acelerar-el-rendimiento-de-tu-PC-en-juegos.html>

Ajuste los Efectos Visuales para Optimizar Windows 10

- Buscar las opciones de rendimiento y hacer clic en «Ajustar la apariencia y el rendimiento de Windows».
- Seleccione entonces la opción «Ajustar para obtener el mejor rendimiento» y haga clic en «Aplicar».
- Para un mejor resultado asegúrese de que en la pestaña «Opciones avanzadas» esté señalada la opción de «Ajustar para mejorar el rendimiento de Programas».

Elegir un mejor plan de energía

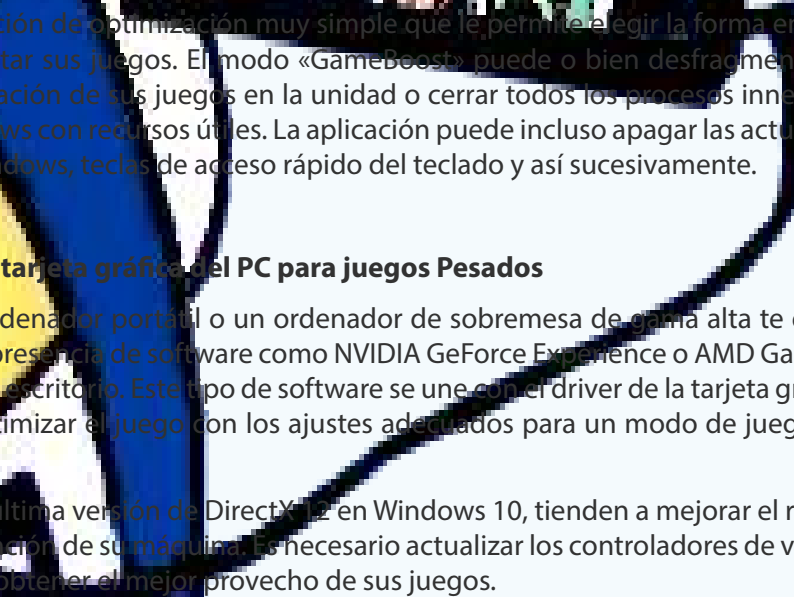
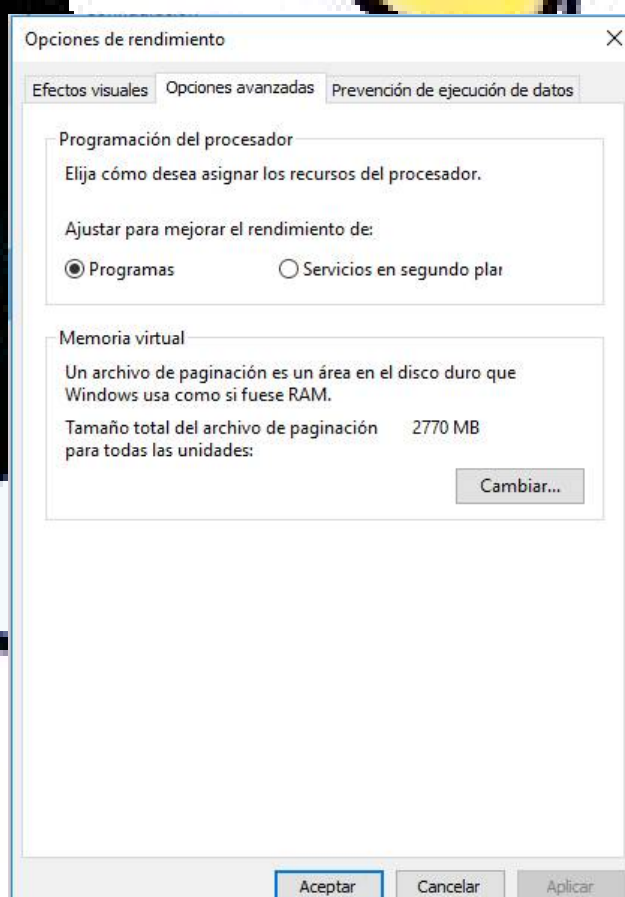
- Utilice el atajo del teclado «Windows + X»
- Seleccione «Opciones de energía» y dentro de ella seleccione la opción «Alto rendimiento». Con esto se ha creado un plan que mantiene el procesador al máximo rendimiento cuando está conectado el portátil a la red eléctrica.

Nota: Esta opción no es necesaria en los equipos de escritorio.

Instalación de algunos programas para optimizar el sistema operativo

Razer Cortex

Es el más popular programa de optimización de sistema orientado a juegos para





CHEAT ENGINE PARA ACELERAR COPIA DE ARCHIVOS

Autor: Dayami Aguilera Cutiño / dayami.aguilera@cmg.jovenclub.cu

CHEAT ENGINE TO SPEED UP FILE COPYING

Con el presente truco se muestra cómo utilizar Cheat Engine para acelerar la copia de archivos, logrando la transferencia de una gran cantidad de información en poco tiempo, lo que demoraría mucho más si no se hiciera uso de esta herramienta.

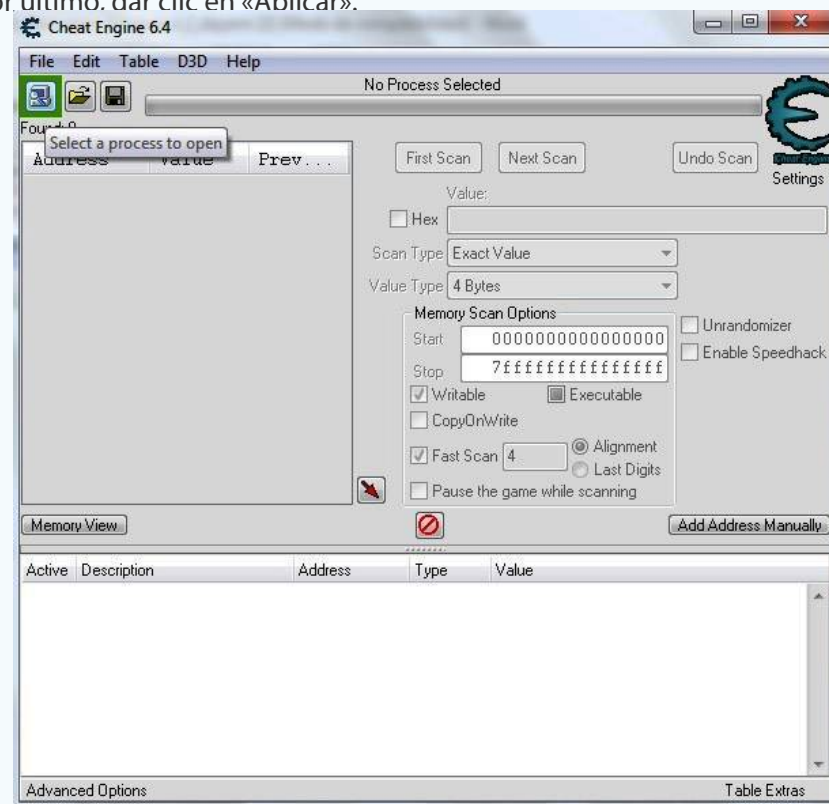
El Cheat Engine constituye en sí una herramienta «open source» que cumple múltiples funcionalidades, entre las que destacan, fundamentalmente, la creación de «trainers» para los juegos, encontrando posibles valores asociados a estos y modificando diferentes aspectos de la memoria cuando se están ejecutando los mismos. No obstante, posee otras finalidades, como la de acelerar la copia de información.

Pasos de cómo utilizar Cheat Engine para acelerar la copia de archivos

- 1.- Lo primero es tener instalado el SuperCopier en el ordenador.
- 2.- Luego, se debe iniciar el proceso de copia de archivos, utilizando cualquiera de las vías conocidas.
- 3.- Inmediatamente, ejecutar el programa Cheat Engine.
- 4.- Entonces se visualizará la ventana del programa Cheat Engine. Allí dar clic en el icono «Seleccionar un proceso para abrir».
- 5.- Lo siguiente es seleccionar SuperCopier de la lista de programas y después hacer clic en la opción «Abrir».
- 6.- A continuación, el próximo paso es activar la casilla «Enable Speedhack», que es la que habilita el truco de velocidad.

7.- Después deslizar la barra de porcentaje hasta que se obtenga la velocidad deseada.

8.- Por último, dar clic en «Aplicar».



VISUALIZAR ICONOS DE ANDROID EN WINDOWS

Autor: Yeliana Quintero Roque / Yeliana.quintero@vcl.jovenclub.cu

VISUALIZING ANDROID'S ICONS IN WINDOWS

Windows no muestra los iconos de las aplicaciones desarrolladas para el sistema operativo de dispositivos móviles Android. Esto hace necesario tener una herramienta que posibilite visualizar iconos de Android en Windows y la librería ApkShellExt2 permite realizar esta acción.

APK Shell Extension es un conjunto de archivos BAT, o sea órdenes, que se ejecutan automáticamente desde la línea de comandos. Ello permitirá instalar en el sistema la DLL (ApkShellExt2.dll) y habilitará a Windows para mostrar los archivos APK con el icono de la aplicación de forma similar a la que se vería en móvil. Así, esta herramienta es muy útil, ya que permite al usuario, identificar visualmente las aplicaciones por su icono.

A continuación, se describen los pasos para instalar la DLL ApkShellExt2.

- Primeramente verificar que se tiene .NET framework instalado en la PC.
- Segundo, es necesario que descargue el programa ApkShellExt desde esta dirección <http://www.apkshellExt.com>.
- Después descomprimir el archivo zip descargado desde la dirección anterior.
- Luego, en la carpeta resultante de la descompresión del compactado aparecerán varios archivos.
- Posteriormente, ejecutar el archivo install.bat para instalar la librería.
- Una vez instalada la librería, ya se podrán ver los iconos de las apk de Android.

Referencias bibliográficas

- Androidphoria. (s/f). Cómo administrar archivos APK en Windows. Consultado



el 12 de diciembre del 2018 en: <https://androidphoria.com/aplicaciones/como-administrar-archivos-apk-en-windows>

- Conocimientoadictivo. APK Shell Extension - Transforma los iconos genéricos en los iconos de los APK en el Explorador de Archivos de Windows. Recuperado el 01/04/2021, de <https://blog-conocimientoadictivo.blogspot.com/2018/05/apk-shell-extension-transforma-los.html>
- Androidspan. (s/f). ApkshellExt2 Añade Handy Tools APK Para el Explorador de Windows. Consultado el 12 de diciembre del 2018 en: [http://androidspan.ru/aplicaciones/aplicaciones-2/2423-\[hands-on-apkshellExt2-aade-handy-tools-apk-para.html](http://androidspan.ru/aplicaciones/aplicaciones-2/2423-[hands-on-apkshellExt2-aade-handy-tools-apk-para.html)



METRICOOOL, HERRAMIENTA PARA EL TRABAJO EN REDES SOCIALES

Autor: Janny Macías Alejo jmacias@comtz.jovencub.com

METRICOOOL, A TOOL FOR WORKING IN SOCIAL NETWORKS

Resumen: La plataforma Metricool incluye la gestión de Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, así como Google Maps y Google Ads, ya que es partner oficial de Google. Permite empezar a usarla de forma gratuita desde el principio y luego pasarte a una versión de pago cuando se desee más funcionalidades. No obstante las que ofrece de forma gratuita cumplen su objetivo y son factibles para Cuba. Métricas de evolución, la planificación en redes sociales, la elaboración de informes automáticos de rendimiento y la posibilidad de crear campañas de publicidad desde la propia plataforma son parte de estas funcionalidades. Ya sea para los bloggers, Community Managers o la gestión de perfiles institucionales en Redes Sociales o blogs, Metricool se ha ido renovando hasta conseguir ser una de las herramientas más completas y eficaces en la actualidad.

Palabras claves: Metricool, Red Social, Facebook, Twitter, Instagram, Linkeding

Abstract: The Metricool platform includes the management of Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, as well as Google Maps and Google Ads, since it is an official Google partner. It allows you to start using it for free from the beginning and then switch to a paid version when you want more functionality. However, those offered for free meet their objective and are feasible for Cuba. Evolution metrics, planning in social networks, the elaboration of automatic performance reports and the possibility of creating advertising campaigns from the platform itself are part of these functionalities. Whether for bloggers, Community Managers or the management of institutional profiles on Social Networks or blogs, Metricool has been renewed to become one of the most complete and effective tools today.

Key words: Metricool, Social Network, Facebook, Twitter, Instagram, Linkeding.

Dentro de las herramientas laborales **Metricool** no puede faltar si de redes sociales se trata. Creada por Juan Pablo Tejela y Laura Montells en 2014 es una herramienta de gestión de Redes Sociales y publicidad online tanto para web como para móvil. Actualmente cuenta con más de 500.000 usuarios en 120 países. Su sede es en España.

Son muchas las ventajas de esta herramienta. Ideal para la planificación y publicación, así como analítica de web/redes sociales ya que pone a disposición todo lo que se necesita en la misma plataforma. El trabajo en ella está diseñado para realizarse de forma rápida, sencilla y muy visual. Entre las potencialidades para fomentar su uso podemos mencionar:

Ejecuta la Medición de Hashtags

- Facilita la creación de informes de redes sociales sistemáticamente y de forma automática.
- Su análisis de la web no presenta datos adulterados por bots y los informes en que presenta dichos datos son frescos, visuales y personalizables.
- Permite planificar y publicar en las redes sin tener que acceder a los sitios oficiales.
- Realiza Benchmark Twitter o análisis de la competencia.

Ventajas

Metricool representa una mejora en el trabajo, ahorro de tiempo y mejor acabado en la presentación de resultados. En tiempo real tienes control de la información referente a tus redes, aunque también puedes decidir que intervalos de tiempo son de tu interés, dependiendo de tus estrategias de análisis. Estos datos están accesibles a tu cuenta siempre que quieras y te van a permitir una mejor gestión de tiempo para planificar tus campañas y las publicaciones de cada una de tus redes sociales.

- Recomienda el mejor horario para publicar dependiendo de la actividad de tus seguidores.
- Unifica tus datos, todas tus redes en el mismo informe.

Ahora, ¿cómo difiere la entrada a cada una de ellas?

En el caso de Web o Blog Metricool brinda un código de acceso a tu página. Twitter solicita un autorizo a tu cuenta, al igual que Facebook. Instagram ejecuta la conexión vía Facebook. La menos accesible es LinkedIn, ya que necesitas ser usuario Premium para esta funcionalidad.

Otras funcionalidades

Mediante el **Hashtag Tracker** de Instagram **Eventos** se pueden monitorizar tus eventos en Instagram ya que muestra social walls de analítica en tiempo real. Mide de forma precisa toda la repercusión de tus campañas para optimizar tus futuras acciones. En cuanto al contenido, encuentra potenciales clientes, temas, tendencias y audiencias. Facilita el trabajo a partir de los hashtag. Todas estas ventajas se aplican a la ya mencionada generación de informes ya que toda la información que recopila es posible exportarla a informes con mejor organización y representación de la información.

Programar publicaciones con Metricool es sencillo. Para ello se redacta el post y se selecciona la hora y fecha de ejecución de lo la publicación.

Se recomienda seguir las opciones de los mejores momentos a publicar. Con este historial te aseguras de no repetir



- Genera un informe visualmente muy atractivo y profesional en varios formatos y totalmente personalizables.

¿Cómo utilizar Metricool?

Lo primero a tener en cuenta es registrarse en <https://metricool.com/> de forma gratuita. Rellenar la información que solicita o registrarte directamente entrando desde las Redes Sociales Twitter o Facebook. Metricool facilitará un link para poder activar tu cuenta al correo que has usado para inscribirte. Una vez en la plataforma podrás acceder a tu panel de control para conectar tus redes sociales.



LA RED SOCIAL

post en contenidos similares. La versión gratuita permite programar hasta 50 publicaciones al mes.

El panel de control de la plataforma facilita conocer el crecimiento de tus perfiles, ya que constantemente actualiza los datos referentes a seguidores, seguidos y total de publicaciones. Sus detallados gráficos muestran además la cantidad de interacciones, el ranking de post y un análisis de seguidores. También brinda información comúnmente encontrada en las estadísticas de cada red social, tal como páginas vistas, visitas, visitantes y posts. Se encuentra la información total arriba y en la gráfica el detalle. Además se encuentra el origen de las visitas, ubicación geográfica y desde qué fuente llegaron.

Metricool, una opción muy interesante

Como se ha descrito anteriormente, Metricool permite, mediante sus datos, ahorrar el tiempo que se emplearía si se realizara la búsqueda en cada red social de forma independiente. Es una plataforma simple con una alta gama de funcionalidades que la hacen una opción muy interesante para una amplia diversidad de usuarios. De forma gratuita se puede acceder a un gran número de opciones y lograr una gestión de redes más cómoda y eficiente.

Referencias Bibliográficas

- Díaz, Fer. (2019) Metricool: por qué usar esta herramienta si eres community manager. República Coconut. Recuperado de: <https://nosinmiscookies.com/metricool-herramienta-community-manager/>

- López, José Luis. (19/2/2020) Metricool la mejor herramienta de Social Media. Digital Marketing. Recuperado de: <https://www.jluislopez.es/que-es-metricool/>
- Martín, Sara. (2020) ¿Qué es Metricool? Metricool. Recuperado de: <https://metricool.com/es/que-es-metricool/>



metricool

Evolution

Real time

Planning

Ads

Become PREMIUM



Web / Blog

Facebook

Instagram

Twitter

LinkedIn

Google My Busi...

YouTube

Twitch

Facebook Ads

PAGE OVERVIEW DEMOGRAPHICS CLICKS ON PAGE POSTS COMPETITORS

MAR 10, 2021 - APR 8, 2021

Overview

314.9↑
Engagement

2226↑
Interactions

7121↓
Reach

7407↓
Impressions

44↑
Posts

2000

1000

0

Mar 10

Mar 14

Mar 18

Mar 22

Mar 26

Mar 30

Apr 3

Apr 7

Interactions

1637↑
Reactions

1↓
Comments

404↑
Shared

184↓
Clicks

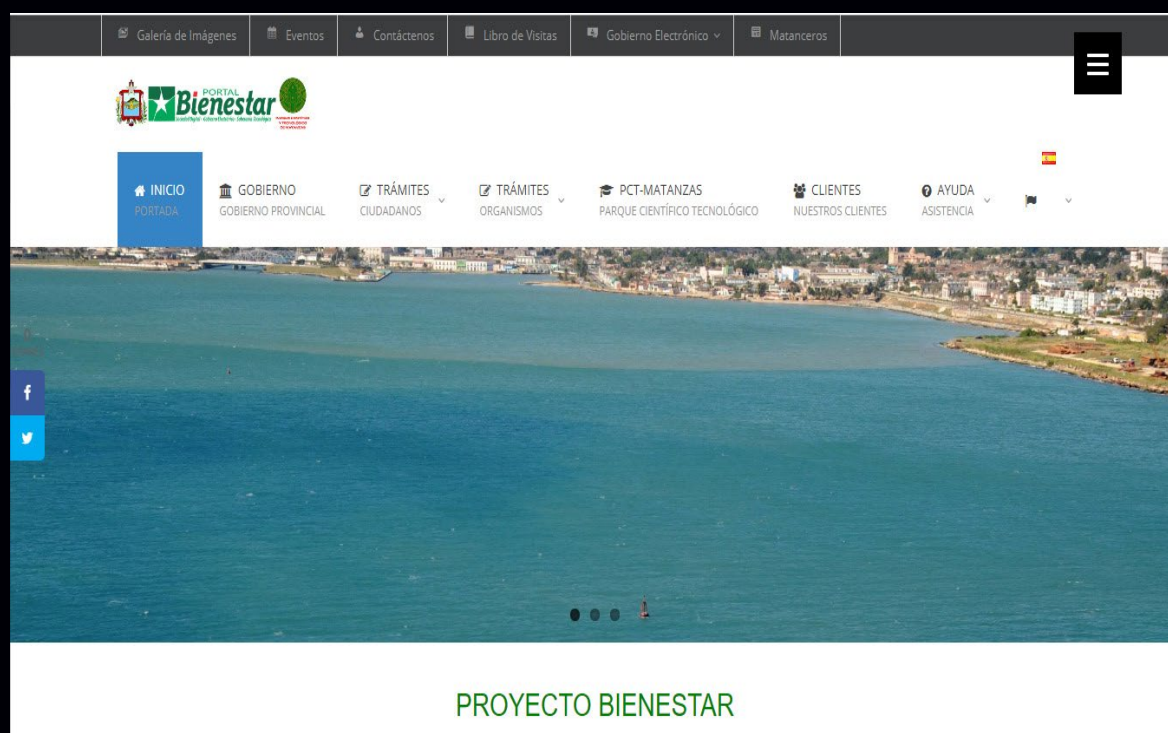
44↑
Posts

400



BIENESTAR MATANCERO, TEVEO Y MÁS

PORTAL BIENESTAR MATANCERO



De qué trata el sitio: en este sitio se recogen varios aspectos del desempeño económico y social de la provincia de Matanzas. Comenzando con el desempeño del Gobierno provincial, también un desglose de los principales trámites ciudadanos así como de los organismos. Por otra parte da un vistazo al Parque Científico Tecnológico creado por parte de los Joven Club de Computación y Electrónica en el área de la Universidad de Matanzas «Camilo Cienfuegos»

Utilizar el sitio para: conocer la provincia de Matanzas por dentro, además de obtener la documentación necesaria para la realización de diferentes trámites.

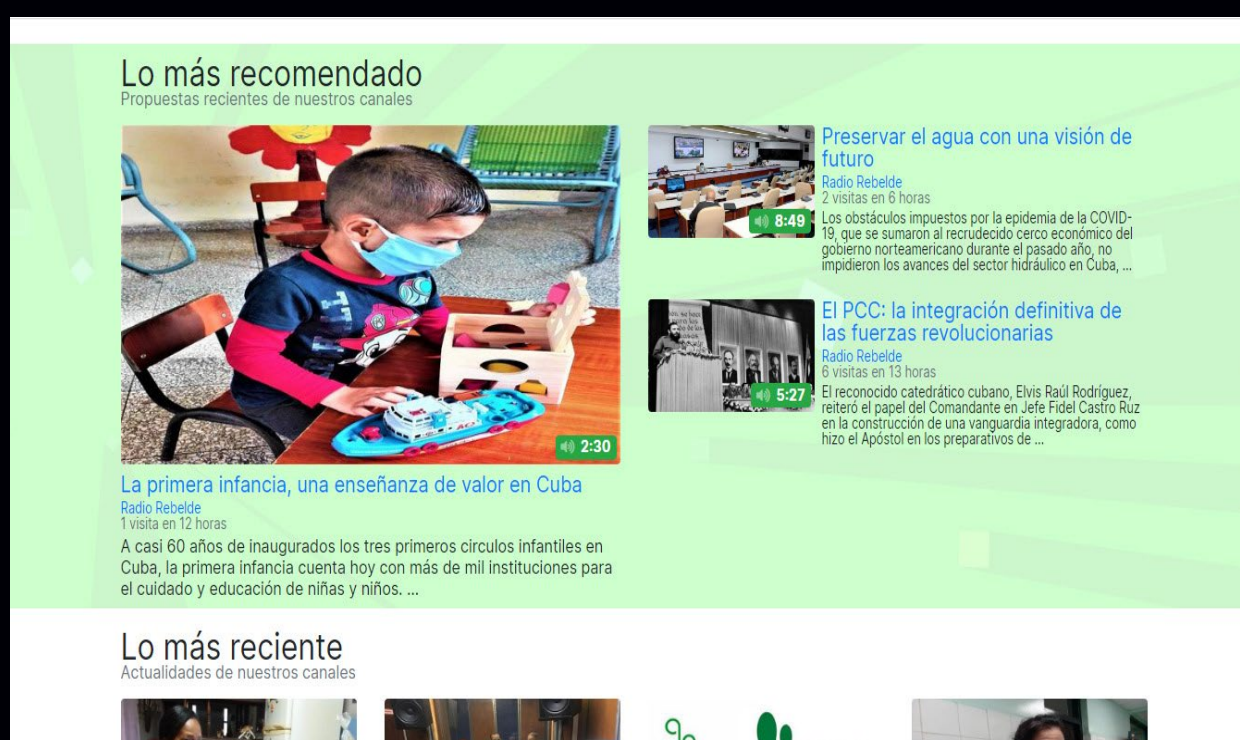
<http://bienestar.gobmtz.co.cu/>

Teveo

De qué trata el sitio: el sitio pertenece al Instituto Cubano de Radio y Televisión por lo que publica una gran parte de los programas de estos medios. Publica lo más reciente de múltiples emisoras televisivas y radiales, incluso presenta en vivo los canales Caribe, Cubavisión, Cubavisión Internacional y Tele rebelde.

Utilizar el sitio para: es especial para mantenerse al tanto del acontecer radial y televisivo de los principales medios.

<https://teveo.cu/>





EL NAVEGADOR

AULA VIRTUAL DE PERIODISMO



De qué trata el sitio: El Instituto Internacional de Periodismo José Martí, este sitio tiene como misión contribuir a la superación profesional de los periodistas y comunicadores cubanos y de América Latina, a partir de la implementación de programas académicos de carácter interdisciplinario. Con el objetivo de multiplicar la participación nacional y extranjera en los mismos incursiona en los modelos de educación a distancia. La presente plataforma les permitirá estar mucho más cerca del periodismo y su entorno.

Utilizar el sitio para: conocer los posgrados que abrirán en un futuro cercano y poder optar por alguno de ellos.

<https://aulavirtual.upec.cu/>

REVISTA CUBANA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS

De qué trata el sitio: Revista científica, con sistema de arbitraje por pares académicos, especializada en Ciencia de la Computación e Informática. Es publicada por la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), a través del sello editorial Ediciones Futuro, con periodicidad trimestral. Sus contenidos se distribuyen gratuitamente según la filosofía del Movimiento de Acceso Abierto a la Información. La misma publica los contenidos bajo licencia Creative Commons de tipo Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

Utilizar el sitio para: conocer o profundizar sobre temas relacionados con el amplio mundo de las ciencias informáticas, además de publicar sus propias investigaciones en este campo.

<https://rcci.uci.cu/>



REVISTA INGENIERÍA INDUSTRIAL



De qué trata el sitio: esta revista es el órgano científico de la Facultad de Ingeniería Industrial de la Universidad Tecnológica de La Habana "José Antonio Echeverría", Cujae, Es una revista arbitrada y tiene como misión publicar los resultados originales de las investigaciones científicas y aplicaciones más importantes y recientes en el campo de la Ingeniería Industrial. La cobertura temática de la revista incluye aspectos, tanto teóricos como de aplicación, relacionados con la organización de la producción y del trabajo, ergonomía, seguridad y salud ocupacional, dirección, calidad, estadística industrial, investigación de operaciones, logística, gestión de recursos humanos, gestión del conocimiento e informática empresarial. Además, se incluyen trabajos sobre inteligencia artificial y otras aplicaciones, así como la proyección de fábricas.

Utilizar el sitio para: conocer acerca de los resultados de investigaciones realizadas en el campo de la Ingeniería Industrial.

<https://rii.cujae.edu.cu/index.php/revistaind>



REVISTA TINO

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



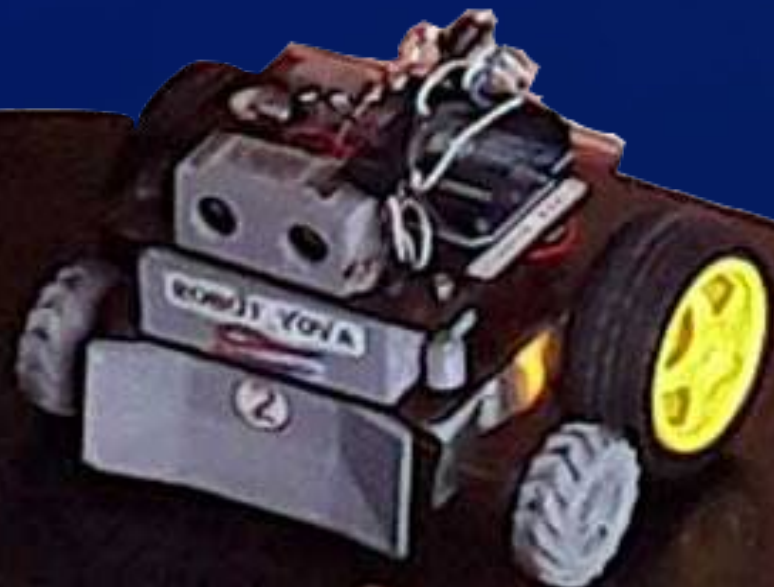
PALACIO CENTRAL DE LA COMPUTACIÓN

AMISTAD ESQ. A REINA, LA HABANA, CUBA.

CÓDIGO POSTAL 10200

REGISTRO NACIONAL DE PUBLICACIONES SERIADAS 2163

ISSN 1995-9419



**PROYECTO COMUNITARIO
INFO-ROBOTIZANDO**

www.revista.jovenclub.cu