



Han transcurrido casi 32 años de aquel verano en que se inauguró una sala de computación en el Pabellón Cuba cuya positiva recepción entre niños y jóvenes inspiró dos meses después a extender lo que comenzó como una experiencia recreativa. Surgían así los Joven Club de Computación y Electrónica, la red comunitaria creada por el Comandante en Jefe Fidel Castro, con su visión de hacer partícipes de una de las áreas más avanzadas del conocimiento a amplios sectores del país, y sobre todo a su joven generación.

Fue la primera vez en que tantos niños se enfrentaron a una computadora y cada día eran más los interesados —de todas las edades— que acudían a tocar con sus propias manos un teclado inteligente. **Más de 35 000 visitantes** en apenas dos meses, la mayoría niños y jóvenes, evidenció su amplia acogida.

El 8 de septiembre de 1987, quedaron fundados los Joven Club con la misión de proporcionar una cultura informática a la comunidad con prioridad hacia los niños y los jóvenes, desempeñando un papel activo, creativo y de formación de valores en el proceso de informatización de la sociedad cubana.

Ese día Fidel, con la visión de futuro que lo caracterizó sentenció: "...Joven Club de fábrica, de instituciones y Joven Club popular, porque estos son los que están allí al lado de los vecinos, este es el médico de la familia, la computadora de la familia".

En aquella ocasión el Comandante también planteó:

"La sociedad que no se prepara para el uso de la computación está liquidada, ahora le estamos enseñando computación a los de las empresas de proyectos, a ingenieros, a arquitectos que se graduaron de la Universidad y no sabían de computación."

A pesar de la situación por la que atravesaba el país en los años 90, las ideas fundacionales relacionadas con la instrucción informática del pueblo fueron cumplidas. La iniciativa de crear instalaciones para aprender computación se volvieron parte indisoluble de la vida sociocultural de cada comunidad donde fue inaugurado un Joven Club.

Con el tiempo, los servicios asociados con las tecnologías de la información y las comunicaciones se ampliaron. Las computadoras comenzaron a verse en las escuelas y las instituciones, y esa generación que no sabía cómo trabajar con las máquinas comenzó también a recibir en los Joven Club las clases para lograr esas habilidades.

Los Joven Club son una institución protagonista del desarrollo de habilidades y conocimientos, tanto en sus trabajadores como en sus usuarios, gracias al auge que cobró aquella visión de Fidel. La entidad continúa con el reconocimiento ganado a lo largo de estos 32 años, donde se ha destacado el servicio a la comunidad y la atención a todos los sectores sociales que la componen. Aún se necesita llegar a aquellas personas que no poseen conocimientos para operar una computadora o un dispositivo móvil.

Hoy, tres instalaciones en el municipio brindan servicios en otros espacios en alianza con otras entidades. Existe una presencia bastante amplia de estos servicios en la comunidad, enfrascados en la informatización de la sociedad cubana, con el objetivo de mantener vivo y hacer perdurar el legado de Fidel en los centros, y su aspiración de hacer que la informática —como ciencia, como habilidad de trabajo y como recreación— fuera tecnológica y accesible a la familia cubana.

Hoy todas las instalaciones cuentan con trabajadores especializados. Con este personal capacitado se han podido ampliar los servicios y cursos, además de la formación básica, especializada y de posgrado.

El alcance social por el cual se fundó el Joven Club perdura; hoy la oferta de cursos a personas naturales es uno de los principales servicios, la atención personalizada a los niños y los jóvenes a través de cursos y círculos de interés, así como la atención a personas con discapacidad y personas de la tercera

En la red se soportan plataformas de servicios y de conocimientos tales como Ecured, la enciclopedia cubana que aporta conocimiento universal a la mayoría de los cubanos. Con una variedad de artículos sobre nuestro país, se han desarrollado jornadas de promoción y se ha alcanzado ya la suma de **200 000 artículos en la enciclopedia**. En lo que va de año un promedio mensual de más de **9 millones de usuarios han visitado la Ecured**, y cuenta con más de **500 colaboradores activos**.

Otro de los servicios que más destaca es la Mochila, un producto cultural de entretenimiento para todas las edades. Su funcionamiento, muy parecido a un canal de televisión no tradicional, cuenta con una variedad de secciones donde el usuario es capaz de crear su propia programación. Mochila es uno de los productos que ha ganado popularidad dentro del público y sale semanalmente. Mensualmente más de 4 millones de personas acceden a él. Para acceder a Mochila solo tiene que acercarse a un Joven Club con su dispositivo electrónico y copiar los contenidos de su preferencia.

Generalidades

Última actualización: Jueves, 07 Noviembre 2019 15:57

Visto: 2392

La plataforma de dominio **.cu** que recoge los blogs cubanos es Reflejos. Se ha diseñado como un espacio accesible donde los blogueros puedan compartir sus opiniones, intereses y necesidades en formato de texto, imágenes y videos. Así, Reflejos es un espejo en el que los majibacoenses pueden reconocer sus intereses y anhelos comunes. Para acceder a ella visite cubava.cu

El Estanquillo es otra de las plataformas digitales a las que se puede acceder. Funciona en tiempo real y se destaca por la descarga y visualización en su formato digital de medios de prensa tanto internacional como nacional. La aplicación brinda varias facilidades: el acceso fácil a información y actualidad, medios de moda, manualidades, cultura, deportes, salud, entre otros. Pueden visitar mediante el sitio estanquillo.cubava.cu

Y lo que mucho le gustan a los niños y jóvenes que visitan el Portal de Videojuegos Ludox, donde divertirse es aprender, este es el eslogan que se define en el portal. Un portal que permite descargar videojuegos y aplicaciones, también el juego en línea, y conocer sobre la actualidad de este mundo del videojuego mediante una sección de noticias. Pueden visitarlo en la dirección ludox.cubava.cu 174 juegos. (78 PC y 96 Apk). De ellos 33 son nacionales.

Joven Club debe ser capaz de brindar el servicio allí donde el ciudadano lo necesita, dígase su propio hogar, parques y otras zonas, y para ello se trabaja en el diseño de servicios informáticos que se parezcan más a los usuarios y que satisfagan más sus necesidades como proconsumidores; es decir, creadores de contenidos que compartan sus experiencias para influir, generar conocimiento y aprendizaje y que prueben los servicios y productos para recomendarlos.

Recientemente fueron emitidas las normas jurídicas de rango superior que ordenan el proceso de informatización de la sociedad, rectorado por el Ministerio de Comunicaciones, entre las que se encuentran un decreto ley, dos decretos y un acuerdo sobre informatización, industria cubana de programas y aplicaciones informáticas, seguridad de las tecnologías de la información y la comunicación y la defensa del ciberespacio nacional, desarrollo de la infraestructura de banda ancha en Cuba; así como siete resoluciones del Ministerio de Comunicaciones relativas a la producción de los programas y aplicaciones informáticas, y a la evaluación de su calidad, inscripción de programas y aplicaciones informáticas, medidas de control y los tipos de herramientas de seguridad que se implementan en las redes privadas de datos, sobre los servicios públicos de alojamiento y de hospedaje en el entorno internet, y la metodología para la gestión de la seguridad informática.

Además se emitieron las **resoluciones 98 y 99 de 2019 del Ministerio de Comunicaciones**, que regulan el empleo de redes de telecomunicaciones inalámbricas de alta velocidad en las bandas de frecuencias de **2.4 Ghz y 5 Ghz**, y el establecimiento de las normas para la organización, funcionamiento y expedición de las licencias de operación de las redes privadas de datos.

A partir de la puesta en vigor el **29 de julio de 2019** de estas resoluciones que habilitan la creación de redes privadas de datos, en el caso de las personas naturales, hasta la fecha se han presentado 452 personas solicitando información al respecto; 354 adquirieron los formularios que permiten realizar el proceso de obtención de las licencias de red que

Generalidades

Última actualización: Jueves, 07 Noviembre 2019 15:57

Visto: 2392

interconectan a varios usuarios.

Los Joven Club se encuentran trabajando en un nuevo servicio para el entretenimiento, el disfrute de videojuegos en línea y chat, fundamentalmente para que las personas naturales puedan disfrutar de los servicios desde sus hogares, bajo el otorgamiento de una licencia. Se ha definido que durante este proceso, las redes de personas naturales que tengan licencia autorizada puedan integrarse a la red de Joven Club.