



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

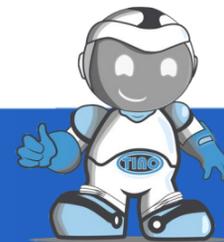
Boletín Especial
08 de sept. de 2020.

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



13

ANIVERSARIO DE LA REVISTA TINO



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

Diseño de mascota y promociones

Lic. Héctor Erremayor Martínez
hector.erremayor@cha.jovenclub.cu

Diseño de Portada

Danny David Entenza Martínez
dannydavidentenzamartinez@gmail.com

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 esquina a Reina, La Habana, Cuba
Código 10200

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

«Hemos soñado con tantos proyectos en los que debemos avanzar para modernizar el país que, cuando apreciamos la obra de los Joven Club, los programas en marcha y las ideas futuras, nos llena de optimismo y motivaciones su tremenda contribución en la asimilación de estas tecnologías en bien de nuestro pueblo y la Revolución.»

Miguel Díaz-Canel Bermúdez

13 años marcan la ruta histórica de esta **Revista Tino**, que insertada en el amplio mundo del ciberespacio, ha impactado de manera definitiva en sus más fieles seguidores. Nace el **08 de septiembre del 2007**, a la luz de la celebración del 20 aniversario de los Joven Club, y desde sus inicios ha publicitado todo el quehacer de esta organización, además de abordar temas relacionados con las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**.

La actualidad y calidad de sus temas, el abordaje certero de los tópicos tratados y lo utilitario de su contenido, han constituido las premisas para el trabajo del colectivo editorial, quienes insisten en propiciar **un espacio para el aprendizaje** desde este producto tecnológico, al ofrecer en todos sus números, **herramientas para sus lectores**.

No por gusto **Tino** se convirtió en la **publicación oficial de los Joven Club de Computación y Electrónica**. Una entidad que arriba a su 33 aniversario, donde la alta tecnología prevalece, los servicios informáticos se diversifican y la incursión, en las nuevas tendencias tecnológicas, se hace habitual para cumplir con el cometido de la Revolución y de su fundador, el eterno Comandante Fidel Castro Ruz.

Así llega a ustedes este **Boletín Especial**, contentivo de artículos de corte periodístico como noticias, crónicas, entrevistas, reportajes. Todos relacionados a los sucesos acaecidos en Joven Club tanto en las instalaciones como en las comunidades.

Aprovechamos el aniversario 13 de la revista para hacer la presentación del **nuevo diseño del Tinito**. La mascota que nos ha acompañado por 13 años cede su paso a una nueva imagen que nos adentra, desde lo visual, en el mundo de la **Robótica**. Y es que la Robótica Educativa es un nuevo destino temático que forma parte desde ya de la revista informático tecnológica de la familia.

Esperamos que sea este un producto de su total agrado, donde, sobre todo, puedan encontrar esparcimiento. No dejen de seguirnos en nuestras redes sociales y de enviarnos sus comentarios porque así nos ayudan a crecer.

Porque para ustedes trabajamos encuétranos en revista.jovenclub.cu. Recuerde que siempre estamos a tu alcance mediante el correo electrónico revistatino@jovenclub.cu desde el cual esperamos por tus opiniones.
Colectivo editorial de la Revista TINO





SUMARIO

ÍNDICE

- SALAS TEMÁTICAS, DONDE LA TECNOLOGÍA REVIVE LA HISTORIA •— 4**
- ROBÓTICA EDUCATIVA. EXPERIENCIAS •— 5**
- EL PALACIO CENTRAL DE LA COMPUTACIÓN PREPARADO PARA UN NUEVO ANIVERSARIO •— 6**
- DEPORTES ELECTRÓNICOS EN MAYABEQUE •— 7**
- JOVEN CLUB LA HABANA INFORMATIZA •— 8**
- LA ATENCIÓN AL CLIENTE EN JOVEN CLUB •— 9**
- VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES EN EL MUNDO. DÍA DE LAS NIÑAS EN LAS TICs •— 10**
- LA REALIDAD DE UN SUEÑO PARA CUBA •— 11**
- PERSONAS CON NECESIDADES ESPECIALES Y EL TRABAJO CON ELLAS EN LAS TUNAS •— 14**
- EL CAPITAL HUMANO DE LOS JOVEN CLUB: ABNEGACIÓN Y ENTREGA •— 15**
- LA ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN EN CIEGO DE ÁVILA •— 16**
- AMPARO FAMILIAR: EL AMOR JUNTO A LA TECNOLOGÍA •— 17**
- LOS PROYECTOS COMUNITARIOS EN LA PROVINCIA DE GUANTÁNAMO •— 18**
- LOS CÍRCULOS DE INTERÉS EN LOS JOVEN CLUB •— 19**
- JOVEN CLUB EN TIEMPOS DE PANDEMIA •— 20**
- PRIMER USUARIO DEL TRANSFERMÓVIL PARA RECARGAR LA CUENTA DE JOVEN CLUB •— 21**

13
ANIVERSARIO
DE LA REVISTA TINO



SALAS TEMÁTICAS, DONDE LA TECNOLOGÍA REVIVE LA HISTORIA

Autor: Yudima Veranes Vera/ yudima.veranes@scu.jovenclub.cu

THEMED ROOMS, WHERE TECHNOLOGY BRINGS HISTORY BACK TO LIFE

Las salas temáticas favorecen el conocimiento de la historia de manera interactiva, estimulando el uso de la tecnología. En Joven Club Santiago de Cuba desde el 2007, forman parte de los proyectos desarrollados, con el objetivo de insertar en su quehacer a todos los sectores de la población, incentivar el aprendizaje e impulsar una educación transformadora.

Salas temáticas: experiencia vívida, interactiva y sensorial



Fig. 1. Sala Temática De Biran a los frentes guerrilleros

En la concepción de las salas temáticas interactivas, se contemplaba la interrelación del diseño, la tecnología y los contenidos o aplicaciones que llevarían al visitante a una experiencia más vívida, interactiva y sensorial. Se estimularía la sensación de encontrarse en la época y lugar de los hechos.

En el año 2020 los Joven Club en Santiago de Cuba arriban a la cifra de 6 salas temáticas:

- “De Birán a los frentes guerrilleros” en el Palacio de la Computación
- “Arte entre las artes” en el municipio Palma Soriano
- “Capitán San Luis” en dicho municipio
- “León de Oriente” en Songo la Maya
- “Sonrisa de Pueblo” en el Palacio de Pioneros de Santiago de Cuba
- “Los Generales” en Contramaestre.

Dichos espacios tecnológicos son ambientados con paneles infográficos que recrean la historia de Fidel Castro, José Martí, Eliseo Reyes, José Maceo, Camilo Cienfuegos, Florencio Salcedo, Jesús Rabí y Saturnino Lora y se apoyan en aplicaciones multimediales con un amplio compendio de la información requerida.

La sala temática de mayor dimensión

La sala de mayor dimensión en la provincia se encuentra en el primer piso del Palacio de la Computación. Nombrada “Desde Birán a los frentes guerrilleros” en sus 5 locales hace un recorrido desde la familia Castro Ruz hasta la creación de los tres frentes orientales de la guerrilla revolucionaria. El proyecto incluye diversos medios tecnológicos, entre ellos un sitio web que posibilita el acceso a los sitios diseñados para cada local. Además se realizan visitas virtuales por los sitios señalados, enriquecidas con carteles de identificación para cada objeto visualizado, grabaciones de audio, video y galerías de imágenes propias del Mausoleo II Frente Oriental, Museo Birán, Museo de la Clandestinidad, Cementerio Santa Ifigenia y Museo Granjita Siboney.

De igual forma en las salas a disposición de los visitantes se encuentran multimediales con visitas virtuales en 3D al Museo Granjita Siboney, Museo 26 de Julio, Memorial Vilma Espín y el Palacio de Computación.

Un espacio de recorrido diario

Las salas temáticas del territorio oriental, desde la puesta en marcha de la primera experiencia hace 4 años, poseen el honor de abrir sus puertas y recibir innumerables delegaciones compuestas por estudiantes de todos los niveles de enseñanza, trabajadores de diferentes empresas, historiadores, combatientes, dirigentes sindicales y personalidades de la cultura.

Es válido resaltar las visitas de Miguel Díaz Canel, Presidente de la República de Cuba; José Amado Ricardo Guerra, Secretario del Consejo de Ministros de Cuba; los Ministros de las Comunicaciones, Turismo, Economía y Planificación; Lázaro Expósito Canto, Primer Secretario del Partido y Beatriz Johnson Urrutia Gobernadora en la provincia Santiago de Cuba. Ellos califican como excelente la iniciativa de combinar el uso de las nuevas tecnologías con la Historia pues compendian con gran profundidad detalles históricos relevantes y quizás poco conocidos y los coloca al alcance de todos sus visitantes.

Por ende, el alcance de un excelente diseño de soluciones informáticas para dichos espacios, desarrollados sobre la base del concepto de la interactividad, que garantizan la apropiación dinámica y enriquecedora de conocimientos relacionados con la historia, constituye uno de los logros de Joven Club.



Fig. 2. Sala Temática Arte entre las artes



ROBÓTICA EDUCATIVA. EXPERIENCIAS / EDUCATIONAL ROBOTICS. EXPERIENCES

Autor: MsC Tania Efigenia Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovenclub.cu

La Robótica Educativa es un sistema de enseñanza interdisciplinar que permite a los estudiantes desarrollar áreas de Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. En inglés se conoce con las siglas STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Este sistema también desarrolla áreas de la Lingüística y la Creatividad.

Robótica Educativa en los Joven Club de Computación y Electrónica

Los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) planean incluir en sus cursos de formación, temáticas que tiene que ver con la Robótica Educativa.

El ejemplo más fehaciente ha sido la creación del Cocotino. Este es un juguete electrónico que nace en un contexto de impulso a la robótica en el país y de revitalización de la Electrónica dentro del movimiento de los Joven Club.

Características de CocoTino



Fig. 1. CocoTino

El Cocotino, como unidad de control, posee un Arduino Pro Mini, versión de 5 Volts y 16 Megahercios, encargado del procesamiento de las órdenes recibidas y de manejar los servomotores, modelo SG90, responsable del movimiento de las patas. Mediante un sensor ultrasónico HC-SR04, es un robot controlado por voz mediante una app y Bluetooth que puede caminar, detectar obstáculos, bailar y mucho más.

Actualmente se sigue desarrollando la Robótica Educativa con la incorporación de BoTino. Bot: por robot, Tino: por el nombre de la mascota de Joven Club. Es un chatbot que permite informar sobre los servicios que se brindan en Joven Club, las efemérides, las biografías de héroes y mártires (más de 4000 biografías), el estado del tiempo, sobre el coronavirus, los artículos de la **Revista Tino** y otros temas.

Actividades para introducir la robótica educativa

A lo largo del año 2019 y 2020 se han realizado en los Joven Club de Matanzas un grupo de actividades que han contribuido a introducir, de manera gradual, el interés por la Automática y la Robótica Educativa. **BoTino** y **CocoTino** han sido los protagonistas fundamentales.

La celebración de las Niñas y las TIC fue uno de los espacios en que la temática fue abordada. En las escuelas primarias del municipio Colón se realizaron talleres. Con ellos se incentivó el estudio de la Robótica y la Programación. En este espacio el Lic. Bernardo Herrera Pérez, presentó a CocoTino y fue de gran aceptación.

La Feria Internacional del Libro en Matanzas, también sirvió de colofón para la presentación del juguete electrónico en el Pabellón infantil. Se vinculó la lectura de la Revista Tino, publicación digital de los Joven Club, con el uso de las tecnologías.

Inclusión de la Robótica Educativa en el adulto mayor

El adulto mayor no ha sido excluido del conocimiento en estos temas. En el Evento Geroclub 2020 realizado en el CEGER del municipio Colón la vinculación de las TIC fue el objetivo esencial del encuentro. El uso de la robótica también estuvo presente.

Otras actividades

Como parte de la preparación, para asumir en los Joven Club el estudio de la Robótica Educativa, un grupo de trabajadores y colaboradores en la provincia se preparan en un curso sobre las herramientas que pueden encaminar el trabajo de este tema, sobre todo la programación en **arduinos**.

Las actividades del **Verano Por la Vida** en este 2020 también tuvieron presencia de estas ramas con la Jornada de la Robótica y la Electrónica, que tuvo su sede central en el Gobierno municipal de Colón, permitiendo a niños y jóvenes de la comunidad recibir conocimientos en temas afines, así como la interacción con los dos prototipos de robot desarrollados por los miembros del Grupo de Desarrollo de la provincia.



Fig. 2. CocoTino y BoTino



Creadores del CocoTino y el BoTino



EL PALACIO CENTRAL DE LA COMPUTACIÓN PREPARADO PARA UN NUEVO ANIVERSARIO

Autor: Deysi Ileana Barroso Mederos / deysi.barroso@jovenclub.cu **Coautor:** Odalis de la Nuez Licea

THE CENTRAL PALACE OF COMPUTING PREPARED FOR A NEW ANNIVERSARY

El Palacio Central de la Computación, inaugurado un 7 de marzo 1991, es un escenario propicio donde la asimilación coherente, racional y provechosa de las tecnologías es un hecho.



Fig. 1. Palacio Central de La Computación

Recientemente el Ministro de Comunicaciones Jorge Luis Perdomo Di-Lella, expresó: «Nuestro país necesita de una cultura cada vez más masiva. Nosotros tenemos que trabajar mucho más en eso, que llegue no solo a los estudiantes, sino también a las amas de casa, los niños, a la población en general. Con un enfoque humanista, revolucionario, que contrarreste ese discurso hegemónico que se nos quiere imponer»

Diariamente, usuarios de todas las esferas de la sociedad se nos acercan en busca de soluciones y conocimientos informáticos. Estas premisas sirven de base para contribuir a la utilización creadora de la tecnología e impulsar el progreso de la sociedad cubana y alcanzar una mejor calidad en la formación tecnológica.

Proyectos de impacto

En el Palacio Central de la Computación, desde hace unos años, lideran varios proyectos de un amplio impacto en la sociedad cubana. Tal es el caso de la Enciclopedia Colaborativa EcuRed, que cuenta con visibilidad internacional. El posicionamiento de la misma se considera su fortaleza.

Por otro lado los usuarios cuentan con la posibilidad de tener un blog en la blogosfera Reflejos.

Se cuenta además con el producto cultural **Mochila**, que cada día es más insertada y aceptada por el pueblo. La visita a la plataforma **Estanquillo** resulta interesante. Ella acerca a la familia a la lectura mediante la descarga de libros, revistas e historietas, lo cual constituye una excelente opción para quedarse en casa.

Divertirse es aprender

En las actuales condiciones, en el Palacio Central de la Computación la oferta de servicios a los clientes conectados a través de las redes a personas naturales es otra opción. Permite disfrutar de los videojuegos desarrollados por **Ludox**. Proyecto para que niños y jóvenes tengan un espacio mediante el cual puedan conocer acerca del mundo y el arte del videojuego, bajo el eslogan de *Divertirse es aprender*.

Recientemente, tres nuevos videojuegos para niños y adolescentes se presentan en el portal. También la red permite acceder a los sitios de Joven Club, como **Mochila Online**, **Estanquillo** y **Tendedera**.

Actualidad

Actualmente, el Palacio Central de la Computación se proyecta hacia un futuro prometedor y desafiante ante los crecientes retos que nos impone el desarrollo tecnológico. Desarrollo que requiere cada vez más la formación de una cultura informática. Entre las múltiples acciones que acomete para su celebración, crea mejores condiciones para ofertar al público el tan demandado servicio de videojuegos. Se realiza a través de simuladores de realidad virtual, simulador de moto, simulador de auto de carrera, simulador de avión, entre otros, los cuales ya han sido instalados para el disfrute de niños y jóvenes.

Nuevos retos

Para el 2021, Joven Club, y a ello se suma el Palacio Central de la Computación, se propone incluir en sus cursos de formación otras temáticas actualizadas en materia de nuevas tecnologías y de sectores priorizados del país, así como la **robótica educativa**.

Es objetivo, además, incrementar el desarrollo de aplicaciones informáticas y potenciar el ofrecimiento de nuevos servicios a personas jurídicas, sin obviar a la población. Se enfatizará en la identificación de necesidades y resolución de problemas a partir de la formulación e instrumentación de proyectos, estrategias y actividades en correspondencia con las políticas y planes de la nación.

Cada año que transcurre presenta nuevos retos y desafíos en correspondencia con el mejoramiento continuo de la calidad de los servicios y el cumplimiento del encargo social e institucional. Lo fundamental es la propia capacidad de resolver los problemas y salir airoso, observando permanentemente lo que se reitera por la dirección de la Revolución: acercar las tecnologías a los públicos de manera diferenciada y atendiendo a sus exigencias como prioridad.



Fig. 2. Trabajadores del Palacio de la Computación.



DEPORTES ELECTRÓNICOS EN MAYABEQUE

Autor: Lindbergh Ferrales Bacallao / lindbergh@myb.jovenclub.cu

COMPETITION OF ELECTRONIC SPORTS IN MAYABEQUE

Los deportes electrónicos, se basan en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho juego. Los juegos electrónicos más conocidos son los videojuegos, aunque también existen otros. Existen detractores de los mismos y el asumir una postura en pos del desarrollo siempre será una decisión inteligente. Así, cuando las tecnologías invaden cada espacio del proceso de reconstrucción de una sociedad todo individuo es responsable de ese crecimiento y debe de hacer del mismo una fuente de energía para su desarrollo.

Los torneos de deportes



Fig. 1. Ganadores del Torneo de Deportes Electrónicos en Mayabeque.

Ya visto como una disciplina deportiva, los Torneos de Deportes Electrónicos, conocidos generalmente como «torneos de videojuegos», son aprobados y abastecidos por la Dirección Nacional de Programas de los Joven Club en la Habana quienes suministran, aportan nuevas ideas y productos para convertir estos eventos en una plataforma nacional de interés general. La provincia que progresa, está muy a la expectativa de cada uno de estos servicios, para con su avance ir diseñando una estrategia de trabajo para el desarrollo social desde el uso de las tecnologías y los videojuegos, a un escaño de la sociedad cual vulnerable a cualquier dañina adicción por el contrario logre encontrar en cada una de nuestras instalaciones un lugar de sano e inteligente entretenimiento.

Los deportes electrónicos en Mayabeque

Mayabeque, como provincia en avance, ha desplegado su potencial tecnológico apoyándose en los Joven Club. Esto contribuye a distinguir entre fanatismo y esparcimiento lo cual es una tarea fundamental de los mismos. Además, de crear espacios de sano entretenimiento donde al interactuar con la tecnología se colabore también con el crecimiento profesional de niños, adolescentes y jóvenes.

En este sentido el territorio ha ido aunando esfuerzos y de dicha colaboración han surgido ideas que evidencian el trabajo de muchos colaboradores en el proceso de la informatización de la sociedad. Así, está la construcción de un Centro Tecnológico, equipado con el más alto nivel en infraestructura, confort y visión futurista de referencia nacional con el fin de crear una sede donde la población encuentre un punto neurálgico para el videojuego.



Fig. 2. En un momento del desarrollo del Torneo.

De esta forma, en noviembre de 2019 se realiza la 1ra. Feria Tecnológica Provincial con la participación de entidades pertenecientes al MINCOM en el territorio y representaciones de todos los Joven Club de la provincia. En dicho evento, se montaron una serie de actividades como Stands expositivos, juegos de participación, proyección de audiovisuales, comercialización de productos y eventos en Deportes Electrónicos. Así, Mayabeque se convirtió en la sede de los Primeros Juegos Electrónicos Provinciales.

Desde esta experiencia Mayabeque, con un ambiente inclusivo, se compromete a ser razón del desarrollo de los deportes electrónicos en todas sus instalaciones proyectando así nuevas ideas para su desarrollo.

Hoy el número de seguidores de estos deportes electrónicos en nuestra provincia va en aumento. Esto le ha permitido a la máxima dirección de los Joven Club crear otros deportes y potenciar nuevos y modernos espacios que promuevan dichos eventos.





JOVEN CLUB LA HABANA INFORMATIZA

Autores: Maidelys Pupo Torres/ maidelys.pupo@cha.jovenclub.cu

JOVEN CLUB HAVANA COMPUTERIZED

Joven Club La Habana ha sido testigo, en el decursar del tiempo, de los constantes y crecientes desafíos que impone el desarrollo tecnológico. Por ellos sus trabajadores se capacitan, para lograr cultivar una cultura informática y de la automatización de procesos.

En el 2019, se insertaron parques temáticos en la Capital. El Jardín Botánico Nacional, Acuario Nacional de Cuba y Empresa Nacional de Zoológicos de Cuba fueron escenarios propicios para estos parques especializados, en los que Joven Club La Habana estuvo implicado. Con ello se le dio cumplimiento al lineamiento 108 de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución. ...Avanzar gradualmente en el proceso de informatización... y la industria del aplicaciones y servicios informáticos.

Servicios de Joven Club La Habana

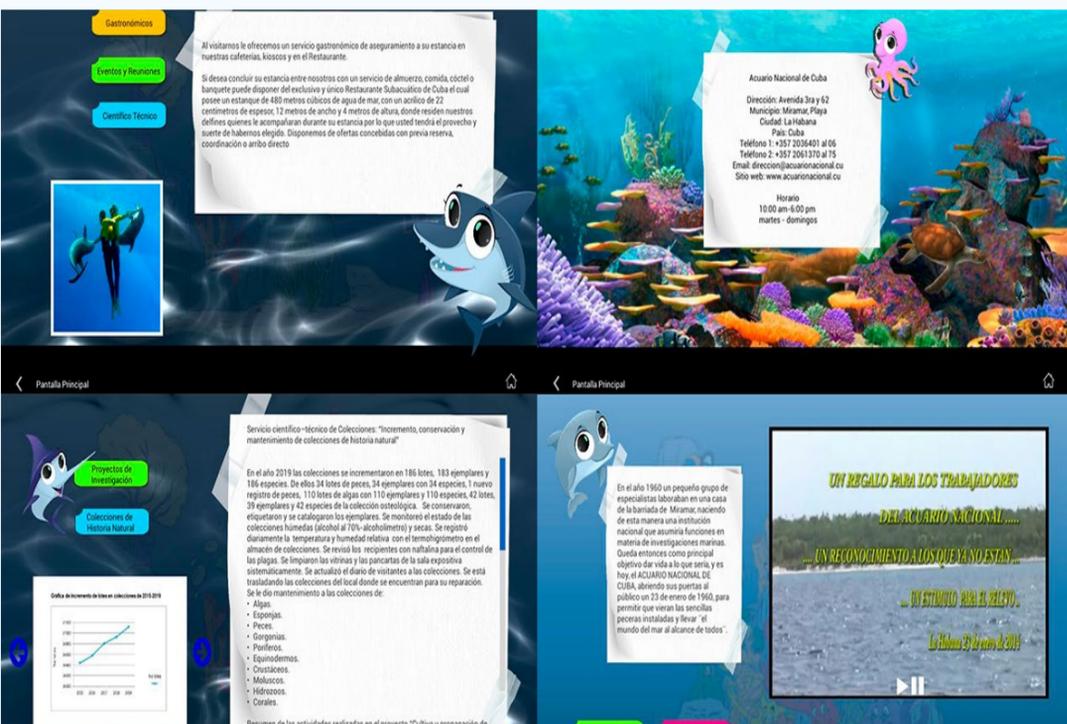


Fig. 1. Multimedia Acuario

Joven Club La Habana propone **cursos, desarrollo de aplicaciones informáticas**, entre otros muchos servicios. La calidad de estos le aporta mayor visibilidad a la entidad, aportando conocimientos para todos y contribuyendo a la calidad de vida de la población.

Estos servicios imponen retos en el proceso de informatización. El compromiso de Joven Club La Habana, de acompañar a la familia cubana en este camino es infinito. Hoy se cuenta con 8 centros en alianza con otras entidades. Proyectos encaminados, principalmente, a niños y jóvenes.

Incentivar la innovación desde la infancia

El 19 de julio de 2019 se abrió un Joven Club en el **Palacio Central de Pioneros «Ernesto Che Guevara»**. Más de 20 mil niños transitan todo el año por allí. El mayor objetivo es incentivar la innovación desde edades tempranas y el estudio por la informática.

Cuatro meses más tarde, en saludo a los 500 años de la fundación de la Villa de San Cristóbal de La Habana, se apertura en el Parque Forestal. Es este un espacio para la recreación sana de la familia. Allí los niños, en medio de un espacio que imita el período Jurásico, se encuentran frente a frente con la tecnología. Juegos de mesas, rompecabezas, tiempo de máquina, navegación y correo, son algunas

de las opciones que Joven Club La Habana reserva para todos aquellos que visiten la instalación.



Fig. 2. Joven Club en el Palacio de Pioneros Inauguración

Acceso al conocimiento informático

«Conectarnos al conocimiento y participar en una verdadera globalización de la información que signifique incluir y no excluir... es un imperativo estratégico para la supervivencia de nuestras entidades culturales de cara el próximo siglo...». Por más de 30 años, la computadora de la familia ha propiciado el acceso al conocimiento informático y tecnológico de la familia cubana. A ello también ha contribuido Joven Club La Habana.



Fig. 3. Parque Forestal



LA ATENCIÓN AL CLIENTE EN JOVEN CLUB

Autores: Jaensy Regla Vázquez Acea / jaensy.vazquez@cfg.jovenclub.cu

CUSTOMER SERVICE AT JOVEN CLUB



Fig. 1. Feria Tecnológica de todos los servicios que ofrece Joven Club.

La atención al cliente es una de las premisas del trabajo de Joven Club en la provincia de Cienfuegos. Aquí se cuenta con una amplia **Cartera de Servicios** que ofrece disímiles oportunidades para interactuar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sus propuestas transitan desde la **formación de sus públicos hasta la prestación de servicios** por parte de su personal.

Diseñada tanto para clientes naturales como jurídicos su Cartera de Negocio contiene servicios pagos como: **Cursos, Asistencia Informática, realización de Exámenes de Suficiencia, Asesoría e Implementación, Venta de Licencia del antivirus Segurmática, Desarrollo de Aplicaciones Informáticas, Alquiler de tablet, celulares y computadoras, Navegación nacional, acceso a la red WIFI-Joven Club**, entre otros. Los servicios y productos gratuitos también tienen presencia.

La atención al cliente, una actividad presente en Joven Club

Conocer el **grado de satisfacción** de los consumidores, como principal público de Joven Club, así como, la percepción de estos sobre los servicios que se consumen, es función y parte esencial de la atención al cliente.

La implementación de un **sistema de atención online** viabiliza el proceso de tramitación de las incidencias. Para sus trabajadores, conocer qué piensan sus consumidores, los ayuda a crecer y ofrecer servicios acordes a sus necesidades.

Para ello, la **capacitación** está presente en cada nuevo objetivo. El lograr que todos los trabajadores, tanto los que llevan más tiempo como lo de nueva adquisición, asuman los cambios y retos de la organización, es necesario para una efectiva atención al cliente.

Se impone preparar constantemente a la fuerza de trabajo con que cuenta la entidad. Que todos conozcan y dominen la Misión, Visión, procesos y procedimientos es necesario para ofrecer servicios de calidad que satisfagan las demandas de los clientes.

El cliente para Joven Club Cienfuegos

«Calidad del servicio no es lo que tú das. Es lo que el cliente recibe».

Peter Drucker

Un buen servicio al cliente no se basa solamente en atenderlo bien. La certera atención al cliente pasa además por lograr que estos **vuelvan y nos prefieran** por sobre todas las opciones que puedan existir en el mercado.

Y si se logra que un cliente de años, termine siendo trabajador de la propia organización, la satisfacción es mayor. Así sucede con **Rolando Miranda Díaz**, actual Técnico de Seguridad Informática.

Es fácil reconocer en sus palabras la emoción con que habla de su niñez en el Joven Club del municipio Abreus. Lo vio por vez primera en el 1995, con tan solo 4 años y fue por azar de la vida.

Al asomarse en la ventana de la instalación no demoró en ser cautivado por lo novedoso que le ofrecía. Comenzó así sus primeros contactos con la computadora de la familia. Recibió varios cursos, participó en actividades y eventos como **INFO-CLUB** con el profesor **Roberto Pacheco Moreno** quien lo preparó desde temprana edad.

Testimonio

«En Joven Club siempre aprendía cosas nuevas»- «comenta- *volvía cada vez porque me sentía como en casa. Aún es mi casa, aquí me siento a gusto; he pasado más tiempo en sus laboratorios que en mi cuarto. Fue mi primer trabajo, gracias a Joven Club y a la pasión que me despertó por la Informática y las tecnologías estudié esa carrera. Crecí en Joven Club, todo lo que soy se lo debo a su colectivo, de quienes siempre recibí una esmerada atención. Por ello así también, con esmero, atiendo a quienes precisan de mis servicios, porque hay que ver al cliente como principal público de Joven Club*».



Fig. 2. Los Joven Club llevan los servicios más allá de sus locales.



VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES EN EL MUNDO. DÍA DE LAS NIÑAS EN LAS TICs

Autor: Jessica Esther Águila Rodríguez / jessica@cmg.jovenclub.cu **Coautor:** Frank Echavarría Jiménez

VIOLENCE AGAINST WOMEN IN THE WORLD. GIRLS IN ICT DAY

En el presente siglo, la violencia contra las mujeres ha traspasado las barreras de lo físico, y ha incursionado en el ámbito de lo digital. En el **ciberespacio**, los ataques y la marginación a la mujer llega a ser un problema real.

La violencia contra las mujeres y las niñas ya es considerada un problema global. Así lo plantea la **Organización Mundial de la Salud**. Hasta el punto de llegarla a reconocer como pandemia. En los escenarios digitales, los patrones de conducta y el daño psicológico puede ser aún más graves.

Iniciativas de alcance mundial

No han sido pocas las iniciativas que se han llevado a cabo para acabar con este flagelo. Con ellas se busca eliminar la violencia contra las mujeres. También se busca **sensibilizar a las sociedades** en cuestiones de violencia de género y exclusión tanto en espacios reales como virtuales.

A nivel mundial destaca:

- Las de **Grupo Especial sobre Cuestiones de Género** (Task Force on Gender Issues, TFGI). Este grupo fue aprobado en la **Conferencia Mundial de Desarrollo de las Telecomunicaciones**, celebrada en La Valetta (Malta) en marzo de 1998.
- La Resolución 70 de la **Conferencia de Plenipotenciarios** celebrada en Guadalajara México. Trata sobre la incorporación de una política de género en la UIT. De la promoción de la igualdad de género y el empoderamiento de la mujer por medio de las TIC.

Otras iniciativas

- Un plan de acción para todo el sistema (SWAP). Este plan es para el empoderamiento de la mujer del **Sistema de las Naciones Unidas** en 2012 y en 2013.
- La **Asamblea General de Naciones Unidas** (ONU) aprobó la **Resolución 68/167** para la protección de los derechos humanos que prevalece dentro y fuera de la red sin distinción alguna de sexo, género, raza y preferencia sexual.

Día de las Niñas en las TICs

El evento más importante que se viene desarrollando desde 2011 es el **Día de las Niñas en las TICs**. Es una iniciativa auspiciada por los **Estados Miembros de la Unión Internacional de Telecomunicaciones** en la Resolución de Plenipotenciarios 70 en Busán, 2014.

Cada año se celebra mundialmente los cuartos jueves del mes de abril. El objetivo es propiciar un entorno mundial en el que se motive las mujeres, a incursionar en estudios y carreras vinculadas a los sectores de las Tecnologías, la Informática y las Telecomunicaciones.



Joven Club se suma a la iniciativa. Día de las niñas y las TIC en Joven Club

En ese sentido, los Joven Club de Computación y Electrónica juegan un papel primordial en la formación vocacional de las féminas. Teniendo en cuenta que estas juegan un rol fundamental en el desarrollo de los procesos de sociabilización de la información e informatización de la sociedad.

Los Joven Club en la Ciudad de los Tinajones, se vistieron de gala para acoger el evento nacional del Día de las Niñas en las TICs 2019. Se desarrolló en el **Bosque Tecnológico**. Variadas fueron las actividades. Estas abarcaban un tesoro escondido vinculado al mundo digital. También tuvo lugar un concurso de fotografías humorísticas editadas con herramientas de aplicaciones telefónicas. Otra actividad a relucir fue la interacción con la plataforma de videojuegos LudoX.

Conferencia especializada

En dicha ocasión, las niñas y adolescentes de las escuelas Primaria José Martí y Conrado Benítez, la Secundaria Básica Urbana (ESBU) Noel Fernández y el Pre-Universitario Álvaro Morell pudieron acceder a una conferencia especializada.

La **Doctora Ireidis Montel Ramos**, profesora de la Universidad Ignacio Agramonte y Loynaz, presentó en conferencia el tema: Las mujeres en el mundo de la informática.

Círculos de Interés y Niños Talentos

El aprendizaje de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a infantes, a través de los programas de Círculos de Interés y Niños Talentos se patentizan en Camaguey. Los variados cursos en nuestras instalaciones se dan forma gratuita y las féminas tienen gran participación. Entre ellos destacan los de acceso a Internet y de Redes Sociales para menores de 16 años.

Nuevos escenarios de lucha

Ante el nuevo escenario impuesto por el avance de la pandemia global de la COVID-19, las actividades se llevaron a cabo de una forma diferente este 2020. Mientras en el mundo se presentaron algunas de las celebraciones que tuvieron lugar durante este día, desde nuestra isla de Cuba se llevaba a cabo una activa jornada en redes sociales. ¿La finalidad?, **empoderar al género femenino**, en tiempos donde la mujeres y las niñas juegan un papel protagónico.

El Día de las Niñas en las TICs fue establecido para intencionar el rompimiento con el canon patriarcal establecido para los estudios y labores vinculadas a las nuevas tecnologías. Las féminas tienen también tanta capacidad como el hombre para jugar un papel activo. Ser protagonistas en la interacción con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.



LA REALIDAD DE UN SUEÑO PARA CUBA

Autor: Dayami Estopiñán Labarta / dayami.estopinan@hlg.jovenclub.cu

THE REALITY OF A DREAM FOR CUBA



Fig. 1. Los Joven Club la realidad de un sueño.

En la conferencia mundial sobre la Educación Superior con sede en la UNESCO y desarrollada en el 2009 se plantea que la sociedad del conocimiento necesita diversos sistemas de educación superior, con una gama de instituciones que tengan cometidos variados y lleguen a diversos tipos de educandos.

En Cuba, los Joven Club de Computación y Electrónica constituyen una de estas instituciones

que cuentan con la misión de **proporcionar**

servicios y productos relacionados con las tecnologías de la información, la comunicación y la electrónica para fomentar la cultura informática.

En el verano de 1987, las Brigadas Técnicas Juveniles (BTJ) y la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC) organizaron una exposición activa de Computación en un local aledaño al Pabellón Cuba. El Comandante **Fidel Castro Ruz** se interesó por la iniciativa y pidió extenderla por lo que significaba para niños y jóvenes.

Así surgieron los Joven Club de Computación y Electrónica, en una reunión presidida por Fidel, el 8 de septiembre de 1987. En poco tiempo se crearon las primeras 35 instalaciones, fue la realidad de un sueño para Cuba.

La provincia Holguín tuvo su primer Joven Club en 1989. Ubicado en la Calle Maceo se considera hoy el Joven Club Central. Ese mismo año se fundó el Joven Club de Moa I. De 1990 a 1999 se inauguraron 16 instalaciones: 1 por Municipio y 3 en la cabecera provincial. A partir del 2002 comenzó una etapa inversionista que permitió completar las 53 instalaciones con las que cuenta actualmente la provincia, de las más de 600 del país.

Actualización de la tecnología

Esta realidad de un sueño para Cuba debía seguir avanzando. A raíz de la necesidad de incrementar el personal en los Joven Club de Holguín y ofrecer mayores y mejores servicios a la población, se moderniza todo el equipamiento en el año 2000.

Fue una época de intenso trabajo, en la que se prepararon a los maestros que impartirían Informática en las escuelas primarias y secundarias. Se participó en el **procesamiento de datos** de varios censos y en las elecciones. Actividades que se mantienen hasta la actualidad ya que se cuenta con un personal capacitado que continúa siendo la principal fortaleza de esta organización.

En la actualidad se proyecta la construcción y apertura del **Centro Tecnológico de la Provincia**, el cual brindará nuevos servicios utilizando la **realidad virtual** que permitirá el esparcimiento de todos los grupos etarios.

Sectores sociales

Joven Club atiende a todos los grupos etarios. Los niños y jóvenes son los más asiduos. Se reciben además a las personas de la tercera edad, que a través de los

Geroclub, tienen acceso a cursos de formación y participan de manera activa en las actividades.

Los discapacitados por su parte también tienen su sitio en las instalaciones. Por ejemplo los débiles visuales, ayudados por un software y de la mano de los instructores, pueden acceder a los conocimientos informáticos.

Profesionales, amas de casa, reclusos, adultos en sentido general forman parte de esta gran familia y acceden a sus servicios.

La Comunicación digital desde Joven Club

En el 2010, se comenzó el trabajo en la Enciclopedia Colaborativa **EcuRed**. Era la primera vez que se contaría con un sitio donde se pudiese encontrar información fidedigna de la e identidad nacional. Se convirtió así, en un lugar de obligada consulta.

La creación de contenidos para la EcuRed fue una de las tareas de los instructores, formado parte también de la realidad de un sueño para Cuba. En Holguín este trabajo se perfeccionó con los Convenios realizados con la Universidad el 14 de mayo del 2019 y con la Organización de Historiadores de Cuba a principios de este año.

En el 2013 se creó el proyecto «**Cuba Va**» con el objetivo de facilitar a la población diversos productos de producción y gestión de contenidos acorde con las tendencias de la web 2.0.

Contiene una plataforma de blog nombrada **Reflejos** que hospeda en el dominio. cu los blogs que los usuarios cubanos estén interesados en crear. También contiene una red social nombrada **Tendedera**, que funciona como una red de información en tiempo real y en la que se pueden subir archivos de video, audio, texto e imagen. Ambas se pusieron en explotación a partir del 7 de septiembre del año 2013.

Hoy cuenta con otros espacios como **Estanquillo**, **Ludox** y **Mochila**. El producto cultural Mochila, cada día incrementa la cantidad de solicitudes pues da la posibilidad de acceder a productos audiovisuales y a innumerables libros y publicaciones en formato digital.

Se trabaja además en las redes sociales donde se promocionan todos los sucesos de Joven Club en la provincia y en el país. Parte total de la realidad de un sueño para Cuba

Proceso de informatización de la sociedad

La conexión de las redes privadas a través de las wifi ha permitido que niños y jóvenes no solo accedan a la **plataforma de juegos Ludox** desde las instalaciones, pueden hacerlo además desde sus casas y jugar en red socializando con usuarios de otras partes del país.

El portal del ciudadano ha sido otro espacio donde la organización está presente incursionando en el mundo del gobierno electrónico.

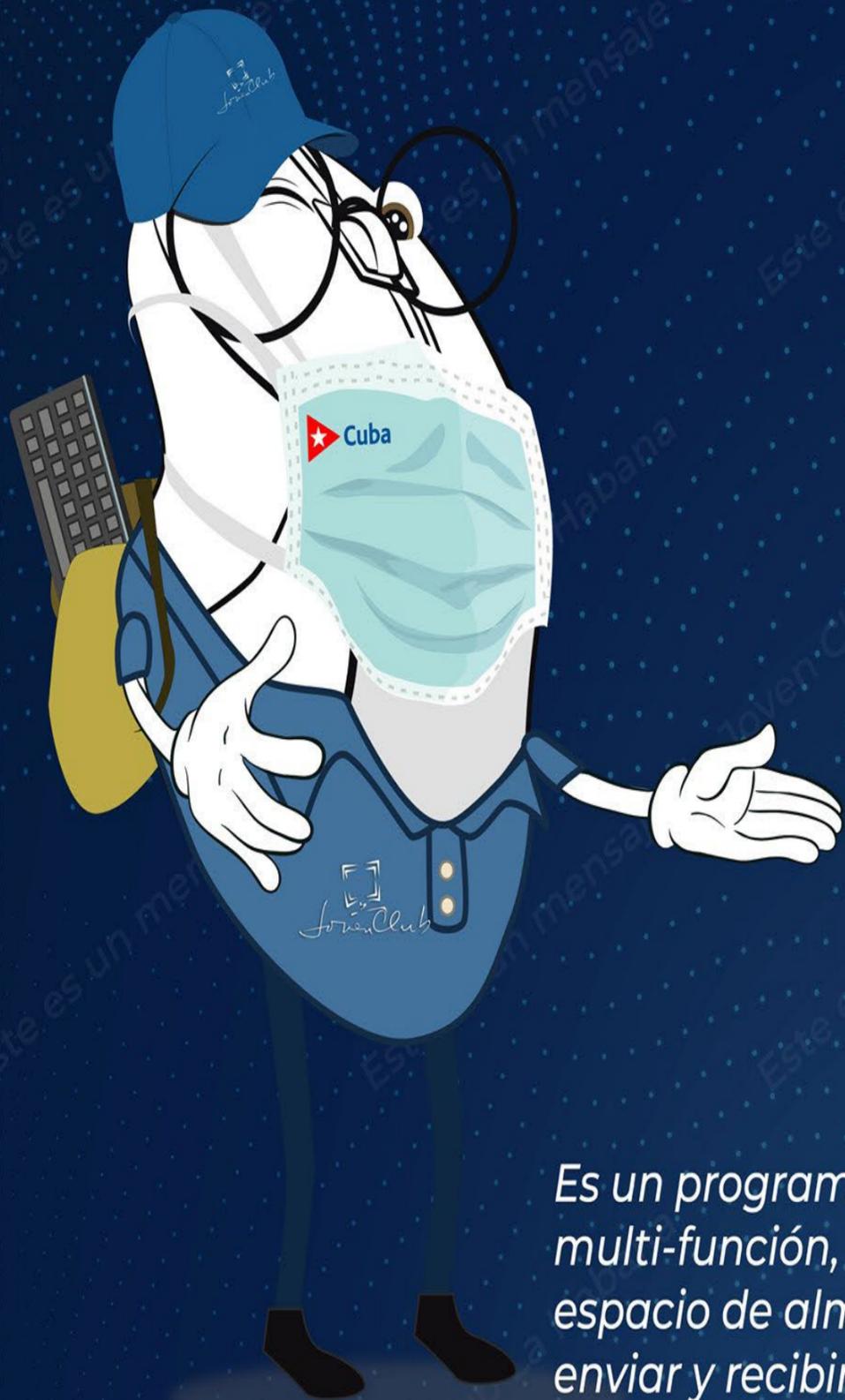
«Hay que potenciar la cultura de la informatización y para ello necesitamos que las personas que puedan aportar en cada uno de esos ámbitos así lo hagan y se les facilite hacerlo» así se expresaba **Miguel Díaz-Canel** en la clausura de la II Edición del Taller Nacional de Informatización y Ciberseguridad el 18/1/2019.

La realidad de un sueño para Cuba

Ya se cumplen 33 años de esta, la realidad de un sueño para Cuba. La alegría y fuerza de voluntad de sus trabajadores han sido vitales para acometer las diferentes tareas que se les ha asignado.

Como dijera el Comandante «... Pocas veces se ven juntas tantas personas entusiasmadas y valiosas como las que aquí he visto. Sin embargo no albergo la menor duda de que es simplemente una muestra de nuestros 300 Joven Club... »

Sabías que...?



.RAR *significa*

Roshal ARchive

(Archivo Roshal)

Es un programa compresor y descompresor de datos multi-función, una herramienta indispensable para ahorrar espacio de almacenamiento y tiempo de transmisión al enviar y recibir archivos a través de Internet o al realizar copias de seguridad. Sirve para comprimir todo tipo de documentos o programas de forma que ocupen menos espacio en disco y se puedan almacenar o transmitir por internet más rápidamente. También dispone del descompresor de ficheros RAR UnRAR para múltiples plataformas y del compresor y descompresor PocketRAR para Pocket PC.



www.cha.jovencub.com

(Tomado de www.ecured.cu)

JovenClub

La Habana



**UNA PERSONA EXITOSA
ES SIMPLEMENTE UN
SOÑADOR QUE
NUNCA SE RINDIÓ**



www.cha.jovenclub.cu

#QuedateEnCasa



PERSONAS CON NECESIDADES ESPECIALES Y EL TRABAJO CON EllAS EN LAS TUNAS

Autor: Kirenia Romero Díaz / kirenia.romero@ltu.jovenclub.cu

PEOPLE WITH ESPECIAL NEEDS AND THE WORK WITH THEM IN THE TUNAS

Desde los primeros años del triunfo de la Revolución Cubana se ha prestado una adecuada atención a las personas con necesidades especiales. Ellas están limitadas en su capacidad para desarrollar su vida cotidiana y por lo tanto requieren de una mayor atención integral. La voluntad del gobierno, a pesar de las carencias y dificultades del país, ha sido priorizar a niños, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales, para que puedan desarrollar una vida aceptable. Así, los Joven Club de Computación y Electrónica como institución social, inmersa dentro del proceso formativo de la sociedad, ha contribuido desde su fundación a este propósito.

Las personas con necesidades especiales han encontrado en las instalaciones de los Joven Club de Computación y Electrónica un espacio importante de socialización y desarrollo personal.

Opciones para las personas con necesidades especiales

Los niños y jóvenes con necesidades especiales que visitan los Joven Club en la oriental provincia de Las Tunas, disfrutan principalmente de los videojuegos y la utilización del Paint. Todo esto, contribuye al desarrollo psicomotor al igual que sirve como herramienta de rehabilitación. Facilitando, entre otras funciones la movilidad de las articulaciones, el equilibrio, la coordinación visual-manual e incluso los reflejos del individuo. Por otra parte, desde el punto de vista afectivo se establece un vínculo emocional entre los instructores y ellos. El mismo, facilita el proceso de aprendizaje y contribuye al proceso de socialización de los individuos. Este vínculo afectivo sostiene un sentido de confianza, seguridad y autonomía que une cada vez más al instructor y al alumno.

Resultados de las investigaciones realizadas en este campo

Más allá de esto, los instructores en coordinación con los centros docentes, realizan investigaciones donde encuentran experiencias a utilizar la informática en la obtención de resultados positivos que permitan la cura o compensación de las limitaciones a partir de la informática.

Tal es el caso de la propuesta presentada en el evento Infoclub2019, Software para el tratamiento logopédico: Estimulación de la respiración, de los autores MSc. Pedro José Serrano Yero, MSc. Essenia Cruz Alfonso, antiguos trabajadores de los Joven Club de las Tunas.

Opiniones de los usuarios

Al intercambiar con los tutores de los niños y jóvenes que se insertan a las actividades de los Joven Club de Las Tunas, reconocen la labor de la computadora de la familia en las comunidades. Además, el trabajo especial y el tiempo que le dedican a sus hijos.

La mayor satisfacción como institución es saber que se sienten felices cada vez que llegan a las puertas de Joven Club. Así, sus rostros lo dicen y antes de preguntarles emiten su criterio.

Usuario Eduardo Antonio Ávila Ramírez

Así, lo hizo el adolescente Eduardo Antonio Ávila Ramírez, asiduo visitante a los Joven Club en el municipio Menéndez: «me siento bien con la atención que me dan en el Joven Club, comparto con mis compañeros de juego y me gusta ir porque me siento como si estuviera en mi casa, cuando dejo de venir y me encuentro con alguien de aquí se preocupan por preguntar por mi salud y también por mis estudios».



Joven Club Las Tunas prioriza la atención a las personas con necesidades especiales

Usuario Reinerio Manuel Mayer Peña

Por su parte el joven Reinerio Manuel Mayer Peña, cliente con necesidades especiales también, expresó: «me siento feliz de contar en este verano con una opción sana y recreativa y de poder tener el apoyo y asesoría de los técnicos que nos ayudan en todo momento».

Cómo puede observarse, los criterios de los clientes con necesidades especiales, que asisten a las instalaciones de los Joven Club de Las Tunas, constituyen un buen aval de la calidad y el amor con que son atendidos en estas instalaciones.



EL CAPITAL HUMANO DE LOS JOVEN CLUB: ABNEGACIÓN Y ENTREGA

Autor: Daylin Domínguez Domínguez / daylin@art.jovenclub.cu

THE HUMAN CAPITAL OF ARTEMISA: SACRIFICE AND ABNEGATION



Al conmemorarse el trigésimo tercer aniversario Joven Club se convierte en referente de la informatización de la sociedad la caracterización del capital humano de los Joven Club de Computación y Electrónica. Los mismos constituyen un ejemplo de sacrificio y abnegación. Se tomará la provincia de Artemisa para ejemplificar la afirmación anterior.

Caracterización de la fuerza de trabajo de Artemisa

La provincia de Artemisa cuenta con una plantilla de 245 trabajadores, de ellas cubiertas 240. Son 123 mujeres. Son graduados de nivel superior 139 trabajadores que representan 57.9% del total.

Del total de trabajadores 31 son fundadores que aún permanecen activos.

Los compañeros Lidia Barbería García y Raudel Romero Pérez son los trabajadores con más años de experiencia.

Lidia Barbería García



Comenzó en el Joven Club de San Cristóbal I el 12 de octubre de 1990.

Es Licenciatura en Educación. Ha recibido dos medallas Mario Muños Monroy.

Desde el año 1997 es militante del PCC. Es la Directora Municipal del municipio San Cristóbal. Es un ejemplo de la abnegación en la superación profesional.

Raudel Romero Pérez

Comenzó en los Joven Club el 12 de junio de 1989.

Ha sido reconocido con certificados por 10, 20 y 30 años de trabajo, el sello conmemorativo por trabajador destacado en ocasión del 25 Aniversario de los Joven Club. Ha resultado ser el trabajador más notorio de su municipio y actualmente trabaja en el Joven Club Artemisa II.



Opinión de Raudel Romero Pérez

¿Qué significa Joven Club para Raudel? así lo manifestó:

«Joven Club, para mí significa el trabajo de toda mi vida. Dejé toda mi juventud aquí en este lugar donde he trabajado por más de 30 años. Le he dedicado lo mejor de mí a esta entidad».

Valoración del capital humano

El capital humano constituye el bien más valioso de una empresa. Cada Distinción que se nos ha adjudicado en estos XXXIII años ha llevado consigo una jornada rebusada de historia para todos y el compromiso individual y colectivo de mantener la visión de nuestro comandante.



LA ENSEÑANZA DE LA COMPUTACIÓN EN CIEGO DE ÁVILA

Autor: Yanet de los Ángeles Nodal Álvarez / yanet@cav.jovenclub.cu

COMPUTING TEACHING IN CIEGO DE ÁVILA

Cuba transita por el camino de la informatización. Con este propósito el Estado Cubano ha creado una política integral para la sociedad cubana. La misma desempeña un papel significativo en el desarrollo político, económico y social del país. Además, constituye un medio efectivo para la consolidación de las conquistas del socialismo y el bienestar de la población. Dentro de este proceso, ocupan un rol fundamental los Joven Club de Computación y Electrónica.

Su misión es la de proporcionar servicios y productos relacionados con las tecnologías de la información, las comunicaciones y la electrónica. Todo ello para fomentar la cultura informática en la sociedad. El proceso formativo de los Joven Club comenzó desde el mismo momento de su creación, contando como antecedente con la clara visión de nuestro Comandante.

Primeros momentos de la enseñanza de la computación

En los primeros tiempos la enseñanza de la Computación se caracterizó por su carácter espontáneo. Se priorizó el servicio a los niños, a través de círculos de interés con la enseñanza de la Electrónica. Además, la familiarización con la computación a través de programas creados en lenguaje de programación Básico. Así como la enseñanza del sistema Operativo MSDOS y los utilitarios y programas basados en el mismo.



Fig. 1. La enseñanza de la computación en sus inicios.

También, aparecieron nuevos programas de la Revolución. Con ello se comenzó una etapa superior, caracterizada por la expansión de nuevas instalaciones y tecnologías de punta para la enseñanza de la computación. Asimismo, resultó de vital importancia la preparación masiva de los Maestros Emergentes de Computación.

Además, de los Trabajadores Sociales y los estudiantes del Instituto Politécnico de Informática y de la creación de la Universi-

dad de las Ciencias Informáticas.

La batalla de ideas

Los Joven Club de Computación y Electrónica se incorporaron a la Batalla de Ideas. Durante la misma se brindó la enseñanza de la computación a todos los sectores de la población. Esta labor incluyó a los cuadros de las organizaciones políticas y de masas y trabajadores de los organismos centrales del estado. También, se comienza un trabajo intensivo con todas las asociaciones de discapacitados. Además, se continuó la atención a niños y se comenzó la participación de los abuelos en la Cátedra del Adulto Mayor. Ello trajo como consecuencia la creación de los Gero-Club.

La universalización de la enseñanza de la computación

Durante el proceso de Universalización de la Enseñanza nuestras aulas se convirtieron en sedes universitarias para más de 14000 estudiantes. Así, incrementó el nivel académico de los profesores de los Joven Club, con la graduación de parte de sus instructores en programas de maestrías.

Todo lo anterior, le confirió a la organización mayor dinamismo y profesionalidad. También le permitió a cada instalación la organización y planificación de sus propios procesos de enseñanzas.

Durante el trascurso de enseñanza de la computación se ha diversificado su proce-



Fig. 2. Exposición de una tesis por un instructor.

so docente. Este es consecuencia del acelerado desarrollo de las TIC que ha provocado un cambio en las formas de enseñar y aprender.

Durante la COVID-19

La enseñanza de la computación no se ha detenido durante COVID-19. El proceso de enseñanza ha continuado, cumpliendo todas las medidas establecidas al respecto.



Fig. 3. Enseñanza de la computación durante la COVID-19.

Hoy se cuenta con una gran gama de tipos de cursos que varían en su forma de impartirse y su duración. Todo ello en correspondencia con las necesidades de la sociedad. Así, se hace énfasis en la enseñanza de los dispositivos móviles, el uso de las redes sociales, y el software libre, entre otros. También, habla muy bien el hecho de que un total de 182 458 avileños se hayan formado en los cursos de los Joven Club de la provincia.



AMPARO FAMILIAR: EL AMOR JUNTO A LA TECNOLOGÍA

Autor: MSc. Lisbet Vallés Bravo / lisbet@ssp.jovenclub.cu

CHILDREN WITHOUT FAMILY PROTECTION: THE LOVE NEXT TO TECHNOLOGY

Las casas para niños sin amparo familiar son instituciones creadas por la Revolución con el objetivo de proteger a los niños que no tienen familia. El estado se ocupa de todos los gastos económicos y estas son atendidas por un personal altamente capacitado y con una gran sensibilidad humana. Los mismos hacen todo lo posible por suplir las carencias afectivas que se generan en estos niños.

El Hogar de Niños sin Amparo Familiar de Sancti Spíritus fue el tercero creado en el país. El mismo forma parte de una red nacional de centros de asistencia social donde se acogen a niños, adolescentes y jóvenes sin amparo familiar. Aquí se les proporciona alimentación, atención médica, condiciones de vida y educación para que lleguen a la edad adulta mejor formados.

Los **Hogares para Niños sin Amparo Familiar** constituyen un reflejo claro de lo que representan los menores de edad en Cuba. Aquí, desde hace más de 30 años el amor es el que rompe los muros del abandono y el vacío que deja la orfandad. Además, niños, niñas y adolescentes, conviven en esta casa, donde la cobija segura y el calor humano no faltan; clara expresión concreta de los ideales manifestados por el líder histórico de la Revolución cubana, **Fidel Castro Ruz**, en el Programa del Moncada.

Los Joven Club

Los Joven Club de Computación y Electrónica no están ajenos a esta humana tarea. Así, el Joven Club de Computación y Electrónica en Sancti Spíritus se acerca a esta institución con el fin de aproximar las Nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones a esta entidad que tanto amor emana.



Fig. 1. Joven Club celebra Día de los Niños en el Hogar de Cabaiguán.

Desde su fundación, el 28 de octubre de 1985, la institución sigue abrazada a los propósitos de esta casa sin escatimar ternura, reflejando el carácter profundamente humanista que ha mantenido siempre la política social de la Revolución Cubana, pues en ella hay espacio para todos los niños y adolescentes a los cuales la vida privó de la felicidad de tener a su lado los padres naturales.

Sistemáticamente, una representación de los trabajadores de Joven Club visita el centro, con la idea de proporcionar, en algunas horas, algo más que entretenimiento y distracción a los infantes. Así, la visita se hace con la tarea de formar un momento inolvidable para los pequeños del Hogar de Niños sin Amparo Familiar.

Acciones que se realizan

Cada año la organización celebra en los Hogares para Niños sin Amparo Familiar aquellas fechas alegóricas para los pequeños y para la entidad. Entre ellas, la Jornada del Comunicador, el Día de los Niños y el aniversario de Joven Club. Además, los trabajadores de la entidad realizan donaciones de artículos útiles y necesarios que mejoran la calidad de vida de los infantes y les permiten tener un ocio más sano e instructivo.



Fig. 2. Jugando con Tablet en el Hogar para niños sin amparo familiar.

Hoy los Joven Club, como parte de su labor diaria, hacen especial énfasis en el trabajo con los sectores priorizados de la sociedad, destacando la labor con las personas con discapacidad, los niños y las niñas talentos, los Geroclub con las personas de la tercera edad, los Círculos de Interés y los niños sin amparo familiar.

Por otra parte, se realizan intercambios con los niños en los que se hace alusión a los diferentes servicios que la entidad brinda y se enfatiza en el proyecto cultural Mochila, que tan buena aceptación ha tenido en el público. También, se llevan juegos con tabletas y teléfonos celulares, los cuales constituyen la preferencia de los niños y niñas. Todo lo anterior contribuye a llevar las Nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones a cada rincón del país y de proporcionarle amor y conocimientos a estas instituciones que forman parte de la labor infinitamente humana que realiza el Gobierno cubano.

Solidaridad, cariño, ternura y amor es lo que acontece durante cada encuentro que efectúan los trabajadores de las instalaciones de Joven Club en el Hogar de Niños sin Amparo Familiar; donde las muestras de agradecimiento de los pequeños de la casa, acogen con conmovedoras palabras y poesías a cada visitante del lugar.



LOS PROYECTOS COMUNITARIOS EN LA PROVINCIA DE GUANTÁNAMO

THE COMMUNAL PROJECTS AT GUANTANAMO'S PROVINCE

Los proyectos comunitarios en los Joven Club de la provincia de Guantánamo, juegan un papel fundamental, logrando llegar a cada rincón de la intrincada geografía del territorio.

Para acceder a estos lugares tan apartados de cada municipio se utilizan diferentes medios de transporte, que son característicos de estas zonas rurales y se coordinan con las diferentes entidades para que la comunidad se sienta incluida en el desarrollo local y social.

En cada municipio, en dependencia de las condiciones físicas y materiales, se han creado proyectos comunitarios para lograr que la nueva tecnología esté al alcance de todos los que, por una razón u otra, no tienen acceso a ella.

Estos proyectos comunitarios tienen como principal objetivo propiciar la enseñanza de la informática y su utilización en la vida cotidiana.

En ellos se insertan el INDER, cultura o educación teniendo en cuenta el objetivo de cada actividad y a qué grupos etarios se quiere llegar.

Como más del 90 % de esta provincia es montañosa se le dedica un gran número de actividades en las zonas rurales, en las que hasta hace pocos años había zonas de silencio, y con la llegada de la tecnología, Joven Club ha logrado que se interesen por su aprendizaje.

Principales proyectos que existen

Con la tecnología al alcance de tus manos.



Fig. 1. Haciendo uso de la tecnología.

Está situado en el municipio El Salvador y liderado por el Joven Club El Salvador II, ubicado en el Consejo Popular Costa Rica.

Otro Proyecto es el El Telescopio Tecnológico.

Que está situado en el municipio Manuel Tames. Liderado por el Joven Club Manuel Tames III y ubicado en el Consejo Popular Jamaica

Proyecto La Cruzada Tecnológica.



Fig. 2. Disfrutando de una actividad en el proyecto.

Que está liderado por el Joven Club Niceto Pérez I y ubicado en el Consejo Popular La Yaya y situado en el municipio Niceto Pérez.

Aunque estos tres proyectos son los de mayor representatividad en las actividades sociales de las comunidades, en el resto de los municipios se cuenta con personal calificado y equipamiento para que en cada una de las comunidades de difícil acceso se eleve el nivel cultural de los pobladores y a la vez se gane en una recreación sana y saludable para niños y jóvenes.

Concepción de las actividades

Las actividades se realizan en cada etapa del año siguiendo una planificación, ya que requieren de divulgación y promoción tanto local como provincial. Además, se mide su impacto sistemáticamente a través de entrevistas con los clientes.

Con estos proyectos y actividades en las zonas rurales se logra, además, que tanto hombres como mujeres interactúen con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Así como que se incentiva la preferencia de estas últimas para aprender, enseñar y utilizarlas.

La labor de Joven Club en las zonas rurales de la provincia Guantánamo ha confirmado que Somos la Computadora de la Familia y han enaltecido esa función social que le dio Fidel Castro al crear tan importante entidad para la sociedad cubana.





LOS CÍRCULOS DE INTERÉS EN LOS JOVEN CLUB

Autor: Maykenia Díaz Guedes / maykenia@iju.jovenclub.cu

THE CIRCLES OF INTEREST IN THE JOVEN CLUB



Fig. 1. Una sesión teórica de un círculo de interés.

La creación de los Joven Club por el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, tuvo el objetivo primordial de llevar las tecnologías y la informatización a toda la sociedad. Además, de lograr un estrecho acercamiento a la familia cubana y satisfacer las necesidades computacionales de la misma. Los Joven Club han potenciado las habilidades en temas de informática con la formación de los círculos de interés. Esta es una de las prioridades en nuestro municipio y se les ha brindado a los niños la posibilidad de desarrollarse y ampliar sus conocimientos en diferentes temáticas de mucho interés para ellos.

Los círculos de interés en la Isla de la Juventud

Los niños son la esperanza del mundo e incluirlos en el proceso de informatización de la sociedad es una tarea de primer orden. Por ello, reviste vital importancia la creación de los círculos de interés, como elemento que complemente la labor educativa que realiza el Ministerio de Educación.

Los círculos de interés constituyen actividades en las que se realizan acciones dirigidas hacia un área específica del conocimiento. Los mismos tienen por objetivo contribuir la ampliación de los conocimientos de los niños en ese contenido específico. Además, contribuir en ellos al desarrollo de la vocación profesional. Estos se pueden realizar en locales de los Joven Club de Computación y Electrónica y también puede ejecutarse en las escuelas más cercanas o en las comunidades aledañas.

Resultados obtenidos en los círculos de interés

Así se han desarrollado los mismos en coordinación con la Dirección Municipal de Educación en centros tales como, las escuelas primarias Abel Santa María, Manuel Alcolea Alcolea, Josué País, y otras fuera de la ciudad cabecera. Los cursos se desarrollan formando grupos que le posibilita a los niños poder desarrollar sus conocimientos para el futuro.

Los resultados son satisfactorios con un total de 104 graduados hasta el momento en el periodo 2019 – 2020.

Durante el curso se profundizó en las técnicas de análisis, diseño y programación de computadoras. Así como dominar conceptos, herramientas, métodos y técnicas de implementación a través de lenguajes de programación multipropósito y pseudocódigos en lenguaje natural.

Por ello los Joven Club de la Isla de la Juventud siempre prestarán este servicio y continuarán el trabajo que hasta este momento han desarrollado. Todo ello en aras de mejorar la calidad de vida de los niños y para contribuir al desarrollo de la cultura informática. Además, de acercar a los niños al mundo de las tecnologías.

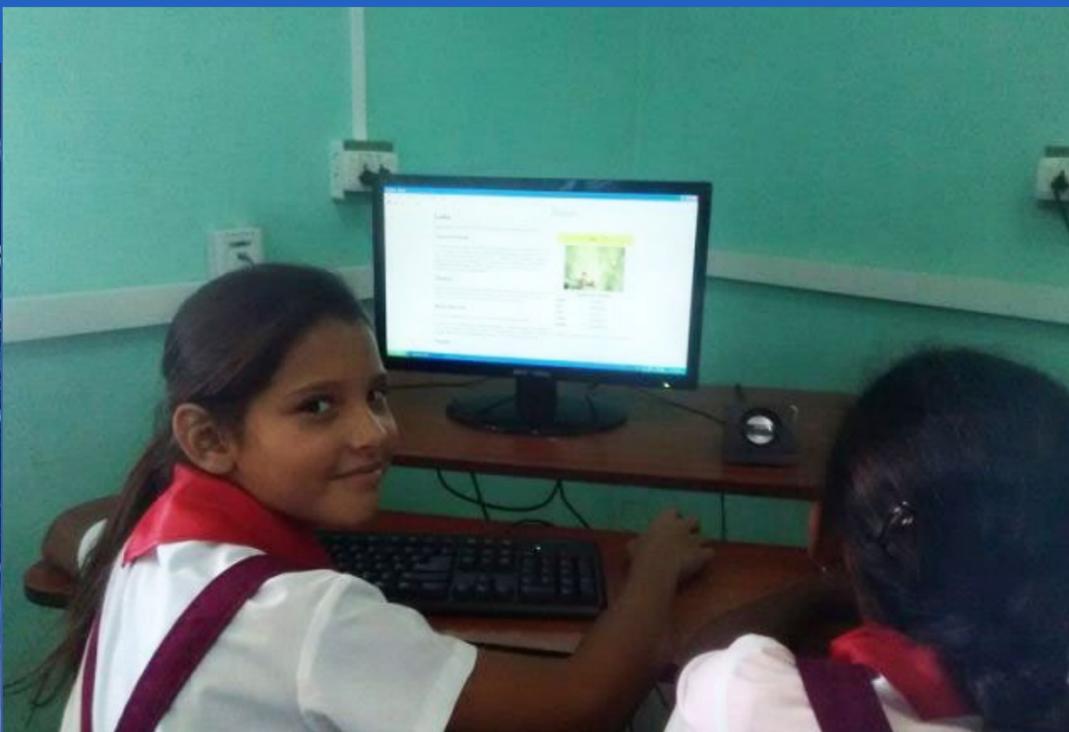


Fig. 2. Desarrollando una sesión práctica.



Fig. 3. Mostrando el resultado de un trabajo realizado.



JOVEN CLUB EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Autores: MSc. Olga Lidia Cabrera López / olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu, Niurka Vazquez Vazquez, Dr. C. Carlos López López

JOVEN CLUB IN TIMES OF PANDEMIC

Difíciles han sido las condiciones para el trabajo en estos tiempos de pandemia. Lo que no es impedimento para que los trabajadores de Joven Club en Villa Clara, asuman un grupo importante de tareas. Entre ellas destaca la distribución del producto **Mochila** hacia los centros de aislamiento. Así es consumido por el personal de salud en su tiempo de descanso.

Servicios en tiempos de pandemia

La prestación de servicios por parte de los trabajadores de Joven Club de Computación y Electrónica, se realizó tomando todas las medidas higiénico sanitarias. Servicios a través de la **wifi**, la **venta de licencia de antivirus**, **instalación de aplicaciones**, **alquiler de computadoras** y **el de copia de información** fueron ofrecidos. Cuidando siempre el distanciamiento social, este último servicio facilitó el acceso a los **pesquisadores virtuales** utilizados en las diferentes áreas de salud del país.

De manera permanente se habilitaron puestos de mando para tributar información oportuna a los **Consejos de Defensa**. En lo particular se tributó información consolidada a partir de la generación de datos del autopesquisador virtual como parte del módulo Participación Popular. Este módulo pertenece a Plataforma Bienestar. Dicha plataforma fue desarrollada por **XETID**. Esto facilitó la gestión y toma de decisiones por parte del sector de la salud.

Sistema de Información Geográfica para el enfrentamiento a la #Covid-19

Adicionalmente, con la colaboración de **GeoCuba** Villa Clara-Sancti Spíritus, se capacitó a un grupo de trabajadores de Joven Club para el empleo del Sistema de Información Geográfica para el enfrentamiento a la #Covid-19. Esto permitió a los decisores, accionar oportunamente con respecto a la ubicación precisa de casos sospechosos y confirmados en estos tiempos de pandemia.

Con el espíritu que caracteriza a la gran familia de la computadora de la familia, se afrontaron **otras tareas como:**

- Repartición de alimentos y medicamentos.
- Apoyo en las pesquisas directas en los hogares.
- Participación en movilizaciones convocadas por el PCC de la provincia.
- Movilización al organopónico «Contingente de las Marianas», a las áreas de cultivos en los municipios y siembra de caña.
- Preparación de tierra para cultivos de ciclo corto, entre otros.

Las redes sociales como apoyo fundamental

Resultó fundamental la campaña de comunicación social diseñada para estos tiempos de pandemia. Orientada a crear un ambiente de confianza y seguridad al pueblo. Se participó en **twitazos** apoyando la labor realizada por los médicos cubanos en el mundo. Hubo un apoyo total a las intervenciones de los compañeros del **MINCOM**, en el aporte de nuestros centros, en la recuperación de la COVID-19. Las campañas de promoción de los productos de Joven Club como **Ludox**, **Mochila**, **Estanquillo**, **ECURED**, **Reflejos** fueron trabajadas. Se promocionaron los spots referentes a medidas para evitar contagios, entre otros temas.

Para Joven Club, un compromiso

Todo el trabajo realizado en estos tiempos de pandemia no pasó por alto en Villa Clara. Por la labor realizada, el 21 de julio del año 2020, se recibió un Diploma que acredita dicho Reconocimiento.



Fig. 1. Apoyo a la siembra de caña.



Fig. 2. Entrega de Reconocimiento.

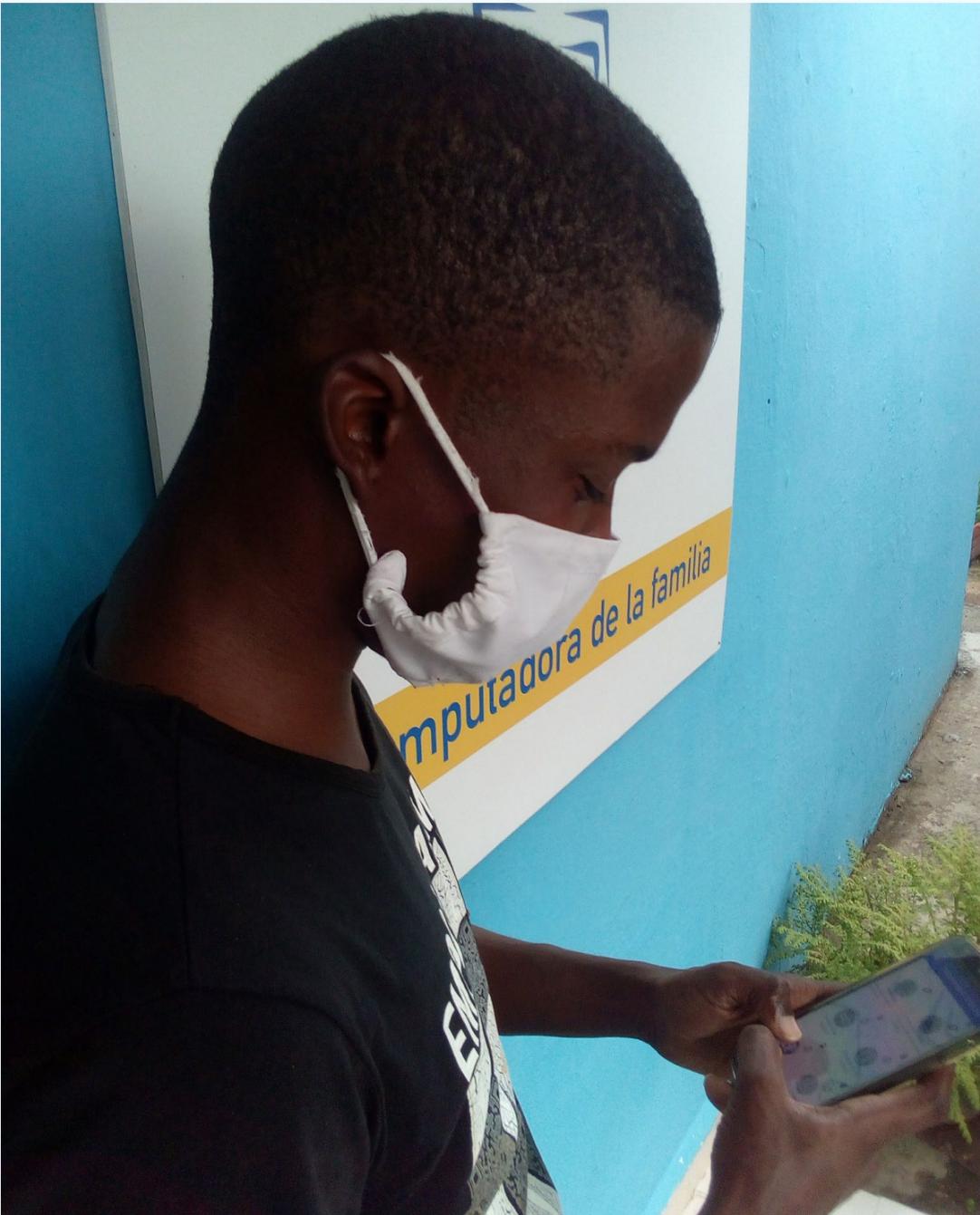
El teatro de la escuela territorial de Cuadros «Carlos Baliño», fue el escenario propicio para que el director provincial **Carlos López López**, recibiera de manos de la presidenta del **Consejo de Defensa Provincial**, el reconocimiento, dejando plasmado el compromiso de obtener resultados superiores en próximas etapas.



PRIMER USUARIO DEL TRANSFORMÓVIL PARA RECARGAR LA CUENTA DE JOVEN CLUB

Autores: Lic. Dayana Herrera Santaya / dayana.herrera@pri.jovenclub.cu Coautor: Lic. Aymara Vázquez Picart

FIRST USER TRANSFORMÓVIL TO RECHARGE THE JOVEN CLUB ACCOUNT



Como parte del proceso de informatización de la sociedad, se llevan a cabo proyectos que tributan al bienestar de la población. Uno de los que cuenta con mayor aceptación es **Transformóvil**, plataforma que permite, desde el celular, gestionar servicios de telecomunicaciones. Sin necesidad de estar conectado a una red de datos o a internet, la plataforma permite la realización de pagos por concepto de servicios empleando el protocolo USSD a través del móvil.

A partir de la salida de la nueva actualización de la aplicación Transformóvil (versión 1.200730) donde, entre otras operaciones, da la posibilidad de que los **usuarios de Joven Club de Computación** puedan **recargar su cuenta** a través de esta apk, el Joven Club Pinar VII "La Conchita" se dio a la tarea de descargarla y comenzar su promoción para que, en el menor tiempo posible, los clientes conocieran sobre las bondades del servicio y pudieran adquirirla sin costo alguno.

El mismo día que salió a la luz la actualización, el cliente **Ángel Yariel Díaz Mesa**, motivado con las ventajas, actualizó y rápidamente realizó la recarga de su cuenta

desde la aplicación con resultado exitoso, coronándose como el primer cliente en iniciar esta modalidad en el país. Al conocer la noticia los **Especialistas de la Subdirección de Comunicación Institucional en Joven Club Pinar del Río** se personaron en la instalación para conocer al cliente y conversar con él sobre las motivaciones que lo llevaron hacer un uso inmediato de la apk.

— ¿Qué te motivó a efectuar la recarga de tu cuenta de Joven Club mediante la apk Transformóvil?

— Desde pequeño visito esta instalación que es parte de mi comunidad, soy amante de jugar en red y aquí he encontrado un espacio para compartir con otros jugadores como yo. Desde que comenzó el cobro de los servicios en la instalación, siempre tenía que tener dinero en efectivo para recargar la cuenta, y esto resultaba engorroso, pues mi salario lo recibo por una tarjeta magnética ya que soy trabajador de CIMEX en la provincia. Cuando conocí de la aplicación Transformóvil quise hacer mis pagos y la recarga de la cuenta de Joven Club no estaba dentro de las opciones, y no saben cuánto me alegré cuando la nueva versión disponía ya de esta facilidad de pago.

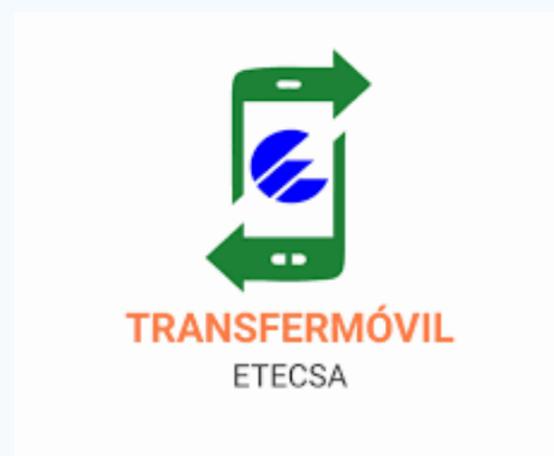
— ¿Qué te pareció esta nueva opción de recargar tu cuenta de Joven Club desde tu móvil?

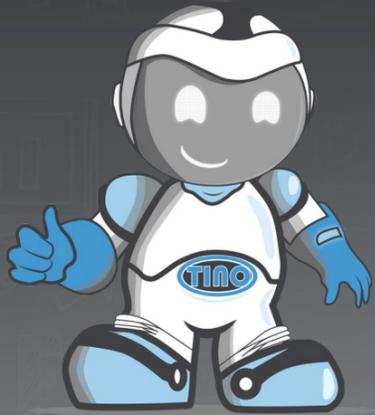
— Ahora todo es más fácil, solo tengo que abrir Transformóvil, solicitar la opción y pagar, pienso que cada día el comercio electrónico nos da nuevas ventajas, para facilitar nuestras vidas.

— ¿Conoces sí otros compañeros tuyos de Joven Club han utilizado Transformóvil para recargar su cuenta?

— Sí, muchos están utilizando la aplicación, imagínate, que muchos de los muchachos son menores, y sus padres le recargan las cuentas desde la casa para que no tengan que moverse con dinero en efectivo, es mucho más cómodo y seguro para todos. Estoy muy contento de poder usar esta facilidad.

Ángel Yariel es uno de los casi **100 mil clientes** que han migrado hacia la nueva actualización de Transformóvil lanzada el pasado cuatro de agosto por ETECSA. La aplicación se encuentra disponible para dispositivos con sistema operativo Android y cuenta con varios servicios públicos que facilitan al usuario mejores accesos mediante el pago online. **Disponible las 24 horas los 365 días del año**, las transacciones mediante Transformóvil se ejecutan con seguridad, en cuanto ofrece mayor agilidad y flexibilidad en los trámites.





REVISTA TjINO

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



113

ANIVERSARIO DE LA REVISTA TjINO

