

GRATUITA
ISSN 1995-9419

REVISTA

MAYO/JUNIO
2015

TiNO

REVISTA DIGITAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Pág.5 /
Virtualización: Una
nueva alternativa



www.revista.jovenclub.cu

El Colectivo

Director:

Carlos Alberto Pérez Benítez
carlos.perez@jovenclub.cu

Producción:

Norberto Peñalver Martínez
norberto@jovenclub.cu

Editores:

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

Yury Ramón Castelló Dieguez
yury.castello@ltu.jovenclub.cu

Bernardo Herrera Pérez
Bernardo@mtz.jovenclub.cu

Diseñador:

René Macías Mondéjar
reneo@iju.jovenclub.cu

Correctora:

Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

Edición de imágenes y maquetación:

Carlos Alberto Pérez Benítez
carlos.perez@jovenclub.cu
Gustavo Molinet
gustavo.molinet@jovenclub.cu

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal
www.revista.jovenclub.cu

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de
9:00am a 5:00pm, de Lunes a Viernes:

Dirección: 537-8322323 ext 110
Producción: 537-8660759
Redacción: 537-8322323 ext 110

Dirección Postal:

Dirección Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado,
municipio Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba

Editorial

Editorial

Si adaptáramos la popular frase que jocosamente utilizaba una comediante en la televisión cubana, podríamos decir que la informática no tiene momento fijo, por eso no existe mejor momento que las vacaciones para que llegue a ustedes el número 44 de la revista Tino.

Y fíjense si las circunstancias no pueden ser mejores, que nuestro país en los últimos meses ha dado importantes pasos para concretar de manera sólida el proceso de informatización de nuestra sociedad, del cual se han desprendido nuevas medidas que favorecen el acceso de la población al inmenso mundo del conocimiento y la comunicación a través de la red de redes.

Por eso es que en la presente entrega, además de ofrecerles los artículos que como de costumbre recogen el accionar de Joven Club como institución con más larga experiencia en la capacitación informática en nuestro país, también hemos incluido algunos materiales que pudieran ayudar a entender y transitar el novedoso camino digital que se nos interpone.

Hoy, por primera vez, no recomendamos lo mejor de nuestras secciones. Creemos mucho más factible dejar los materiales a su propuesta, y que como dice Taladrid, `sean ustedes los que saquen sus propias conclusiones`.

Carlos Alberto Pérez

Director de la Revista Tino



SUMARIO

EL VOCERO / 1

La informática no tiene edad
Cárdenas VII en la formación vocacional
Meritorio reconocimiento al discapacitado Oniger Drake Vega
Raúl Ferrer, "Maestro de generaciones" y Joven Club
Joven Club de Calimete II rinde tributo a Martí
Celebra Sancti Spíritus II Forum de la Informatización y las Comunicaciones

El escritorio / 5

Virtualización: Una nueva alternativa
Uso de las TIC en las Instituciones Educativas
Los delitos informáticos y las normas penales
Multimedia Saluda la Vida

EL TALLER / 17

Antena Yagi para la Televisión Digital Terrestre

El Nivel / 20

Assassin's Creed. La saga continúa....

El consejero / 22

Mejorar el rendimiento de Google Chrome
Cómo adicionar la opción administrador de panel de control en Access 2010 o superior
Trucos para acelerar y mejorar el rendimiento de Windows 7
Gestiona ficheros Raw desde tu tablet
Código de pitidos al encender el equipo
Cómo crear una colección de fotos digitales con ProShow Producer
Conectar Windows 7 a Controlador de Dominio Samba-Ebox
Indica dónde se abre el explorador de Windows 7
Wi-Fi, ¿es segura?

LA RED SOCIAL / 30

El navegador

Para proteger tu sitio web en WordPress

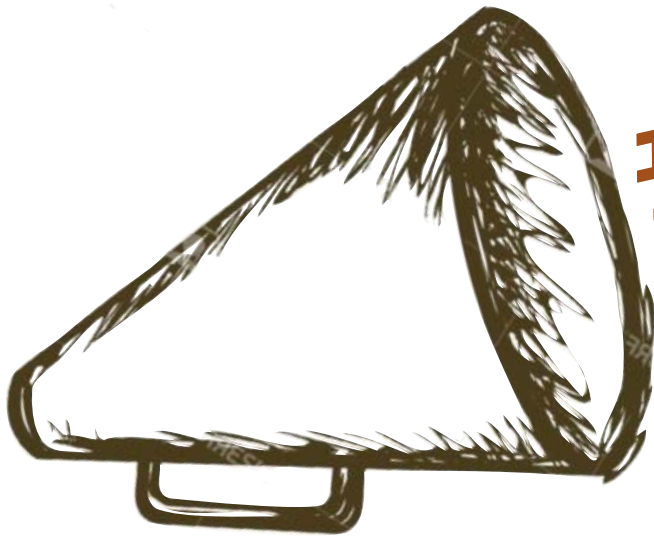
Navegando por la Internet, sugiriendo sitios web útiles y prácticos

Redcuba

Acuario Nacional

aldia

RTV Comercial



EL VOCERO



La informática no tiene edad

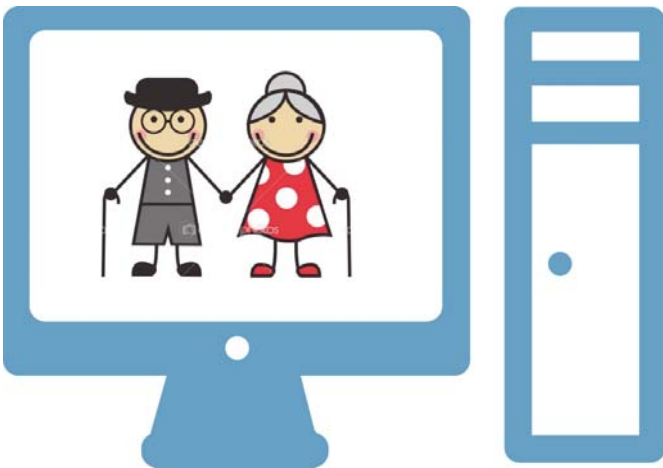
**Autor: Yumary Díaz García/
yumary.diaz@mtz.jovenclub.cu**

En la casa de abuelos del poblado de Manguito se realizó una charla con personas que asisten diario a ese centro. Estuvo dirigida por la instructora Yeneivys Herrera, donde trató el tema de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Tuvieron un largo intercambio, quedaron muy sorprendidos porque no conocían realmente la importancia ni el desarrollo que tiene la informática en la sociedad.

La compañera comenzó repasando de manera general cómo y dónde surgieron las TIC, donde trató temas como, el surgimiento de la primera computadora, el primer sistema operativo y los diferentes programas que existen y su uso. Todos quedaron sorprendidos en ver las ventajas de Internet, correo electrónico y el acceso en línea a recursos de información que le permite al adulto mayor estar informado, actualizado y formar parte de una sociedad en constante evolución sin sentirse marginado.

Aprendieron que el uso de estas tecnologías les ayuda a superar el miedo a la soledad y al aislamiento de sus familiares, que las redes sociales podrían evitar que las personas de esta edad caigan en depresión si están solas, pues el adulto mayor descubre intereses comunes con sus familiares más jóvenes, permitiéndole pasar con ellos muchos ratos agradables.

Esta experiencia es digna de sostenerse y replicarse, el nivel de satisfacción de la actividad así como sus intereses y motivaciones, percepción de logros, y actitudes positivas hacia la computadora fueron de gran impacto para esta generación.





Cárdenas VII en la formación vocacional

*Autor: Lorian Sixto Simpson/
lorian.sixto@mtz.jovenclub.cu*

La formación vocacional es fundamental para despertar los intereses vocacionales que los individuos necesitan y para lograrla es necesario emplear todas las vías posibles para potenciarla, donde deben incidir no solo la escuela, teniendo en cuenta que esto constituye un momento determinante en la vida de un estudiante y que de ello depende en gran medida su futuro desempeño laboral. Es por eso que el Joven Club Cárdenas VII se ha propuesto realizar un trabajo constante con los estudiantes de la Escuela Secundaria Básica «Juramento de Baraguá» del poblado Boca de Camarioca, para despertar el interés de estos jóvenes por las ciencias informáticas.

una Conferencia sobre Formación Profesional en dicho centro con el objetivo de darle a conocer a los estudiantes el objeto de estudio de la carrera de Informática así como el perfil profesional, las tareas o actividades específicas, el campo ocupacional, entre otros temas de interés, incluido la aplicación del software libre.

Con la participación de 25 estudiantes de 9no. grado se logró incentivar el interés de los estudiantes por la informática y quedó demostrado una vez más que Joven Club continúa siendo la computadora de la familia.

El pasado 4 de mayo instructores de esta instalación realizaron

Meritorio reconocimiento al discapacitado Oniger Drake Vega

Realizar actividades con personas discapacitadas y personas de la tercera edad es uno de los pilares de los Joven Club de Computación y Electrónica, por tal razón el Joven Club Perico II realiza todos los meses actividades encaminadas al desarrollo mental y emocional de estas personas que conlleven a mejorar su calidad de vida.

En el mes de mayo los trabajadores del centro y los integrantes del Geroclub realizaron una actividad para reconocer la meritoria labor del discapacitado Oniger Drake Vega, que participó en el Campeonato de Levantamiento de Pesas Abierto de las Américas, que se cumplió en la Ciudad de México, clasificatorio para poder participar en juegos Paralímpicos de Toronto Canadá.

Diploma a Oniger J Drake Vega

En la misma el compañero logró obtener la medalla de plata en levantamiento de pesas, meritoria labor que pone bien en alto el nombre de Cuba por el trabajo tan importante que se realiza con las personas con discapacidad a lo largo y ancho del país, además de la entrega y el empeño con que las personas con limitaciones físicas y motoras se preparan para poder triunfar y demostrar así que no hay obstáculos para ellos.

*Autor: María de J. Machín Reyes/
maria.machin@mtz.jovenclub.cu*

Coautora: Adalis Alvarado Hernández





Raúl Ferrer, “Maestro de generaciones” y Joven Club

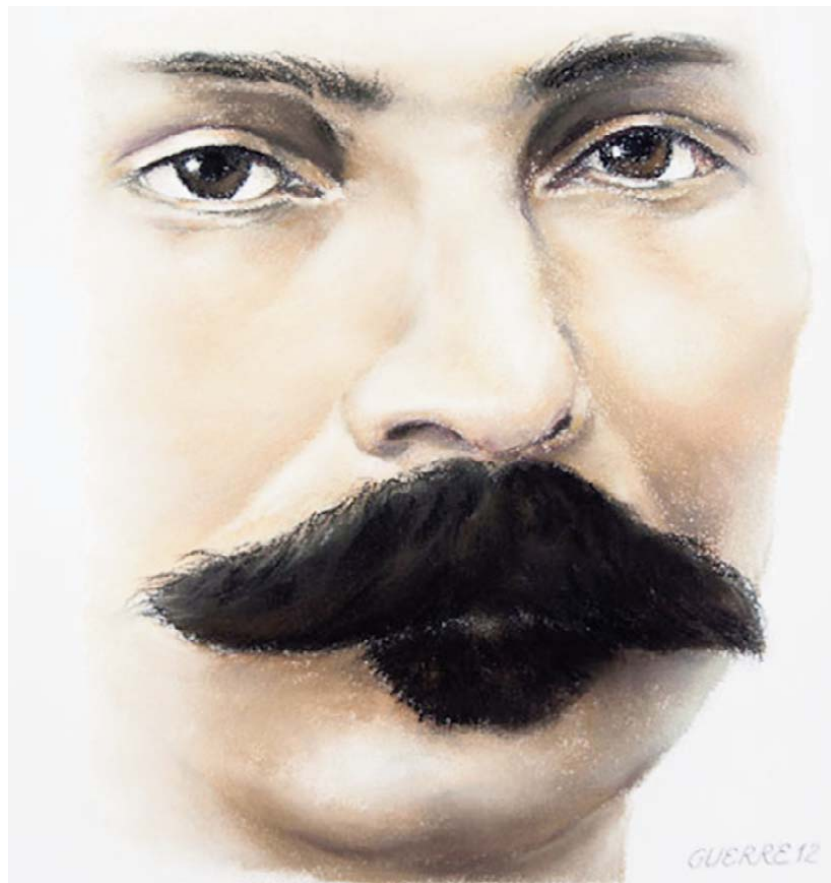
Autor: Ereisy Sotolongo Gago/
ereisy.sotolongo@ssp.jovenclub.cu

En homenaje al centenario del natalicio de Raúl Ferrer Pérez, se exhibe en el Joven Club de Yaguajay la multimedia «Maestro de generaciones». Conocido como «el maestro de Yaguajay»; su labor como poeta y educador de pueblo ha dejado una huella inolvidable, donde aun vive su legado, su ejemplo de hombre de firmes convicciones, apegadas a las más progresistas ideas del socialismo.

La multimedia creada por los trabajadores del Joven Club del municipio constituye una recopilación de fotos, poemas, anécdotas, testimonios e historias de Ferrer, principalmente en su etapa como educador en el central Narcisa de esta localidad; siendo una importante fuente de consulta para adentrarse en las personalidades más importantes de la historia local de Yaguajay.

Durante la jornada participaron jóvenes, estudiantes, adultos mayores, trabajadores del centro y los realizadores de la multimedia, quienes una vez más contribuyen a divulgar la obra del maestro.

Joven Club de Calimete II rinde tributo a Martí



**Autor: Adilenis Soca Mejias/
adilenis.soca@mtz.jovenclub.cu**

En el Memorial José Martí ubicado en el poblado de Amarillas, municipio de Calimete, donde radica el Joven Club Calimete II, el día 19 de mayo se rindió tributo a José Martí en el 120 aniversario de su caída en combate.

En esta actividad participaron los alumnos de la escuela primaria Primo Sánchez, instructores del Joven Club de Computación, trabajadores del Memorial, representantes del gobierno y el Partido así como el pueblo en general.

En este emotivo tributo a quien fuera el más universal de todos los cubanos, los alumnos colocaron una ofrenda floral ante el monumento de nuestro apóstol José Martí. El acto concluyó con una representación de sus obras martianas por parte de los niños

CELEBRA SANCTI SPÍRITUS II FORUM DE LA INFORMATIZACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Se efectúa el Segundo Forum de la Informatización y las Comunicaciones en la Dirección Provincial de los Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus, con motivo de dialogar lo que en materia de informática realizan los trabajadores de la institución. Bajo el lema, «Profesionalidad y creatividad», durante la jornada se desarrolló un programa científico a través de trabajos en comisiones; con los temas centrales Software Libre, Programas Informáticos y Videojuegos.

Con la presencia de la Vicepresidenta de la ANIR Municipal, Anaís González, quien formó parte del jurado, se expusieron trabajos relacionados a las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su contribución en los diferentes sectores de la provincia.

En esta oportunidad Anyelí Rodríguez Peña, del Joven Club Cabaiguán II obtuvo el Premio Relevante con la multimedia para niños de tercer grado con discapacidad mental «Piensa y Juega». Seguidamente Juan

Carlos Jiménez y María Natacha Rodríguez, de la instalación antes mencionada, alcanzaron la categoría de Destacado con la multimedia «Almeida» relacionada a la vida de este héroe de la Revolución cubana; y Dioslán Zerquera Bravo y Yamilet Benítez, del Joven Club Trinidad II, obtuvieron Mención con la «Multimedia interactiva para fortalecer el aprendizaje de las labores de manejo y conservación de los suelos».

Otros trabajos presentados de gran calidad lo conformaron las multimedias «Vilma por siempre» sobre la vida y trayectoria revolucionaria de Vilma Espín de Ada Iris Alamino; «Sancti Spíritus 500 Aniversario», que recoge la historia de la villa, de Jesús Alioska Denis; y «Fayad Jamis, su obra pictórica» de Lourdes Barrera Chavez.



El escritorio



Virtualización: Una nueva alternativa



Autor: Daphne del C. García Abel/
daphne.garcia@scu.jovenclub.eu

Introducción:

Actualmente son diferentes las alternativas que el hombre crea para el aprovechamiento de los recursos con que cuenta, una de ellas es la virtualización, la cual no es más que la creación -a través de un software- de una versión virtual de algún recurso tecnológico, como puede ser una plataforma de hardware, un sistema operativo, un dispositivo de almacenamiento u otros recursos de red.

La virtualización se encarga de crear una interfaz externa que encapsula una implementación subyacente mediante la combinación de recursos en localizaciones físicas diferentes, o por medio de la simplificación del sistema de control. La máquina virtual en general simula una plataforma de hardware autónoma incluyendo un sistema operativo completo que se ejecuta como si estuviera instalado. Típicamente varias máquinas virtuales operan en un computador central. Para que el sistema operativo huésped funcione, la simulación debe ser lo suficientemente grande (siempre dependiendo del tipo de virtualización).

Desarrollo:

Existen diferentes formas de virtualización: es posible virtualizar el hardware de servidor, el software de servidor, sesiones de usuario, aplicaciones y también se pueden crear máquinas virtuales en una computadora de escritorio. La virtualización de plataforma se lleva a cabo en una plataforma de hardware mediante un software anfitrión "host", que es un programa de control que simula un entorno computacional (máquina virtual) para su software huésped "guest". Este software, que generalmente es un sistema operativo completo, se ejecuta como si estuviera instalado en una plataforma de hardware autónoma. Típicamente muchas máquinas virtuales son simuladas en una máquina física dada. Para que el sistema operativo huésped funcione, la simulación debe ser lo suficientemente grande como para soportar todas las interfaces externas de los sistemas huéspedes, las cuales pueden incluir (dependiendo del tipo de virtualización) los drivers de hardware.

Tipos

- Virtualización de plataforma: se trata de simular una máquina real (servidor o PC) con todos sus componentes (los cuales no necesariamente son todos los de la máquina física) y prestarle todos los recursos necesarios para su funcionamiento. En general, hay un software anfitrión que es el que controla que las diferentes máquinas virtuales sean atendidas correctamente y que está ubicado entre el hardware y las máquinas virtuales.
- Virtualización de recursos: esta permite agrupar varios dispositivos para que sean vistos como uno solo o dividir un recurso en múltiples recursos independientes. Generalmente esta se aplica a medios de almacenamiento.

Ventajas

Los usuarios serán provistos con dos o más ambientes de trabajo completamente independientes entre sí según se requiera. Esto permite habilitar un ambiente de trabajo abierto para que los usuarios hagan efectivamente en él lo que quieran, agregando dispositivos e instalando cualquier software que elijan.

En caso de que la organización constantemente deba estar cambiando de aplicaciones por cuestiones de su negocio, la virtualización permite conservar los mismos equipos terminales o de trabajo, y realizar todos los cambios de versiones y plataformas en un entorno virtualizado en la red y teniendo como fuente al servidor.

Virtualizar el sistema operativo es una opción interesante si no se quiere instalar dos sistemas operativos en el mismo ordenador, pero si por el contrario lo que se hace es instalarlo, todos los sistemas operativos que estén instalados funcionarán de la misma manera que si



estuvieran instalados en distintos ordenadores.

Conclusiones:

La virtualización es parte de una tendencia generalizada en las tecnologías de la informática (TI) dedicadas a la empresa en la que se incluye la computación autónoma, un escenario en el que el entorno TI podrá autogestionarse en función de la percepción de actividad, y la computación como servicio básico, en la que la energía de procesamiento requerida por las computadoras se considera un bien básico por el que se paga en función sólo de su uso.

Aunque no siempre todo es tan perfecto como se ve, también el software de virtualización representa un desafío para los tipos de licencia por usuario existentes actualmente, por lo cual es probable que cambien las reglas respecto al licenciamiento de software. Claro está que su instalación y administración requiere de personal calificado. Realmente es una alternativa para un uso adecuado y óptimo de los recursos, para un ahorro de hasta un 50% cómo se ha demostrado en diferentes estudios.

Referencias Bibliográficas:

- Rouse, M. (s.f.). Virtualización, camino para optimizar recursos. Recuperado el 9 de mayo de 2015. Disponible en <http://searchdata-center.techtarget.com/es/definicion/Virtualizacion>
- Velázquez, E. (2009). ¿Qué es la virtualización? Recuperado el 12 de mayo de 2015. Disponible en <http://www.pymesyautonomos.com/tecnologia/que-es-la-virtualizacion>
- Virtualización. Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Virtualizaci%C3%B3n>.

Uso de las TIC en las Instituciones Educativas



A top-down illustration showing several hands interacting with digital technology. One hand points at a tablet displaying icons, another hand is on a keyboard, and a third holds a smartphone showing a bar chart. Surrounding these are various icons: a credit card, an envelope, a shopping basket, a magnifying glass, a gift box, and gears, all on a blue background.

Autor: José González Saavedra/
jose.gonzalez@ssp.jovenclub.cu

Resumen:

Al tener en cuenta el avance que tienen en nuestra sociedad las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), hemos querido recoger de forma general algunos aspectos relacionados con el empleo de las mismas en las instituciones educativas de nuestro país. Para lo cual se realizará un recorrido desde la enseñanza primaria hasta la universitaria exponiendo una serie de criterios tanto sobre el aprendizaje de las TIC, como de su empleo en el aprendizaje de diferentes materias y tipos de cursos.

Introducción:

Los profundos cambios que en todos los ámbitos de la sociedad se vienen produciendo en los últimos años exigen una formación continua a lo largo de la vida para los estudiantes y para todos los ciudadanos en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Como en los demás ámbitos de la actividad humana, las TIC se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas, donde pueden realizar múltiples funciones. Se ha incorporado en los planes de estudio la llamada alfabetización digital básica y su profundización en los currículos escolares desde edades tempranas hasta el nivel superior. La utilización de algunas de las herramientas de uso general, como son los procesadores de textos, los navegadores de Internet o el

correo electrónico, poco a poco se va generalizando; en definitiva son instrumentos que por circunstancias diversas (estudios que se están realizando ó entretenimiento) van haciéndose indispensables en el cursar de la vida diaria.

Progresivamente se van integrando las nuevas tecnologías en los programas de los cursos a todos los niveles: enseñanza obligatoria, enseñanza profesional y universitaria. Esta integración de las TIC, que obedece a los requerimientos de la actual "sociedad de la información" y pretende capacitar a los niños para desenvolverse en el mundo digital, se realiza a dos niveles:

- Aprendizaje en TIC: conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la alfabetización digital. Comprenden aspectos como:
- El aprendizaje del uso de las computadoras y sus múltiples periféricos.
- El aprendizaje de programas de uso general.
- La adquisición de hábitos de trabajo con estos medios.
- Aplicación específica de las TIC a cada materia: las aplicaciones de las TIC como contenido transversal e instrumento profesional a cada una de las materias o asignaturas, considerando aspectos como:
- Fuentes de documentación de la asignatura.
- Programas informáticos específicos del campo profesional que se trate.

Desarrollo

Aprovechamiento didáctico de los recursos educativos que proporcionan las TIC

Situados en el marco de cada asignatura, la integración de las TIC en el currículum se puede realizar de tres formas:

- De manera puntual, en algunos temas en los que la incidencia de las TIC resulta especialmente notable o para los que se dispone de materiales didácticos relevantes.
- De manera sistemática, considerando las aportaciones de las TIC para cada tema: sus aplicaciones en este campo de conocimiento, los recursos didácticos disponibles...
- De manera sistemática e instrumental para el estudio de cada tema. En este caso las actividades didácticas principales que se realicen al estudiar cada tema se efectuarán mediante el uso de las TIC. Este enfoque supone la revisión del currículum de la asignatura a la luz de las TIC, la búsqueda de fuentes de información y materiales interactivos TIC y la articulación del currículum a partir de actividades (y proyectos) que consideren el uso de estos recursos y el aprovechamiento de las demás funcionalidades que aportan las nuevas tecnologías (instrumento para la búsqueda y proceso de la información, canal de comunicación y entorno social de relación). Los alumnos aprenderán simultáneamente los contenidos de la asignatura y la alfabetización en TIC.

Otro aspecto de suma importancia es la integración de las TIC de manera conjunta con los aprendizajes informales (cada vez mayores en número e importancia) que los estudiantes realizan a través de la televisión, videojuegos, Internet. Y es que las TIC van estando presentes en muchas prácticas sociales, incluso antes de que se traten en las aulas escolares, de manera que son muchos (y cada vez más) los estudiantes que adquieren por su cuenta conocimientos significativos sobre estos temas. Ante esta situación, y con la finalidad de ajustar adecuadamente el currículum, cada profesor debe indagar sobre los conocimientos previos y las posibilidades de acceso a las TIC de sus alumnos.

La utilización de las tecnologías dentro del proceso de aprendizaje ha dado lugar a lo que hoy día se conoce como cursos online. Este tipo de cursos se auxilia de la computadora y de las redes de comunicación, dando resultados muy favorables, lo que se recoge en las investigaciones realizadas por Andries Van Danm. Este estudio revela cómo mejora el aprendizaje de los estudiantes que utilizan las TIC como medio para propiciar su aprendizaje. El autor está de acuerdo con este planteamiento ya que el alumno además de leer como en un texto convencional tiene la posibilidad de interactuar con el software que utiliza para aprender.

La educación a distancia como modalidad caracterizada por el predominio de la separación física entre el profesor y los estudiantes, el redimensionamiento de los medios, en particular los tecnológicos y el aprendizaje colaborativo caracterizado por su flexibilidad, autorregulación del estudiante y comunicación mediada, en muchos casos se ofrecen en modalidad de enseñanza no presencial (on-line), aprovechando los nuevos entornos virtuales de aprendizaje que posibilitan las nuevas tecnologías, estos ofrecen nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje libre de las tradicionales restricciones que imponían el



tiempo y el espacio en la enseñanza presencial, manteniendo una continua comunicación (virtual) entre estudiantes y profesores... (Ferrer, C. M., 1996).

La efectividad de estos métodos de aprendizaje ha sido comprobada desde los años 60 por el National Training Laboratories de Bethel, Maine, USA. Estos trabajos muestran el aumento de la retención en lo aprendido a partir de la utilización de elementos audiovisuales interactivos. "En el plano escolar es fundamental que el alumno encuentre el valor de lo que estudia y aprecie la utilidad en sí y el valor social que puede tener, lo que facilitará la comprensión de la importancia del conocimiento que se presupone adquirir, propiciando que este adquiera un sentido para él"; pues "mientras mayor sea la relación que el alumno vea entre aquello que estudia y su vida (presente, pasada y/o futura), mayor será su empeño y dedicación al estudio y los aprendizajes serán más duraderos". (Lima, S., s.f).

"...El enfoque de la enseñanza online debe ser fundamentalmente pedagógico y aprovechar las oportunidades de interactividad que aportan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que permiten una presencia y tutela del profesor y una interacción del grupo. Implica el desarrollo de una metodología propia, con nuevos procedimientos pedagógicos y un uso inteligente de las nuevas posibilidades tecnológicas... (Silvestre, M., 2001).

En este mismo trabajo se plantea que la soledad es el principal problema del alumno en la enseñanza a distancia, a esto se le unen la falta de estímulo, la poca interacción con la institución, y las pocas posibilidades de intercambio y trabajo en grupo, lo que provoca elevados índices de deserción.

Como plantea Rosa M. González Valdés "...el éxito de cualquier programa de formación que decida ponerse en marcha a través del sistema online, no depende solo de la tecnología que se vaya a utilizar. Lo que verdaderamente definirá su nivel de calidad será la capacidad de presentar una adecuada metodología, un correcto seguimiento del proceso formativo, un aprovechamiento óptimo de las oportunidades que ofrece la tecnología de personalización y adaptación a las necesidades particulares de los participantes en un curso y, en definitiva, una total integración de múltiples recursos orientados hacia el cumplimiento de los objetivos..." (2003).



El uso de las TIC en función de la superación del personal docente requiere de un análisis detallado del papel que juega la información científico-técnica, y de otros usos específicos como son la organización y la dirección del proceso de superación con vista a imprimir a dicho proceso una mayor calidad y viabilizar el desarrollo de la competencia comunicativa a partir de una apropiación óptima de la gestión de información.

El Dr. C. Miguel Ángel Ferrer López refiere que "... El valor mayor que aporta el aprendizaje de la gestión de información, radica en la orientación a las formas en que utilizamos los procedimientos que convierten los datos y la propia información en conocimiento aplicable; en todo caso es el ser humano quien de una forma u otra manera modifica la calidad de la información recibida y la prospección que podrá hacer con la misma..." (1996).

Es meritorio resaltar que la información se puede presentar en diferentes formatos, en primer lugar los propios conocimientos que poseen los seres humanos; y posteriormente se agrupan los diferentes recursos como los videos, los libros, tanto impresos como digitales; y su efectividad depende del individuo y de las condiciones de su utilización.

Al final lo más importante es que cada persona pueda cultivarse y sacar provecho de una u otra forma de presentación de la información, en el concepto más integrador, donde se pueda validar la información recibida por varias vías.

En la utilización integrada de fuentes de información, el software educativo desempeña un importante papel en la etapa actual pues constituye la esencia de las TIC en el MINED, pero su principal valor en términos de utilización de la información radica en saber que lo tradicional viaja en los libros.

Según Dra.C. Sylvia Lima Montenegro "...La mediación pedagógica es el proceso mediante el cual el profesor dirige la actividad-comunicación, es decir la participación de los estudiantes, hacia el logro de objetivos previamente establecidos que harán posible que muestren determinadas competencias necesarias para la vida social...(s.f).

La mediación pedagógica establece un tipo de dirección del aprendizaje que no es ni directa, ni frontal. Todo lo contrario, indirecta y con la participación activa de los implicados en el proceso. Es decir, propiciando la interacción y la interactividad de los estudiantes en clase, presencial o a distancia.

Mientras que en la educación presencial-tradicional, el profesor acude fundamentalmente a las preguntas al grupo como la única manera de hacerlos participar, y se esfuerza en que entiendan lo que

él expone, en los nuevos ambientes de aprendizaje, la mediación pedagógica permite un rango más amplio de formas de participación de los estudiantes en clase.

El concepto de mediación aplicado al proceso de superación debe cumplir: intencionalidad, es decir que lo que se haga tenga una intención manifiesta y compartida; trascendencia, reciprocidad, que haya interacción e interactividad, es decir, participación activa del sujeto que aprende; significación, que cobre sentido y significado para el sujeto y autorregulación.

La inserción de las nuevas tecnologías a la superación se hace con el propósito de mediar. Sólo así los recursos tecnológicos constituyen un medio y no una finalidad. Un medio que contribuye, en el marco del modelo pedagógico de los nuevos ambientes de aprendizaje, a optimizar la actividad y la comunicación de los profesores con los alumnos, de estos entre sí, y de ellos con el contenido de enseñar.

Conclusiones:

- Cada día que pasa los estudiantes tienen mayor conocimiento en la materia de informática, por tanto resulta de vital importancia la utilización de los recursos de que se disponen. Es necesario aprovechar al máximo las capacidades instaladas.
- Es imprescindible el uso de las TIC en todas las modalidades de estudio con que cuenta el país en la actualidad.

Referencias Bibliográficas:

- Bennett. D. (1960). History of The National Training Laboratories. Bethel. Maine. USA.
- Ferrer, C. M. (1996). La información científico técnica en las transformaciones educacionales En tabloide Maestría en Ciencias de la Educación II parte. García Ramis, Lisardo y otros. Los retos del cambio educativo: Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- González, R. M. (2003). Las nuevas tecnologías de la información. En Educación No. 110/septiembre-diciembre, p.42-43.
- Lima, S. (s.f). La educación a distancia con uso de las TIC en la formación de docentes. En tabloide maestría en Ciencias de la Educación II parte. Editorial Pueblo y Educación.
- Silvestre, M. (2001). Aprendizaje, educación y desarrollo. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. p. 51.
- Zarzar, C. (1983). Diseño de estrategias para el aprendizaje grupal. Una experiencia de trabajo. Perfiles Educativos.
- Van Dam, A.(1967). Hipertext Editing System. Editorial de la Brown University. Providence, Rhode Island. USA



Los delitos informáticos y las normas penales

Autor: Roylan Marcos Pulido
Coautor: Misleydi Martínez Medina/
misleydi@mtz.joven-club.cu

Introducción

Con el transcurso del tiempo, las tecnologías de la información y la comunicación se han desarrollado cada día más a través del uso de Internet, poniendo a disposición de millones de personas un vasto caudal de información que contribuye a elevar la cultura universal y optimizar los canales de comunicación. Sin embargo, esto ha estimulado también una tendencia negativa: las conductas antijurídicas. Esta incuestionable realidad unida al carácter progresivo del derecho han puesto de manifiesto la necesidad de adecuar el ordenamiento jurídico a las nuevas condiciones impuestas por el desarrollo informático y el primer paso fue dictar los preceptos legales que regulan la actividad en el Ciberespacio, para dar solución a esta compleja problemática.

El término "Delito Informático" se acuñó a finales de los años noventa, a medida que Internet se expandió por toda Norteamérica. El estudio de esta problemática se materializó por un grupo de países integrantes del "G8" que con la colaboración del Consejo Europeo comenzaron a diseñar un Tratado sobre Delito Informático, que se aprobó en noviembre de 2001.

En Cuba los primeros casos comenzaron a verse muy incipientemente en el año 1995, observándose por primera vez la utilización de la tecnología para la comisión de los hechos delictivos. El incremento de estos delitos es significativo, así como también se incrementa la impunidad y la peligrosidad de la conducta, por lo que surge entonces la necesidad de la preparación de todo el sistema de justicia para enfrentarlo.

En la legislación penal cubana no se cuenta aún con las figuras que tipifiquen de modo particular las conductas conocidas como delitos informáticos por lo que a la hora de juzgar estos hechos como delictivos, los Tribunales se ven obligados a adecuar estas acciones a aquellas similares que aparecen tipificadas en el Código Penal, aunque si se han promulgado algunos textos legales, en forma de reglamentos.

Desarrollo

El Derecho Informático es una rama autónoma del Derecho que abarca el estudio de las normas, jurisprudencias y doctrinas relativas al control y regulación de la informática, que constituye un conjunto de normas, aplicaciones, procesos, relaciones jurídicas que surgen como consecuencia de la aplicación y desarrollo de la informática. Es decir, que la informática en general desde este punto de vista es objeto regulado por el Derecho.

El término "Derecho Informático" (Rechtinformatik) fue acuñado por el Prof. Dr. Wilhelm Steinmüller, académico de la Universidad de Regensburg de Alemania, en los años 1970, tiene como objeto inmediato de estudio la informática y como objeto mediato la información. Su método científico se caracteriza por desarrollar las instituciones jurídicas informáticas e interrelacionarlas sistemáticamente con la realidad.

Características del Derecho informático

- Es un Derecho moderno, que tiene sus orígenes en los problemas generados por la implementación de la computadora en la sociedad.
- Está íntimamente influenciado por las tecnologías en general, debido a que estas han permitido un desarrollo sostenido de la computadora y su entorno.
- Se encuentra ligado al proceso de globalización, por lo que el jurista se encuentra obligado a resolver el problema del juez competente, debiendo asimismo, analizar todo aquello que esté relacionado con la ley aplicable a cada situación en particular.
- Necesariamente debe ser legislado en leyes especiales.
- Es un Derecho autónomo, con instituciones propias que se encarga de brindar soluciones legales a los problemas planteados por el avance científico en el ámbito de su competencia.

Delitos Informáticos

Primeramente, por la importancia para el tema se presenta la definición del concepto de delito que recoge el Código Penal Cubano, en el TÍTULO, IV CAPÍTULO I, ARTÍCULO 8. 1: Se considera delito toda acción u omisión socialmente peligrosa, prohibida por la ley bajo conminación de una sanción penal.

No existe aun una definición universal del delito informático, sin embargo se han venido formulando diferentes conceptos funcionales a partir de las realidades nacionales de cada país dado el carácter territorial del derecho.

Se expondrán algunas definiciones de los Delito informático dados a conocer por algunos medios y autores.

Delito informático, según la Wikipedia: crimen genérico o crimen electrónico, que agobia con operaciones ilícitas realizadas por medio de Internet o que tienen como objetivo destruir y dañar ordenadores, medios electrónicos y redes de Internet. (Wikipedia)

Según Lic. Marta Valdés Domínguez, Casa Consultora DISAIC, perteneciente al Ministerio de Industrias, podemos definir los delitos informáticos como acciones u omisiones antijurídicas, socialmente peligrosas, directamente vinculadas al uso de las TIC y susceptibles de ser sancionadas penalmente, que se caracterizan por el uso indebido el sistema informático como objeto o medio para la comisión del hecho delictivo. (Valdés Domínguez, M.)

Delitos informáticos definidos por la ONU (Organización de Naciones Unidas):

Fraudes cometidos mediante manipulación de computadoras.

1. Manipulación de los datos de entrada.
 - Como objeto.
 - Como instrumento.
2. La manipulación de programas.
 - Sabotaje informático.
 - Acceso no autorizado a servicios y sistemas informáticos.
 - Reproducción no autorizada de programas informáticos de protección legal.
3. Fraude efectuado por manipulación informática.

Antecedentes históricos.

El término delito informático se acuñó a finales de los años noventa, a medida que Internet se expandió por toda Norteamérica. Después de una reunión en Lyon, Francia, se fundó un subgrupo del grupo de naciones que conforman el denominado "G8" con el objetivo de estudiar los problemas emergentes de criminalidad que eran propiciados por (o que) migraron a Internet. El "Grupo de Lyon" utilizó el término para describir, de forma muy imprecisa, todos los tipos de delitos perpetrados en la red o en las nuevas redes de telecomunicaciones que tuvieran un rápido descenso en los costos.

Al mismo tiempo, y guiado por los participantes en el grupo de Lyon, el consejo europeo comenzó a diseñar el Tratado sobre Delito Informático. Este tratado, que fuera presentado a la opinión pública por primera vez en el año 2000, incorporó una nueva gama de técnicas de vigilancia que las agencias encargadas de la aplicación de



la ley consideraban necesarias para combatir el "delito informático".

Aunque la versión final de ese tratado, aprobada en noviembre de 2001 después de los acontecimientos del 11 de septiembre, no definió el término. El tratado describe de la siguiente manera las diferentes disposiciones y áreas temáticas en las que se requiere una nueva legislación:

Delitos contra la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los datos y sistemas informáticos.

Delitos relacionados con las computadoras (falsificación y fraude).
Delitos relacionados con el contenido (pornografía).

Delitos relacionados con la violación del derecho de autor y los derechos asociados.

Responsabilidades secundarias y sanciones (cooperación delictiva, responsabilidad empresarial).

En Cuba los primeros hechos comenzaron a verse muy incipientemente en el año 1995, en algunos casos aislados y por primera vez se observó la ocurrencia, en los delitos tradicionales, de la utilización de la tecnología para la comisión de los hechos delictivos. Esta forma de conducta delictiva se comenzó a trabajar de forma especializada y hasta la fecha se han trabajado un número reservado de hechos en los que han estado presente las TIC.

Afectación Económica

La afectación económica en estos delitos es uno de los pilares que señalan la alta peligrosidad social de estas conductas, pues nos alertan sobre la incidencia y relación que existe entre el beneficio recibido por la comisión de un delito y el incremento de éste, por el grado de impunidad que tienen los comisores.

Este tipo de delito tiene entre sus características, la de ser difícil de detectar, por lo que sus autores, cuando son descubiertos, (en los pocos casos que lo son), ya han infringido la ley repetidas veces, en la mayoría de los casos se observa que traen consigo una gran afectación, tanto económica como desde otros puntos de vista como puede ser el prestigio de la empresa.

Situación en materia legislativa en Cuba

Hasta el momento, en Cuba se han venido promulgando algunos textos legales que, sin ser penales, establecen determinadas regulaciones dirigidas a garantizar la Seguridad Informática.

En noviembre de 1996, entró en vigor la RESOLUCION No. 204 / 96, que contiene Reglamento de Seguridad Informática emitido por Ministerio del Interior el cual establece la obligación por parte de todos los Organismos de la Administración Central del Estado para analizar, elaborar y poner en práctica el "Plan de Seguridad Informática y Contingencia". Por esa misma fecha el entonces Ministerio de la Industria Sideromecánica y la Electrónica, dictó el Reglamento sobre la Protección y Seguridad Técnica de los sistemas informáticos. En el 2007, entra en vigor la Resolución 127 del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones, que norma el Reglamento de Seguridad en las Tecnologías de la Información.

Por el desarrollo y vulnerabilidad que actualmente han alcanzado las TIC, la auditoría informática se ha convertido en una herramienta vital para garantizar el cumplimiento de los controles internos en todas las entidades del país que utilicen sistemas informáticos y su ciclo de revisión comprende: la administración de la seguridad de la red, la seguridad de las comunicaciones, la seguridad de las aplicaciones y la seguridad física.

Un paso importante en Cuba, que demuestra la trascendencia de estas conductas antijurídicas, y la necesidad de su tipificación, es la promulgación de La LEY No. 93 CONTRA ACTOS DE TERRORISMO donde aparece un capítulo regulando estas conductas donde se utilizan los medios y técnicas informáticas para la comisión de actos de terrorismo.

Impacto de los delitos informáticos.

Estudios recientes realizados sobre el desarrollo alcanzado en el uso de las TIC han demostrado que la delincuencia informática se ha ido diversificando, no solo en la comisión de delitos tradicionales en los que se emplean las TIC, sino en el surgimiento de nuevos actos delictivos.

Estudio de la Universidad de Carnegie Mellon realizado a expertos en seguridad informática arrojó los siguientes datos:

- El 43% confirmó un incremento de los delitos informáticos con respecto al año anterior.
- El 70% denunciaron al menos un delito o intrusión contra su organización.
- El 41% indicaron que no poseen un plan formal para comunicar, denunciar y responder ante este tipo de delito.
- Las pérdidas financieras ascendieron a más de \$250 millones en los últimos años fundamentalmente provocadas por el robo de información y fraude financiero.

Según la compañía anti-virus TrendMicroLos, los virus y gusanos "on line" han obstruido sistemas informáticos y dejado fuera de operación a páginas web vitales, con un costo cerca de 55 000 millones en el año 2011.

Según la empresa kaspersky en el mes de marzo del 2012 tuvieron que interceder en los siguientes actos delictivos:

- 143 574 335 intentos de infección mediante la red.
- 298 807 610 programas maliciosos.
- 30 035 004 URLs maliciosas.
- 261 380 529 ataques de la red.

Cuba no está exenta de esta realidad, es cierto que se tiene un desarrollo de la informática menor en comparación con el resto del mundo y que la dependencia de la tecnología en el funcionamiento de los servicios esenciales no está del todo generalizada, pero no por eso debe pensarse que no sucede, algunos datos publicados por Segurmática demuestran que han ido en aumento los ataques de programas maliciosos afectando las organizaciones que en Cuba utilizan las TIC.

Según García Pierrat, en conversación con Cubahora en el marco del XI Encuentro Internacional de Ciencias Penales 2012. «En enero del 2004, por ejemplo, se atacó el sitio web de la empresa comercial CUPET. Se desconfiguró la pantalla de inicio y se colocó un comunicado que afectaba además gráficamente la imagen de la entidad, firmado por Kuban Hacherz Group. Entre marzo de ese año y julio 2006 se propagó el programa maligno Libertad por el correo falso segurmaticadecuba@yahoo.com, que afectó redes informáticas del país». (Dominguez Cruz, A. 2012)



«En enero del 2009 un ciudadano español denunció un robo de su cuenta y a partir de ahí se determinó que desde varios números de teléfono se accedía a redes de seis instituciones, con la consiguiente afectación de 17 organismos de la administración central del Estado. Al comienzo del año 2012 se atacó a la red corporativa de una empresa nacional a través de redes inalámbricas que se conectaban a diferentes hoteles y luego, entre mayo y junio 2012, se penetró ilegalmente a las bases de datos y a la casa financiera de una corporación, con lo que se obtuvo información sensible para su funcionamiento».

Estos datos demuestran que hay cabida para mejorar las acciones que se realizan para enfrentar este delito a nivel mundial y en Cuba, puesto que a pesar de los esfuerzos alcanzados en materia de Seguridad Informática, aun es deficiente la regulación jurídica donde se puedan tipificar estas conductas que contribuirían a frenar la incidencia y los daños económicos que las misma ocasionan.



Manifestaciones más frecuentes:

- Fraude

El fraude informático es inducir a otro a hacer, o a restringirse en hacer, alguna cosa de lo cual el criminal obtendrá un beneficio.

- Contenido obsceno u ofensivo:

El contenido de un sitio web o de otro medio de comunicación puede ser obsceno u ofensivo por una gran gama de razones. Ejemplo contenido racista, la subversión política, la promoción de la violencia, los sediciosos y el material que incite al odio y al crimen.

- Tráfico de drogas:

El narcotráfico se ha beneficiado especialmente de los avances del Internet y a través de este promocionan y venden drogas ilegales mediante e-mail codificados y otros instrumentos tecnológicos. Muchos narcotraficantes organizan citas en cafés Internet. Además, el Internet posee toda la información alternativa sobre cada droga, lo que hace que el cliente busque por sí mismo la información antes de cada compra.

- Terrorismo virtual:

La difusión de noticias falsas en Internet (por ejemplo decir que va a explotar una bomba en el Metro), es considerado terrorismo informático y es procesable.

- Hostigamiento / Acoso

El hostigamiento o acoso es un contenido que se dirige de manera específica a un individuo o grupo con comentarios insultantes a causa de su sexo, raza, religión, nacionalidad, orientación sexual, identidad étnico-cultural, etc. Atentando contra los derechos humanos y la libertad de expresión.

Posibles Amenazas

Accesos no autorizados: El más común de los riesgos, la utilización de la cuenta de otro usuario para acceder a recursos no autorizados.

Fuga de información: En todo sitio existe información sensible que debe ser protegida. Ejemplo: «password» de cualquiera de los servidores.

Negociación y/o ventas de cuentas o accesos a Internet.

La situación se facilitaría algo más si las entidades y organizaciones víctimas los denunciaran, pero sucede que no lo hacen por considerar que tales hechos pueden poner al descubierto las fallas de los sistemas, y en ocasiones la fiabilidad de los sistemas informáticos.

Los valores que se protegen son: Hardware: tarjetas, terminales, servidores de terminales; Software: programas, utilitarios, sistemas operativos, programas de comunicación, datos (durante su ejecución), resultados de auditorías, bases de datos, usuarios, empleados que operan los sistemas, documentación, sistemas y sitios web.

Conclusiones

En la actualidad, en el mundo y en Cuba, son aún incipientes las regulaciones en materia de delitos informáticos si se tiene en cuenta el vertiginoso desarrollo que han alcanzado las TIC, por lo que la necesidad de tipificar estas conductas antijurídicas es indispensable, así como el surgimiento de un nuevo bien jurídico a tutelar: La Seguridad Informática.

Bibliografía

Alarcón de Quesada, R. (2001). Ley Contra Actos de Terrorismo. [en línea] [Consultado el 22 de diciembre del 2012] Disponible en: <http://www.granma.cu/granmad/secciones/verdad/a019.htm>

Balanta, H. (s. f.). Aproximación legal a los delitos Informáticos: una visión de derecho comparado.

BallujáGarcía, B. & Walter, W. (1998). Grupo de Redes. ISPAJE. La Habana. Cuba.

Delitos informáticos (2012). Blog [en línea] [Consultado el 2 de noviembre del 2012] Disponible en <http://www.delitosinformaticos.com/delitos/delitosinformaticos>

Dominguez Cruz, A. (2012) Delitos informáticos: ¿fuera de la Ley? [online] Disponible en <http://www.cubahora.cu/ciencia-y-tecnologia/delitos-informaticos-fuera-de-la-ley-en-cuba> Ley 62 Código Penal. Cuba.

Valdés, M. (s.f.). "Los Delitos Informáticos a la luz del Siglo XXI" [online] Disponible en http://www.betsime.disaic.cu/secciones/jur_nd_03.htm#1 Wikipedia, la enciclopedia libre. "Delitos informáticos" [online] Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Delito_inform%C3%A1tico

Zavaro, L. & Martínes, C. (s. f.). Auditoría Informática. Consultoría Jurídica Internacional.

Multimedia Saluda la Vida

Autor: Yenier del Valle González/
yenier.delvalle@ltu.jovenclub.cu

Coautores: Yudelsi Urquiza Arcia
Yusdel Reyes Oliva



RESUMEN

El impetuoso desarrollo de la ciencia y la tecnología nos sitúa en una revolución tecnológica y cultural de alcance insospechado. La necesidad de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, motivó al desarrollo de este software, resultado de la investigación y la aplicación de las técnicas informáticas para la elaboración de una multimedia de tipo tutorial, que trata los temas de salud más impactantes dentro de la juventud y la adolescencia en las escuelas cubanas (droga, alimentación y sexualidad). La misma presenta características donde no solo se estimula a los educandos a interactuar con los contenidos textuales, sino que se estimula la parte cognoscitiva al combinarse los mismos con imágenes, videos y juegos didácticos, que permiten ejercitar los conocimientos adquiridos durante su uso. El objetivo, está dirigido al empleo de una multimedia en aras de elevar la calidad del aprendizaje de la salud escolar en los distintos niveles de enseñanza. En el trabajo se presenta la propuesta del software educativo “Saluda la Vida”, de esta forma se incorpora a estos temas, la tecnología educativa para un contenido que en algunos casos presenta una difícil comprensión, facilitando el trabajo en la misma ya que apoya la enseñanza al ser un sistema de tipo tutorial y entrenador al poseer una serie de características favorables para la fijación de los contenidos. Desarrollada con Flash8 del paquete de Macromedia, esta aplicación está dirigida a cualquier nivel educativo, con el objetivo de una formación más integral en las materias que sugiere.

Introducción

Los primeros pasos para la informatización de la sociedad cubana requirieron de mucho esfuerzo, enriqueciendo este elemento directamente en los objetivos de los Joven Club. En el

acto por el 15 Aniversario de la creación del Palacio Central de Computación, el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, escribió en el libro de visitantes. “Soy hoy, 7 de marzo, por todas las razones del mundo, el revolucionario más feliz”

Fidel destacó los adelantos alcanzados en el programa desde su creación con la incorporación de modernas tecnologías y el incremento de las instalaciones hasta alcanzar la cifra actual de 600 Joven Club, hecho que posibilitara que unos 200 000 jóvenes puedan introducirse en el campo de la informática y las comunicaciones a través de los cursos que allí se imparten, incluso algunos especializados para personas de la tercera edad y discapacitados.

Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en aras de la superación, preparación, formación de todos los que tratan de aumentar su nivel cultural, ya sea en una carrera específica, por el afán de superarse autodidactamente o en el hecho de investigar, sea docente o no.

La necesidad de mejoramiento del aprendizaje haciendo uso de estos medios, motivó a la realización de “Saluda La Vida”: una multimedia capaz de suplir la deficiencia de software que hagan mucho más ameno los mecanismos actuales de enseñanza de temas de interés para jóvenes, adolescentes y adultos.

Entre las claves fundamentales para el éxito, está el lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso sistemático y dinámico. Es necesario aprender a usar las TIC y utilizarlas para aprender, lo cual propicia una formación general integral para la vida futura.

La introducción y utilización de la computación con fines docentes ha hecho posible la incorporación de la Enseñanza Asistida por Computadoras (EAC), marcando el comienzo del software educativo que constituyen los programas de computación orientados al aprendizaje, los que cumplen con una función relevante en lograr el máximo aprovechamiento del proceso, lo que permite además una relación inter materia, vinculando el objeto de estudio con el que interactúa el usuario, en correspondencia a sus posibilidades.

A raíz de esta problemática, se procedió a la organización de un equipo de desarrollo de software que permitiera realizar un producto con la suficiente calidad para poder ser aplicado inicialmente en los centros de enseñanza del municipio de Jobabo, y luego generalizarlo. Para ello, y luego de una revisión del banco de problemas de los centros de enseñanza del municipio, se seleccionó un grupo de temas muy sensibles para el grupo etario al cual se dirige el producto, todos pertenecientes a la temática general de "Salud Escolar".

En la fase inicial de desarrollo del producto "Saluda La Vida", se realizó una investigación en los temas a tratar por el mismo, revisándose exhaustivamente la bibliografía disponible en temáticas de salud escolar. De un mismo modo se recopiló información gráfica, videos, medios de enseñanza, etc., que sirvieran de apoyo para la creación de la multimedia.

Luego se procedió a un análisis de la tecnología existente en la actualidad para poder crear el software. A raíz de este estudio se decidió la selección de Macromedia Flash, en su versión 8, como herramienta de autor fundamental de desarrollo. Además de ello, se haría uso de Macromedia Dreamweaver para la creación de elementos Web, así como Help & Manual y Adobe Photoshop para el tratamiento de las imágenes.

Descripción de la tecnología

La aplicación Multimedia se diseñó con la ayuda del lenguaje de autor Lingo, contenido en la herramienta Macromedia Flash 8 incorporando y mezclando los diferentes medios previamente tratados.

Los recursos de hardware empleados fueron:

Microcomputadora Intel Pentium IV, 2.8 GHz, 512 MB de RAM

Escáner: Canon

Disco Duro 80 GB Maxtor.

Quemador de CD-DVD-ROM.

Sistema Operativo: Windows

Descripción de las principales escenas de la aplicación
Durante las fases de diseño e implementación de la aplicación, se decidió la creación de un módulo principal, o inicial, capaz de dar soporte general a todo el contenido a mostrar y paralelamente, varios submódulos o módulos secundarios, con la información por temáticas. Los mismos, se relacionan a continuación:

- **Módulo Principal:** Presenta los accesos generales a las diferentes partes de la multimedia.

Módulo Sexualidad

- **Módulo Sexualidad:** en este apartado aparecen 3 Módulos, en los cuales se da tratamiento a las distintas temáticas que pertenecen a esta rama de la salud escolar como son:

o **Módulo VIH/SIDA:** en este se trata el tema de VIH/SIDA de forma amena y concisa. Se separó este módulo del de ITS (Infecciones de

Transmisión Sexual), debido al tratamiento especial que recibe una temática tan difícil y extensa como lo es el VIH/SIDA. Presenta además una galería de imágenes sobre el tema para motivar el aprendizaje de los usuarios.

o **Módulo ITS:** en este se trata el tema de las ITS desde una perspectiva realista, que acerque a los estudiantes al conocimiento de una problemática social tan delicada como ésta. También incluye una galería de imágenes sobre el tema que se está tratando para así motivar y mejorar la realización del trabajo que guía el profesor.

o **Módulo Anticonceptivos:** en este se trata el tema de Anticonceptivos de una forma reducida y clara. Incluye además una galería de imágenes sobre el tema que se está tratando para así motivar y mejorar la realización del trabajo del profesor.

- **Módulo Alimentación:** en este aparecen tres módulos en los que se pretende la creación de una adecuada cultura alimentaria de quienes accedan al mismo. Incluye los siguientes submódulos:



Una alimentación saludable

o **Módulo Alimentación:** en el mismo aparecen contenidos relacionados con la alimentación, y la necesidad de una cultura a la hora de seleccionar y consumir alimentos. Un grupo de imágenes contenidas en una galería da soporte gráfico a este módulo.

o **Módulo Dietas:** trata el tema de las Dietas y su importancia para la salud del ser humano. Cuenta con una galería de imágenes que da soporte al tema tratado.

o **Módulo Nutrición:** diserta sobre temas de nutrición y elementos importantes relacionados con la misma. Se le adjuntan una Galería de imágenes sobre el tema.

- **Módulo Drogas:** un tema tan importante para la población cubana, aparece reflejado en este módulo, que a su vez se divide en tres módulos secundarios:

Soy MEJOR Sin drogas

o **Módulo Alcoholismo:** trata el tema de Alcoholismo y sus consecuencias para la salud humana. Varias imágenes apoyan este tema que afecta frecuentemente a adolescentes y jóvenes de la sociedad cubana.



o **Módulo Tabaquismo:** Cuba, al ser un país productor de tabaco, sufre en su población joven una alta incidencia de fumadores. Por eso aparece este módulo con información para este grupo etario, y sus consecuencias a corto y largo plazos. Aparecen además imágenes sobre esta problemática.



o **Módulo Droga:** Del resto de las drogas, las prohibidas, se habla en este tema, que incluye además imágenes reveladoras de sus consecuencias nefastas para la sociedad.



•Módulo Juegos: en este módulo aparecen representados tres juegos didácticos, que permiten dar fijación a los conocimientos adquiridos por los usuarios del software, pues su creación está vinculada a los contenidos tratados en el mismo:

o En el juego Maratón por la Vida aparecen varias preguntas de forma aleatoria. las mismas presentan 4 respuestas dentro de las cuales una de ellas es correcta, después de decidir cuál es la respuesta correcta se hace clic al número que corresponde en la parte derecha, automáticamente le dirá si está correcta o incorrecta y se mostrarán los pasos de los competidores que son en este caso la muerte y la vida, terminando el maratón y entrando a la meta uno de los competidores se mostrará una de las dos imágenes que representa a los competidores.

o En el juego Descubre la Imagen se les da una pista que conlleve a adivinar la o las palabras no descubiertas, para ir las descubriendo solo basta con darle clic a la letra deseada, esta se coloca en el lugar que va en el caso que tenga, como su nombre

- Le permite al estudiante conocer la evaluación al momento.
- Permite que el estudiante avance según su propio ritmo de aprendizaje.
- Facilita al profesor tener un diagnóstico del estado actual del estudiante.

• Módulo Videos: en este Módulo aparecen dos listas con videos sobre las diversas temáticas tratadas en la multimedia.

Módulo Video

• Módulo Bibliografía: en este Módulo aparecen dos listas la bibliografía sobre los contenidos empleados en la multimedia sobre las diversas temáticas tratadas.

Aportes del Software "Saluda la Vida"

El software cuenta con una interfaz sencilla y atractiva. La información presentada está acorde al programa director de estos temas. Se emplearon otras fuentes para la profundización de los contenidos, así como sitios Web que brindan información sobre esta problemática.



lo indica a medida que vayamos completando las palabras se irán mostrando las imágenes, este juego presenta un botón siguiente el cual permite solucionar la palabra y cambiarla por una nueva pero el juego presenta una limitante y es que el jugador cuenta con solo 4 oportunidades para resolver el problema.

o En el juego Crucigrama se les mostrará una serie de palabras las cuales deberán colocar en las cuadrículas que correspondan. Para ello deberá arrastrar las letras que aparecen en el teclado dibujado y soltarlas encima de donde corresponda, este juego tiene la posibilidad de solucionar el crucigrama y pasar a uno nuevo.

Módulo Juegos

Los ejercicios son generados por la máquina de forma aleatoria, organizados dentro de un formato XML. Una vez que el ejercicio es generado, el alumno introduce la respuesta y haciendo clic o introduciendo un texto donde corresponda según el juego. Terminando de realizar los pasos correspondientes a la realización del ejercicio este procederá a la revisión del mismo para validar la respuesta lo cual le permitirá conocer su evaluación y continuar con el juego según corresponda. En caso de ser correcta, el software se lo informa y si es incorrecta le ofrece la solución en algunos casos.

Características del juego Crucigramas

- Los ejercicios son evaluados por la computadora.

No abarca esta aplicación todos los temas teóricos que brinda el texto básico de la asignatura por no considerarlo necesario, el objetivo es que los estudiantes encuentren en ella animaciones, explicaciones de los procesos descritos, accedan al contenido de forma amena y demostrativa.

El software constituye un aporte para enseñar en el Décimo Grado el contenido referente a la Salud Escolar, este contenido en ocasiones es demasiado abstracto, por lo que se le hace difícil a los alumnos su apropiación. A través del software el alumno puede visualizar tanto los contenidos textuales como diferentes imágenes propias del contenido impartido, lo que le permite comprenderlo mejor y fijarlo a través de los juegos didácticos para aplicarlo a la vida diaria. La aplicación está diseñada para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, no pretende sustituir a los demás medios de enseñanza sino apoyarlo.

Partiendo de que el software educativo constituye una poderosa herramienta para apoyar la docencia en la actualidad, consideramos necesario buscar indicadores específicos que evalúen su impacto sobre los alumnos propuestos por el grupo de expertos del Ministerio de Educación, tomando en cuenta lo que pueda aportar en el dominio de su tecnología e implícitamente estimular la posibilidad de interactuar con los profesores y propios alumnos en un ambiente socializador aplicando sus propios conocimientos.



Antena Yagi para la Televisión Digital Terrestre



Autor: Reynaldo Javier Alonso Granados
reynaldo@mtz.jovenclub.cu

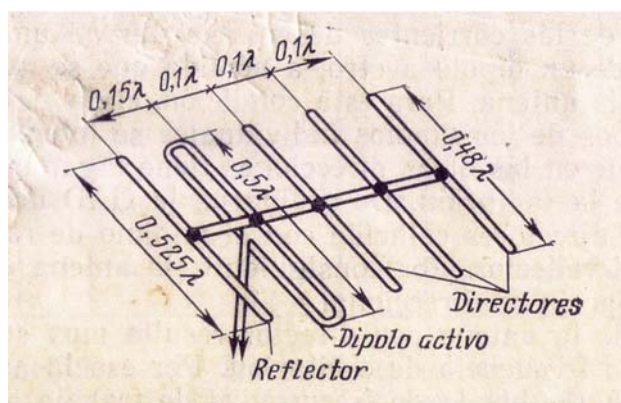


Figura 1. Patrón de cálculo. Antena Yagi

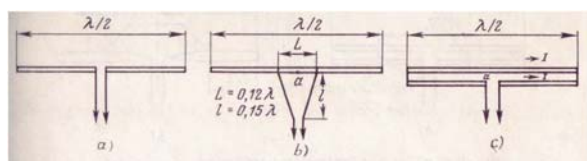


Figura 2. Dipolos de media onda. a) Dipolo abierto, b) Dipolo con Shunt y c) Dipolo plegado (esquema de Pistol Kors)



La antena Yagi es de fácil construcción, rigidez y excelente ganancia, permite recibir las señales de la Televisión Digital Terrestre (TVDT) con una eficiencia muy superior a la de otras antenas de este tipo.

Para garantizar una adecuada recepción de las señales de la TVDT es imprescindible contar con un sistema receptor eficiente, el cual se logra utilizando una antena direccional de alta ganancia, un bajante que cause la menor pérdida posible y un adecuado acoplamiento Antena-Bajante-Receptor.

La mayoría de las antenas construidas de varios directores y reflectores, de "hilo fino", es decir de varillas o barras relativamente finas, dispuestas de forma paralela entre ellas y transversal con relación al soporte central o boom, son conocidas como Antenas Yagi.

En el caso que nos ocupa, se trata de una antena en la cual se procura lograr un máximo de "Ganancia de Antena Direccional" (GAD) (garantiza 12,5 dB, respecto al dipolo isotrópico, el diseño de cinco elementos) con el formato de mayor rigidez y que soporte las condiciones ambientales más adversas posibles, ya que Cuba es azotada frecuentemente por ciclones tropicales y la humedad relativa se mantiene elevada durante casi todo el año.

Esta antena está construida de varios dipolos rígidos que son fijados directamente en su centro a una barra metálica o boom, como se observa en la figura 1, la cual no se excita, puesto que las líneas de fuerza del vector E (campo eléctrico) la interceptan en ángulo recto, y soportada por el extremo posterior al reflector. El dipolo activo, al cual se conecta el bajante, puede diseñarse en forma de lazo (bucle) para ser utilizado con línea bifilar (cinta) o de forma lineal para la utilización de cable coaxial. Por consiguiente, la antena se monta sin aisladores, lo que la hace muy compacta y de construcción rígida.

La distancia entre el dipolo activo y el reflector se toma entre los límites de 0,15 y 0,25 de la longitud de onda de la frecuencia de resonancia a la que se pretende diseñar la antena, y entre el elemento activo y el primer director, así como entre los directores continuos, en los límites entre 0,10 y 0,35 de la longitud de onda.

En la figura 2 se muestra el diseño detallado de los dipolos activos, tanto para bajante de cinta como para bajante de cable coaxial:

1. Dipolo abierto (bajante: cable coaxial).
 2. Dipolo unido en el centro al Boom, con shunt (bajante: cable coaxial).
 3. Dipolo plegado (esquema de Pistol Kors, bajante: cinta bifilar).
- Nota técnica: La impedancia característica de un dipolo abierto y de un dipolo plegado es 72 y 270 Ω , respectivamente.

Ejemplo para el cálculo de una antena.

Problema: "Calcular una antena Yagi, con dipolo plegado, para el canal 45 de la TVDT."

Solución: El canal 45 de la TVDT, teniendo un ancho de banda de 6 MHz, le corresponde el intervalo de frecuencias 656 – 662 MHz, según se especifica en la Web de LACETEL. Este dato es el punto de partida para realizar los cálculos, pues permite determinar la longitud de onda (λ) de la señal portadora para la cual será diseñada la antena. Se toma la frecuencia central del intervalo siendo en este caso 659 MHz. La longitud de onda (λ) y la frecuencia (f) de una onda electromagnética están relacionadas por la siguiente fórmula:
 $\lambda \cdot f = C$

Donde $C = 300000$ km/s, la velocidad de las ondas electromagnéticas en el vacío, pero en materiales como el cobre o el aluminio, esta velocidad resulta algo menor y entonces se multiplica por el llamado factor de velocidad de propagación que a los efectos prácticos, para dichos materiales, se toma como 0,95. Despejando λ , y teniendo en cuenta este factor, la longitud de onda queda determinada por la siguiente fórmula:
 $\lambda = 0,95 (C / f)$

Si expresamos C en mm/s y f en MHz, λ quedará expresada en mm y así, las longitudes calculadas, para los diferentes elementos de la antena, tendrán la mayor precisión. Haciendo las conversiones necesarias, la fórmula anterior adopta la forma que sigue:
 $\lambda = (285000 / f) \text{ mm}$

Como la frecuencia central del canal 45 es 659 MHz:
 $\lambda = (285000 / 659) = 432 \text{ mm}$

A partir de este cálculo, se realizan los demás, siguiendo las relaciones que se dan en la figura 1.

Longitud del reflector (R)

$R = 0,525 \lambda = 227 \text{ mm}$

Longitud del dipolo (D)

$D = 0,5 \lambda = 216 \text{ mm}$

Longitud de los directores (d)

$d = 0,48 \lambda = 207 \text{ mm}$

Distancia reflector-dipolo (RD)

$RD = 0,15 \lambda = 65 \text{ mm}$

Distancia dipolo-primer reflector (Dd)

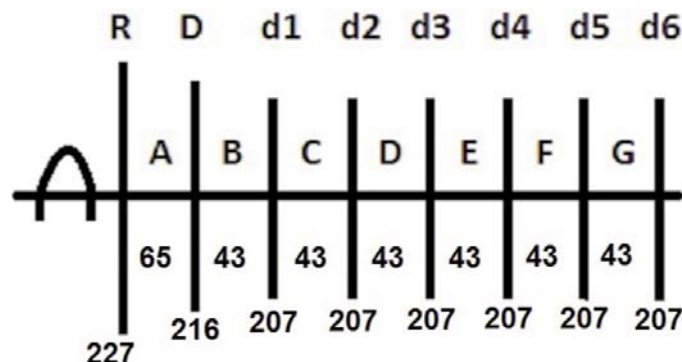
$Dd = 0,1 \lambda = 43 \text{ mm}$

Distancia director-director (dd)

$dd = 0,1 \lambda = 43 \text{ mm}$



Figura 3. Esquema de la antena Yagi, diseñada para el canal 45 ($f_0 = 659$ MHz)



Nota: Todas las medidas en mm.

El ancho del dipolo se tomó como 27 mm, lo cual representa 1/16 de la longitud de onda, es decir, $(432 / 16) \text{ mm}$, mientras que la separación entre las puntas, se tomó como 1/24 de la longitud de onda, o sea, 18 mm, resultado de dividir $(432 \text{ mm} / 24)$

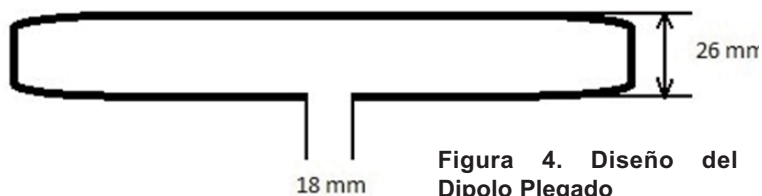


Figura 4. Diseño del Dipolo Plegado

Es importante señalar que cualquier antena que se diseñe estará sujeta al entorno en el lugar de su colocación definitiva, lo cual podría variar sensiblemente su eficiencia, por lo que se recomienda su emplazamiento en un mástil a una altura nunca menor a 3 m con relación a la superficie donde se coloque, es decir a partir del suelo físico ya sea en tierra o en un techo y separada a más de 10 m del obstáculo más próximo, además de lograr, en lo posible, que exista línea de vista entre la antena transmisora de la señal a recibir y la antena receptora que se utilice. Se recomienda emplear, como altura máxima, los 12 m a partir de los 3 m mínimos recomendados (es decir, no más de 15 m) ya que con una altura superior comienzan a ser significativas las pérdidas en el bajante así como estar más expuesto a las fuerzas del viento.

Se recomienda, luego de ser construida y comprobado su funcionamiento y eficiencia, cubrir la antena totalmente y hasta el acoplamiento con el bajante, con barniz para enrollado eléctrico o con pintura de esmalte resistente a la intemperie. Es muy IMPORTANTE lograr el máximo de conductividad eléctrica entre la antena y el mástil para asegurar una buena protección contra las descargas eléctricas atmosféricas.

Listado de componentes

Boom: Tubería de Aluminio de 24 mm de diámetro y 2 mm de espesor o biga tipo U de 20 x 20 mm.
 Varillas cilíndricas de aluminio de 10 mm de diámetro.
 Grapas de acero galvanizado con rosca para tuercas M10, galvanizadas.

Referencia

LACETEL Instituto de investigación y desarrollo de Telecomunicaciones. Disponible en <http://www.lacotel.cu/tele-vision-digital/informaciones-utiles.html>

Márkov, G. T. & Sazónov, D. M. (1978). ANTENAS: Editorial MIR.



CONTENIDOS
UNIFICADOS
PARA BÚSQUEDA
AVANZADA

www.redcuba.cu

Insertar criterio de búsqueda...

BUSCAR

Web Imágenes Documentos Búsqueda avanzada Ayuda

Referencias
Teléfonos

Deportes y Recreación
Deportes, Viajes, Excursi...

Educación
Primaria, Media, Superior

Arte y Humanidades
Artes Plásticas y Humanid...

Eventos
Convención, Congreso, Tal...


Negocios y Economía
Empresas, Cooperativas


Regional
Provincias, Municipios


Salud
Medicamentos, Nutrición,...


Entretenimiento
Películas, Espectáculos,...


< 1 2 >

 PAPELETA

 REFLEJOS

 ECURED

 ANDARIEGO

 CUBADEBATE



CALIPROT2015

**IV Taller Nacional de Atención Ciudadana,
Protección al Consumidor**

30 de julio de 2015 Palacio Central de Computación.
Reina, esquina Amistad, Centro Habana.

El Nivel

Assassin's Creed. La saga continúa....

Autor: Daphne del C. García Abel/
Daphne.garcia@scu.jovenclub.cu



Esta se ha venido a llamar la Gran Era de los videojuegos, lo que ayer era un sueño, hoy está en el pasado. Varios videojuegos que comenzaron como una sencilla historia basada en alguna etapa de la historia de la humanidad, ahora se ha devenido en grandes sagas que se han convertido en los favoritos del público que accede a este tipo de producto.

Assassin's Creed - Revelations

Uno de los más conocidos es Assassin's Creed, el mismo está ambientado en diferentes etapas históricas como es la de la Italia del Renacimiento italiano, donde son comunes las intrigas de los Medicci y los Borgia, en medio de una acción, sigilo y estrategia que hará que realmente el usuario se interne en sus turbulentas aguas por así decirlo. Sus desarrolladores son: Ubisoft Montreal, Gameloft y Giptonite Games.

El primer juego de esta saga fue lanzado al mercado el 14 de noviembre de 2007 bajo el nombre de Assassin's Creed hasta su última entrega con Assassin's Creed: Unity que fue liberado el 14 de noviembre de 2014. Las diferentes fases de la saga se desarrollan de la siguiente forma:

1 - Assassin's Creed: La historia gira en torno al conflicto entre dos "facciones" que lucharon entre sí por cientos de años, pero la narración del juego comienza en las cruzadas del siglo XIII. Para lograr el objetivo final se deben de eliminar 9 objetivos o crueles cruzados y esto lleva al jugador a través de las ciudades Damasco, Acre y Jerusalén. En esta entrega el personaje principal es el asesino Altaïr.

Assassin's Creed-82. 1- Assassin's Creed II: Esta es la entrega más conocida de la saga. Se pensó como la segunda entrega del juego pero como la primera de una trilogía o subsaga basada en la época del Renacimiento italiano, teniendo como protagonista a Ezio Auditore Da Firenze, un joven de clase acomodada de la sociedad de la República de Florencia, el cual se ocupa de vengar la traición y muerte a su familia, entre los personajes más conocidos en la trama aparecen Leonardo

Da Vinci, Nicolás Maquiavelo, Lorenzo de Médici y Catalina Sforza, entre otros. Por supuesto ocupan un lugar clave las intrigas de poder entre dos de las familias más poderosas de la época los Medicci y los Borgia.

2.2 - Assassin's Creed: Brotherhood: Aquí continúa la historia de Ezio Auditore a partir de 1499, en la cual continúa su lucha contra la familia Borgia, siendo su principal objetivo eliminar a estos y liberar Roma.

2. 3 - Assassin's Creed: Revelations: En esta historia Ezio Auditore, ya en avanzada edad pero con mucha más sabiduría y maestría, inicia un viaje en busca del origen de la orden de los Asesinos. Aquí se reencuentra al personaje de la primera historia Altaïr. La acción se desarrolla en Constantinopla.

3 - Assassin's Creed III: El escenario esta vez es la Guerra de Independencia de los Estados Unidos de América. Un mestizo llamado Ratonnhakéton o Connor. El cual se ve atraído a la guerra por la tiranía con que es tratado su pueblo. En su trayectoria de lucha se verá relacionado con personajes como: George Washington, Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, Charles Lee, entre otros.

4 - Assassin's Creed IV Black Flag: Las muestras tomadas del cuerpo de Desmond Miles después de su muerte han permitido a Abstergo Industries seguir explorando sus memorias genéticas utilizando el Animus. El personaje que controla el jugador es contratado por la división de entretenimiento de Abstergo para tamizar a través de los recuerdos de Edward Kenway, un pirata del siglo XVIII y abuelo de CONNOR.

5- Assassin's Creed Rogue: Esta versión está ambientada en los Estados Unidos, su protagonista Shay Cormac es un asesino que fue traicionado por la Hermandad, este determina vengarse de aquellos que lo traicionaron.



ASSASSIN'S CREED™

6- Assassin's Creed Unity: Es hasta ahora la última entrega de la saga, está ambientado en París durante la Revolución Francesa. Se relata la historia de Arno Dorian, un joven que se mezcla en diferentes situaciones en un París con una atmósfera política bastante agitada. Esta entrega puede ser jugada por varios jugadores On Line, con posibilidades o no de aceptar Misiones para ayudar al protagonista de forma individual o colectiva.

Elementos Positivos

El juego tiene diferentes elementos positivos, de los cuales los más representativos son:

- Toca muy de cerca épocas históricas reconocidas como: Las cruzadas, el Renacimiento italiano, La Guerra Civil de los Estados Unidos, La piratería en el Caribe y la Revolución Francesa, esto motiva al jugador a conocer parte de la historia en la que está ambientada cada entrega del juego.
- Es respetuoso con el ambiente y las ciudades donde se desarrolla la acción, así que motiva al conocimiento de la geografía mundial.
- Las últimas entregas motivan a trabajar colectivamente en las misiones a través de las redes.
- Las historias en cada caso son humanizadas con una historia posible en tiempo y espacio de modo creíble.
- Los gráficos del juego son llamativos y atractivos, principalmente por sus características 3D.
- Muchos lo consideran como el sucesor espiritual de la serie Prince of Persia (El Príncipe de Persia)

Elementos Negativos

Por supuesto un juego como este tiene defensores y detractores y sus principales elementos negativos son:

- Transmite un mensaje violento, ya que cuenta el transcurso de la vida de personas que son asesinos profesionales.
- Por sus características está pensado para jugadores en la adolescencia, no aconsejado en niños menores de 12 años.

El videojuego está basado en la novela Alamut del escritor esloveno Vladimir Bartol, la cual ha sido bastante fiel a ésta, aunque paradójicamente se conoce más el juego que la novela.

Pero realmente es actualmente uno de los videojuegos más conocidos a nivel mundial, podemos concluir que esto se debe a los variados escenarios en que ambienta su acción, además de cumplir con las expectativas de sus jugadores.

Lamentablemente para sus defensores la última parte de la saga fue lanzada sin darle un acabado y después fue lanzado un parche de 9 GB para limar estos posibles errores que podamos encontrar. En fin realmente ha sido un juego que sirve para su objetivo real: ser un modo de entretener contando una historia ubicada en diferentes épocas, con una acción y peligros reales para lograr una fuerte reacción de adrenalina en sus jugadores.

Referencias Bibliográficas:

- <http://www.assassinscreed.com/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Personajes_de_Assassin%27s_Creed
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Alta%C3%AFr>



Mejorar el rendimiento de Google Chrome

Google Chrome como otros muchos navegadores web cuando llevan un tiempo de instalados en la computadora comienzan a ser más lento si se compara cómo iba en las primeras semanas tras su instalación. Esto es debido a que si una página contiene muchas instancias de complementos web, se renderizará más lentamente al intentar cargar todos los elementos a la vez. Una opción es desactivar el inicio automático de dichos complementos y subordinarlos a la decisión del usuario. Sólo se ejecutarán si hace clic sobre ellos.

1. Para aplicar esta modificación, desde el menú de Chrome haz clic en Configuración.

2. Presiona ahora el enlace Mostrar opciones avanzadas y localiza la sección Privacidad. Pulsa en Configuración de contenido y cambia el valor del campo Complementos a Hacer clic para reproducir. Confirma los cambios con Listo.

La caché del navegador consiste en crear copias locales de algunos de los archivos que se cargan al entrar en las páginas web que visitas con más asiduidad: hojas de estilo CSS, código JavaScript, miniaturas de imágenes, etc. Así, al evitar descargar estos contenidos una y otra vez, se reducen los tiempos de acceso a la web. No obstante, la caché tiende a acumular una gran cantidad de archivos innecesarios y además, hoy día las conexiones son rápidas como para poder prescindir de la caché de vez en cuando.

1. Para purgarla, continúa en los Ajustes de Privacidad y marca la casilla Archivos e imágenes almacenados en caché y deja el desplegable superior configurado como el origen de los tiempos. Confirma la decisión con el botón: BORRAR DATOS DE NAVEGACIÓN

Vigila el consumo de recursos de Chrome a través de su propio administrador de tareas. Para abrirlo, presiona Shift + Esc. Verás los subprocesos del navegador, correspondientes a las pestañas abiertas y los complementos en ejecución. Así, si una pestaña se queda colgada, podrás detectar qué ha causado la pausa y cerrar el proceso correspondiente para navegar más rápido.



Cómo adicionar la opción administrador de panel de control en Access 2010 o superior



Es este un sencillo truco que permite adicionar a la barra de herramientas de Access la opción administrador de panel de control en Access 2010 o superior.

Pasos:

- 1.) Menú archivo.
- 2.) Opciones.
- 3.) Personalizar cinta de opciones.
- 4.) Elegir todos los comando en el combo de comandos disponibles.
- 4.1) Administrador de panel de control.
- 4.2) Nueva ficha, coloque un nombre.
- 4.3) Agregar lo elegido en paso 4,1.
- 5.) Aceptar, salir e ingrese nuevo.

Trucos para acelerar y mejorar el rendimiento de Windows 7

The new generation **Seven**
Windows

Autor: Claribel Barrientos
Castillo/ claribel.barrien-
tos@scu.jovenclub.cu

Windows 7 también permite su optimización cambiando una serie de configuraciones que permiten un mejor rendimiento. Se presenta una lista de 10 tips que se pueden aplicar a Windows 7 para que sea más rápido:

1- Cambio de Ventanas más rápido.

Al maximizar o minimizar una ventana en Windows 7 se hace mediante una serie de efectos y animaciones que al desactivarlas se puede conseguir un mejor rendimiento en el sistema, para ello se hace lo siguiente:

- Desde inicio se escribe SystemPropertiesPerformance y se abre el elemento que nos aparece.
- Se selecciona la pestaña Efectos visuales.
- Se desactiva la opción Animar las ventanas al minimizar y maximizar.
- Aceptar.

2- Acelerando el arranque de Windows 7.

Por defecto, Windows 7 solamente utiliza un núcleo del procesador para iniciar, si se cuenta con un procesador de más de un núcleo se puede sacar provecho:

- Desde Inicio, ejecutar, se tipea Msconfig y se pulsa Enter.
- Se selecciona la pestaña Arranque seguido de Opciones Avanzadas.
- En la opción Número de Procesadores se introduce el número de núcleos del procesador, por lo general tendrá: 2, 4 y hasta 8.
- Se cliquea en Aplicar y Aceptar.

3-Elimina las fuentes que no se utilizan.

Las fuentes (tipos de letra) especialmente las TrueType utilizan algo de recursos del sistema. Por eso mismo si se quiere que Windows trabaje de forma más rápida, es necesario únicamente utilizar las fuentes que realmente se necesitan. Seguir los pasos siguientes para eliminar las fuentes que no se utilizan:

- En el Panel de Control buscar la carpeta Fonts.
- Se mueven las fuentes que no se utilizan a alguna carpeta de respaldo (Únicamente se dejan las fuentes necesarias y ¡listo!).

4-Acelera el apagado de Windows 7

Anteriormente se expuso como acelerar el arranque de Windows 7, pero también es posible acelerar el apagado del sistema:

- Desde Inicio, comando ejecutar, se teclea Regedit
- Se ubica la entrada
HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/CurrentControlSet/Control
- Clic derecho sobre WaitToKillServiceTimeout
- Se cambia el valor por defecto (12 segundos) al mínimo que quieras, de esta forma Windows no tendrá que esperar a que un programa responda para poder cerrarlo.

5- Desactiva el índice de búsquedas

Si tú sabes donde esta cada uno de tus documentos y la función de búsqueda realmente no la utilizas en lo más mínimo, se puede desactivar esta función con lo que conseguirás un menor consumo de recursos del sistema.

- Desde inicio, ejecutar , escribimos services.msc y pulsamos enter.
- Después se busca el servicio Windows Search, se hace clic derecho y en el campo de Tipo de Inicio pulsamos deshabilitar o detener.

6- Acelera la barra de tareas

- Desde Inicio se teclea regedit y pulsamos enter.

- Se busca la entrada:

HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Explorer/Advanced.

- En cualquier espacio en blanco se hace clic derecho y se selecciona Nuevo > Valor de DWORD.

- A esa entrada se le debe nombrar ThumbnailLivePreviewHoverTime.
- Seguido de esto se hace clic derecho sobre esta nueva entrada, seleccionamos Modificar > Base > Decimal.

- Después se selecciona un número en milisegundos, por ejemplo 200.

7- Desactiva sonidos del sistema

Si realmente no necesitas los sonidos de Windows, puedes desactivarlos para conseguir mayor velocidad:

- Desde inicio, ejecutar se teclea mmsys.cpl
- En la pestaña de sonidos aparece un menú llamado combinación de sonidos donde se elige sin sonidos.
- Clic en Aceptar.

8- Quitar programas de inicio

Entre más programas se inicien junto con Windows, más tarda en iniciar este, por eso mismo es mejor desactivar los programas que no necesariamente tienen que arrancar al mismo tiempo que Windows 7:

- Desde inicio, ejecutar se teclea msconfig y pulsamos enter
- En la pestaña de inicio se puede quitar la marca de verificación a los programas que no se desea que se inicien.

9- Deshabilita Aero en Windows

Desde Windows Vista se utiliza una función gráfica llamada Aero, una serie de características que consumen muchos recursos del sistema,

pero mejoran notablemente la apariencia de Windows, más que nada por las transparencias en los programas.

- Clic derecho en cualquier parte del escritorio y se selecciona Personalizar.

- En la pestaña color de ventana se desactiva la opción habilitar transparencias.

10- Deshabilita servicios innecesarios

Muchos servicios ocupan recursos y probablemente no se utilizan, en Black Viper han publicado una lista de servicios que se pueden detener, para ello es necesario realizar lo siguiente:

- Desde Inicio, ejecutar y se teclea services.msc
- Se localiza el servicio que no se necesita, mediante clic derecho en él se puede elegir si se quiere que se inicie con Windows o simplemente detenerlo.

Este último paso es únicamente recomendado para usuarios más avanzados, la finalización de un servicio puede tener algunos problemas si no es el adecuado.



Gestiona ficheros Raw desde tu tablet



Magdiel González Pino/ magdiel.gonzalez@pri.jovenclub.cu

Con la mejora de las pantallas y su mayor potencia, los tablets se han convertido en el complemento preferido para muchos fotógrafos y aficionados a la fotografía. Un dispositivo ideal para previsualizar las fotos, con máxima movilidad y ligereza.

1. Necesitarás la app PhotoMate R2, un lector de tarjetas USB y un adaptador USB para conectarlo a tu tablet.

2. A continuación, inicia PhotoMate R2 y despliega el panel lateral, tocando sobre su logo desde la esquina superior izquierda. En la sección Storages, elige usb_storage y pulsa sobre Slideshow. Se mostrarán los archivos que contiene tu tarjeta. Para editar uno, tócalo y pulsa el icono Develop, representado por un lápiz.

3. Acto seguido, se pasará a la pantalla de edición del programa. En el panel lateral, se presentan los paneles que permiten controlar los distintos ajustes de imagen. Toca sobre alguno de ellos para desplegarlo y acceder así a sus respectivos controles. Cuando termines de editar tu RAW, pulsa Save as file y configura el formato y calidad del nuevo archivo de imagen.

Código de pitidos al encender el equipo



Niurbis Donz Frómeta



Una de las principales funciones que debe llevar a cabo la PC, es la de testar todo el hardware del equipo, antes de que se cargue el sistema operativo, para de esta manera asegurar un correcto funcionamiento del sistema. A esta acción se le llama POST, (sigla del ingl. Power-On Self-Test 'autocomprobación durante el arranque').

Paso por Paso del Código de pitidos al encender el equipo

1. No hay pitido: El ordenador no se pone en marcha. No hay suministro eléctrico o falla el suministro eléctrico del equipo. Si el ordenador enciende pero no se oye nada, puede estar fallando el altavoz interno, o que este no esté conectado a la placa base correctamente. Es casi seguro que la unidad central de procesamiento (CPU) esté dañada.

2. 1 pitido corto: Arranque normal o error de refresco de memoria DRAM.

3. Pitido constante interrumpido: Falla en el suministro eléctrico.

4. Un pitido largo: Ram Refresh failure. Los diferentes componentes encargados del refresco de la memoria RAM fallan o no están presentes (problemas de memoria).

5. Un pitido largo, 1 corto: Fallo general en la placa madre o ROM básica del sistema.

6. Un pitido largo, 2 cortos: Fallo en la tarjeta gráfica. Puede estar mal instalada o defectuosa. Prueba desconectar y volver a conectar la tarjeta de gráficos en la ranura, también se puede intentar actualizar los driver de la tarjeta. (fallo en el sistema de video)

7. Un pitido largo, 3 cortos: No se encuentra monitor conectado a

la tarjeta gráfica. Falla en el test de memoria, falla sobre los primeros 64 kB de memoria.

8. Un pitido largo, varios cortos: Falla relacionada con el video (depende del tipo de tarjeta de video y de la configuración de la BIOS). Falla en el test de video, el adaptador de video no está presente o está defectuoso.

9. Dos pitidos largos y uno corto: Falla en la sincronización de la imagen.

10. Dos pitidos cortos: Error de paridad de memoria. La paridad no es soportada por la placa base.

11. Tres pitidos cortos: Fallo de memoria en los primeros 84 kB de la RAM.

12. Cuatro pitidos cortos: El temporizador o controlador de la placa base se encuentra defectuoso. El Timer de la placa no funciona (fallo en el reloj del sistema).

13. Un pitido largo, uno corto y tres cortos: La batería del CMOS se ha agotado, será necesario cambiarla y restablecer la configuración de la fecha, hora y la del disco por medio del BIOS.

14. Un pitido largo, 1 corto y 4 cortos: Se trata de un error en la suma de verificación del BIOS. Habrá que reinstalar el BIOS flash o cambiar el BIOS EPROM.

Cómo crear una colección de fotos digitales con ProShow Producer

PROSHOW[®] PRODUCER

The ultimate HD slideshow tool

Leissi Sánchez Castro/ leissi.sanchez@mtz.jovenclub.cu

Si desea hacer una colección de fotos digitales la forma más original y cómoda es crear con ellas una presentación utilizando el programa ProShow Producer que luego se podrá grabar en un CD y ver en el DVD de casa, felizmente sentado en el sofá, compartiéndolas con familiares y amigos.

1. Lo primero es conocer el área de trabajo en donde se ve en la parte inferior, una fila donde se añaden las imágenes que se quieran ver en el vídeo. En la parte del centro a la derecha, se ve la vista previa del vídeo. Para añadir una imagen, se puede arrastrar la imagen que se desea hasta el primer cuadro. En la fila de imágenes, se ven varias cosas como:

El nombre de la imagen: al hacer clic sobre él, te aparecerá una ventana con una serie de opciones para editar, modificar, insertar audio, etc.

Un cuadro a la izquierda: esto da la posibilidad de editar la opción de transición de la primera imagen hacia la segunda.

2. Después de agregar las imágenes que se desean, se procede a la edición del vídeo. Primero se comienza con el efecto de transición. Para cambiar el efecto de transición, darle un clic al cuadro que aparece al lado de la imagen. Seguidamente, aparecerá una ventana en donde se muestran todos los efectos que tiene y una vista previa de cómo quedará.

3. Se escoge una con solo un clic sobre ella. Inmediatamente se cerrará. Debajo del botón de transición hay un número. Este número nos indica el tiempo que tardará la transición. Debajo de la misma imagen, hay otro número. Este número indica el tiempo en que se mostrará la imagen en el vídeo. [/size]/[font]. Al lado del mismo, hay un botón de "play", que al oprimirlo pasa a "pause". Esto sirve para detener la imagen en tiempo de diseño, no cuando se cree el archivo de vídeo.

4. Después de haber editado lo anterior. Se procede a insertar un clip de audio. Para insertar un clip de audio debe arrastrarlo hasta la parte de abajo de la fila de imágenes, o haciendo doble clic en la barra que dice "Dop background sound here". Al hacer doble clic en ella, apare-

cerá esta ventana. Para insertar, hacer clic al botón que tiene forma de + y se localiza la canción para después, hacer clic en aceptar.

5. Además, se puede editar el tiempo en que tardará la canción en salir, tardará en finalizar como editar la misma pista. Para ajustar el tiempo de entrada, se cambia el tiempo en "Fade in" y para ajustar el de salida, en "Fade out". Además de sonido, también se puede insertar texto sobre las imágenes. Para insertar texto, dar doble clic sobre la imagen y se desplegará esta ventana. En ella se puede cambiar el tipo de letra, la alineación y hasta los efectos de llegada y salida.

6. Para los efectos de posición. Para escribir, se escribe en el cuadro "Text". También se puede hacer que la imagen pueda agrandarse, deslizarse para un lado, etc. Esto es en la sección de "Motion" en la misma ventana. En la parte de la izquierda es cuando va aparecer y a la derecha para que como quede. Ejemplo, si se quiere que la imagen se vea más grande, se debe ir a "zoom", y dar clic en la barrita que está en el borde del mismo cuadro del 100 para que se aparezca la barra ajustadora.

7. Cuando ya se tiene todo ajustado, se procede a crear el vídeo en formato mpeg-mpg. Una vez hecho el vídeo se exporta. Se puede grabar en VCD, DVD, Fichero de vídeo, Ejecutable, Ejecutable desde CD (Autorun CD), Salvapantallas o vídeo Web. Se ilustra cómo exportarlo a fichero de vídeo.



Conectar Windows 7 a Controlador de Dominio Samba-Ebox



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

Para conectar una máquina con Windows 7 hay que realizar algunos cambios al registro de Windows, estos son:

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\LanmanWorkstation\Parameters

DWORD DomainCompatibilityMode = 1

DWORD DNSNameResolutionRequired = 0

Luego de esto se debe re-iniciar la máquina

No se debe editar ningún otro valor, en todo caso verificar que los valores de los siguientes parámetros sean estos:

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Netlogon\Parameters

DWORD RequireSignOrSeal = 1

DWORD RequireStrongKey = 1

Estas Modificaciones se encuentran en la Wiki oficial de Samba, pero una vez que las hice seguía sin poder conectarme al Controlador de Dominio de Ebox(pero son necesarias hacerlas), así que me dispuse a investigar y haciendo pruebas y pruebas di

con las otras modificaciones que son necesarias hacer para conectar Windows 7 al Dominio:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\LanmanWorkstation\Parameters

DWORD DomainCompatibilityMode = :00000001

DWORD DNSNameResolutionRequired= :00000000 y

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters

REG_SZ Domain = {nombre_de_nuestro_dominio}

REG_SZ NV Domain = {nombre_de_nuestro_dominio}

También hay que ir a Panel de Control/Herramientas Administrativas/Directivas de Seguridad Local/Directivas locales/Opciones de Seguridad/

1- Seguridad de Red: configurar tipos de cifrado permitidos para Kerberos (Desmarcarlos Todos)

2- Seguridad de Red: nivel de autenticación de LAN Manager (Enviar LM y NTLM usar la seguridad de sesión NTLMV2 si se negocia).

3- Reiniciar

4- Sacarla del dominio y volverla a poner.

Indica dónde se abre el explorador de Windows 7



Windows Phone 7

Magdiel González Pino/
magdiel.gonzalez@pri.jovenclub.cu

Configurar y personalizar las propiedades del acceso directo al Explorador de Windows para que, al hacer doble clic sobre él, se abra directamente en una carpeta o en un fichero determinado, aquel que se desee.

Cuando abres la ventana principal del Explorador de Windows, por defecto se muestran los iconos correspondientes a las librerías de este sistema operativo: Documentos, Imágenes, Música y Vídeos. Si estas ubicaciones no terminan de convencerte, se puede optar por fijar otra que prefieras. Hazlo del siguiente modo

1. Desde la barra de tareas, pulsa primero con el botón derecho sobre un icono cualquiera y, seguidamente, en la lista desplegable que aparecerá, vuelve a pulsar con el botón derecho, pero esta vez sobre Explorador de Windows. Elige entonces, con un clic, la entrada Propiedades.

2. En la nueva ventana que aparece, teclea ahora lo siguiente %windir%\explorer.exe seguido de un espacio en blanco y de la ruta completa hasta la carpeta que deseas abrir al acceder al explorador, por ejemplo: %windir%\explorer.exe E: Por último, clics en el botón Aceptar.

3. A continuación, abre el explorador con un simple clic en su icono de la barra de tareas. Esta vez, las ubicaciones que se mostrarán serán las incluidas en la carpeta del paso número 2 anterior (Partición del disco duro E:).

Si lo deseas, puedes añadir otros parámetros en la ruta del explorador. Por ejemplo:

1. Dirigir la ruta hacia una carpeta determinada, en este caso a la denominada como Libros. Es decir, al acceder al explorador de archivos de Windows con un clic sobre su acceso directo (igual que antes), esa carpeta aparecerá seleccionada, pero ahora no abierta.

2. Dirigir la ruta a un fichero en concreto (en lugar de una carpeta). Igual que antes, lo único que se debe hacer es referenciar su nombre, incluyendo también (aunque no se vea) su extensión de archivo.

Si se desea restaurar la configuración inicial, repetir este truco, pero introduciendo el comando `%windir%\explorer.exe`. Lo que volverás a mostrar al abrir el Explorador de Windows las librerías predeterminadas.



Wi-Fi, ¿es segura?

Por ArmandoF

<http://armandof.cubava.cu>

Hace poco escuchamos la noticia de la apertura por ETECSA de algunos puntos de WIFI en todo Cuba. Hoy quiero explicarle en que consiste y como funciona la Wi-Fi (waifai como dicen en algunos países). Es un método de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica. Los dispositivos habilitados con Wi-Fi, tales como: una computadora de escritorio, una laptop, un PSP, un smartphone o celular pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica. Dicho punto de acceso (o hotspot) varía su alcance dependiendo del entorno en donde se encuentre el mismo.

Wi-Fi es una marca de la Wi-Fi Alliance (anteriormente la WECA: Wireless Ethernet Compatibility Alliance).

En consola Símbolo del Sistema escribir el comando `bcdedit.exe /enum /m` y oprimir la tecla Enter. Este comando nos listará.

Seguridad y fiabilidad en la Wi-Fi

Uno de los principales problemas a los cuales se enfrenta actualmente toda la tecnología Wi-Fi es la progresiva saturación del espectro radioeléctrico (aunque en Cuba no tenemos ese problema por el momento), debido a la masificación de usuarios, esto afecta especialmente en las conexiones de larga distancia (mayor de 100 metros). En realidad Wi-Fi está diseñado para conectar ordenadores a la red a distancias reducidas, cualquier uso de mayor alcance está expuesto a un excesivo riesgo de interferencias.

Un muy elevado porcentaje de redes son instalados sin tener en consideración la seguridad convirtiendo así sus redes en redes abiertas (o completamente vulnerables ante el intento de acceder a ellas por terceras personas), sin proteger la información que por ellas circulan, esas son las conocidas Wi-Fi Libres o Abierta.

Existen varias alternativas para garantizar la seguridad de estas redes.

Las más comunes son la utilización de protocolos de cifrado de datos para los estándares Wi-Fi como el WEP, el WPA o el WPA2, traduciendo lo antes dichos al español, es poner una contraseña para el acceso a la Wi-Fi. Dicha contraseña se encargan de proteger el acceso a la red y a la información transmitida.

La mayoría de las formas son las siguientes:

- WEP (no recomendado, pues es fácil de hackear) cifra los datos en su red de forma que sólo el destinatario deseado pueda acceder a ellos. Los cifrados de 64 y 128 bits son dos niveles de seguridad WEP. WEP codifica los datos mediante una "clave" de cifrado antes de enviarlo al aire.
- WPA: presenta mejoras como generación dinámica de la clave de acceso. Las claves se insertan como dígitos alfanuméricos.
- IPSEC (túneles IP) en el caso de las VPN y el conjunto de estándares IEEE 802.1X, que permite la autenticación y autorización de usuarios.
- Filtrado de MAC, de manera que sólo se permite acceso a la red a aquellos dispositivos autorizados. Es lo más recomendable si solo se va a usar con los mismos equipos, y si son pocos. (un poco mas segura, aunque hace unos días comente sobre un error de seguridad con respecto a la MAC)
- Ocultación del punto de acceso: se puede ocultar el punto de acceso (Router) de manera que sea invisible a otros usuarios. (en una escala del 1 al 10, tendría un 8, pues para poder conectarse debes escribir el nombre de la red, si la pones difícil como: \$uRf@*=>, pero a la vez si pones un nombre fácil o predecible puede ser vulnerada fácilmente)

- El protocolo de seguridad llamado WPA2 (estándar 802.11i), que es una mejora relativa a WPA. En principio es el protocolo de seguridad más seguro para Wi-Fi en este momento. Sin embargo requieren hardware y software compatibles, ya que los antiguos no lo son. (bueno con lo comentado anteriormente, para que decirles, la WPA2, hasta este momento es la mas segura la cual se lleva una puntuación de 9.99 en una escala de 10)

Sin embargo, no existe ninguna alternativa totalmente fiable, ya que todas ellas son susceptibles de ser vulneradas (por un ser humano, que para que no se le olvide la clave de la Wi-Fi la anota abajo del teclado).

Ventajas y desventajas

Las redes Wi-Fi poseen una serie de ventajas, entre las cuales podemos destacar:

- Al ser redes inalámbricas, la comodidad que ofrecen es muy superior a las redes cableadas porque cualquiera que tenga acceso a la red puede conectarse desde distintos puntos dentro de un rango suficientemente amplio de espacio.
- Una vez configuradas, las redes Wi-Fi permiten el acceso de múltiples ordenadores sin ningún problema ni gasto en infraestructura, no así en la tecnología por cable.
- La Wi-Fi Alliance asegura que la compatibilidad entre dispositivos con la marca Wi-Fi es total, con lo que en cualquier parte del mundo podremos utilizar la tecnología Wi-Fi con una compatibilidad total.

Pero como red inalámbrica, la tecnología Wi-Fi presenta los problemas intrínsecos de cualquier tecnología inalámbrica. Algunos de ellos son:

- de las desventajas que tiene el sistema Wi-Fi es una menor velocidad en comparación a una conexión con cables, debido a las interferencias y pérdidas de señal que el ambiente puede acarrear.

- La desventaja fundamental de estas redes existe en el campo de la seguridad. Existen algunos programas capaces de capturar paquetes, trabajando con su tarjeta Wi-Fi en modo promiscuo, de forma que puedan calcular la contraseña de la red y de esta forma acceder a ella. Las claves de tipo WEP son relativamente fáciles de conseguir con este sistema. La alianza Wi-Fi arregló estos problemas sacando el estándar WPA y posteriormente WPA2, basados en el grupo de trabajo 802.11i. Las redes protegidas con WPA2 se consideran robustas dado que proporcionan muy buena seguridad. De todos modos muchas compañías no permiten a sus empleados tener una red inalámbrica [cita requerida]. Este problema se agrava si consideramos que no se puede controlar el área de cobertura de una conexión, de manera que un receptor se puede conectar desde fuera de la zona de recepción prevista (e.g. desde fuera de una oficina, desde una vivienda colindante).

- Hay que señalar que esta tecnología no es compatible con otros tipos de conexiones sin cables como Bluetooth, GPRS, UMTS, etc. Fuente: Ecured, Wikipedia

El 23/07/2015 a las #4, "Lic. Carlos Alberto Pérez" escribió: Gusta, disculpa que me aprezca ahora con esto, pero debido a la apertura de los puntos wifi en toda Cuba creo que no debemos dejar de incluir en este número este excelente trabajo. Mis disculpas adelantadas.

<http://armandof.cubava.cu/2015/06/24/wi-fi-es-segura/>





LA RED SOCIAL

Para proteger tu sitio web en WordPress

Autor: Armando Felipe Fuentes Denis/
armandofelipe1992@gmail.com

Introducción

Cuando se crea una web en wordpress normalmente se suele dar mucha importancia al aspecto, las funcionalidades, la usabilidad o el contenido pasando por alto muchas veces un factor tan importante como la seguridad.

Segurar al 100% una web creada con wordpress es casi misión imposible. Al final, si alguien se empeña en acceder a tu web y tiene los conocimientos necesarios, de un modo u otro, es probable que lo consiga.

Hay muchas personas colaborando en el código de WordPress, infinidad de «plugins» y «themes» desarrollados por terceros y es muy fácil que aparezca un «bug» por algún lado que les haga la vida más fácil a los «hackers».

El objetivo es ponérselo tan difícil como se pueda. Si quieren entrar, al menos que se lo ganen.

Desarrollo

Uno de los grandes problemas de WordPress en el aspecto de seguridad es que da muchas pistas a un posible intruso. Más aun si se utilizan la instalación automática de tu alojamiento, de ahí que es recomendable realizar la instalación de WordPress de una forma un poco más artesanal. Además de aprender como funciona, no dejar algunas cosas en manos de un instalador automático.

Si tu ves una web realizada con este CMS de entrada ya sabes que es muy probable que su dueño acceda a ella a través de `http://unsitocualquiera.com/wp-login.php` o que acceda al panel de administración a través de `http://unsitocualquiera.com/wp-admin`. Es casi

seguro que tendrá el archivo `config.ini` en la raíz del sitio y bastante probable que los prefijos de las tablas de la base de datos sean `wp_`. Incluso podría ser que si se ha instalado con un instalador automático, el usuario por defecto `admin` aun esté creado.

Podríamos seguir buscando pistas y más pistas muy fácilmente. Y seguramente, si alguien quiere acceder a esa web, estos detalles serán los primeros que buscará.

Para evitar este tipo de cosas y mejorar la seguridad de tu WordPress, es recomendable seguir una serie de tip muy sencillos, al alcance de todo el mundo, que como mínimo le pondrán las cosas un poco más difíciles al próximo maleante que se fije en tu web.

1.-Nombre de usuario

Puede parecer muy obvio, pero resulta sorprendente la cantidad de sitios a los que aun se accede con el típico usuario `admin`.

Evitar este tipo de usuario (`admin`, `administrador`, `editor`, etc...). Del mismo modo, evita usar tu nombre o cualquier referencia al dominio del sitio.

En general, evitar cualquier nombre de usuario que pueda ser predecible.

Tener en cuenta, que muchos de los accesos no deseados a WordPress se hacen por fuerza bruta y ese tipo de nombres de usuario, serán los primeros en probar.

En informática se denomina ataque de fuerza bruta a la forma de recuperar una clave probando todas las combinaciones posibles hasta encontrar aquella que permite el acceso. Esto se logra con programas a los que se carga una lista de usuarios y contraseñas más frecuentemente utilizados y se encarga de ir probando todas las combinaciones una a una hasta que encuentra la correcta

Hay que distinguir entre nombre de usuario y alias. WordPress, por defecto, utiliza el nombre de usuario como el nombre que se muestra públicamente y esto es algo que debes cambiar. Para ello, accede a editar un usuario y se verá un apartado que dice Mostrar este nombre públicamente, esto es lo que se tiene que cambiar.

El nombre de usuario, como ves está en gris y no lo se puede cambiar. Pero se puede introducir un alias en el campo para ello y luego en el desplegable del nombre a mostrar elegir el alias. De este modo, podría firmar mis artículos como ArmandoF (poniéndolo en mi campo Alias), pero estar accediendo a mi panel de control con el nombre de usuario pericodelospalotesysuprimodelparque (en el campo nombre de usuario).

Si ya tienes creado un usuario admin, con tu nombre o similar (ya sea porque tu autoinstalador lo creó así o porque no te pareció inapropiado al instalar tu WordPress), la solución es sencilla. Creas un nuevo usuario. Accedes a la administración con el nuevo usuario y borras el antiguo. En el momento de borrar, te pedirá que hacer con los artículos que ya estaban escritos por ese usuario. Le dices que los asigne al nuevo usuario y listo.

2.- Contraseña segura

¿Como debería ser una contraseña segura?

-Debería tener como mínimo 8 caracteres.

-Debería ser alfanumérica. Contener letras minúsculas, letras mayúsculas, números y signos de puntuación.

-No utilices información personal en ella. Nada de fechas, nombres de parejas o hijos, etc... Que nos conocemos.

- Que no sea pronunciable.

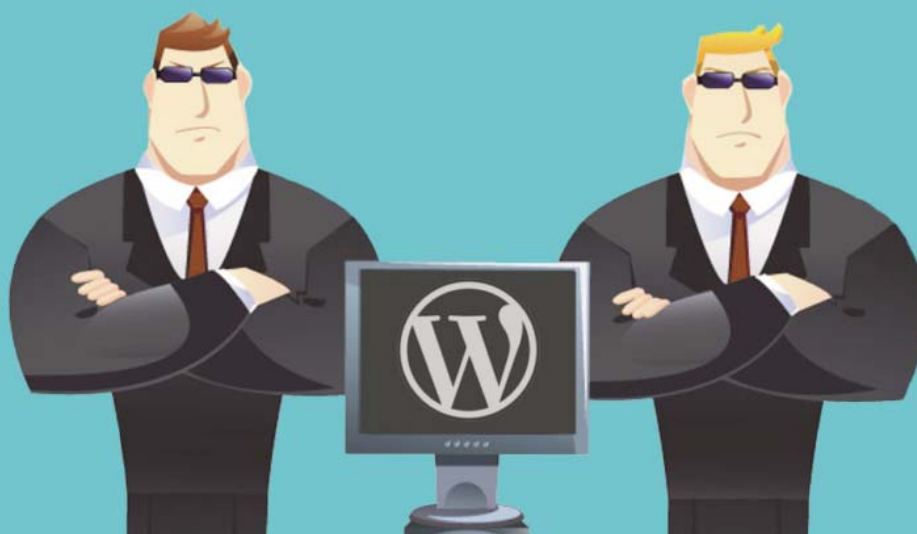
Una buena contraseña debería tener un aspecto parecido a esta: Ow\SoJs2 y para bordonarlo, deberías tener una distinta para cada servicio que utilices. Es evidente, si utilizas la misma en todos los servicios, el día que alguien consiga descubrir una, las descubre todas. Y de verdad, vale la pena perder algo de tiempo con esto, que no nos damos cuenta de la importancia que tiene, hasta que nos sucede.

Algunos trucos para crear contraseñas seguras y fáciles de recordar.

El primer truco consiste en utilizar una frase que te sea fácil de recordar y utilizar la primera letra de cada palabra. Por ejemplo, en lugar de usar tu fecha de cumpleaños, que la adivinaría hasta tu vecino, podrías usar la frase "Yo nací el 29 de Julio del 80" y cogiendo la primera letra de cada palabra quedaría Yne2dJd8. Fácil de recordar, difícil de descifrar.

Si quieres generar una para cada servicio que se utiliza, se puede utilizar otro tipo de frase. Por ejemplo, la frase "Me gustaría hacer login en Gmail.com" podríamos transformarla en algo parecido a esto: MghleG.c. Fácil de recordar, difícil de descifrar y adaptable a cada servicio que utilices.

Que llevas mucho tiempo con las mismas contraseñas y las quieres cambiar. Cambias la frase, cambian todas las contraseñas. Sólo hay que usar un poco la imaginación.



El segundo truco consiste en crear un "algoritmo" propio y aplicarlo a cada servicio a utilizar. Dicho así suena complicado, pero ya verás como no. Por ejemplo. Se quiere crear una contraseña para Gmail. Se decide que tu algoritmo será ponerle un 15 delante, un 7 detras, la tercera letra en mayúscula y un punto al principio. La contraseña nos quedaría algo así: .15gmAil7. Fácil de recordar, difícil de descifrar.

Una vez seleccionando un "algoritmo" que es fácil de recordar, se pueden crear todas las contraseñas seguras que se deseen. Siguiendo con el mismo ejemplo, la de Facebook quedaría como

sigue: .15faCebook7.

Que llevas mucho tiempo con las mismas contraseñas y las quieres cambiar. Cambias el algoritmo, cambian todas las contraseñas.

3.- Actualizar WordPress, «theme» y «plugins» regularmente
Actualiza tanto WordPress como el «theme» y los «plugins» que se utilicen en cuanto aparezcan versiones nuevas. Más a menudo de lo que nos gustaría se descubren «bugs» y fallos en el código que pueden permitir accesos no deseados a la instalación.



4.- Utilizar «Themes» y «Plugins» originales

El problema de descargar «plugins» y «themes» piratas es que muchas veces estos (no originales) pueden llevar «scripts» y códigos maliciosos que pueden echar al traste tu web en cuestión de segundos. Más o menos los mismos que tardas en instalarlos.

Mi consejo es utilizar única y exclusivamente «themes» y «plugins» originales descargados o desde el repositorio oficial o desde la página web del desarrollador. Y ojo, que originales no siempre quiere decir de pago.

5.- Proteger wp-admin desde el panel de control

Esto es muy sencillo y puede ahorrar muchos dolores de cabeza. Se trata de proteger el directorio wp-admin desde el panel de control a nivel de servidor, para que solo se pueda acceder si se conoce el usuario y la contraseña para ese directorio.

Se sugiere que se haga mediante .htaccess que es uno de los más utilizados.

¿Que pasará después de proteger el directorio? Que primero hay que introducir el usuario y password que se acaba de crear para acceder al directorio y una vez autenticado, se podrá acceder al login de WordPress. Digamos que tendrás una doble verificación para acceder a la administración de tu web.

6.- Realiza «backups» regularmente

Es primordial realizar copias de seguridad de tu web periódicamente. Al menos una vez por semana y a poder ser de forma automática. Ya sabes lo desagradable que es a veces el tal Murphy y falta que una semana se te olvide sacar el «backup», para que ocurra un desastre y se pierda lo último realizado.

La forma más sencilla es a través de plugin. Te muestro un par de ellos para automatizar las copias de seguridad e incluso mandárlas a algún sistema en la nube como Google Drive o Dropbox.

UdraftPlus (4.9 MB)

BackWPup (2.5 MB)

Los dos son bastante parecidos y funcionan igual de bien.

Es posible realizar las copias de seguridad a través del mismo Cpanel del servidor. También resulta sencillo, pero luego automatizarlo no tanto porque hay que usar CronJobs y eso se verá más adelante.

Otro punto importante en cuanto a las copias de seguridad es contar con un buen proveedor de «hosting».

7.- Limita los intentos de «login»

Esto es tan sencillo como instalar un «plugin». Si por ejemplo, se limita el número de intentos fallidos a 3, si se escribe mal el usuario y el «password» 3 veces, no se podrá volver a intentarlo hasta pasado un tiempo predefinido. ¿Que conseguimos con esto? Dificultar los ataques de fuerza bruta de los que se ha hablado un poco más arriba. Estos ataques se basan en intentar el «login» infinitas veces hasta encontrar la combinación correcta. Si se limitan los intentos de «login», se intenciona la protección a este tipo de ataques.

Estas dos opciones funcionan bien:

«Limit login attempts»: es un plugin muy sencillo y aunque lleva mucho tiempo sin actualizarse, aun sigue funcionando bien.

«Login Lockdown»: parecido al anterior. Este también es muy sencillo de usar y a diferencia del anterior, su creador lo actualiza regularmente. «Login Lockdown», además de permitirte limitar el número de logins y el tiempo a esperar si se fallan, crea una lista negra con las IP que han intentado acceder fraudulentamente al WordPress. Esta lista se puede gestionar directamente desde el «plugin», por si alguna IP ha sido incluida por error y debe borrarse.



8.- Cambiar el prefijo de las tablas de la base de datos

Como dije al principio, uno de los problemas de WordPress es la cantidad de pistas que da a los visitantes con intenciones de dudosa moralidad. Otra de esas pistas son los prefijos de las tablas de la base de datos. Si alguien quiere atacar tu sitio mediante una inyección SQL, lo primero que comprobará es si los prefijos de las tablas son los que vienen por defecto (que es algo que muy poca gente cambia).

La primera opción, y la más sencilla es cambiarlos cuando haces la instalación de tu Wordpress. Si utilizas un instalador automático del «hosting» que tengas contratado, seguramente no puedas modificarlos pero si lo haces de forma manual, realizar este cambio te resultará muy sencillo.

Este proceso debe realizarse antes de instalar WordPress, si ya lo tienes instalado no servirá.

¿Recuerdas el archivo wp-config.php? Ábrelo con tu editor de texto plano preferido y busca el siguiente texto:

1/**

2*Prefijo de la base de datos de WordPress.

3*

4*Cambia el prefijo si deseas instalar multiples blogs en una sola base de datos.

5* Emplea solo números, letras y guión bajo.

6*/

```
7$table_prefix = 'wp_';
```

Ese wp_ es el prefijo por defecto que usarán tus tablas. Cámbialo por algo un poco más complicado, como si fuera una contraseña, pero en este caso no te preocupes porque no necesitarás recordarla. Podrías usar por ejemplo algo así: Wj4DeJa9 Con este ejemplo, el código del archivo quedaría así:

```
1/**
```

2* Prefijo de la base de datos de WordPress.

3*

4* Cambia el prefijo si deseas instalar multiples blogs en una sola base de datos

5* Emplea solo números, letras y guión bajo.

6*/

```
7$table_prefix = 'Wj4DeJa9_';
```

La segunda opción, es un «plugin». Y este procedimiento sí lo podrás usar aunque ya tengas tu WordPress instalado. Los pasos a seguir son:

Siempre que se trabaje sobre la base de datos es imprescindible realizar una copia de seguridad previamente por si algo sale mal. Descargar el plugin desde esta Web: Seoegghead.

Subir a la carpeta «plugins» del servidor con Filezilla, es un único archivo llamado wordpress-table-rename.php.

Activa el plugin desde el administrador de WordPress.

Entra en Opciones/Table Rename

En el primer campo aparece el prefijo actual de las tablas. En el segundo campo debes poner el nuevo prefijo que se desee utilizar. Y hacer clic en «Generate New Tables». Si todo va bien y no se produce ningún error, esto creará un duplicado de las tablas actuales, con el nuevo prefijo elegido. Se puede comprobar con PhpMyAdmin.

Una vez creadas las nuevas tablas, hacer clic en Change \$table_prefix. Este segundo paso modificará el prefijo en el wp-config.php.

Para terminar, si todo funciona correctamente, se deben borrar las tablas viejas con PhpMyAdmin.

Y por último, la tercera opción que es hacerlo todo manualmente. No es difícil, pero si bastante más tedioso. Para ver los pasos a seguir puedes auxiliarte de la ayuda de Wordpress donde explican muy bien como realizar el cambio manualmente.

Conclusiones

Como te imaginarás, estas no son todas las medidas que puedes tomar para asegurar tu instalación de WordPress, pero si que son las más importantes. En artículos futuros se explicarán: nuevas medidas de seguridad para tu web.

Referencias bibliográficas

Fuentes, D. & Felipe, A. (2015). Consejos para proteger tu sitio web en WordPress. Blog de ArmandoF [online] Disponible en: <http://armandof.cubava.cu/2015/06/28/consejos-para-proteger-tu-sitio-web-en-wordpress/>

Seoegghead Consulting Group. [online]. Disponible en: <http://www.seoegghead.com/software/wordpress-table-rename.seo>





Redcuba



34

RTV Comercial



<http://www.rtv.com.cu/>

De qué trata el sitio: El sitio de RTV Comercial presenta los servicios de dicha compañía, la cual cuenta con la capacidad legal de asociarse con empresas extranjeras, en cualquier variante o formato, con la finalidad de realizar proyectos conjuntos o por encargos, producciones y coproducciones dentro y fuera del país, así como también posee la capacidad legal de importar los productos relacionados con el medio audiovisual.

Utilizar el sitio para: En este sitio puede encontrar el catálogo de productos y servicios del medio audiovisual, reflejo de nuestra cultura, identidad e historia.

Acuario Nacional

De qué trata el sitio: Este sitio presenta información sobre el Acuario Nacional de Cuba el cual es un centro científico especializado en la investigación, la educación ambiental y la divulgación del medio marino, su flora, fauna y ecología. Su principal objetivo es elevar la cultura y la educación acerca del cuidado, conservación y uso racional del mar, las costas y sus recursos.

Utilizar el sitio para: Desde este sitio puede visualizar una visita virtual al Acuario, recorriendo sus instalaciones desde su asiento.

<http://www.acuarionacional.cu/>



aldia.cu



De qué trata el sitio:

Este sitio ofrece noticias nacionales e internacionales relacionadas con los diferentes ámbitos sociales, reflejando además el quehacer noticioso de la provincia de Holguín.

Utilizar el sitio para: Para mantenerse actualizado en el accionar de la provincia de Holguín.

<http://www.aldia.cu/>