



Examen

Nombre de alumno: Roxana de los Ángeles

Gutiérrez Méndez

Carrera: Lic. Psicología general

Materia: computación 1

Tema: power point

examen

Índice

- Obesidad en México
- Virus
- Tecnología
- Video juegos
- Autos
- Maquillaje
- Moda



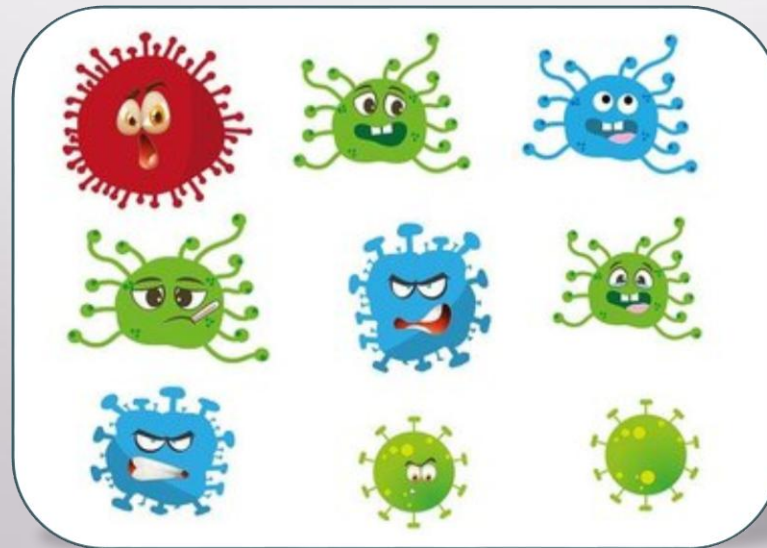
Obesidad en México

- México ocupa el segundo lugar de prevalencia mundial de obesidad en la población adulta y infantil México ocupa el cuarto lugar de prevalencia mundial de obesidad,
- Un reflejo de la realidad que vive el país de acuerdo a la OCDE se traduce en que cerca del 73% de la población padece obesidad y de este porcentaje, el 34% sufre obesidad mórbida.
- Algunas causas de la obesidad, Falta de educación nutrimental. Sedentarismo. No respetar los horarios de comida. Falta de ingesta de frutas y verduras.

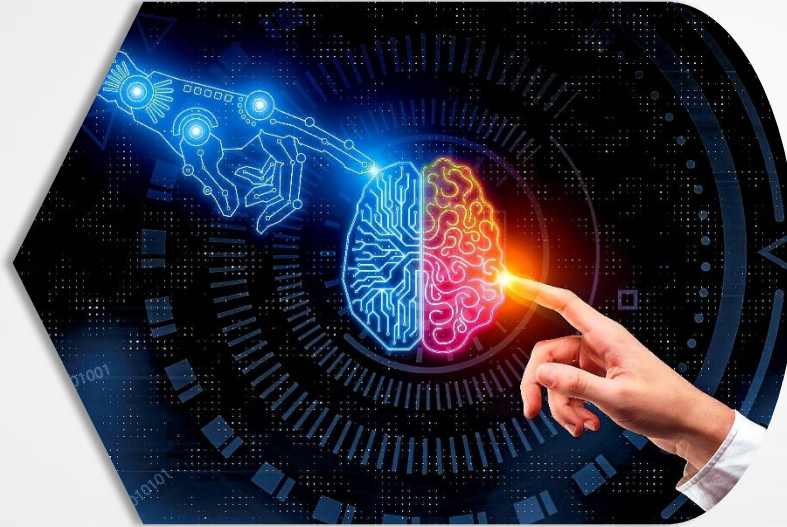


VIRUS

- Un virus es un microorganismo que causa diferentes enfermedades, algunas de las enfermedades son; infecciosas comunes como el resfrío común, la gripe y las verrugas. También causan enfermedades graves como el VIH y sida, el ébola y la COVID-19.
- Los virus son como secuestradores. Invaden las células vivas y normales y las usan para multiplicarse y producir otros virus como ellos.
- Los virus que infectan sobre todo a seres humanos suelen diseminarse por vía respiratoria y por las excreciones entéricas. Algunos se transmiten sexualmente y por medio de la transferencia de sangre



TECNOLOGÍA



- La tecnología es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos, nos permite diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente, así como la satisfacción de las necesidades individuales esenciales y las aspiraciones de la humanidad.
- La tecnología engloba a todo conjunto de acciones sistemáticas cuyo destino es la transformación de las cosas, es decir, su finalidad es saber hacer y saber por qué se hace. Aporta grandes beneficios a la humanidad, su papel principal es crear mejores herramientas útiles para simplificar el ahorro de tiempo y esfuerzo de trabajo. La tecnología juega un papel principal en nuestro entorno social ya que gracias a ella podemos comunicarnos de forma inmediata

Video juegos

VIDEO JUEGOS

- Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico, como pueden ser un refugio donde encontrar personas con quienes relacionarse de manera positiva. Los juegos permiten citas virtuales para jugar con amigos reales, tener interés en los juegos puede ayudar a los niños con dificultad para proponer temas de qué hablar pero también tienen ventajas y desventajas; el lado positivo es que pueden enseñar conocimientos y mejorar habilidades físicas y mentales. El lado negativo es que pueden ser agresivos y hacer que se gaste demasiado tiempo con ellos.



Auto

- Auto conocido como vehículo es un medio de locomoción que permite el traslado de un lugar a otro de personas o cosas. Se denominan vehículos los medios a través de los cuales se puede contagiar una enfermedad, el sonido o la electricidad. Es una máquina construida para convertir el calor producido por la explosión (en el caso de los de gasolina) o la combustión (en el caso de los diésel) del combustible en un movimiento con suficiente fuerza como para que las ruedas giren y el vehículo pueda desplazarse.



MAQUILLAJE

- El maquillaje es la práctica de decorar la piel y otras partes visibles del cuerpo para resaltarlas o mejorar su aspecto. Por extensión, el término designa también los cosméticos que se emplean, tales como los lápices de labios y sombras de ojos.
- En artes escénicas se emplea para caracterizar a los actores como el personaje que representarán, así como para corregir las distorsiones producidas por la iluminación. Además de minimizar la pérdida de color, el maquillaje ayuda a crear al personaje y contribuye también a su caracterización exterior, adecuado a la apariencia física y a las exigencias del guion.



MODA

- La moda es un conjunto de prendas de vestir, adornos y complementos basados en gustos, usos y costumbres que se utilizan por una mayoría durante un periodo de tiempo determinado y que marcarán tendencia según la duración del mismo; aunque también la moda se refiere a algo que se repite muchas veces, en este caso, las prendas de vestir.
- La intención de ciertos individuos de separarse de las tendencias dominantes de moda crea generalmente una nueva tendencia por su carácter diferenciador.
- La propagación de una tendencia en la moda desemboca necesariamente en su fracaso. Toda moda ampliamente aceptada pierde su atractivo al dejar de ser un elemento diferenciador

