



**Nombre de alumnos: Lizbeth Gomez
Ramirez**

**Nombre del profesor: Jonathan
Gabriel Hernández**

Nombre del trabajo: Ensayo

Materia: computación

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: segundo cuatrimestre

Grupo: B

Comitán de Domínguez, Chiapas a 12 de septiembre de 2019.

UNIDAD 4: USO DE POWER POINT CON OTRAS APLICACIONES

VÍNCULOS

Un objeto vinculado es un puntero que señala la posición que ocupan los datos en un archivo de origen; cuando se introducen cambios en dicho archivo, éstos se reflejan en el documento de Notes.

INCRUSTACIÓN

Un objeto incrustado es una copia de la información procedente de un archivo de origen; cuando se introducen cambios en la información de dicho archivo, éstos no se reflejan en el objeto incrustado.

¿QUÉ ES LA TÉCNICA OLE 2?

Puede usar en Notes las funciones de OLE 2.0 siguientes:

- Arrastrar y colocar - Puede crear un objeto OLE 2 en Notes arrastrando los datos desde una aplicación OLE 2 y soltándolos en Notes.
- Edición desde Notes - Puede editar un objeto OLE 2 utilizando los comandos de la aplicación servidor sin salir de la ventana de Notes.
- Servidor de vínculos - Puede crear vínculos a documentos, vistas y bases de datos de Notes, tanto en documentos de Notes como en otras aplicaciones OLE 2. También puede arrastrar y colocar estos vínculos en el escritorio de Windows o en otras aplicaciones OLE 2.
- Servidor de almacenamiento - Puede incrustar un objeto OLE 2 en un documento de Notes y crear vínculos a los datos incrustados en documentos de Notes y en otras aplicaciones clientes OLE 2. De esta manera, puede usar Notes para guardar datos procedentes de otras aplicaciones.

¿QUÉ ES OCX?

OCX es una tecnología OLE 2 que le permite incrustar pequeños módulos de software independientes en los documentos de Notes. Cada módulo, denominado control personalizado OLE, contiene tanto su propia información como el software necesario para crearla y editarla.

4.2.- TRABAJAR CON OBJETOS INCRUSTADOS.

1. En la diapositiva, seleccione el icono o el vínculo al objeto cuya ejecución desea configurar.
2. En la ficha Insertar, en el grupo vínculos, haga clic en acción.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de la acción, siga uno de estos pasos:
 - Para hacer clic en el icono o vínculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña Clic del mouse.
 - Para mover el puntero del mouse sobre el icono o vínculo incrustado a fin de abrir el programa, haga clic en la pestaña Pasar el mouse por encima.

4. En Acción al hacer clic o Acción del mouse, seleccione una de las opciones y luego haga una selección en la lista de esa opción. Por ejemplo, puede seleccionar Ejecutar programa y buscar un programa que desee ejecutar, por ejemplo, un explorador web. O bien, si el objeto es un documento, puede seleccionar Acción de objeto y luego Abrir para mostrar el documento o Editar para trabajar en él durante la presentación.

4.3.- TRABAJAR CON OBJETOS VINCULADOS (WINDOWS).

Hay dos formas de insertar objetos de contenido en una presentación de PowerPoint:

- **Objetos vinculados** Si cambia su archivo de origen, se actualiza un objeto vinculado. Por ejemplo, un gráfico vinculado creado a partir de datos en Microsoft Excel cambia si cambia el origen de datos de Excel.
- **Objetos incrustados**

El origen de datos está incrustada en la presentación. Puede ver el objeto incrustado en otro equipo, porque el origen de datos es parte del archivo de presentación.

VINCULAR O INCRUSTAR CONTENIDO COPIADO DESDE OTRO PROGRAMA

1. En un programa que no sea de PowerPoint, seleccione y copie la información que desea insertar como un objeto.
2. En PowerPoint, haga clic en donde desee que aparezca el objeto.
3. En el grupo Portapapeles de la pestaña Inicio, haga clic en la flecha situada debajo de Pegar y en Pegado especial.
4. En el cuadro de diálogo Pegado especial, siga uno de estos procedimientos:

INSERTAR UN OBJETO VINCULADO

1. Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto.
2. En la pestaña Insertar, en el grupo Texto, haga clic en Objeto.
3. Haga clic en crear desde archivo.
4. En el cuadro archivo, escriba el nombre del archivo o haga clic en Examinar para seleccionarlo de una lista.
5. Seleccione la casilla de verificación vincular.
6. Siga uno de estos procedimientos:
 - Para mostrar el contenido de la presentación, desactive la casilla de verificación Mostrar como icono.
 - Para mostrar un icono que se hace clic para ver el objeto, active la casilla de verificación Mostrar como icono.

INSERTAR UN OBJETO INCRUSTADO

1. Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto.

2. En la pestaña Insertar, en el grupo Texto, haga clic en Objeto.
3. Siga uno de estos procedimientos:
 - Si ya no existe el objeto, haga clic en Crear nuevo. En el cuadro tipo de objeto, haga clic en el tipo de objeto que desea crear.
 - Si ya existe el objeto, haga clic en crear desde archivo. En el cuadro archivo, escriba el nombre del archivo o haga clic en Examinar para seleccionarlo de una lista.

Desactive la casilla de verificación vincular.

4. Siga uno de estos procedimientos:
 - Para mostrar el contenido de la presentación, desactive la casilla de verificación Mostrar como icono .
 - Para mostrar un icono que se hace clic para ver el objeto, active la casilla de verificación Mostrar como icono .

4.3.1.- INTERNET.

es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen, formen una red lógica única de alcance mundial.

4.3.2.- ORIGEN DE INTERNET.

Sus orígenes se remontan a la década de 1960, dentro de ARPA como respuesta a la necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores de ese entonces, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores, lo que no solo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos. El verdadero origen de Internet 10 nace con ARPANet los Proyectos de que nos legó el trazado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose otras instituciones gubernamentales y redes académicas durante los años 70.

4.4.- HERRAMIENTAS DE INTERNET.

Al aplicar herramientas web 2.0 en la enseñanza, se pone al estudiante en un escenario donde su aprendizaje se dinamiza ya que no debe esperar que la información llegue a él, sino ir por ella, buscarla, crearla y compartirla para obtener retroalimentación, la cual puede no ser solo del catedrático sino de sus compañeros o de la comunidad virtual; cambiando de esta manera la experiencia de aprendizaje.

1.HERRAMIENTAS COLABORATIVAS

Son aplicaciones que permiten trabajar documentos con los aportes de más de una persona.

2.REDES SOCIALES

La tendencia a utilizar redes sociales en la educación va en aumento, debido a su amplia aceptación e incorporación a la rutina diaria de sus millones de usuarios

3.MAPAS CONCEPTUALES Y MENTALES

Esta técnica de aprendizaje, utilizada hace mucho tiempo para organizar y representar gráficamente o por diagramas conceptos básicos o ideas

4.PRESENTACIONES

Las presentaciones ya son ampliamente utilizadas para la enseñanza; sin embargo herramientas web 2.0 como: Prezi, Slideshare, Issuu y Scribd permiten publicar y compartir el contenido de las presentaciones.

5.PODCAST

Este tipo de aplicaciones se utilizan para transmitir audio en internet; aunque inicialmente fueron empleadas por programas radiales, su aplicación ha crecido.

6.BLOG

Es un sitio web de actualización constante, donde se publican cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores.

7.WIKI

Es un sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes, en este caso.

4.4.1.- NAVEGADOR DEL WORLD WIDE WEB (WWW).

La World Wide Web se basa en hipertextos, es decir, archivos de texto (páginas) en los que se pueden insertar hipervínculos o enlaces que conducen a los usuarios de una página web a otra, o a otro punto de esa misma página.

¿CÓMO Y CUÁNDO SE INVENTÓ LA WWW?

La World Wide Web o www nació a principios de la década de 1990 en el CERN. Esta Organización Europea para la Investigación Nuclear tiene en Ginebra, Suiza, el mayor laboratorio de investigación en física de partículas del mundo.

Su creador fue Tim Berners-Lee.

HTML Y OTROS LENGUAJES DE LA WEB

Las páginas web se basan en los llamados lenguaje de marcado, que combinan el texto con unas marcas o etiquetas insertadas.

NAVEGADORES Y BUSCADORES

Un explorador o navegador web es un programa que sirve para visualizar páginas web que pueden contener textos, imágenes, vídeos y otros contenidos multimedia.

4.4.2.- CORREO ELECTRÓNICO E-MAIL.

El correo electrónico, también conocido como e-mail es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores, situados en cualquier parte del mundo.

4.4.3- TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS (FTP).

Transferir archivos es la acción por la cual uno o varios archivos son transferidos de un dispositivo de almacenamiento a otro dispositivo.

VENTAJAS AL TRANSFERIR ARCHIVOS

En la actualidad la transferencia remota de archivos es la que ofrece beneficios más significativos para nuestra sociedad, pero también a las organizaciones que utilizan este recurso.

EL MECANISMO PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

Transferir archivos localmente, en un mismo equipo, se realiza mediante el sistema operativo, pero la transferencia de archivos entre equipos remotos requiere por lo general el uso del Internet.