



Nombre del alumno: Brenda Solórzano López

Docente: Juan Jesús Agustín Guzmán

Asignatura: Computación II

Tema: Ensayo unidad IV internet

Carrera: Trabajo social y gestión comunitaria

Fecha de entrega: 27de marzo del 2022

Objetos incrustados y vinculados.

Objetos incrustados: en el caso de incrustar un objeto de Excel, la información del archivo de Word no cambia si se modifica el archivo de Excel de origen. Los objetos incrustados se convierten en parte del archivo Word y, una vez insertados, ya no forman parte del archivo de origen.

Puesto que la información está contenida en su totalidad en un documento de Word, la incrustación es útil cuando no desee que la información refleje los cambios del archivo de origen ni que los destinatarios del documento se preocupen por actualizar la información vinculada

Objetos vinculados: los objetos vinculados, la información se puede actualizar si se modifica el archivo de origen. Los datos vinculados se almacenan en este archivo. En el archivo de Word solamente se almacena la ubicación del archivo de origen y se muestra una representación de los datos vinculados. Utilice objetos vinculados si se debe tener en cuenta el tamaño del archivo

Las diferencias principales entre los objetos vinculados e incrustados son donde se almacenan los datos y como se actualizan después de colocarlos en el archivo Word.

TRABAJAR CON OBJETOS INCRUSTADOS: puede optar por ejecutar el objeto durante la presentación. Para ello, haga clic en el o mueva el puntero del mouse sobre el vínculo o el icono. Para configurar como desea ejecutar un objeto incrustado durante una presentación, haga lo siguiente.

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 el vínculo 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 y luego abrir para mostrar el documento o editar para trabajar en el durante la presentación.

Trabajar con objetos vinculados (Windows).

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

- ❖ **Objetos vinculados:** si cambia cambia su archivo de origen. Se actualiza un objeto vinculado. Por ejemplo, un gráfico vinculado a partir de datos en Microsoft Excel cambia si cambia el origen de datos de Excel. El archivo de origen debe estar disponible en su equipo o la red para mantener el vínculo entre el objeto insertado y el origen de datos. Insertar un objeto vinculado se recomienda si el conjunto de datos de origen es grande o complejo.

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. Uno de los servicios que más éxito ha tenido en internet ha sido la WORDL WIDE WEB (WWW o la Web). Hasta que tal punto es habitual la confusión entre ambos términos.

La www es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Esta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza internet como medio de transmisión.

Internet también ha permitido o acelerado nuevas formas de interacción personal a través de mensajería instantánea, foros de internet y redes sociales como Facebook.

Origen del internet

Sus orígenes se remontan a la década de 1960, dentro ARPA (hoy DARP, las siglas en inglés de la Defense Advanced Research projects Agency). Como respuesta a la necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores de ese entonces.

En el mes de julio 1961, Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. En 1965, Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad. Creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construidas.

1969: La primera red interconectada nace el 21 noviembre de 1969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica telefónica conmutada.

1972: Se realizó la primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA que funcionaba de forma distribuida sobre la red telefónica conmutada.

1983: El 1 de enero, ARPANET cambió el protocolo NCP por TCP/IP. Ese mismo año se creó ISP con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y de proporcionar recursos de investigación a internet. Por otra parte, se centró la función de asignación de identificadores en la IANA que más tarde delegó parte de sus funciones en el Internet registry que a su vez proporciona servicios a los DNS.

1986: La NSF comenzó el desarrollo de NSFNET que se convirtió en la principal red árbol de internet complementada después con las redes NSINET y ESNET. Todas ellas en estados unidos.

1989: Con la integración de los protocolos OSI en la arquitectura de internet, se inició la tendencia actual de permitir no solo la interconexión de redes de estructuras dispares, sino también la de facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones.

1990: El mismo equipo construyo el primer cliente Web, llamado Word Wide Web. (WWW) y el primer servidor web.

En los inicios de la década de 1990 con la introducción de nuevas facilidades de interconexión y herramientas graficas simples para el uso de la red. Se inició el auge que actualmente conocemos al internet.

2006: El 3 de enero, internet alcanzo los mil cien millones de usuarios. Se prevé que, en diez años, la cantidad de navegantes de la red aumentara a 2000 millones.

El primer dato que nos llama la atención es el incremento en el número de usuarios que utilizan el internet. El resultado de todo esto es lo que experimentamos hoy en día: la transformación de una enorme red de comunicaciones para uso gubernamental, planificada y construida con fondos estatales. Actualmente la red experimenta cada día la integración de nuevas redes y usuarios, extendiendo su amplitud y dominio. Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos.

Así pues, internet es la “red de redes” que utiliza TCP/IP como su protocolo de comunicación. Internet es un acrónimo de INTERconnected NETworks (redes interconectadas).³¹³² para otros, internet es un acrónimo de inglés INTERnacional NET, que traducido al español seria red mundial.

Herramientas de internet

Al aplicar la herramienta web 2.0 en la enseñanza, se pone al estudiante en un escenario donde su aprendizaje se dinamiza. Constantemente surgen nuevas aplicaciones web 2.0 a continuación mencionaremos algunas de las herramientas más utilizadas en la formación virtual.

- **HERRAMIENTAS COLABORATIVAS**

Son aplicaciones que permiten trabajar documentos con los aportes de más de una persona, incluso de manera simultánea por lo que los estudiantes suelen mostrarse más participativos y motivados al utilizar este tipo de herramientas. Entre esta clasificación, las más utilizadas son Google Drive Dropbox.

- **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; estas siendo utilizadas en la educación para compartir contenido de interés y promover la participación y comentarios de los estudiantes a las diferentes publicaciones. Entre las redes sociales más utilizadas son: Facebook, twitter, YouTube.

- **MAPAS CONCEPTUALES**

Esta técnica de aprendizaje utilizada hace mucho tiempo para organizar y representar gráficamente o por diagramas conceptos básicos o ideas, ahora puede realizarse y compartirse virtualmente.

- **PRESENTACIONES**

Un programa de presentaciones es un software utilizado para mostrar información normalmente esquematizada en una o más diapositivas. Son de gran utilidad en presentaciones orales siendo estos utilizados para generar documentos que sirven de apoyo visual al presentador.

- **PODCAST**

El podcast es un contenido en audio, disponible a través de un archivo o streaming. La ventaja del podcast es que es un formato bajo demanda: el usuario lo escucha cuando desea hacerlo. Puede oírse en diversos dispositivos y esto ha ayudado a aumentar su popularidad.

- **BLOG**

Un weblog conocido comúnmente como un blog, es un sitio web personal donde uno puede publicar cualquier cosa que desee compartir con otros. Se trata de un sitio web, que actualiza periódicamente y que recopila cronológicamente textos y artículos de uno o varios autores.

- **WIKI**

Es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de internet, sin que necesite saber HTML.

Navegador del World wide web (www)

Es un navegador web y editor de páginas web en modo gráfico para el sistema operativo NEXTSTEP; es reconocido como la primera aplicación informática de este tipo. Tiempo después de su lanzamiento fue renombrado nexus para evitar confusiones con el concepto de world wide web.

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, un informático británico que trabajaba en un proyecto de comunicación interno del propio CERN. Durante el desarrollo se dio cuenta de que el sistema podría extenderse a todo el mundo. La idea era utilizar el hipertexto que ya existía.

Correo electrónico e-mail

El correo electrónico también conocido como e-mail (del inglés, electronic mail); es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o

receptores, situados en cualquier parte del mundo. La facilidad de uso, su rapidez y el abaratamiento de costos de la transmisión de información ha dado lugar a que la mayoría de las instituciones, empresas y particulares tengan el correo electrónico su principal medio de comunicación, desplazando del primer lugar a la correspondencia tradicional, al teléfono o envío de fax.

El funcionamiento del envío del correo electrónico se basa en fragmentar el mensaje enviado en pequeños paquetes de datos individuales. Cada uno de estos recibe una "etiqueta" con la dirección del destinatario.

Cabe señalar, que hoy en día se extienden diversos tipos de envíos perniciosos y amenazas a través de este sistema de comunicación.

Transferencia de archivo (FTP)

Es su definición más simple, un protocolo de transferencia de archivos (FTP, por sus siglas en inglés) es un método rudimentario para trasladar archivos de una ubicación en la red a otra.

Túneles de información (GHOPER)

El túnel es un método por el cual se hace uso de una red intermedia para transferir datos de un extremo a otro. Los paquetes que se transmiten se encapsulan sobre otro encabezado correspondiente al protocolo de túnel, este nuevo encabezado contiene la información necesaria para que el paquete atravesando la red intermedia llegue al destino correspondiente, una vez llegados a destinos son des encapsulados y dirigido al destino final.

Gopher es un programa informático creado a finales de 1991 en la universidad de Minnesota. Su objetivo era facilitar el acceso, no solo a la multitud de ordenadores de todo tipo en ese campus, sino también a la red global que es internet.

Se creó para facilitar un acceso simple y rápido al usuario normal, no experto. Con gopher se puede circular fácilmente en internet y recuperar la información abierta al público en muchos de estos ordenadores. Su solución fue un sistema cliente-servidor, basado en el protocolo TCP/IP, y un conjunto de aplicaciones para coordinar y unir los servidores ubicados por todo el campus. A través de gopher, se tiene acceso a documentación informática, guías telefónicas, servicios de noticias, bases de datos de bibliotecas, libros electrónicos, índices de documentos etc.

Gopher permite interacción con otros sistemas de información como: WAIS (Wide area information server) y WWW (World Wide Web). Además de la universidad de Minnesota, muchas otras universidades han elegido gopher como sistema preferido para su sistema de información del campus.

Canales de comunicación (IRC)

Se le llama IRC a una red de comunicación en tiempo real en la que puedes hablar con varios usuarios están conectados a una de las redes de IRC.

IRC (internet relay chat) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto que permite debates entre dos o más personas. de diferencia de la mensajería

instantánea en que los usuarios no deben acceder a establecer la comunicación de antemano, de tal forma que todos los usuarios que se encuentren en el canal pueden comunicarse entre sí, aunque no hayan tenido ningún contacto anterior. Las conversaciones de desarrollan en los llamados canales de IRC, designados por nombres.

Bibliografía

No hay ninguna fuente en el documento actual.

[HTTP://ALIENANDEVIL.BLOGSPOT.COM](http://ALIENANDEVIL.BLOGSPOT.COM)

[HTTPS://ES.M.WIKIPEDIA.ORG](https://ES.M.WIKIPEDIA.ORG)