



UNIVERSIDAD DEL SURESTE  
CAMPUS TAPACHULA

PASIÓN POR EDUCAR

COMPUTACION II

CATEDRÁTICO: LIC. JUAN JESUS AGUSTIN GUZMAN

ENSAYO

CARRERA: PSICOLOGÍA

ALUMNA: NORMA AGUSTIN GUZMAN

A 09 DE MARZO DEL 2022

TAPACHULA CORDOVA Y  
ODOÑEZ, CHIAPAS

## 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. Dado que los datos de un objeto vinculado se guardan en el archivo de origen, los usuarios que necesiten editar un vínculo deberá disponer de la aplicación servidor, tener acceso al archivo de origen en caso de que éste esté situado en un servidor de archivos y tener asignada la misma letra de unidad que el directorio que contiene los datos.

## INCRUSTACIÓN

cuando se introducen cambios en la información de dicho archivo, éstos no se reflejan en el objeto incrustado. Dado que los datos de un objeto incrustado se guardan en Notes, los usuarios que necesiten editar un objeto de este tipo no necesitarán acceder al archivo de origen.

### ¿QUÉ ES LA TÉCNICA OLE 2?

- 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.

Notes y crear vínculos a los datos incrustados en documentos de Notes y en otras aplicaciones clientes OLE 2.

### ¿QUÉ ES OCX?

OCX es una tecnología OLE 2 que le permite incrustar pequeños módulos de software independientes en los documentos de Notes.

### USO DE BASES DE DATOS DE NOTES COMO BIBLIOTECAS DE OBJETOS

Usando las plantillas que se instalaron con Notes, es posible crear las bases de datos Microsoft Office Library y Lotus SmartSuite Library en las que usted u otras

personas de su organización podrán crear objetos OLE con aplicaciones de Microsoft Office y Lotus SmartSuite..- TRABAJAR CON OBJETOS INCRUSTADOS.

Puede optar por ejecutar el objeto durante la presentación. Para ello, haga clic en él o mueva el puntero del mouse sobre el vínculo o el icono.

- 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. 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. 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. 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.

## VINCULAR O INCRUSTAR CONTENIDO COPIADO DESDE OTRO PROGRAMA

En un programa que no sea de PowerPoint, seleccione y copie la información que desea insertar como un objeto. En PowerPoint, haga clic en donde desee que aparezca el objeto.

## INSERTAR UN OBJETO VINCULADO

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. Seleccione la casilla de verificación vincular.

- Para mostrar el contenido de la presentación, desactive la casilla de verificación Mostrar como icono.

## INSERTAR UN OBJETO INCRUSTADO

Haga clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto. En la pestaña Insertar, en el grupo Texto, haga clic en Objeto.

- 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.
- 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 INTERNET. Internet 3 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. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California. Uno de los servicios que más éxito ha tenido en internet ha sido la World Wide

Web , hasta tal punto que 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 y utiliza internet como medio de transmisión. Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico , la transmisión de archivos , las conversaciones en línea , la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia —telefonía , televisión —, los boletines electrónicos , el acceso remoto a otros dispositivos o los juegos en línea. El uso de internet creció rápidamente en el hemisferio occidental desde la mitad de la década de 1990, y desde el final de la década en el resto del mundo.<sup>7</sup> En los 20 años desde 1995, el uso de internet se ha multiplicado por 100, cubriendo en 2015 a la tercera parte de la población mundial. La mayoría de las industrias de comunicación, incluyendo telefonía, radio, televisión, correo postal y periódicos tradicionales están siendo transformadas o redefinidas por el Internet, permitiendo el nacimiento de nuevos servicios como correo electrónico , telefonía por internet, televisión por Internet, música digital, y video digital. Las industrias de publicación de periódicos, libros y otros medios impresos se están adaptando a la tecnología de lossitios web, o están siendo reconvertidos en blogs, web feeds o agregadores de noticias online . Internet también ha permitido o acelerado nuevas formas de interacción personal a través de mensajería instantánea, foros de Internet, y redes sociales como

Facebook. El comercio electrónico ha crecido exponencialmente para tanto grandes cadenas como para pequeños y mediana empresa o nuevos emprendedores, ya que permite servir a mercados más grandes y vender productos y servicios completamente en línea. Relaciones business-to-business y de servicios financieros en línea en internet han afectado las cadenas de suministro de industrias completas..- 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 , 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.

Investigadores, científicos, profesores y estudiantes se beneficiaron de la comunicación con otras instituciones y colegas en su rama, así como de la posibilidad de consultar la información disponible en otros centros académicos y de investigación. De igual manera, disfrutaron de la nueva habilidad para publicar y hacer disponible a otros la información generada en sus actividades. En el mes de julio de 1961, Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a Lawrence Roberts de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, 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 red de

## COMPUTADORAS DE ÁREA AMPLIA JAMÁS CONSTRUIDA.

- 1969: La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde 1959 . El mito de que ARPANET, la primera red, se construyó simplemente para sobrevivir a ataques nucleares sigue siendo muy popular. Sin embargo, este no fue el único motivo. Si bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables, tal y como se atestigua en la siguiente cita: A raíz de un estudio de RAND, se extendió el falso rumor de que ARPANET fue diseñada para resistir un ataque nuclear. Esto nunca fue cierto, solamente un estudio de RAND, no relacionado con ARPANET, consideraba la guerra nuclear en

la transmisión segura de comunicaciones de voz. Sin embargo, trabajos posteriores enfatizaron la robustez y capacidad de supervivencia de grandes porciones de las redes subyacentes.

- 1972: Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA que funcionaba de forma distribuida sobre lared telefónica conmutada. El éxito de esta nueva arquitectura sirvió para que, en 1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes de distintas clases. Para este fin, desarrollaron nuevos protocolos de comunicaciones que permitiesen este intercambio de información de forma «transparente» para las computadoras conectadas. De la filosofía del proyecto surgió el nombre de «Internet», que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP.

- 1983: El 1 de enero, ARPANET cambió el protocolo NCP por TCP/IP.

#### 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.

## 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; éstas están siendo utilizadas en la educación para compartir contenido de interés y promover la participación y comentarios de los estudiantes a las diferentes publicaciones.

## 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, facilitando la revisión y aporte de comentarios del público al que van dirigidas.

## PODCAST

Este tipo de aplicaciones se utilizan para transmitir audio en internet; aunque inicialmente fueron empleadas por programas radiales, su aplicación ha crecido. En el área educativa son utilizadas para transmitir explicaciones breves y tienen gran demanda en la enseñanza de idiomas.

## BLOG

Es un sitio web de actualización constante, donde se publican cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Los usuarios pueden leer los aportes o entradas y dejar su comentario.

## WIKI

Es un sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes, en este caso. En una wiki los participantes pueden leer, crear, comentar o modificar los aportes de información. Su uso en las aulas permite que los estudiantes sean parte de su aprendizaje al crear su propio material, a la vez que fortalecen el trabajo colaborativo. Entre las herramientas que se pueden utilizar para crear wikis están Wikispaces y Pbwiki. Como podemos constatar, herramientas para mejorar la experiencia de aprendizaje hay muchas, en la Internet las hay gratuitas, flexibles y fáciles de utilizar. Sin embargo, las herramientas no son el fin, son solo un medio para facilitar el aprendizaje y generar habilidades informáticas necesarias para los estudiantes. Éstas no sustituyen al tutor virtual, al contrario, le permiten transformar su rol, por uno más participativo, dinámico y facilitador..- NAVEGADOR DEL WORLD WIDE WEB .

## ¿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, 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, para vincular documentos en una red de nodos, de forma que el usuario pudiera decidir cómo navegar entre ellos. El primer nombre para ese sistema fue malla, es decir «red de nodos», a secas. Berners-Lee usó un NeXTcube como servidor y se escribió su propio navegador, que también era un editor. Con esas herramientas montó las primeras páginas web que, naturalmente, explicaban el propio proyecto.

## 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. Estas marcas le indican al navegador que debe hacer algo y cómo hacerlo, desde dar formato al texto ,

hasta enlazar o insertar otros recursos, pasando por instrucciones sobre cómo se estructura el contenido. El lenguaje estándar de la web es el HTML, . HTML ha evolucionado mucho, sobre todo desde la aparición de los smartphones con conexión a Internet. Otros dos lenguajes suelen formar parte de las páginas web: CSS , que define el aspecto visual, y JavaScript, que permite controlar algunas funcionalidades del navegador.

El direccionamiento URL sirve para encontrar archivos en internet utilizando nombres. Cada recurso en la red tiene un URL único que conduce al navegador hasta esa información y no a otra.

¿Cómo funciona? Primero, el navegador contacta con un servidor DNS para que traduzca ese nombre a una dirección IP, numérica. Una vez recibida, la usa para dirigirse al servidor y recurso concreto en Internet. Con este sistema, aunque cambien las direcciones IP , el navegador solo tiene que recordar el nombre. Si la base de datos DNS está actualizada , encontrará el recurso. En una red informática, los ordenadores «dialogan» entre sí a través de un protocolo, un sistema de reglas que ambas máquinas conocen y respetan. El protocolo HTTP se creó para facilitar ese «diálogo» en la World Wide Web.

## 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. Es el navegador, y no el dispositivo, el que interpreta los lenguajes de la web para «dibujar» las páginas y facilitar la navegación. Los primeros navegadores servían también para crear páginas web. Los actuales ya no son editores, pero han desarrollado capacidades y extensiones que los convierten en herramientas con más funcionalidades que la simple navegación. Los más populares para PC son Chrome, Safari, Firefox, Edge y Opera. Para móviles se suelen usar UC Browser, Dolphin, Maxthon y las versiones «mini» de los navegadores de escritorio. Las páginas web pueden alojar información de todo tipo. Y hay muchas, muchísimas. Cuando había pocas, se usaban directorios temáticos o jerárquicos donde se listaban los enlaces. Todavía quedan algunos, como el famoso DMOZ, donde se pueden sugerir enlaces.

Hoy, para encontrar la información deseada, si no conocemos la URL, usamos los motores de búsqueda o buscadores. Se trata de servicios web, alojados en potentes redes de servidores, que utilizan arañas para rastrear la World Wide Web sin descanso y organizar los resultados según su relevancia. Los más conocidos son Google, Bing, DuckDuckGo y StartPage. Sigue en la brecha, remodelado, el incombustible Yahoo..- 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. Para usar este servicio se necesita cualquiera de los programas de correo electrónico que ofrece la red. En un mensaje de correo electrónico, además de un texto escrito, puede incluir archivos como documentos, imágenes, música,

Archivos de video, etc. La facilidad de uso, su rapidez y el abaratamiento de costos de la transmisión de información han dado lugar a que la mayoría de las instituciones, empresas y particulares tengan en el correo electrónico su principal medio de comunicación, desplazando del primer lugar a la correspondencia tradicional, al teléfono y al fax.

Los mensajes electrónicos viajan hasta su destino casi en forma instantánea, y lo que es mejor, se puede obtener respuesta de igual manera. Uno puede comunicarse con una persona, disminuyendo el costo de una conversación telefónica o envío de fax. Tener un buzón de correo en Internet es muy parecido a tener un aparato aéreo o casilla postal, pero sin necesidad de ir al salto físico para recoger los mensajes.

Estos llegan al computador, cada vez que se conecta con su proveedor de acceso, donde se mantienen almacenados, en espera de que su destinatario los pueda leer.

## 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. Como todos sabemos, vivimos en mundo altamente dependiente de los sistemas de información, gran parte de nuestras decisiones laborales están basadas sobre la información que los sistemas informáticos nos brindan. Esta información, almacenada en archivos, al poder transferirse a puntos remotos en el planeta en tan sólo segundos, permite compartir información casi de manera simultánea con varias personas que pueden contribuir a la toma de mejores decisiones. Analicemos, por ejemplo, cuando un agente desea realizar una presentación de ventas, durante una online conferencia o un web meeting envía un archivo a varios clientes directamente por medio del web conferencing software.

## EL MECANISMO PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

FTP. Pero también existen aplicaciones que utilizan otros recursos de Internet para hacer la transferencia de archivos de manera más simple y transparente para el usuario, y lo que es mejor en la mayoría de los casos están integrados en soluciones mayores como la de web conferencia.