



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: *María Criselda Pérez Méndez*

Nombre del tema: *unidad internet*

Parcial: *2do parcial*

Nombre de la Materia: *computación II*

Nombre del profesor: *Evelio Calles Pérez*

Nombre de la Licenciatura: *Lic. Psicología*

Cuatrimestre: *2do cuatrimestre.*

Pichucalco, Chiapas a 10 de febrero del 2024

INTRODUCCION

El internet, una red global interconectada de computadoras, ha revolucionado la forma en que compartimos información, nos comunicamos y accedemos al conocimiento, desde su surgimiento ha desempeñado un papel fundamental en la conectividad mundial, y ha evolucionado para ofrecer diversas funciones. Desde la comunicación instantánea hasta la búsqueda de información, el internet ha transformado radicalmente la sociedad moderna, sirviendo como una herramienta integral en la vida cotidiana.

En 1989, Tim Berners Lee científico de la computación británico, propuso un sistema de gestión de la información que más tarde se convirtió en la world web, Berners Lee también desarrollo el primer navegador web.

Los vínculos un objeto vinculado es un puntero que señala la posición que ocupa los datos en un archivo de origen cuando se introduce cambios en dicho archivo esto se reflejó en el documento de notes, incrustación es una copia de información procedente de un archivo de origen cuando se introduce cambios en la información de dicho archivo esto se refleja en el objeto incrustado. Herramientas de internet, 1. Herramientas colaborativas 2. Redes sociales 3. mapas conceptuales y mentales. 4. presentaciones. 5. podcast. 6. Blog 7. Wiki.

Navegador del world wide web www es una red informática mundial accesible a través del internet.

INTERNET

ENTENDER LO OBJETOS INCRUSTADOS Y VINCULADOS.

Vínculos, los objetos incrustados directamente de un documento, como imágenes, o gráficos, mientras los objetos vinculados son referencias a archivos externos que se actualizan automáticamente en el documento principal. Los vínculos son conexiones entre distintos elementos, permitiendo cambios sincronizados.

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. Por esta razón, el proceso de incrustación facilita el uso compartido de información estática de otras aplicaciones entre los usuarios de Notes la inserción de contenidos web directamente en una página, como videos, mapas o widgets eso se logra mediante el código de inserción proporcionado por la fuente externa.

OCX (también conocida como controles ActiveX) es una tecnología OLE 2 (disponible en Windows 95/98, Windows NT, Windows 2000 y Windows XP) que le permite incrustar pequeños módulos de software independientes

Usando las plantillas que se instalaron con Notes, es posible crear las bases de datos Microsoft Office Library y Lotus Smart Suite Library.

Son utilizadas en aplicaciones en toma de notas o herramientas de organización personal es posible emplearla como bibliotecas de objetos, puedes almacenar información estructurada, como textos formateados, listas, fechas y otros elementos en estas bases de datos para utilizarla como biblioteca de objetos.

Por ejemplo, podrías tener una base de datos de notas que almacene objetos como; contactos, evento tareas, cada uno con sus propiedades específicas, luego se podría acceder y gestionar estos objetos según tus necesidades, sin embargo se tiene en cuenta que estas bases de datos suelen estar diseñadas para gestionar textos y no ofrecen la misma versatilidad que las base de datos relacionales tradicionales para manipular objeto complejos, si tienes un caso más avanzados puedes podría ser más adecuados utilizar una base de datos especializada.

Con objetos incrustados implica la inserción de elementos directamente de un documento pueden ser imágenes, gráficos, o incluso de archivos multimedia algunos pasos generales para trabajar con objetos incrustados; 1, inserción; insertar los objetos directamente en tu documento.2: formato ajusta el formato del objeto según tus necesidades.3. Edición: algunas aplicaciones permiten editar el objeto incrustados directamente dentro del documento.

Hay dos formas de insertar objetos de contenido en una presentación de PowerPoint: objetos vinculados, Objetos incrustados.

Objetos vinculados: Si cambia su archivo de origen, se actualiza un objeto vinculado. Normalmente, los objetos incrustados requieren más espacio en disco que objetos vinculados.

Para insertar un objeto vinculados en un documento, generalmente sigue estos pasos;

1. abrir documento en la aplicación. (Microsoft Word)
2. vea la pestaña o menú donde deseas insertar objetos vinculados.
3. buscar la opción insertar.
4. seleccione objeto vinculado.
- 5 abrir una ventana emergente donde

puedas buscar y seleccionar un archivo que se desea vincular.⁶ Después de seleccionar el archivo, confirma y el objeto vinculado se insertará en un documento. Estos pasos pueden variar dependiendo la aplicación. De la misma manera será para objetos incrustados.

Internet (el internet o, también, la internet)³ es un conjunto descentralizado de redes de comunicación. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET. Uno de los servicios que más éxito ha tenido en internet ha sido la World Wide Web (WWW o la Web). Esta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza internet como medio de transmisión. 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. El verdadero origen de Internet nace con ARPA Net (Advanced Research Project Agency Network o Red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos. 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.

A raíz de un estudio de RAND, se extendió el falso rumor de que ARPANET fue diseñada para resistir un ataque nuclear.

1972: Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA

1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes

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

1989: Con la integración de los protocolos OSI en la arquitectura de Internet

1990: el mismo equipo construyó el primer cliente Web, llamado World Wide Web (WWW), y el primer servidor web.

Al aplicar herramientas web 2.0 en la enseñanza, se pone al estudiante en un escenario donde su aprendizaje se dinamiza.

1. HERRAMIENTAS COLABORATIVAS Son aplicaciones que permiten trabajar documentos con los aportes de más de una persona. Entre esta clasificación, las más utilizadas son Google Drive y Dropbox.

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. Entre las redes sociales más utilizadas son: Facebook, Twitter, YouTube, Video. 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, se comparte virtualmente, con herramientas como Mindmeister, Coggle.it, Mindomo y Bubbl.us.

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.

5. PODCAST

Este tipo de aplicaciones se utilizan para transmitir audio en internet; aunque inicialmente fueron empleadas por programas radiales, su aplicación entre las aplicaciones para crear y transmitir podcast están Audacity, Podomatic y SoundCloud.

6. BLOG

Es un sitio web de actualización constante, donde se publican cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Entre las herramientas para crear blogs están: WordPress y Blogger.

7. WIKI

Es un sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes, Entre las herramientas que se pueden utilizar para crear wikis están Wikispaces y Pbbwiki.

NAVEGADOR DEL WORLD WIDE WEB

La World Wide Web se basa en hipertextos, es decir, archivos de texto (páginas web) 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

Un navegador web comúnmente utilizado para acceder al World wide web (www) es google Chrome. Otros ejemplos incluyen Mozilla Firefox, Microsoft edge y safari.

La World Wide Web o www nació a principios de la década de 1990 en el CERN. Su creador fue Tim Berners-Lee, un informático británico. Durante el desarrollo se dio cuenta de que el sistema podría extenderse a todo el mundo. El primer nombre para ese sistema fue malla, es decir "red de nodos", a secas. BernersLee usó un NeXTcube como servidor y se escribió su propio navegador, que también era un editor, la world wide web se mantuvo en un ámbito muy resumido hasta 1993 cuando se le permitió ser libre de la web y apareció Mosaic, el primer navegador gráfico.

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 (tags, en inglés) insertadas, Estas marcas le indican al navegador que debe hacer algo y cómo hacerlo, desde dar formato al texto (negritas, cursivas), hasta enlazar o insertar otros recursos. HTML (Hypertext Markup Language) es un lenguaje de marcado utilizado para crear la estructura básica de las páginas web. Junto con CSS para el diseño y JavaScript para la interactividad, forman la triada fundamental de tecnología web front end. Además existen otros lenguajes y tecnologías en el contexto de desarrollo web.

1. CSS Utilizado para dar estilo y diseño a las páginas HTML. 2. JavaScript. Un lenguaje de programación que permite agregar interactividad y dinamismo. 3. PHP Un lenguaje de programación del lado del servidor que se utiliza para el servidor que se utiliza para el desarrollo web. 4. Python utilizado en el desarrollo web, frameworks como Django y Flask son populares. 5. RUBY Ruby on Rails es un marco de desarrollo web que se utiliza en el lenguaje de Ruby. 6. Java a un que no se limita al desarrollo web se usa en aplicaciones web empresariales. 7. Node.js. Un entorno de ejecución para JavaScript del lado del servidor permitiendo la creación, permitiendo la creación de aplicaciones web.

- **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. En un mensaje de correo electrónico, además de un texto escrito, puede incluir archivos como documentos, imágenes, música, archivos de video, etc.

Transferir archivos es la acción por la cual uno o varios archivos son transferidos de un dispositivo de almacenamiento a otro dispositivo. Se puede realizar esta tarea entre dispositivos de almacenamiento local o entre dispositivos de almacenamiento remoto, principalmente por Internet,

VENTAJAS AL TRANSFERIR ARCHIVOS En este caso, el transferir archivos, no sólo nos permite reducir tiempo, sino que también contribuye a mejorar la calidad de los servicios, lo que más temprano que tarde, se traduce también en beneficios económicos.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://support.office.com/es-es/article/usar-las-herramientas-para-an%C3%A1lisis-para-realizar-an%C3%A1lisis-de-datos-complejos-6c67ccf0-f4a9-487c-8dec-bdb5a2cefab6>
- <https://support.office.com/es-es/article/tendencia-funci%C3%B3n-tendenciae2f135f0-8827-4096-9873-9a7cf7b51ef1https://support.office.com/eses/article/usar-las-herramientas-para-an%C3%A1lisis-para-realizaran%C3%A1lisis-de-datos-complejos-6c67ccf0-f4a9-487c-8dec-bdb5a2cefab6>.

Chat.openai.com.mx