



USC

Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: Diana Gabriela Gómez Gómez

Nombre del tema: Internet

Parcial: 2do

Nombre de la Materia: Computación II

Nombre del profesor: Lic. Evelio Calles Pérez

Nombre de la Licenciatura: Lic. Trabajo Social y Gestión Comunitaria

Cuatrimestre: 2do

INTRODUCCIÓN

En este presente ensayo se hablará acerca del internet y es que hoy en día sabemos que éste es una herramienta útil no solo laboral sino que también escolar, ya que hoy en día es importante en la vida cotidiana de las personas para así poder resolver y satisfacer parte de las necesidades básicas del ser humano pues esto nos ayuda a realizar actividades escolares y a obtener datos necesarios en el caso laboral.

En este trabajo se darán a conocer las diferentes funciones, herramientas y los navegadores que el internet nos proporciona para poder realizar nuestros trabajos. Principalmente debemos entender los objetos incrustados y vinculados y es que es una forma de utilizar información de una aplicación distinta tanto la incrustación y vinculación insertan en un documento información procedente de otro. Así mismo se dará a conocer muchos otros temas a lo largo del desarrollo de este trabajo.

INTERNET

Los objetos vinculados es un puntero que señala la posición que ocupan los datos en un archivo de origen, estos se reflejan en el documento de Notes; mientras que los objetos incrustados es una copia de la información procedente de un archivo de origen; cuando se introducen cambios en la información de dicho archivo, estos 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 necesitaran acceder al archivo de origen.

La técnica ole 2 se puede usar en Notes las siguientes funciones; se puede arrastrar y colocar ya que se crea un objeto OLE 2 en notes arrastrando los datos desde una aplicación OLE 2 y soltándolos en notes. De igual manera la edición desde notes ya que se puede editar un objeto OLE2 utilizando los comandos de la aplicación servidor sin salir de la ventana de notes. Con el servidor de vínculos se pueden crear vínculos a documentos, ya que las vistas y bases de datos de notes, tanto en documentos de notes como en otras aplicaciones OLE 2, también se puede arrastrar y colocar estos vínculos en el escritorio de Windows o en otras aplicaciones de OLE 2. El servidor de almacenamiento se puede incrustar un objeto OLE 2 ya que es un documento de notes y crear vínculos a los datos incrustado en documentos de notes y en otras aplicaciones clientes OLE 2. De esta manera, puede usar notes para guardar datos procedentes de otras aplicaciones.

El OCX se conoce como controles ActiveX es una tecnología de OLE 2 que le permite incrustar pequeños módulos de software independientes en los documentos de notes. Cada módulo se denomina control personalizado OLE, contiene su propia información y la del software necesario para crearla y editarla. Esta función solo se puede utilizar en los modelos de Windows 95/98, Windows NT, Windows 2000 y Windows XP.

El uso de datos de notes como bibliotecas de objeto; es el usar las plantillas que se instalaron con notes, es posible que se puedan crear las bases de datos Microsoft Office Library y Lotus SmartSuite Library en las que usted u otras personas de la organización puedan crear objetos OLE con aplicaciones de Microsoft Office y lotus SmartSuite.

El trabajar con objetos incrustados tenemos que seleccionar en la diapositiva, el icono o el vínculo al objeto cuya ejecución desea configurar, posteriormente iremos a la ficha insertar, en el grupo vínculo, haga clic en acción, seguiremos algunos pasos en el cuadro de diálogo Configuración de la acción; para hacer en el icono o vínculo incrustado a fin de abrir el programa , haga clic en la pestaña clic del mouse y para mover el puntero del mouse sobre el icono o vínculo incrustado a fin de abrir el programa. Como último paso al hacer clic en la acción del mouse; seleccione una de las opciones y luego una selección en la lista de esa opción.

Para vincular o incrustar contenido copiado desde otro programa; debe ser un programa que no sea PowerPoint, deberá seleccionar en donde desee que insertar como un objeto, en el programa PowerPoint, haga clic en donde desee que aparezca el objeto y por último en el grupo Portapapeles de la pestaña inicio, haga clic en la flecha situada debajo de pegar y en pegado especial.

Para insertar un objeto vinculado deberás hacer clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto, para luego ir a la pestaña insertar, en el grupo texto y haga clic en el objeto, haga clic en crear desde archivo, en el archivo escriba el nombre del archivo o haga clic en Examinar para seleccionarlo de una lista, seleccione la casilla de verificación vincular.

Para insertar un objeto incrustado se deberá hacer clic en la diapositiva donde desee colocar el objeto, en la pestaña insertar en el grupo texto haga clic en objeto.

El internet; se remonta en 1969 cuando se estableció la primera conexión de computadoras que se conoce como ARPANET, es el conjunto de redes de comunicación que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual logran garantizar que las redes físicas heterogéneas que la componen formen una red lógico-única de alcance mundial. Uno de los servicios que más éxito ha tenido el internet ha sido la world wide web, existen muchos otros servicios y protocolos en internet como es el correo electrónico, la transmisión de archivos, la mensajería instantánea y las conversaciones en la línea, entre otros. El uso del internet creció en el hemisferio occidental a la mitad de la década de 1990 y a final de la década en el resto del mundo.

La mayoría de las empresas de comunicación están siendo transformadas por el internet, así mismo el internet ha permitido nuevas formas de interacción social a través de mensajería instantánea y redes sociales como Facebook, WhatsApp.

El verdadero origen del internet nace en ARPANET que significa Advanced Research Projects Agency Network que en español refiere a la red de la agencia para los proyectos de investigación avanzada de los Estados Unidos, que legó el trasado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose a ciertas instituciones gubernamentales, así como redes académicas durante los años 70. Los más beneficiados fueron los investigadores, científicos, profesores y estudiantes ya que por medio del internet pudieron comunicarse con otras instituciones y colegas de su misma rama, así mismo pudieron consultar la información disponible en centros académicos y de investigación.

Las herramientas de internet son un tipo de herramientas que se popularizó en muy poco tiempo. Las herramientas colaborativas constan de aplicaciones que nos permiten trabajar documentos con aportes de una o mas persona incluso de manera simultánea por lo que los estudiantes suelen mostrarse más participados y motivados. Los más utilizados son Google Drive y Dropbox. Las redes sociales son tendencias en la educación que va de aumento debido a su amplia aceptación e incorporación para la rutina diaria de sus millones de usuarios; las redes sociales han estado siendo utilizadas para la educación de este modo se puede compartir el contenido de interés y promover la participación y comentarios de los estudiantes a las diferentes notas o publicaciones; entre las más utilizadas están el Facebook, Twitter, Youtube, Vimeo.

Los mapas conceptuales y mentales son técnicas que se utilizan desde hace mucho tiempo y estos sirven para organizar y presentar gráficamente o por diagramas conceptos básicos o ideas, gracias a la tecnología ya se pueden realizar y compartirse de manera virtual con las herramientas de Mindmeister, Coggle.it, Mindomo y Bubbl.us. Las presentaciones ya son ampliamente utilizadas para las enseñanzas; sin embargo, las herramientas como Prezi, Slideshare, Issuu y Scribd que permiten publicar y compartir el contenido de las presentaciones facilitando así la revisión y aporte de comentarios del público al que va dirigido.

Los podcasts son un tipo de aplicaciones que se utilizan para transmitir audio en internet, al principio fueron utilizadas por programas radiales, en la actualidad son utilizadas en el área educativa para transmitir explicaciones breves; entre las aplicaciones para crear y transmitir podcast están Audacity, Podomatic y SoundCloud.

Los blogs son sitios de actualización constante donde se publican cronológicamente textos o artículos de varios actores, los usuarios pueden leer y dejar sus comentarios o aportes, entre las herramientas para crear blogs están WordPress y Blogger. El wiki es un sitio web donde el contenido se va creando con las intervenciones o aportes de varios usuarios o estudiantes en este caso, el uso en las aulas permite que los estudiantes sean parte de su aprendizaje al crear su propio material; entre las herramientas que se puedan utilizar para crear wikis están wikispaces y pbwik.

El navegador World Wide Web se basa en hipertextos, es decir, archivos de textos o páginas en los que se pueden insertar hipervínculos o enlaces que conducen a los usuarios de una página web a otra, su función es ordenar y distribuir la información que existe en internet.

La World Wide Web nació a principios de la década de 1990 en el CERN. Es una organización europea que fue creada para la investigación nuclear que se tiene en Ginebra, Suiza, su creador fue Tim Berners-Lee fue un informático británico que trabajaba en un proyecto de comunicación interno del propio CERN.

El HTML y otros lenguajes de la web; las páginas web se basan en los llamados lenguajes de marcado, que combinan textos con marcas o etiquetas “tags, en inglés” insertadas. Las marcas indican al navegador que debe hacer algo y cómo hacerlo desde el formato de textos. El lenguaje estándar de la web es el HTML, es decir, Hyper Text Markup. Otros dos lenguajes suelen formar parte de las páginas web: CSS 2 Cascading Style Sheets, hojas de estilo de cascada, estos lenguajes no se pueden considerar de programación ya que se ejecutan en el dispositivo cliente y sólo interactúan con el navegador.

El correo electrónico también conocido 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 utilizar este servicio se necesita cualquiera de los programas de correo electrónico que ofrece la red. Su principal medio de comunicación se desplazó al primer lugar a la correspondencia tradicional, al teléfono y al fax.

La transferencia de archivo es la acción por la cual uno o varios archivos son transferidos de un dispositivo de almacenamiento a otro dispositivo, esto permite sacar copias o mover archivos, se pueden realizar tareas entre dispositivos de almacenamiento, remoto principalmente por internet.

La ventaja de 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 localmente es 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, sobre el cual varios protocolos, controlan esta tarea, uno de los más comunes es FTP.

CONCLUSIÓN

En conclusión, el internet se ha convertido en una herramienta indispensable en la sociedad actual, desde su creación, ha revolucionado la forma en la que las personas se comunican, trabajan se divierten y aprenden.

En este ensayo, hemos hablado de la importancia del internet y como ha tenido un impacto significativo en la sociedad actual, ya que ha mejorado la educación, la economía, la comunicación, la cultura y la inclusión, pero también ha presentado nuevos desafíos en cuanto a la privacidad y la seguridad.

La importancia radica en su capacidad para conectar a las personas, facilitar el acceso a información y promover el desarrollo económico social. Sin embargo, también es importante considerar los riesgos y la moralidad de los usuarios.

Bibliografía

uds, a. (s.f.). Obtenido de
file:///C:/Users/diani/Downloads/antolog%C3%ADa%20computaci%C3%B3n%20.
pdf