

COMPUTACION

TRABAJAR CON OBJETOS INCRUSTRADOS

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 configurar cómo 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.

HERRAMIENTAS DEL 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.

TRABAJAR CON OBJETOS VINCULADOS

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 incrustado en la presentación. puede ver el objeto incrustado en otro equipo, por que el origen de datos es parte del archivo de presentacion.

INTERNET

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 (Estados Unidos)

ORIGEN DEL INTERNET

Sus orígenes se remontan a la década de 1960, dentro de ARPA (hoy DARPA, 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, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propias computadoras, lo que no solo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos.

Bibliografía

<https://plataformaeducativauds.com.mx/assets/docs/libro/LAN/10a3d62adc2acc12d01d5>



Alumno: LEIVER ABISAI GORDILLO LOPEZ

Maestra: Vania Natali Santizo Morales

Actividad plataforma: Mapa Conceptual

Materia: computacion