

AULA DIGITAL / MATERIAL DE ESTUDIO

NTICx

Teoría completa de la materia

4.º ECO · 4.º NAT · 4.º SOC

Instituto San Antonio de Padua / Prof. Facundo Coronel / 2026
25 paradas con definiciones, ejemplos e ideas clave.

<https://auladigital.isap.edu.ar/nticx>

Índice del recorrido

Unidad 3 / Redes, Internet y Web

01. Modelo cliente-servidor
02. Redes entre pares (P2P)
03. Comunicación sincrónica y asincrónica
04. Comunicación simétrica y asimétrica
05. Internet y convergencia tecnológica
06. Internet y la Web no son lo mismo
07. Tecnología Web
08. Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0
09. Cloud computing
10. Almacenamiento virtual y software portable
11. Página web, sitio web y portal web
12. Navegadores de Internet
13. Formato de una dirección web (URL)
14. Correo electrónico y webmail
15. Síntesis de la Unidad 3

Unidad 4 / Ciudadanía Digital

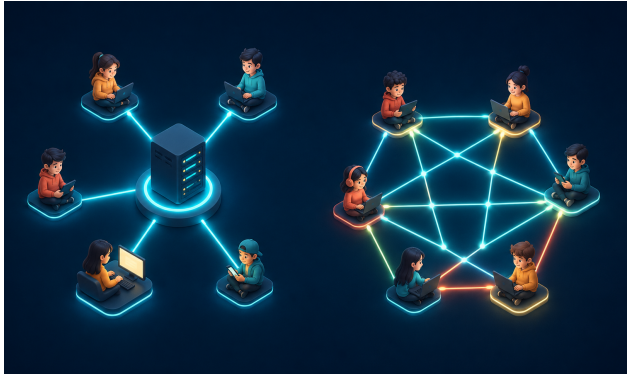
01. Ciudadanía y transformación digital
02. Educación y entornos digitales
03. Gamificación
04. E-government: gobierno electrónico
05. Gobierno abierto y e-democracy
06. E-commerce y M-commerce
07. E-banking y servicios financieros
08. E-work y economía de plataformas
09. E-health y telemedicina
10. Otros servicios digitales

NTICx / Unidad 3

Unidad 3 · Parada 01

Modelo cliente-servidor

En este modelo un dispositivo solicita un recurso o servicio y otro equipo responde.



Las redes organizan recorridos entre clientes, servicios y recursos.

Roles diferenciados

El cliente inicia la solicitud; puede ser un navegador, una aplicación móvil o cualquier dispositivo que consume el servicio. El servidor recibe pedidos, los procesa y entrega páginas, archivos o datos.

Lógica centralizada

Gran parte del almacenamiento, la administración de usuarios y la lógica del servicio se concentra en el servidor. Esta organización facilita la gestión, aunque también crea dependencia de ese punto central.

Caso para pensar

Al abrir una página, el navegador actúa como cliente, envía una solicitud y recibe los recursos preparados por el servidor.

IDEA CLAVE

Cliente y servidor son roles dentro de una comunicación: uno solicita y el otro responde.

Conceptos para repasar

Cliente / Servidor / Solicitud / Respuesta

Para pensar

¿Qué rol cumple el navegador cuando abre un sitio y por qué?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 02**

Redes entre pares (P2P)

En una red Peer-to-Peer no es obligatorio que un servidor central concentre toda la actividad.

Pares con doble función

Cada nodo puede solicitar y también proporcionar información. Los recursos se comparten directamente entre los participantes.

Continuidad distribuida

Si un nodo deja de funcionar, otros pueden continuar participando. Entre los ejemplos de la unidad aparecen BitTorrent, las redes de intercambio de archivos y blockchain.

Comparación

Cliente-servidor organiza la comunicación alrededor de un servidor que responde. En P2P, los participantes pueden asumir funciones equivalentes y compartir entre sí.

Caso para pensar

Un mismo dispositivo descarga fragmentos de un archivo y, al mismo tiempo, comparte los que ya recibió.

IDEA CLAVE

En P2P cada par puede actuar como cliente y servidor.

Conceptos para repasar

P2P / Par / Nodo / Distribución

Para pensar

¿Qué diferencia principal existe entre P2P y cliente-servidor?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 03**

Comunicación sincrónica y asincrónica

Esta clasificación observa el momento en que participan emisor y receptor.

Sincrónica

Emisor y receptor interactúan al mismo tiempo y necesitan presencia simultánea. Ejemplos: videollamadas, chats en vivo y clases virtuales en directo.

Asincrónica

Los mensajes se envían y reciben en momentos diferentes. Ejemplos: correo electrónico, foros y mensajes de voz grabados.

Un criterio independiente

La sincronía no determina si la red es cliente-servidor o P2P. Son criterios distintos para analizar una misma comunicación.

Caso para pensar

Una clase en vivo es sincrónica; su grabación vista al día siguiente se usa de forma asincrónica.

IDEA CLAVE

Sincrónico o asincrónico describe cuándo ocurre la interacción.

Conceptos para repasar

Sincrónica / Asincrónica / Tiempo / Interacción

Para pensar

¿Un chat siempre es sincrónico o depende de cómo se lo utilice?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 04**

Comunicación simétrica y asimétrica

También podemos observar cómo se distribuyen los roles y la capacidad de intercambio.

Simétrica

Las partes tienen roles y capacidades semejantes. P2P y una videollamada son ejemplos de la unidad.

Asimétrica

Una parte concentra un rol dominante o el flujo es desigual. Ocurre cuando un cliente descarga mucho más de lo que sube en un servicio cliente-servidor.

No confundir

Sincrónica/asincrónica compara momentos. Simétrica/asimétrica compara roles o capacidades. Una comunicación puede combinar ambas clasificaciones.

Caso para pensar

Una conferencia en vivo donde solo el expositor transmite puede ser sincrónica y asimétrica.

IDEA CLAVE

La simetría compara a las partes; la sincronía compara los momentos.

Conceptos para repasar

Simétrica / Asimétrica / Roles / Capacidad

Para pensar

¿Cómo puede una actividad ser sincrónica y asimétrica al mismo tiempo?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 05**

Internet y convergencia tecnológica

Internet integra redes a escala global y transporta distintos tipos de información.

Una infraestructura, muchos medios

La convergencia reúne telecomunicaciones, informática y medios de comunicación dentro de sistemas digitales conectados.

Qué se integra

Voz y datos pueden circular por infraestructuras comunes; video e imagen pueden transmitirse por redes; televisores, celulares y computadoras acceden a servicios de la misma red global.

- Voz y datos
- Video e imagen
- Múltiples dispositivos

Caso para pensar

Un celular permite llamar, mirar video, enviar archivos y usar servicios que antes requerían equipos separados.

IDEA CLAVE

La convergencia tecnológica integra medios, servicios y dispositivos.

Conceptos para repasar

Internet / Convergencia / Multimedia / Dispositivos

Para pensar

¿Qué muestra que un teléfono actual es un ejemplo de convergencia?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 06**

Internet y la Web no son lo mismo

Internet es la infraestructura de redes; la Web es uno de los servicios que funciona sobre ella.

Internet

Aporta conectividad entre dispositivos, redes y servidores. También sostiene correo, almacenamiento en la nube y otros servicios.

World Wide Web

Permite acceder a información organizada en páginas y sitios mediante navegadores, tecnologías y protocolos web.

Relación clave

Internet aporta la conexión. La Web utiliza esa conexión para publicar, enlazar y consultar contenidos y servicios.

Caso para pensar

Si la Web fuera una ciudad de páginas y enlaces, Internet sería el sistema de caminos que permite llegar.

IDEA CLAVE

La Web necesita Internet, pero Internet ofrece mucho más que la Web.

Conceptos para repasar

Internet / Web / WWW / Servicio

Para pensar

¿Por qué correo electrónico e Internet tampoco son sinónimos?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 07**

Tecnología Web

La tecnología web reúne estándares y protocolos para publicar, transmitir, interpretar y mostrar información.

HTTP y HTTPS

Son protocolos usados en la comunicación entre navegadores y servicios web.

HTML, CSS y JavaScript

HTML organiza la estructura y el contenido; CSS define la presentación visual; JavaScript incorpora comportamiento e interactividad.

Caso para pensar

Una página puede tener el contenido organizado con HTML, la estética definida por CSS y un menú interactivo programado con JavaScript.

IDEA CLAVE

La Web funciona por la combinación de tecnologías con tareas diferentes.

Conceptos para repasar

HTTP / HTTPS / HTML / CSS / JavaScript

Para pensar

¿Qué tecnología usarías para cambiar el aspecto visual sin modificar la estructura?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 08**

Web 1.0, Web 2.0 y Web 3.0

Las generaciones de la Web destacan cambios en la producción, organización y uso de la información.

Web 1.0

Páginas principalmente estáticas y orientadas a la lectura. El usuario consume el contenido publicado.

Web 2.0

Contenido dinámico, redes sociales y participación activa de los usuarios en la creación y circulación de información.

Web 3.0

Se asocia con una Web más semántica, mayor uso de inteligencia artificial y propuestas de descentralización.

Caso para pensar

Leer una página estática se acerca a Web 1.0; publicar en una red social, a Web 2.0; relacionar datos por significado, a Web 3.0.

IDEA CLAVE

La evolución puede resumirse como leer, participar y relacionar significado.

Conceptos para repasar

Web 1.0 / Web 2.0 / Web 3.0 / Semántica

Para pensar

¿Qué rasgo diferencia con mayor claridad a la Web 2.0 de la 1.0?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 09**

Cloud computing

La nube ofrece software, almacenamiento y procesamiento a través de Internet.

Recursos remotos

En lugar de depender solamente de lo instalado o guardado en el dispositivo local, se utilizan recursos disponibles en servidores remotos.

Ventajas frecuentes

Permite acceder desde distintos lugares y dispositivos, recibir actualizaciones gestionadas por el proveedor y utilizar recursos según la necesidad o el consumo.

SaaS

Software as a Service es software ofrecido como servicio por Internet. Google Docs, Microsoft 365 y Zoom son ejemplos de la unidad.

Caso para pensar

Editar una presentación en línea desde la escuela y continuarla en casa combina SaaS y acceso remoto.

IDEA CLAVE

La nube traslada recursos del equipo local a servicios accesibles por Internet.

Conceptos para repasar

Cloud / Nube / SaaS / Recursos

Para pensar

¿Qué parte del ejemplo de Google Docs corresponde a SaaS?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 10**

Almacenamiento virtual y software portable

Ambos reducen la dependencia de una instalación tradicional, pero resuelven problemas diferentes.

Almacenamiento virtual

Guarda archivos en servidores remotos para acceder desde distintos dispositivos. Google Drive, Dropbox y OneDrive son ejemplos frecuentes.

Software portable

Puede ejecutarse sin una instalación convencional. El material lo relaciona con aplicaciones usadas desde un pendrive o entornos disponibles en línea.

Diferencia

El almacenamiento virtual responde dónde se guardan y acceden los archivos. El software portable describe cómo se ejecuta una aplicación.

Caso para pensar

Un archivo en Drive es almacenamiento virtual; una aplicación que corre desde un pendrive es software portable.

IDEA CLAVE

Guardar remotamente no es lo mismo que ejecutar sin instalar.

Conceptos para repasar

Almacenamiento / Nube / Portable / Archivos

Para pensar

¿Por qué un programa portable no es automáticamente cloud computing?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 11**

Página web, sitio web y portal web

La Web se organiza en distintos niveles de contenido y servicios.

Página web

Documento individual con texto, imágenes, enlaces y otros elementos, generalmente construido con tecnologías como HTML.

Sitio web

Conjunto de páginas relacionadas bajo un mismo dominio.

Portal web

Sitio que funciona como punto de entrada y agrupa múltiples contenidos o servicios.

Caso para pensar

Inicio puede ser una página; Inicio, Noticias y Contacto forman un sitio; un campus con aulas y trámites funciona como portal.

IDEA CLAVE

Página es una unidad, sitio es un conjunto y portal es una puerta de entrada a servicios.

Conceptos para repasar

Página / Sitio / Portal / Dominio

Para pensar

¿Cuándo un sitio también puede considerarse un portal?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 12**

Navegadores de Internet

Un navegador interpreta y muestra páginas construidas con HTML, CSS y JavaScript.

Funciones

Permite abrir pestañas, gestionar historial y favoritos, utilizar navegación privada, instalar extensiones y aprovechar la caché para acelerar ciertos accesos.

Ejemplos

Chrome, Firefox, Edge y Safari son los navegadores mencionados en la unidad.

Caso para pensar

El navegador convierte los archivos recibidos desde un servidor en una página visible e interactiva.

IDEA CLAVE

El navegador interpreta recursos web; no contiene ni guarda toda Internet.

Conceptos para repasar

Navegador / Pestañas / Caché / Extensiones

Para pensar

¿Para qué sirve la caché de un navegador?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 13**

Formato de una dirección web (URL)

Una URL identifica la ubicación de un recurso en la Web.

Estructura general

La forma presentada es protocolo://subdominio.dominio.extensión/ruta.

Ejemplo completo

En <https://www.escuela.edu.ar/inicio>: <https://> es el protocolo; [www.](http://www.escuela.edu.ar/) el subdominio; [escuela](http://escuela.edu.ar/) el dominio; [.edu.ar](http://escuela.edu.ar/) la extensión; [/inicio](https://www.escuela.edu.ar/inicio) la ruta.

Caso para pensar

La ruta no es el dominio: indica el recurso interno al que queremos llegar.

IDEA CLAVE

Cada parte de una URL aporta información sobre la ubicación del recurso.

Conceptos para repasar

URL / Protocolo / Subdominio / Dominio / Ruta

Para pensar

Separá las partes de <https://www.escuela.edu.ar/inicio>.

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 14**

Correo electrónico y webmail

El correo electrónico es mensajería asincrónica para enviar texto, adjuntos y enlaces.

Dirección de correo

Tiene la forma usuario@dominio.extensión. El símbolo @ separa el usuario del dominio del servicio de correo.

Webmail

Es el acceso al correo directamente desde un navegador, sin un cliente instalado. Gmail, Outlook y Yahoo Mail son ejemplos.

Organización

Incluye bandeja de entrada, enviados, borradores, spam y carpetas o categorías.

Caso para pensar

Una misma cuenta puede abrirse desde una aplicación instalada o mediante webmail en el navegador.

IDEA CLAVE

El correo es el servicio; webmail es una forma de acceder a él.

Conceptos para repasar

Correo / Webmail / @ / Spam

Para pensar

¿Qué separa el símbolo @ en una dirección de correo?

NTICx / Unidad 3**Unidad 3 · Parada 15**

Síntesis de la Unidad 3

La unidad conecta los modelos de comunicación con los servicios que usamos todos los días.

Mapa conceptual

Las redes conectan dispositivos e Internet conecta redes a escala global. Cliente-servidor separa quien solicita de quien responde; P2P permite que los pares compartan directamente.

Tiempo, roles y servicios

Sincrónica/asincrónica analiza el momento; simétrica/asimétrica, los roles. La Web organiza páginas, sitios y enlaces sobre Internet; la nube ofrece recursos remotos; la URL ubica cada recurso.

Puente a la Unidad 4

La Unidad 3 explica la base tecnológica. La Unidad 4 analiza cómo esa infraestructura transforma estudio, trabajo, compras, trámites y servicios.

Caso para pensar

Internet, Web, nube y plataformas forman capas relacionadas, no palabras intercambiables.

IDEA CLAVE

Comprender la infraestructura permite analizar después sus efectos sociales.

Conceptos para repasar

Red / Internet / Web / Nube / URL

Para pensar

Explicá en una frase la relación entre red, Internet y Web.

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 • Parada 01

Ciudadanía y transformación digital

La ciudadanía digital es la participación en la vida social mediante tecnologías: cómo estudiamos, trabajamos, nos comunicamos y usamos servicios.



La ciudadanía digital aparece en las actividades y relaciones de todos los días.

Participar es realizar actividades y relacionarse

En un entorno digital podemos aprender, producir información, comprar, pagar o realizar trámites. Para analizar un servicio, identificá qué permite hacer y quiénes participan: personas, escuelas, empresas u organismos públicos.

Dos cambios que conviene distinguir

La diferencia está en qué cambia: el formato de la información o la organización de la actividad.

Digitalización. Convertir información a formato digital. El contenido pasa a ser un archivo que se puede guardar, copiar o enviar; los pasos de la actividad pueden seguir siendo los mismos.

Transformación digital. Rediseñar una actividad con tecnologías. Cambian sus pasos, la participación de las personas o la forma de acceder al servicio, además de los archivos utilizados.

Cómo reconocer la transformación

Compará el antes y el después de la actividad.

- Pasos: ¿qué se puede resolver en línea y qué todavía exige un traslado?
- Participantes: ¿quién realiza cada tarea y con quién se comunica?
- Organización: ¿cambian los tiempos, los intermediarios o el uso de los datos?

Caso para pensar

La escuela reemplaza una autorización en papel por un PDF que hay que imprimir: digitalización. Si permite completarla, enviarla y seguir su aprobación en línea, cambia el proceso: transformación digital.

IDEA CLAVE

Digitalizar cambia el formato; transformar digitalmente cambia cómo se realiza una actividad.

Conceptos para repasar

Ciudadanía / Digitalización / Transformación / Servicios

Para pensar

¿Qué debe cambiar para hablar de transformación y no solo de digitalización?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 02

Educación y entornos digitales

Para describir una propuesta educativa, separa modalidad, herramienta, tiempo de participación y forma de aprender.

Modalidad: cómo se organiza la enseñanza

E-learning · aprendizaje en línea. La enseñanza y el aprendizaje se desarrollan principalmente por Internet, con materiales, actividades e intercambios en entornos digitales.

B-learning · aprendizaje combinado. Integra instancias presenciales y actividades virtuales como partes de una misma propuesta de enseñanza.

Herramienta: dónde se organiza el curso

LMS · sistema de gestión del aprendizaje. Plataforma que organiza cursos, estudiantes, materiales, entregas, evaluaciones y calificaciones. Moodle, Classroom y Canvas son ejemplos. Usarla no define por sí solo la modalidad.

Tiempo: cuándo se participa

Aprendizaje sincrónico. Docente y estudiantes participan al mismo tiempo, como en una clase por videollamada en directo.

Aprendizaje asincrónico. Cada participante accede o responde en momentos diferentes, como al entregar una actividad con fecha límite.

Otros enfoques: qué aspecto se destaca

Pueden combinarse porque cada término observa un criterio diferente.

M-learning · aprendizaje móvil. Destaca el uso de celulares o tabletas para aprender. El criterio es el dispositivo.

U-learning · aprendizaje ubicuo. Busca dar continuidad al aprendizaje en distintos momentos y lugares. El criterio es la posibilidad de aprender más allá del aula y su horario.

C-learning · aprendizaje colaborativo. Construye conocimientos con otras personas mediante herramientas conectadas, como documentos compartidos o foros. El criterio es la colaboración.

MOOC: un formato de curso

Puede incluir videos, lecturas, actividades y evaluaciones. Las condiciones de acceso y certificación se consultan en cada oferta.

MOOC · curso en línea, masivo y abierto. Curso preparado para una gran cantidad de participantes, con acceso abierto a la propuesta. Participar, completarlo y obtener un certificado son cosas diferentes.

Caso para pensar

En 4.º, la clase presencial continúa con una entrega en Classroom: B-learning. Classroom es el LMS; si cada estudiante entrega en un horario distinto, esa actividad es asincrónica.

IDEA CLAVE

Modalidad, plataforma y tiempo responden preguntas distintas sobre la misma propuesta.

Conceptos para repasar

E-learning / B-learning / M-learning / U-learning / C-learning / LMS / MOOC

Para pensar

¿Por qué un LMS no es sinónimo de E-learning?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 03

Gamificación

Los elementos de juego pueden motivar a participar. Su función cambia según cómo se incorporan a la actividad.

Dos formas de incorporar el juego

Gamificación. Incorporar elementos de juego a una actividad que originalmente no es un juego, para orientar la participación hacia un objetivo.

Aprendizaje basado en juegos. Utilizar un juego completo como recurso para aprender. El contenido se trabaja a través de lo que ocurre al jugar.

Mecánicas: qué hace cada elemento

Puntos. Registran acciones o logros según las reglas de la actividad.

Niveles. Organizan etapas de avance o dificultad.

Insignias y recompensas. Reconocen un logro o entregan un beneficio al cumplir una condición.

Ranking. Ordena participantes según un criterio, como los puntos obtenidos.

Desafíos y misiones. Plantean una meta concreta que hay que resolver.

Barra de progreso. Muestra cuánto se completó y cuánto falta para una meta.

Racha. Cuenta la continuidad de una acción durante períodos consecutivos.

Motivación y aprendizaje

Una racha puede impulsar a volver; los puntos, a completar tareas. Eso muestra participación. Para comprobar comprensión también hace falta explicar, aplicar lo aprendido y revisar errores.

Caso para pensar

Una app de idiomas da puntos por practicar y mantiene una racha diaria: gamifica el estudio. La racha indica continuidad; para saber si aprendiste, hay que observar cómo usás el idioma.

IDEA CLAVE

Una mecánica puede motivar; su valor educativo depende de qué actividad y aprendizaje promueve.

Conceptos para repasar

Gamificación / Puntos / Rachas / Motivación

Para pensar

¿Qué diferencia existe entre gamificación y aprendizaje basado en juegos?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 04

E-government: gobierno electrónico

El gobierno electrónico es el uso de tecnologías para gestionar servicios públicos y las relaciones del Estado con personas, empresas y otros organismos.

Servicios: qué se puede hacer

Permite pedir turnos, iniciar trámites, presentar documentación, consultar expedientes, descargar certificados, pagar impuestos o acceder a credenciales. Para analizarlo, observá qué parte de la gestión se resuelve en línea.

Relaciones: con quién se vincula el Estado

Las siglas clasifican a los participantes. El 2 se lee «a».

G2C · Government to Citizen. Relación del Estado con la ciudadanía: una persona realiza una gestión o accede a un servicio público.

G2B · Government to Business. Relación del Estado con empresas: una empresa realiza gestiones ante un organismo.

G2G · Government to Government. Relación entre organismos públicos: intercambian información o coordinan procesos.

Acceso: tres preguntas sobre la persona

Identidad · quién soy. Conjunto de datos y atributos que permiten reconocer a una persona.

Identificación · quién digo que soy. Presentar un dato que señala una identidad, como un nombre de usuario o número de documento.

Autenticación · cómo lo demuestro. Comprobar la identidad declarada mediante una contraseña, un código o un rasgo biométrico. Los dos factores combinan mecanismos de categorías diferentes para reforzar esa comprobación.

Firma: qué se puede verificar en un documento

Firma digital. Vincula al firmante con un documento mediante criptografía y permite detectar cambios posteriores. Verificar que no fue alterado no prueba que su contenido sea verdadero.

Imagen de una firma. Es una representación visual de una firma manuscrita. Pegar esa imagen no incorpora por sí solo las comprobaciones de una firma digital.

Caso para pensar

Para obtener una constancia en un portal estatal, indicás tu usuario y comprobás el acceso con una contraseña y un código. Es una relación G2C: el usuario identifica; la comprobación autentica.

IDEA CLAVE

El servicio define qué se hace; la relación, quiénes participan; la autenticación, cómo se comprueba la identidad.

Conceptos para repasar

E-government / G2C / G2B / G2G / Identidad / Identificación / Autenticación / Firma digital

Para pensar

¿Por qué pegar una imagen de una firma no equivale a una firma digital?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 05

Gobierno abierto y e-democracy

El gobierno abierto busca que la ciudadanía conozca la gestión pública y participe. Puede combinarse con la digitalización de trámites.

Gobierno abierto: qué incorpora

Transparencia. Hacer visible y comprensible la información sobre decisiones y acciones del Estado para que pueda ser consultada y examinada.

Participación. Habilitar canales para que la ciudadanía aporte, consulte o debata sobre asuntos públicos.

Datos abiertos. Datos publicados en formatos que permiten consultarlos, analizarlos y reutilizarlos. Una imagen de una tabla no ofrece las mismas posibilidades que sus datos organizados.

E-democracy: participación por medios digitales

Puede incluir consultas públicas, peticiones, debates e información electoral o legislativa.

E-democracy · democracia electrónica. Uso de herramientas digitales para informar y facilitar la participación en procesos democráticos. Hay que observar quién puede intervenir y qué tratamiento reciben sus aportes.

Cómo distinguir los enfoques

- E-government: realizar una gestión o acceder a un servicio público.
- Gobierno abierto: conocer y examinar la gestión, acceder a datos y participar.
- E-democracy: intervenir o informarse en procesos democráticos mediante canales digitales.

Caso para pensar

En la web municipal, pedir un turno es e-government. Descargar datos del presupuesto permite examinarlos; enviar una propuesta a una consulta sobre el uso de una plaza abre una instancia de participación.

IDEA CLAVE

Un portal puede combinar trámites, transparencia y participación; cada función tiene un propósito distinto.

Conceptos para repasar

Gobierno abierto / Transparencia / Datos abiertos / E-democracy / Participación

Para pensar

¿Qué agrega el gobierno abierto al gobierno electrónico?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 06

E-commerce y M-commerce

Para describir una compra digital, identificá participantes, canal, organización de la venta y sistema de pago.

Canal: cómo se realiza la compra

E-commerce · comercio electrónico. Compra y venta mediante sistemas digitales. Puede integrar catálogo, pedido, pago, facturación, envío y atención.

M-commerce · comercio móvil. Comercio electrónico realizado desde un celular o una tableta. Es parte del e-commerce y destaca el dispositivo utilizado.

Modelo: quién ofrece y quién recibe

B representa a una empresa; C, a una persona consumidora. El 2 se lee «a».

B2C · empresa a consumidor. Una empresa vende un producto o servicio a una persona para su consumo.

B2B · empresa a empresa. Una empresa vende un producto o servicio a otra empresa.

C2C · persona a persona. Una persona vende a otra, frecuentemente mediante una plataforma intermediaria.

C2B · persona a empresa. Una persona ofrece un producto o servicio a una empresa.

Organización: dónde se reúne la oferta

Tienda online. Sitio o aplicación de un comercio que presenta su propio catálogo y organiza la compra.

Marketplace. Plataforma que reúne a distintos vendedores y compradores, intermedia y establece reglas comunes. Mercado Libre es un ejemplo.

Pago: qué función cumple cada sistema

Pasarela de pago. Servicio que conecta al comercio con los sistemas que procesan y autorizan el pago digital.

Fintech. Aplicación de tecnología a servicios financieros, como pagos, transferencias, préstamos o inversiones. El término abarca más funciones que una pasarela de pago.

Caso para pensar

Vendés tu celular usado a otra persona por Mercado Libre desde el teléfono: C2C describe a los participantes; marketplace, a la plataforma; M-commerce, al canal móvil. Son tres criterios de la misma venta.

IDEA CLAVE

Participantes, canal, plataforma y pago describen aspectos distintos de una operación.

Conceptos para repasar

E-commerce / B2C / B2B / C2C / C2B / Marketplace / M-commerce / Pasarela / Fintech

Para pensar

¿Qué diferencia una tienda online de un marketplace?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 07

E-banking y servicios financieros

Los bancos y las billeteras ofrecen operaciones digitales. Para diferenciarlos, mirá el servicio, el canal de acceso y quién lo ofrece.

Servicios bancarios: una categoría y su acceso móvil

E-banking · banca electrónica. Acceso digital a servicios de un banco, desde una web o una app. Permite consultar saldos, transferir, pagar servicios y administrar tarjetas u otras operaciones disponibles.

Mobile banking · banca móvil. Uso de servicios bancarios desde un dispositivo móvil. Es una forma de e-banking que destaca el acceso desde el celular o la tableta.

Billetera virtual: organizar y realizar pagos

Billetera virtual. Aplicación que permite guardar medios de pago y, según el servicio, mantener saldo, transferir o pagar con QR. Tener estas funciones no significa por sí solo que la empresa sea un banco.

Cómo comparar dos aplicaciones

- Operación: qué hacés, por ejemplo, consultar un saldo o transferir.
- Canal: cómo accedés, mediante una web o desde el celular.
- Proveedor: qué banco u otra entidad ofrece el servicio.

Caso para pensar

Desde la app de tu banco transferís a una billetera virtual. El acceso a tu cuenta es mobile banking y también e-banking; la app que recibe el dinero ofrece un servicio de billetera.

IDEA CLAVE

Mobile banking es una forma de e-banking. Una billetera puede compartir funciones con un banco sin ser lo mismo.

Conceptos para repasar

E-banking / Mobile banking / Billetera / QR

Para pensar

¿Qué diferencia principal existe entre e-banking y mobile banking?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 08

E-work y economía de plataformas

E-work es el trabajo apoyado en tecnologías digitales para realizar tareas, compartir información y coordinarse. Puede adoptar distintas modalidades.

Modalidad: dónde se trabaja

Trabajo remoto. Se realiza fuera del lugar habitual de trabajo mediante herramientas digitales para comunicarse, acceder a archivos y coordinar tareas.

Trabajo híbrido. Combina jornadas o actividades presenciales con otras realizadas de forma remota.

Organización: cómo se coordina el trabajo

- Comunicación: reuniones virtuales y mensajes para acordar y comunicar avances.
- Archivos: nube y documentos compartidos para acceder al trabajo y editarlo.
- Tareas: herramientas de gestión para distribuir responsabilidades y seguir entregas.

Economía de plataformas: cómo se conecta la oferta

Puede organizar transporte, delivery, alojamiento o servicios freelance.

Economía de plataformas. Actividades en las que una plataforma digital intermedia entre quienes ofrecen y quienes solicitan un servicio. Establece reglas y puede gestionar pagos, reputación, ubicación o disponibilidad y cobrar comisiones.

Caso para pensar

Una app de delivery vincula un pedido con un comercio y un repartidor, informa la ubicación y gestiona el pago. Intermedia y organiza la actividad; no se limita a publicar un aviso.

IDEA CLAVE

Remoto e híbrido describen dónde se trabaja; la plataforma describe una forma de organizar e intermediar una actividad.

Conceptos para repasar

E-work / Remoto / Híbrido / Plataformas

Para pensar

¿Por qué una plataforma de trabajo es más que una página web?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 09

E-health y telemedicina

Organizar información, realizar gestiones y recibir atención a distancia son funciones distintas dentro de la salud digital.

El conjunto y una de sus partes

E-health · salud electrónica. Uso de tecnologías digitales en servicios de salud. Incluye historias clínicas, recetas electrónicas, turnos, resultados, seguimiento y atención a distancia.

Telemedicina. Atención de salud a distancia entre profesionales y pacientes mediante tecnologías. Puede incluir determinadas consultas, controles o seguimientos. Forma parte del e-health.

Qué función cumple cada recurso

- Gestión: solicitar un turno o recibir una notificación.
- Información: registrar una historia clínica o consultar resultados y recetas digitales.
- Atención a distancia: realizar una consulta o seguimiento con un profesional sin compartir el lugar.

Caso para pensar

Desde el celular pedís un turno y descargás un análisis: usás e-health. Si después tenés una consulta con una profesional por videollamada, esa instancia es telemedicina.

IDEA CLAVE

Toda telemedicina es e-health; usar una app de salud no implica haber recibido atención a distancia.

Conceptos para repasar

E-health / Telemedicina / Receta / Historia clínica

Para pensar

¿Qué ejemplo de E-health no es necesariamente telemedicina?

NTICx / Unidad 4

Unidad 4 · Parada 10

Otros servicios digitales

Entradas electrónicas, servicios bajo demanda y ciudades inteligentes: tres usos digitales con funciones diferentes.

E-ticketing: gestionar el acceso

El proceso incluye emitir la entrada, presentarla y validarla al ingresar.

E-ticketing · entradas y pasajes electrónicos. Emisión y gestión digital de entradas o pasajes. Un QR, código de barras o credencial permite consultar el registro y verificar el acceso.

Bajo demanda: quién decide cuándo comienza

On demand · bajo demanda. Contenido o servicio que se activa cuando el usuario lo solicita. Incluye elegir cuándo reproducir un contenido o solicitar transporte y delivery por una app.

Emisión en vivo. Transmisión que sucede en un horario compartido. El streaming puede transmitir en vivo o permitir reproducción bajo demanda.

Smart cities: usar datos para gestionar la ciudad

Smart city · ciudad inteligente. Ciudad que utiliza sensores, conectividad, datos y sistemas digitales para mejorar la gestión de servicios como tránsito, iluminación, transporte o residuos.

Cómo funciona una solución de ciudad inteligente

- Registrar: los sensores captan una condición, como el nivel de luz o el tránsito.
- Comunicar: la conectividad lleva los datos al sistema.
- Actuar: el sistema usa esos datos para ajustar un servicio o apoyar una decisión.

Caso para pensar

Las luminarias de una calle registran la luz del ambiente y ajustan su intensidad mediante un sistema conectado. El sensor produce datos y el sistema los usa para gestionar la iluminación.

IDEA CLAVE

Entrada electrónica: validar acceso. Bajo demanda: responder a una solicitud. Ciudad inteligente: usar datos para gestionar servicios.

Conceptos para repasar

E-ticketing / On demand / Smart city / Sensores

Para pensar

¿Qué elementos necesita una ciudad inteligente además de dispositivos?