****

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS EMPRESARIALES**

**CARRERA DE ECONOMIA MENCIÓN GESTIÓN EMPRESARIAL**

**Trabajo de Informática.**

**Integrantes**: Shirley Aguacondo

**Curso:** Primer semestre Paralelo: “A”.

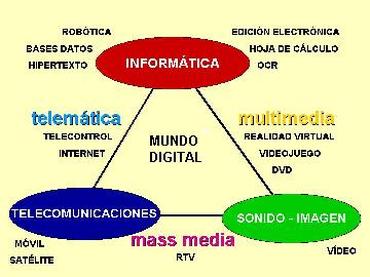
**Fecha:** 19 de mayo de 2015.

**CLASIFICACIÓN DE LAS TIC´S**

**Definición.-**

Cabero menciona que los medios (TIC) no se deben concebir exclusivamente como instrumentos transmisores de información, sino más bien como instrumentos de pensamiento y cultura los cuales, cuando interaccionamos con ellos, expanden nuestras habilidades intelectuales, y nos sirven para representar y expresar los conocimientos. Desde esa perspectiva se justifican las TIC como elementos didácticos, educativos y herramientas intelectuales.   
Las TICs son medios, herramientas diseñadas para facilitar el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y desarrollar distintas formas de aprender, con estilos y ritmos diferentes dependiendo del sujeto (profesor-alumno), pero en ningún momento las TICs se deben considerar como un fin; la tecnología es utilizada para acercar al sujeto a la realidad.(Giraldo, 2008)

* **Clasificación de las TIC.-**



Galvis (2004), clasifica las tic tomando en cuenta tipos de medios y enfoques educativos, según se indica:

**Medios transmisivos:** buscan apoyar la entrega efectiva de mensajes del emisor a los destinatarios.

- Demostradores de procesos o productos.

- Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos.

- Ejercitadores de reglas o principios, con retroalimentación directa o indirecta

- Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audiotecas digitales, enciclopedias digitales.

-Sitios en la red para recopilación y distribución de información.

- Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz).

- Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado dependiendo delestado de variables indicadoras del estado del sistema.

**Medios activos:** buscan permitir que quien aprende actúe sobre el objeto de estudio y, a partir de la experiencia y reflexión, genere y afine sus ideas sobre el conocimiento que subyace a dicho objeto.

·- Modeladores de fenómenos o de micromundos.

·- Simuladores de procesos o de micromundos.

·- Sensores digitales de calor, sonido, velocidad, acidez, color, altura con los cuales se alimentan modeladores y simuladores.

·- Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido.

·- Calculadoras portátiles, numéricas y gráficas.

·- Juguetes electrónicos: mascotas electrónicas.

·- Juegos individuales de: creatividad, azar, habilidad, competencia, roles.

·- Sistemas expertos en un dominio de contenido.

·- Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural.

·- Paquetes de procesamiento estadístico de datos.

·- Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia.

·- Herramientas de búsqueda y navegación en el ciberespacio.

·- Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información usando bases de datos.

·- Herramientas y lenguajes de autoría de: micromundos, páginas Web, mapas conceptuales, programas de computador.

·- Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, de películas, de sonidos, o de música.

·- Herramientas no automáticas para apoyar administración de: cursos, programas, finanzas, edificios.

·- Herramientas para compactar información digital.

·- Herramientas para transferir archivos digitales.

**Medios interactivos:** buscan permitir que el aprendizaje se dé a partir de diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre co-aprendices que usan medios digitales para comunicarse.

- Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones.

- Sistemas de mensajería electrónica (e.g., MSN, AIM, ICQ), pizarras electrónicas, así como ambientes de CHAT textual o multimedial (video o audio conferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos.

·- Sistemas de correo electrónico textual o multimedial, sistemas de foros electrónicos.

**Marqués (2002),** presenta otra clasificación indicando lo siguiente:

“Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax..”

**Chaparro (2007),** señala que las tecnologías de comunicación e información se dividen en los Mass Media y los Multimedia sub dividiendose de la siguiente manera:

**MASS Media**

Los medios de comunicación de masas o mass media son canales artificiales de información que, utilizando medios tecnológicos, difunden información de manera simultánea e indiscriminada dirigidas a un receptor colectivo o social, donde este pierde identidad, integrándose a una masa social generalmente desconocidos por los editores de la información. Dichos medios permiten a una gran cantidad de personas acceder a sus contenidos. Así, se ha contribuido, en gran medida, a la globalización; rompiendo barreras de tiempo y espacio, dejando al mundo como una aldea global sin fronteras. De igual forma, clasifica Mass-media y multimedia en:

**MASS-MEDIA**

Escritos: Revistas, Folletos, Libros

Electricos Televisor, La radio, Computadores

**MULTIMEDIA:**

•Informática (Multimedia Off Line) como lo son los cds, cintas de video, cds educativos

• Telemática (Internet)(Multimedia on line) también conocido como Multimedia On line, todo lo relacionado con internet: Aulas virtuales, entornos, chats, correo electrónico.

**Galvis 2004,** señala que al clasificar las TIC se está reconociendo sus propiedades fundamentales como medio e indicamos la posibilidad que tienen de apoyar el enfoque educativo al que son más cercanas, pero enfatizamos el papel vital que tiene quien facilita el proceso, y el enfoque que usa para hacerlo.

Las TIC se clasifican en:

**Eminentemente transmisivas:**

Demostradores de procesos o productos.

· Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos.

· Ejercitadores de reglas o principios, con retroalimentación directa o indirecta.

· Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audiotecas digitales, enciclopedias digitales.

· Sitios en la red para recopilación y distribución de información.

· Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz).

· Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado dependiendo de estado de variables indicadoras del estado del sistema.

**Eminentemente activas:**

· Modeladores de fenómenos o de micromundos.

· Simuladores de procesos o de micromundos.

· Sensores digitales de calor, sonido, velocidad, acidez, color, altura con los cuales se alimentan modeladores y simuladores.

· Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido.

· Calculadoras portátiles, numéricas y gráficas.

· Juguetes electrónicos: mascotas electrónicas.

· Juegos individuales de: creatividad, azar, habilidad, competencia, roles.

· Sistemas expertos en un dominio de contenido.

· Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural.

· Paquetes de procesamiento estadístico de datos.

· Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia.

· Herramientas de búsqueda y navegación en el ciberespacio.

· Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información usando bases de datos.

· Herramientas y lenguajes de autoría de: micromundos, páginas Web, mapas conceptuales, programas de computador.

· Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, de películas, desonidos, o de música.

· Herramientas no automáticas para apoyar administración de: cursos, programas, finanzas, edificios.

· Herramientas para compactar información digital.

· Herramientas para transferir archivos digitales.

**Eminentemente interactivas:**

Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones.

· Sistemas de mensajería electrónica (e.g., MSN, AIM, ICQ), pizarras electrónicas, así como ambientes de CHAT textual o multimedial (video o audio conferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos.

· Sistemas de correo electrónico textual o multimedial, sistemas de foros electrónicos moderados o no moderados, que permiten hacer diálogos

asincrónicos.

Echeverría, 2011 (universidad complutense de madrid) indica que a partir del año 2000 y hasta la fecha, las innovaciones son constantes, y las herramientas cada vez más versátiles y amigables con el usuario. La unión de estos tres elementos; electrónica, informática y telecomunicaciones da origen a las opciones de TIC que disfrutamos en la actualidad. La clasificación es la siguiente:

**TIC tradicionales**

En esta clasificación podemos encontrar la televisión, el proyector de imágenes, el Video, la cámara fotográfica, videograbadora y la calculadora. Son herramientas que podríamos clasificar como herramientas electrónicas. Siguen utilizándose como apoyo en la docencia, y sirven para ilustrar y reproducir conceptos.

**TIC en la informática y en red**

La aparición de la WEB 1.0 marca el inicio de una era de comunicación e información que permite la comunicación en línea tanto asincrónica como sincrónica. Permite la consulta de páginas en la red y populariza el correo electrónico, los hipertextos y nacen los primeros sitios de consulta especializados, páginas sociales y de noticias tan comunes hoy día.

La WEB 1.0 no ha desaparecido, es la base de los nuevos avances en TIC y cada nueva era en telecomunicaciones se entrelaza con su antecesora y su sucesora. Para acceder a la WEB es necesario contar con una computadora, y que esta tenga acceso a la red.

La WEB 2.0 es la segunda comunidad de la WEB 1.0. La característica más importante de la WEB2 es su interactividad con el usuario. Se basa en comunidades de usuarios soportada en una plataforma. Ofrece una variedad de servicios que fomenta la colaboración e intercambio de información entre los usuarios. Estos no se limitan a acceder la información, también crean contenidos y aportan conocimientos.

Con respecto a la WEB y su evolución, nos encontramos en los umbrales de la WEB 3.0, también llamada WEB semántica, se desarrolla la inteligencia artificial, la Geoespacial y la WEB digital. Un ejemplo actual de las incursiones en la WEB 3.0 es Twitter, que permite acceder a la información en tiempo real. La WEB 3.0 se caracteriza por ser rápida, abierta, multimedia, social, fácil, distribuida, inteligente, comercial, tridimensional. Ofrecerá opciones de información adicional estructurada que puede ser entendida por la computadora, la cuál con técnicas de inteligencia artificial mejora la obtención del conocimiento.

(DEFINICION Y CLASIFICACION DE LAS TIC, 2015)

# Bibliografía

*DEFINICION Y CLASIFICACION DE LAS TIC*. (s.f.). Recuperado el 19 de MAYO de 2015, de DEFINICION Y CLASIFICACION DE LAS TIC: http://mariylastic.weebly.com/