

INFORMATICA

El término **informática** se creó en Francia en 1962, y procede de la contracción de las palabras: **Información automática**. En general, se entiende por Informática a la ciencia que estudia el tratamiento automático y racional de la información.

Se dice que el tratamiento de la información en la informática es **automático** porque se realiza mediante máquinas electrónicas, y es **racional** porque está dirigido y controlado mediante órdenes que siguen el razonamiento humano.

DEFINICIÓN DE INFORMÁTICA

La Informática es la ciencia que se dedica al estudio de métodos, procesos, técnicas con el fin de almacenar, procesar y transmitir información en formato digital, abarcando un campo amplio que comprende el estudio de las Computadoras, Periféricos, Lenguajes de Programación, Programas de Aplicación, etc.

ELEMENTOS DE LA INFORMATICA

La informática se sustenta sobre tres pilares básicos: el **elemento físico** (computadoras, cables, periféricos), el **elemento lógico** (programas, datos) y el **elemento humano** (analistas, programadores y operadores).

APLICACIONES DE LA INFORMÁTICA

La informática reúne a muchas de las técnicas que el hombre ha desarrollado con el objetivo de potenciar sus capacidades de pensamiento, memoria y comunicación. Su área de aplicación no tiene límites: la informática se utiliza en la educación, gestión de negocios, en el almacenamiento de información, en el control de procesos, en las comunicaciones, en los medios de transportes, en la medicina, en la ingeniería, y en muchos otros sectores.

RAMAS DE LA INFORMÁTICA

En la informática hay 5 ramas principales las cuales son:

Cibernética: La cibernética es una ciencia que estudia: el mando, el control, la regulación y la administración de los sistemas. El **propósito** de la cibernética es desarrollar lenguajes y técnicas que nos permitan resolver los problemas de control y comunicación en general.



Robótica: Es la rama de la tecnología que se **dedica** al diseño, construcción, operación, disposición estructural, manufactura y aplicación de los robots; capaces de desempeñar funciones motrices e intelectuales en sustitución del hombre, haciendo su trabajo meramente automático.



Computación: Es la disciplina que busca establecer una base científica para resolver problemas mediante el uso de dispositivos electrónicos y/o sistemas computacionales.



Ofimática: Equipamiento que se utiliza para generar, almacenar, procesar o comunicar información en un entorno de oficina de forma manual, eléctrica o electrónica.



Telemática: Se puede definir a la Telemática como parte de una Ciencia que busca brindar el desarrollo de las tecnologías en conjunto entre Telecomunicaciones e Informática, brindando metodologías, procesos, técnicas y servicios que pueden resultar útiles para cada una o su aplicación en conjunto.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA INFORMÁTICA EN LA SOCIEDAD

La informática y demás tecnologías han supuesto para el hombre una mejora del nivel de vida, puesto que permite la realización de actividades de una forma más simple, sencilla y pragmática, aunque también presenta algunos inconvenientes, por lo cual se dispone a continuación las principales ventajas y desventajas que los componentes sociales de la informática traen a la misma:

ACTIVIDADES

- 1.** Leer y escribir en el cuaderno la información provista.
- 2.** Interpretar y responder las siguientes preguntas
 - a.** ¿Describe con tus propias palabras que es la Informática?
 - b.** ¿Nombra 5 lugares donde se aplica la Informática?
 - c.** ¿Describe 10 ventajas y 10 desventajas del uso de la Informática en la vida cotidiana de las personas?
- 3.** Buscar en el diccionario y escribir la definición de:
 - a.** automático
 - b.** racional
 - c.** sistemas
 - d.** entorno
 - e.** telecomunicaciones
 - f.** aplicación
 - g.** metodología
 - h.** manufactura

4. Completar el siguiente crucigrama:



Crucigrama de las partes de la computadora

► **Instrucciones:** Lee y contesta el siguiente crucigrama.

VERTICALES:

1. Significa Unidad Central de Proceso.
2. Dispositivo del siglo pasado para almacenar datos.
3. Parte de la computadora que sirve para ingresar datos.
4. Aparato para mover la flecha-cursor.
5. Artefacto o dispositivo inventado por el hombre para facilitar el trabajo.

HORIZONTALES:

6. Enchufe para conectar la memoria USB.
7. Disco Compacto (Compact Disc) utilizado para guardar información.
8. Aparato donde ves lo que haces o los programas de la computadora.

6 P E T S

2

3

4

5

7

8 M I

D

