**INTRODUCCIÓN**

El ser humano poseedor de una inteligencia que a través del tiempo, desde sus inicios ha asumidos retos en un inicio en actividades repetitivas usando su fuerza, pero a través del tiempo y al ingenio se vio en la necesidad de crear herramientas maquinas que le ayuden a superar estos quehaceres.

La historia nos remonta al siglo pasado en la que había que trabajar y almacenar información en forma manual con ayuda de recursos que bien dieron resultados, pero el ser humano es un constante innovador lo cual permite crear en manos de los investigadores y estudiosos de esa época la informática que si bien es cierto hoy quedarían asombrados por el avance en la tecnología y el gran aporte que nos legaron.

Podemos aseverar que el procesamiento de la información por la computadora tiene tras ello programas. Un programa es un conjunto de órdenes y operaciones que son interpretadas y que indican a este la forma en que la información ha de ser tratada.

Referirnos al hardware y al software es tan común, se ha extendido su uso a tal manera que nosotros en el ámbito que estamos involucrados no podemos estar ajenos a este avance, más aún con las facilidades que nos da el medio informático para hacer uso de los programas a nivel educativo que existen.

Esto no queda ahí estático, los informáticos en sus estudios e investigaciones están a la vanguardia de aplicaciones o sistemas cada vez más complejos y a la vez más utilitarios a todas las especialidades para que su uso deba estar en beneficio del ser humano.

Uno de ellos que facilita el pensamiento creativo; por la estructura jerárquica que presenta un mapa conceptual, gracias al aporte de la psicología de aprendizaje de David Ausubel, se crea una herramienta Cmap Tools.

Alumna:

Nora Luz Lescano Cherres.