

CIO  
372.1  
C263p

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
CIENCIAS DE LA EDUCACION CON ENFASIS EN  
INFORMATICA EDUCATIVA

TRABAJO FINAL

PRÁCTICA PROFESIONAL  
CÓDIGO 819

SUPERVISORA Y ENCARGADA DE LABORATORIO  
LICDA. ANA EMILIA RODRIGUEZ LEAVES

INSTITUCION EDUCATIVA PARA LA QUE SE HACE LA PRUEBA  
ESCUELA PRESCO. MANUEL BERNARDO GOMEZ

PRÁCTICANTE  
ROBERTO CARVAJAL MONTANARO

CÉDULA 2-338-236

RECINTO UNIVERSITARIO  
06 - PALMARES

I CUATRIMESTRE 2000

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN  
INFORMÁTICA EDUCATIVA

TRABAJO FINAL

PRACTICA PROFESIONAL  
CÓDIGO 818

SUPERVISORA Y ENCARGADA DE LABORATORIO  
LICDA. ANA EMILIA RODRÍGUEZ CHAVES

INSTITUCION EDUCATIVA PARA LA QUE SE HACE LA PROPUESTA  
ESCUELA PRESBO. MANUEL BERNARDO GÓMEZ

PRACTICANTE  
ROBERTO CARVAJAL MONTANARO

CÉDULA 2-338-236

RECINTO UNIVERSITARIO  
06 - PALMARES

I CUATRIMESTRE 2000

C10  
372.1  
C263p



0132748

17 AGO 2004

BIBLIOTECA OCCIDENTE - UCR



0132748

Práctica profesional: código 818



0132748

Dedico con todo mi cariño esta práctica a toda mi familia, especialmente a mis padres, Marcos y Urania, y a mis hermanas por el apoyo incondicional que he recibido de ellas.

## AGRADECIMIENTO

Primeramente agradezco a Dios por la capacidad cognoscitiva que me dio para lograr una meta más, en este proceso de aprendizaje que es permanente.

Quiero agradecer sinceramente al personal docente, administrativo y estudiantil de la Universidad Estatal a Distancia, particularmente al personal del Recinto de Palmares.

Sincero agradecimiento a la señora Tutora-Supervisora de mi Práctica Profesional y encargada de Laboratorio, Licda. Ana Emilia Rodríguez Chaves, sus enseñanzas han sido de invaluable ayuda para la realización satisfactoria de esta Práctica Profesional.

Me siento muy agradecido con los docentes de la Escuela Presb. Manuel Bernardo Gomez.

Siempre tendré presente a mis compañeros y compañeras de estudio, ya que el apoyo mutuo que nos brindamos es sumamente valioso. Gracias a todos y todas ellas.

Agradezco sinceramente al señor Director de la Escuela Presb. Manuel Bernardo Gomez, Lic. Carlos Jaens Sandi, por brindarme la oportunidad de realizar mi Práctica Profesional en tan prestigiosa Institución Educativa.

No puedo dejar de lado mi agradecimiento a los estudiantes de la Escuela, especialmente al grupo en el cual realicé mi práctica profesional, por la aceptación que me dieron muchas gracias.

Por último, agradezco enormemente a todas las personas que me han brindado su ayuda desinteresada para el feliz término de esta Práctica Profesional. A todas y a todos ¡Dios los bendiga!

## ÍNDICE

	Página
Introducción	1
I. Introducción al informe	3
1. Experiencia académica de la Práctica Profesional	4
2. Partes del informe	5
3. Justificación de la selección de Práctica realizada	7
II. Área de Informática Educativa en la que se trabajó	9
III. Plan académico o Proyecto de Informática aprobado	12
III. Objetivos	13
IV. Marco Teórico	15
V. Cronograma de actividades realizadas	24
VI. Descripción del equipo y herramientas computacionales empleados	27
VII. Detalle del ejercicio profesional	30
VIII. Conclusiones y recomendaciones	56
IX. Bibliografía	64
X. Anexos	67

## INTRODUCCIÓN

La Práctica Profesional de Informática Educativa es el período de la carrera que me permite poner en uso los conocimientos adquiridos en diferentes cursos que he llevado en la Universidad.

Esta Práctica me permite prepararme para:

- Guiar e informar al educando.
- Enfrentar la realidad educativa.
- Vivenciar aspectos importantes en la educación.
- Adquirir seguridad y confianza en mi labor.
- Valorar si tengo capacidad y paciencia para esta profesión.

El presente informe se refiere al Trabajo Final de la propuesta del empleo de MICROMUNDOS para analizar las causas de los desastres naturales y las medidas a tomar para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente.

La aplicación del presente trabajo se ubica en el nivel de cuarto grado, II Ciclo de la Enseñanza General Básica de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez, Palmares, Alajuela.

Los niños realizan proyectos, empleando Micromundos, como apoyo al currículo en diferentes materias:

- En Ciencias los educandos pueden realizar proyectos como el Sistema Solar, los diferentes Sistemas del cuerpo humano, scannear imágenes, etc.

- En Español se puede enseñar el abecedario a niños de 2º grado por medio de letras, palabras y objetos.
- En Estudios Sociales, como es este caso, se realiza trabajos sobre los desastres naturales, pero igualmente se puede trabajar sobre geografía, historia, etc.

Como se puede apreciar, el uso de Micromundos para el trabajo de niños y niñas en la Educación Primaria es sumamente amplio. Con éste se espera poner en práctica el modelo de constructivismo y construccionismo propuestos por Piaget y Papert.

## I

## INTRODUCCIÓN AL INFORME

## 1. EXPERIENCIA ACADÉMICA DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

La Práctica Profesional para optar al Bachillerato de Ciencias de la Educación con Énfasis en Informática Educativa fue muy gratificante. Con ella aumenté los conocimientos teóricos y prácticos que pondré en práctica a la hora de proponer este proyecto y en mi futura labor como docente.

La práctica realizada será trascendental para la elaboración del Proyecto propuesto, el cual es el uso de MICROMUNDOS para analizar las causas de los desastres naturales y las medidas a tomar para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente," en un nivel de cuarto grado, II Ciclo de la Enseñanza General Básica, de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez, Palmares, Alajuela.

En el trabajo de laboratorio la enseñanza de la Informática Educativa es una labor donde el docente, además de tener que estar bien preparado académicamente, debe ser muy flexible en la manera de comprender y respetar la forma en que aprenden los estudiantes.

La experiencia práctica de impartir lecciones me dio las bases para plantear este Proyecto en relación con la enseñanza de la Informática Educativa, enfocada al tema de análisis de los desastres naturales, por medio del ambiente Micromundos.

## 2. PARTES DEL INFORME:

El presente trabajo se subdivide en las siguientes partes:

Portada.

Páginas de dedicatoria y agradecimiento.

Introducción al trabajo:

Breve presentación de lo que es el presente trabajo.

### I. Introducción al Informe:

Se presenta un breve resumen de:

1. Experiencia académica de la Práctica Profesional
2. Partes del Informe
3. Justificación

### II. Área de Informática Educativa en la que se trabajará:

Se expone el area en la que se laborará: propuesta de la enseñanza de los desastres naturales, por medio del ambiente Micromundos, a un cuarto grado, II Ciclo, de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez.

### III. Plan académico o Proyecto de Informática aprobado:

"Uso de MICROMUNDOS para analizar las causas de los desastres naturales y las medidas a tomar para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente, en un nivel de cuarto grado, II Ciclo de la Enseñanza General Básica, de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez, Palmares, Alajuela."

### IV. Marco Teórico.

### V. Cronograma de actividades a realizarse.

### VI. Descripción del equipo y herramientas computacionales a emplearse.

VII. Detalle del ejercicio profesional a realizarse.

VIII. Conclusiones y Recomendaciones.

IX. Bibliografía.

X. Anexos.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA SELECCIÓN DE PRÁCTICA REALIZADA:

Se pretende investigar la labor que desempeña el docente como mediador en informática educativa, suponiendo de antemano a la mediación como estrategia interactiva e intersubjetiva (relaciones entre personas) definida a partir de los diferentes desempeños o estilos de intervención que asume quién media una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Se tratará de observar, valorar y tomar decisiones acerca de la labor pedagógica en el ambiente informatizado en el que se labora.

Se supone el laboratorio de informática educativa como un lugar en que el niño y niña construyen su propio aprendizaje, y el docente es un guía en las situaciones que viven los educandos, además de que se debe de mantener un balance en el contexto particular de la escuela y la propuesta pedagógica constructivista y que el carácter socializante permite la participación de todos los agentes involucrados en la toma de decisiones.

Se ha escogido el tema de los desastres naturales ya que es parte del contenido del programa de Estudios Sociales del Ministerio de Educación Pública, además de que es muy importante que los educandos sepan como reaccionar ante los fenómenos naturales para mitigar sus consecuencias.

Ante terremotos, inundaciones, huracanes y otros desastres naturales se está preparado si se conocen dichos fenómenos y se sabe como actuar ante ellos.

Los niños crearán un proyecto sobre los Desastres Naturales, en donde investigarán dichos fenómenos y darán las recomendaciones sobre que hacer en caso que ocurriera un fenómeno de este tipo.

## II

AREA DE INFORMATICA EDUCATIVA  
EN LA QUE SE TRABAJARÁ

El área de Informática Educativa en la que se trabajó fue en la propuesta de Prácticas y Proyectos #1, expuesta en el Manual de Práctica Docente (Corrales, 1995).

El tema propuesto es el siguiente: "Uso de MICROMUNDOS para analizar las causas de los desastres naturales y las medidas a tomar para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente, en un nivel de cuarto grado, II Ciclo de la Enseñanza General Básica, de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez, Palmares, Alajuela" (ver anexo #2).

Su ubicación queda 200 metros este del Parque Central de Palmares (ver anexo #3).

#### CUARTO-2

La sección 4º-2 de la Escuela Presbo Manuel Bernardo Gómez, en Palmares de Alajuela, ha sido tomada como población total a la cual se dirige la práctica presente.

Este grupo está integrado por 29 estudiantes en edades entre 9 y 12 años, 16 varones y 13 mujeres. Los niños y niñas se encuentran en un nivel medio del conocimiento de Micromundos, ya que saben encender la computadora, ingresar al sistema y ubicarse en el programa Micromundos, en donde elaboran dibujos y utilizan medios como música, videos, etc.

La encargada del laboratorio es la Licda. Ana Emilia Rodríguez Chaves, quien a la vez es la Tutora-Supervisora de la presente Práctica Profesional.

## PRETENCÓN DEL TRABAJO

Lo que se pretende es que con la propuesta de este trabajo, se logre presentar por medio del ambiente Micromundos una serie de alternativas creativas para educandos y docentes. Por medio de las cuales el estudiante creará su propio conocimiento al interactuar con el ambiente Micromundos.

De esa forma, los educandos se librarán del currículo tradicional y lograrán crear conocimientos con la nueva propuesta de currículo, la cual es interactuar directamente con los ordenadores y con el ambiente Micromundos realizándose de una forma constructivista.

III  
PLAN ACADÉMICO O PROYECTO  
DE INFORMÁTICA APROBADO

## OBJETIVOS

### - OBJETIVOS GENERALES:

- Contribuir con la culturalización computacional educativa del país, al promover y ejecutar actividades de soporte, desarrollo, estudio e investigación en el área de Informática Educativa.
- Utilizar el programa de MICROMUNDOS para dar una respuesta científica al análisis de las medida de prevencion que se debe tomar ante los desastres naturales.

### - OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Analizar la función del encargado del laboratorio de informática en la seccion 4°-2 de la Escuela Presbo.  
Manuel Bernardo Gómez.
2. Identificar el quehacer del docente como mediador en su acción pedagógica, su rol y las funciones que desempeña en el laboratorio de informática de la Escuela Presbo.  
Manuel Bernardo Gómez.
3. Conocer el ambiente Micromundos y sus herramientas básicas para elaborar un proyecto sobre desastres naturales sin usar el reverso de la página.

4. Aplicar el ambiente Micromundos para exponer un fenómeno natural específico: terremoto, huracán, inundación, incendio, erupción\_volcánica, sequías.
5. Definir las medidas de prevención para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente.

IV  
MARCO TEÓRICO

## FUNDAMENTO FILOSÓFICO

El Programa de Informática se plantea dentro de un marco constructivista, el cual fundamenta su acción en los supuestos epistemológicos del constructivismo y construccionismo propuestos por Papert (Méndez, 1993).

Dicha concepción mantiene la teoría de que el individuo al aprender está construyendo su propio conocimiento a nivel mental. La persona estructura su conocimiento, escoge lo que quiere y como lo quiere aprender, se da a través de una manera dinámica y espontánea.

En la escuela donde esta teoría prevalece, se brinda un clima favorable para el aprendizaje, en el que existe un compromiso con normas y finalidades claras y compartidas. No es que al escoger que queremos aprender, el niño haga lo que quiera de una forma irresponsable, todo lo contrario; el alumno adquiere un gran compromiso, porque es responsable directo de lo que aprende y de su rendimiento académico.

"Los profesores trabajan en equipo, colaboran en la planificación, coparticipan en la toma de decisiones, se encuentran comprometidos con la innovación y se responsabilizan de la evaluación de la propia práctica. Ello sólo puede hacerse seriamente en el marco de un curriculum lo bastante flexible". (Cesar Coll y otros, 1993)

Basado el trabajo en un marco constructivista el currículo se planifica cuidadosamente e incluye tanto las materias que permitan a los alumnos adquirir conocimientos y

destrezas básicas como las indicaciones para una evaluación continuada, al tiempo que refleja los valores asumidos por la escuela. Además, los padres apoyan la tarea educativa del centro, el cual se encuentra abierto a ellos. También existe unos valores propios de la escuela, reflejo de una identidad y propósitos, que son compartidos por todos.

Los supuestos teóricos del construccionismo plantean, que el aprendizaje más que una transmisión de conocimiento, se produce como efecto de la construcción personal del individuo. De la experiencia educacional se rescata la evidencia que el aprendizaje es especialmente efectivo, cuando está inmerso en una actividad en la que el individuo se siente construyendo algo significativo y con sentido.

El construccionismo involucra dos tipos de construcción, el que se genera cuando las personas construyen cosas en el mundo externo y la que sucede de manera simultánea al interior de sus mentes.

La teoría construccionista, como enfoque educativo fue propuesto por Papert para caracterizar el ambiente de trabajo en los laboratorios de informática educativa que utilizan el lenguaje de programación LOGO.

### **LA ESCUELA Y EL LENGUAJE LOGO**

La presencia de la computadora en la escuela primaria es cada día más sensible y, también los esfuerzos para la divulgación de la filosofía LOGO son bastantes consistentes.

Con esto un nuevo paradigma empieza a buscar espacio en ambientes escolares: es el paradigma construccionista.

El construccionismo está llegando a la escuela como un cuerpo extraño, y no como consecuencia de un movimiento de superación del viejo paradigma de la transmisión de conocimientos. Como cuerpo extraño el construccionismo corre el riesgo de ser "asimilado" por la burocracia escolar.

Piaget, por ejemplo, fue el teórico del aprendizaje sin currícula, la cual creó el proyecto de desarrollar una "currícula piagetiana".

En ese contexto, una escuela donde en paralelo al trabajo regular, pautado a la obediencia ciega a un currículo desarrollan actividades LOGO, dentro de los parámetros propuestos por Papert y estudiosos piagetianos preocupados por informática educativa, acaba creando una situación preocupante. Los estudiantes son colocados delante de universos educativos que manifiestan creencias epistemológicas absolutamente divergentes. Son dos:

- Una de ellas parte de la premisa que existe una relación lineal entre cantidad de enseñanza y cantidad de aprendizaje.
- La otra, atribuyendo al sujeto el papel fundamental en la adquisición de conocimiento, entendido como gran objetivo de la escuela la formación de aprendizaje que sea competente para aprender el mismo cuando la instrucción disponible no sea la más adecuada.

## ENCARGADO DEL LABORATORIO Y DOCENTE

La función pedagógica del docente de clase y del encargado del laboratorio en el contexto de la Informática Educativa, ¿qué problemáticas enfrentan, cómo está definido su rol, cuáles deben ser sus funciones?

El programa de Informática Educativa ha incentivado el uso de la computadora como herramienta auxiliar en el proceso de construcción de conocimientos, por eso el papel que desempeñan los educadores, como mediadores, es un aspecto relevante que merece atención.

Atendiendo la preocupación expuesta con anterioridad, se ha dispuesto el análisis del "hacer del docente", como mediador, es decir, su acción pedagógica estrechamente vinculados con las teorías y creencias que cada cual construye y que fundamentan su práctica y además se analizará la problemática a la que se enfrentan, su rol y las funciones que desempeñan.

Decir que enseñar es difícil, que los profesores tienen una ardua tarea que no se reduce a lo formativo en el marco del aula, sino que incluye aspectos de manejo, de relaciones humanas en el marco del centro, es poco original.

En nuestro caso debemos de tomar en cuenta que los contenidos de aprendizaje son productos sociales y culturales, que el profesor es un agente mediador entre individuo y sociedad y que el alumno es un aprendiz social, de todo lo anterior podemos deducir que la labor del profesor no se reduce a aquello que envuelve su labor formadora con relación a los

alumnos que tienen encomendados, sino también tiene responsabilidad en la tarea relacionada con la gestión que requieren habilidades específicas.

Las anteriores funciones y el carácter colectivo de la tarea del docente, crean contextos humanos específicos de relación, que hay que aprender a manejar de manera constructiva, para dar respuesta a lo anterior se requiere de una formación personal permanente y además necesita reflexionar sobre lo que hace y porque lo hace y necesita recurrir a determinados referentes que guíen, fundamenten y justifiquen su actuación.

La escuela de calidad es la que ayuda a cada uno a progresar ya que favorece el bienestar y el desarrollo general en sus aspectos sociales, de equilibrio personal y cognitivo, en la que la enseñanza no reposa solo en la responsabilidad de los profesores; esto es uno de los principios de la concepción constructivista, con un aprendizaje activo que conlleva a una construcción personal y cultural.

En síntesis, desde la concepción constructivista se asume que en la escuela los alumnos aprenden y se desarrollan en la medida en que pueden construir significados adecuados en torno a los contenidos que configuran el currículo escolar.

Esa construcción incluye la aportación activa y global del alumno, su disponibilidad y conocimientos previos en el marco de una situación interactiva en la que el profesor actúa de guía y de mediador entre el niño y la cultura y de esa mediación -que adopta formas muy diversas, como la exige

diversidad de circunstancias y de alumnos ante los que se encuentra, depende en gran parte el aprendizaje que se realiza. Él, por último, no limita su incidencia a las capacidades cognitivas, entre otras cosas porque los contenidos del aprendizaje, ampliamente entendidos, afectan a todas las capacidades, sino que repercute en el desarrollo global del alumno.

La concepción constructivista plantea que el aprendizaje se produce gracias a la intervención de otros y es un elemento útil para el establecimiento de dinámicas de trabajo conjunto de equipos de profesores y de asesores, en donde se establecen planes y objetivos de trabajo compartidos que supongan retos alcanzables, tareas conjuntas y revisiones periódicas de lo realizado.

Una enseñanza de calidad no solo es cuestión de los profesores: afecta también la naturaleza y las características del currículo, el apoyo de las autoridades educativas, las posibilidades de formación permanente y la organización de las escuelas.

**0132748**

Para conseguir mejoras en la calidad de la enseñanza se debe prever y analizar la estructuración y funcionamiento de los centros de estudio en lo referente a la distribución de espacio, tiempo, la confección de horarios y la distribución de grupos ya que lo anterior facilita la tarea educativa, pero sobre todo se debe contar con el apoyo en la organización, formación y asesoramiento que las autoridades educativas presten al centro.

## TRABAJO DE MICROMUNDOS EN LA ESCUELA

### DESCRIPCIÓN DE MICROMUNDOS:

Micromundos en un ambiente de aprendizaje, basado en el lenguaje de programación LOGO, en el cual se pueden construir proyectos para complementar cualquier materia del curriculum.

Los elementos del programa Micromundos incluyen gráficos, figuras animadas, texto, sonido y multimedia. Todos ellos pueden ser programados con Logo. "Micromundos está diseñado para ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades tanto en resolución de problemas como en pensamiento creativo" (LCSI, 1997).

El programa de Micromundos fue creado por Seymour Papert a principios de los años 90, para perfeccionar su programa de Logo y crear un nuevo ambiente para que los niños usaran de una manera más fácil esta programación y así involucrar cualquier tema del curriculum escolar a este sistema de programación computacional y a la vez acceder un equipo de multimedia. Al utilizar esta herramienta los niños muestran mayor interés y crean proyectos educativos sencillos e interesantes.

"Micromundos es un programa muy útil. Puede hacer que las cosas se muevan y puede mostrar imágenes en movimiento. Muchas áreas de la ciencia se prestan para trabajar con elementos dinámicos"(LCSI, 1997)

En Costa Rica se puso en práctica este programa a partir de 1998 y fue instalado por etapas por la Fundación Omar Dengo a más de 350 escuelas públicas distribuidas por todo el país. A partir de 1999, todas estas escuelas utilizan este programa como apoyo al <sup>currículo</sup> curriculum escolar.

V

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES A REALIZARSE**

## CRONOGRAMA

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	FECHA	EVALUACIÓN
1- Dar a conocer al 4º-2 el trabajo que se realizará con ellos.	1- En el laboratorio de cómputo y sentados en círculo se explicará a los estudiantes el proyecto a realizar. 2- Los alumnos(as) formarán grupos de trabajo. 3- Confección de la portada. 4 Guardar el archivo.	- Laboratorio. - Encargada del Laboratorio. - Cuarto-2. - Estudiante-practicante.	Martes 14 de marzo del 2000. - 2 lecciones.	Interacción dentro del laboratorio con la encargada y los estudiantes. Comprensión correcta, por parte de los estudiantes, de los proyectos a realizarse..
2- Elaborar textos sobre los temas escogidos (definición del desastre y posible prevención).	1- Los niños investigarán en libros y folletos acerca de los desastres naturales. 2- Se diseñarán las portadas, tamaño, color y estilo de fuente. 3- Se elaborarán los textos sobre los temas escogidos por los educandos. 4 Exportación de dibujos, videos y sonidos sobre desastres naturales	- Encargada del Laboratorio. - Estudiante-practicante. - Laboratorio de Informática (equipos). - Cuarto-2. - Datos adquiridos por los niños y niñas. - Micromundos y sus herramientas.	Martes 21 de marzo. - 2 lecciones.	Los niños y niñas definen conceptos y proyectos correctamente. Entienden y trabajan el ambiente Micromundos.

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	FECHA	EVALUACIÓN
3- Crear páginas nuevas y dar nombre a las páginas creadas.	1- Creación de páginas nuevas. 2- Nombrar páginas nuevas.	- Encargada del Laboratorio. - Estudiante practicante. - Cuarto-2. - Laboratorio de cómputo.	Martes 28 de marzo. - 2 lecciones.	Se utiliza correctamente las herramientas de crear una nueva página y de nombrar páginas existentes.
4- Dar formato a texto y crear botones.	1- Se utilizaran las herramientas de dar formato al texto (fuente, tamaño, color) y las de crear botones. 2- Dar animación a las figuras.	- Encargada del Laboratorio. - Estudiante practicante. - Cuarto-2. - Laboratorio de informática. - Equipo para realizar el trabajo escrito.	Martes 4 de abril. - 2 lecciones.	Se crearan los botones con sus respectivos nombres y se dará formato al texto correctamente.
5- Exponer trabajos.	1- Terminar los proyectos. 2- Los estudiantes expondrán ante sus compañeros sus trabajos..	- Supervisora. - Estudiante practicante. - Cuarto-2. - Laboratorio de informática.	Martes 25 de abril. - 2 lecciones.	Se expondrán los trabajos en forma correcta y ordenada.

VI

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO Y HERRAMIENTAS  
COMPUTACIONALES EMPLEADOS

## LABORATORIO DE INFORMÁTICA

### DESCRIPCIÓN DEL AULA: ---

La sala de cómputo está distribuida de la manera que se presenta en el croquis que se integra en el anexo #4 (aporte de la Licda. Ana Emilia Rodríguez Chaves).

### EQUIPO TECNICO:

A continuación se describen las principales herramientas con que se cuenta en las salas de cómputo de las escuelas públicas.

#### - Redes:

En los laboratorios se cuenta con un sistema de redes de área local (LAN). Este tipo de redes de área local conecta los dispositivos mediante cableado; estos dispositivos se comunican a una gran velocidad y tienen que estar próximos unos a los otros. Un ejemplo de esto lo presentan los laboratorios pertenecientes al PIE MEP- FOD. Ambos laboratorios comparten un sistema de redes de área amplia (WAN) para establecer una comunicación mediante el correo electrónico haciendo uso de los servicios de INTERNET.

También es parte del equipo: un U.P.S. (para conectar el equipo en caso que se valla la luz), una impresora Epson LQ-570, un escáner de página completa y un telefax.

**- Servidor:**

El servidor es una computadora conectada en red que pone sus recursos a disposición del resto de los usuarios de la red. Suele utilizarse para mantener datos centralizados o para gestionar recursos compartidos.

**- Estaciones de Trabajo:**

Las estaciones de trabajo se componen de las siguientes partes: CPU, monitor, mouse, un módem con terminal al servidor central, equipo de multimedia tales como Unidad de CD, Micrófono, Audifonos. Su configuración es Windows 95, cuentan con las aplicaciones del Office 97, INTERNET Explorer y el software de MICROMUNDOS.

VII  
DETALLE DEL EJERCICIO PROFESIONAL

**PROPUESTA #1: PRÁCTICA DOCENTE A NIVEL DE PRIMARIA****DESCRIPCIÓN DE COMO SE DESARROLLA UNA CLASE DE INFORMÁTICA:**

Los niños de la sección 4-2 de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez se ubicaron de 2 en 2 en sus máquinas, excepto una niña que por más que se le sugirió se quiso sentar sola, y formaron subgrupos de trabajo para desarrollar el proyecto de informática.

Iniciaron la sesión escribiendo los datos del usuario y la contraseña.

Ejemplos: el subgrupo que estaba en la estación #1 escribió en el cuadrillo de usuario "e01-0402" y en el de la contraseña "0402p"; el subgrupo que ocupó la #15 escribió en usuario "e15-0402" y en contraseña "0402p".

Luego de estar en la interface de WINDOWS, dieron doble clip sobre el icono de absceso directo que representa una tortuguita y que se encuentra junto a otros iconos al lado izquierdo de la pantalla e ingresaron al programa Micromundos, donde aparece un cuadro sobre el cual dieron otro clip para ingresar al ambiente Micromundos. Estando acá desarrollaron lo descrito en las diferentes semanas que se exponen más adelante.

## **PLANEAMIENTO DEL PROYECTO**

### **1. OBJETIVOS:**

Al final del proyecto los niños aprendieron a:

- a. Utilizar las herramientas apropiadas del ambiente Micromundos para la elaboración del proyecto.
- b. Analizar las causas de los Desastres Naturales y las medidas a tomar para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente, a través del ambiente Micromundos.

### **2. CONTENIDOS:**

- Terremoto (escogido por el subgrupo #12)
- Huracán (escogido por los subgrupos #09 y #17)
- Inundación (escogido por los subgrupos #05, #06 y #09)
- Incendio (escogido por el subgrupos #07)
- Erupción volcánica (escogido por los subgrupos #01, #02, #08, #10, #11, #14, #15 y #19)
- Sequías (escogido por el subgrupos #13)

### **3. ACTIVIDADES:**

#### **A. CREACION DE LA PÁGINA 1:**

Cada subgrupo de trabajo creó, en su primer página, una portada por medio de una caja de texto, con la siguiente información:

- a. Nombre de la Institución Educativa a la que pertenecen.
- b. Nivel y sección en que están.
- c. Nombre del proyecto.
- d. Nombre del docente.
- e. Fecha de elaboración.

El tipo de letra, su tamaño y color, fueron definidos por los estudiantes.

Esta página se nombro PORTADA, en la cual se instaló un botón con el nombre de la siguiente página.

Ejemplo:

El subgrupo #1 elaboró la portada con la siguiente información: (Ver anexo 5)

ESCUELA PRESBO. MANUEL BERNARDO GÓMEZ

CUARTO-2

ERUPCIÓN VOLCÁNICA

DOCENTE

ROBERTO CARVAJAL MONTANARO

INTEGRANTES

ROY ARROYO

CARLOS MEJÍAS

ABRIL DEL 2000

## B. CREACIÓN DE LA PÁGINA 2:

La segunda página--se tituló DEFINICIONES, en ella se abrió una caja de texto en la que se dio la definición de desastre natural; en una segunda caja de texto se definió el desastre natural escogido y en una tercera se expuso su posible prevención.

Se ubicó en esta segunda página, el botón con el nombre de: HURACÁN, TERREMOTO O INUNDACIÓN, según fue seleccionado el desastre natural por parte del estudiante; además se hizo un botón con el nombre del desastre natural escogido por el niño para ir a la tercera página.

### Ejemplo:

Al subgrupo #2 le quedó de la siguiente manera los textos la página "definiciones":

**DESASTRE NATURAL:** Desastre ocurrido en la naturaleza y que el hombre no puede controlar pero si prevenir.

**ERUPCIÓN:** Emisión violenta, salida brusca.

**PREVENCION:** Cuando el volcán retumba abandonar el lugar.

## C. CREACIÓN DE LA PÁGINA 3:

Se creó una tercera página con el nombre del desastre natural escogido por el niño o niña. En ella los estudiantes integrarán un dibujo insertado. Crearon en esta página

un botón con el nombre de PORTADA para ubicarse en la primer página del trabajo.

Ejemplo:

Un dibujo sobre una inundación insertó el subgrupo #5 en la página tercera.

Previamente a este proyecto, los educandos han aprendido el uso de las herramientas de Micromundos requeridas.

En las herramientas de creación, se vio el icono de crear cajas de texto que es el que tiene las letras a, b, y c. Pulsamos sobre este botón y sobre el campo de trabajo oprimimos el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo, lo movimos; apareció un cuadrado al cual le dimos el tamaño que creímos conveniente, luego soltamos el botón del ratón y ya tuvimos la caja de texto lista para escribir sobre ella.

#### **D. CREACIÓN DE BOTONES:**

Vimos el icono que tiene un dedo sobre un botón. Pulsamos sobre él y luego sobre el campo de trabajo, apareció una caja de diálogo en la cual se escribió el nombre que le dimos al botón y pulsamos sobre aceptar. Apareció un botón en forma rectangular con el nombre que le dieron los estudiantes.

Ejemplo:

El subgrupo #6 creó los botones con los nombres de PORTADA, DEFINICIÓN e INUNDACIÓN.

**E. INSERTAR DIBUJOS:**

Dimos un clip a Inicio, Materiales, Medios. Al aparecer el menú de los medios se escogió el dibujo que quisimos, lo llevamos arrastrado con el ratón sostenido hacia la página. En la pantalla lo agrandamos para que cubriera el fondo y trabajar en él.

Ejemplo:

El dibujo escogido por el subgrupo #7 fue Incendio Forestal.

**F. DARLE NOMBRE A LA PÁGINA:**

También en la Barra de Menús, se abrió el menú de Páginas, en el encontramos, entre otros, el mando de nombrar página, para darle el nombre a la página en la cual estamos trabajando, y también el mando de página nueva, para crear una nueva página dentro del mismo proyecto.

Ejemplo:

"Portada, Definiciones y Erupción" fueron los nombres que el subgrupo #8 le dio a las páginas de su proyecto.

**G. GUARDAR PROYECTO:**

Para finalizar, se debió de guardar el proyecto, lo cual se hizo pulsando sobre ARCHIVO, donde se escogió la opción de guardar proyecto, allí apareció un cuadro de diálogo, en

cual se escribió el nombre del proyecto y se oprimió la opción guardar.

#### 4. RECURSOS:

Para realizar la propuesta, es requisito contar con el hardware y el software adecuados, además de conocimientos básicos de computación.

El hardware básico del que se dispuso por estudiante fue:

Computadora con tarjeta PENTIUM.

16 bits de Memoria en RAM.

Mouse.

Teclado.

Unidad de CD-ROM.

Tarjeta de Sonido.

Audífonos.

Monitor SVGA.

Tarjeta de Vídeo de 16 bits.

El software requerido fue:

Windows 95.

La versión de MICROMUNDOS 2.0.

Los conocimientos básicos demostrados a nivel de computación fueron:

- Encender y/o apagar el computador.

- Interface de Windows 95.
- Manipulación del teclado y el Mouse.
- Identificación con la interface de Micromundos.
- Aplicación correcta de las siguientes herramientas de programa:
  - Texto: tipo, tamaño y color.
  - Caja de Texto.
  - Creación y nombramiento de botones.
  - Nombramiento de páginas nuevas.
  - Creación de páginas nuevas.
  - Importación de dibujos, videos, sonidos y música.
  - Dar formato a la caja de texto: hacerla transparente.
  - Guardar archivo.

Al nivel del tema de los desastres naturales, los estudiantes requirieron buscar la definición de desastre natural e información sobre: terremoto, huracán, inundación, incendio, erupción volcánica, sequías, según les correspondio.

#### **MATERIAL DIDACTICO:**

- Diccionarios
- Libros de texto
- Cuadernos de computo
- Instrucciones hechas por el practicante (desarrolladas en el punto 6).

#### **5. EVALUACIÓN:**

a. Exposición por parte de los niños.

b.Evaluación formativa.

c.Observación del trabajo elaborado por los niños.

## 6. CRONOGRAMA:

**SEMANA 1:** Martes 14 de marzo: (dos lecciones)

### 1. Objetivo:

Dar a conocer al 4° 2 el trabajo que se realizará con ellos.

- Se inició la lección a las 10 a.m.
- La maestra, que anteriormente les había hablado de mi práctica, me presentó al grupo.
- Salude al grupo, diciéndoles mi nombre y lugar de procedencia.
- Expliqué lo que se haría en el Laboratorio y en la pizarra anoté los pasos a realizarse, para que ellos los anotaran en sus cuadernos, de la siguiente manera:
  - Estando en el ambiente Micromundos se dará un clip sobre el icono que representa un rectángulito con las letras "a, b y c"
  - Nos posicionamos en la Página Principal de Micromundos y en la esquina superior izquierda damos un clip y arrastrado lo ubicamos en la esquina inferior derecha.
  - En la caja de texto escribir los siguientes datos: (Ver anexo 5)
    - Nombre de la Escuela
    - Nivel y sección
    - Nombre del proyecto
    - Nombre del tutor
    - Nombre de los integrantes
    - Fecha

- Para guardar el proyecto damos un clip en ARCHIVO (ubicado en la Barra de Menú), luego en GUARDAR PROYECTO, escribimos el nombre al proyecto en el cuadrito que aparece y damos un clip sobre ACEPTAR.
- Para salir daremos un clip en ARCHIVO y luego en SALIR.
- Al terminar de anotar las instrucciones en sus cuadernos, los estudiantes, junto con la maestra de grupo y mi persona, fuimos en buen orden al laboratorio de informática.

## 2. Actividades:

- a. En el Laboratorio de cómputo los alumnos y alumnas formaron grupos de trabajo.
  - b. Se confeccionó la portada del trabajo:
    - Habiendo ingresado al programa Micromundos los niños dieron un clip sobre el icono que representa un rectangulito con las letras "a, b y c"
    - Posicionaron el cursor (flechita indicadora de la posición el mouse) en la Pagina Principal de Micromundos y en la esquina superior izquierda dieron un clip y arrastrándolo lo ubicaron en la esquina inferior derecha.
    - En la caja de texto escribieron los siguientes datos:
      - Nombre de la Escuela
      - Grado y número de sección
      - Nombre del proyecto
      - Nombre del instructor (profesor)
      - Nombre de los estudiantes que integraron el subgrupo
- (Ver anexo 5)

- Fecha de entrega.
- Para guardar el proyecto los educandos dieron un clip en ARCHIVO, luego en GUARDAR PROYECTO, escribieron el nombre del proyecto y dieron un clip en ACEPTAR.
- Al terminar la lección, los estudiantes dieron un clip en ARCHIVO y luego en SALIR para cerrar el programa Micromundos.

Ejemplo: (Ver anexo 5)

El subgrupo #10 escribió la siguiente información en su PORTADA:

Escuela Presbítero Manuel Bernardo Gómez

4°-2

Erupción

Profesor

Roberto

Estudiantes

Diego Chavarria

Paúl Brenes Hernández

25 de abril, 2000

### 3. Evaluación:

Los estudiantes comprendieron correctamente los proyectos que estaban realizando.

### 4. Comentario:

En círculo, al final de la clase, los niños comentaron sobre lo realizado y aprendido: Mariam dijo que estaba muy linda la clase; Roy y Carlos preguntaron que si podían hacer sus proyectos en sus casas y traerlos en disquetes, pero les dije que yo debía ver el proceso de creación que ellos realizaban y por lo tanto el trabajo se debería hacer en su totalidad en la Escuela.

Les dije la tarea para que la apuntaran en sus cuadernos, el timbre sonó y los niños se retiraron ordenadamente.

### 5. Tarea:

Elaborar los textos, de definiciones de desastres naturales que buscarían en diccionarios y revistas y apuntarlos en sus cuadernos para luego utilizarlos en la siguiente lección.

**SEMANA 2: Martes 21 de marzo: (dos lecciones)****1. Objetivo:**

Elaborar textos sobre los temas escogidos (definición del desastre y posible solución).

- La lección inició a las 10 a.m.
- Saludé al grupo
- Revise la tarea, la cual cinco niños no la habían realizado y dos de ellos ni siquiera llevaban el cuaderno. Como tarea los niños investigarán en libros y folletos acerca de los Desastres Naturales. Expliqué lo importante de hacer la tarea y de llevar el cuaderno: que es la manera de aprender y crecer en conocimientos.
- En la pizarra anoté los pasos que realizarían en el laboratorio y los niños los apuntaron en sus cuadernos. Los pasos realizados fueron los siguientes:
  - Se diseñaran las portadas: color, estilo y tamaño de la fuente:
    - Resaltamos el texto por medio del arrastre del mouse (pulsando el botón izquierdo y sostenido cubrimos el texto)
    - En la barra de Menú seleccionamos "Texto".
    - Seleccionamos "Color".
    - Escogemos el color deseado y pulsamos "Aceptar".
    - Seleccionamos nuevamente "Texto" en la Barra de Menú.
    - Seleccionamos "Fuente".
    - Escogemos el tipo y tamaño de fuente (letra)

- Se elaboran los textos sobre los temas escogidos por los educandos.
- Exportación de dibujos sobre Desastres Naturales:
  - Damos un clip en "Inicio"
  - Luego en "Materiales"
  - Después en "Medios"
  - Trasladamos por medio del arrastre el dibujo a la pantalla donde lo agrandamos desde sus esquinas.
- En orden nos fuimos para el laboratorio de informática.

## 2. Actividades:

a. Se diseñaron las portadas: color, estilo y tamaño de la fuente:

- Los estudiantes resaltaron el texto por medio del arrastre del mouse (pulsando el botón izquierdo y sostenido cubrieron el texto).
- En la barra de Menú seleccionaron "Texto".
- Seleccionamos "Color".
- Escogemos el color deseado y pulsamos "Aceptar".
- Seleccionamos nuevamente "Texto" en la Barra de Menú.
- Seleccionamos "Fuente".
- Escogemos el tipo y tamaño de fuente (letra).

Ejemplo:

El subgrupo #12 realizó la portada con los siguientes datos: (Ver anexo 5)

ESCUELA MANUEL BERNARDO GÓMEZ

IV°-2

DESASTRE NATURAL

TERREMOTO

MAESTRO

ROBERTO CARVAJAL M.

ELABORADO POR

MELVIN ALFONSO MORA

ESTIBEL GRANADOS GRANADOS

ABRIL DEL 2000

b. Se elaboraron los textos sobre los temas escogidos por los educandos.

c. Los estudiantes exportaron dibujos sobre Desastres Naturales de la siguiente manera:

- Dieron un clip en "Inicio"
- Luego en "Materiales"
- Después en "Medios"
- Trasladaron por medio del arrastre el dibujo a la pantalla donde lo agrandaron desde sus esquinas.

Ejemplo:

Liainy y Carlos Andrés, integrantes del subgrupo #13, se trajeron una foto de una sequía.

### 3. Evaluación:

Los niños y niñas definieron conceptos y proyectos correctamente. Entendieron y trabajaron el ambiente Micromundos.

### 4. Comentario:

Se comentó sobre lo realizado y aprendido por parte de los alumnos, sentados en círculo. A Valeria le pareció interesante las cajas de texto y así lo manifestó; entonces María y Merlin dijeron que ellas le habían dado un buen tamaño a las letras. En ese momento les dije que al final de mi práctica ellos tendrían la oportunidad de exponer sus trabajos ante sus compañeros y todos se pusieron muy contentos.

### 5. Tarea:

Se les dejó la siguiente tarea:

- Consultar y/o practicar sobre cómo crear páginas nuevas.
- Pasos escritos sobre como se crean páginas nuevas y como dar nombre a las páginas.

**SEMANA 3:** Martes 28 de marzo: (dos lecciones)

**1. Objetivo:**

Crear páginas nuevas y dar nombre a las páginas creadas.

La clase inició a la hora prevista: 10 a.m.

Saludé amablemente a los niños

Revisé la tarea. En esta ocasión todos los niños la realizaron correctamente

Expliqué y defini lo que se haría en el Laboratorio de la siguiente manera:

**Creación de páginas nuevas:**

Se irá a la Barra de menú y dará clip sobre PÁGINA

- Se da un clip sobre nombrar pagina
- Aparecerá un cuadrito en donde se escribe el nombre que queremos darle a la página
- Se da un clip sobre ACEPTAR.

**Nombrar páginas:**

Se irá a la Barra de menú y se dará sobre PÁGINA

Se da un clip sobre página nueva

- Aparecerá en nuestro proyecto una página nueva en la que podremos seguir laborando

Ordenadamente nos fuimos para el laboratorio de informática de la Escuela.

## 2. Actividades:

### a. Creación de páginas nuevas:

- Los niños fueron a la Barra de Menú y dieron un clip sobre PÁGINA
- Dieron un clip sobre nombrar página
- Apareció el cuadrado en donde escribieron el nombre que quisieron darle a la página
- Después dieron un clip sobre ACEPTAR.

### b. Nombrar páginas:

- Los estudiantes fueron a la Barra de Menú y dieron un clip sobre PÁGINA
- Dieron un clip sobre página nueva
- Apareció en sus proyectos una página nueva en la que siguieron laborando su trabajo.

Ejemplo:

Kenneth y Marco en la estación 14 crearon tres páginas y las nombraron: PORTADA, DEFINICIÓN y VOLCÁN

## 3. Evaluación:

Los estudiantes utilizaron correctamente las herramientas de crear una nueva página nombrar páginas existentes.

**4. Comentario:**

En círculo los estudiantes comentaron sobre lo aprendido. María de los Ángeles y Mayqueli dijeron que si el tiempo les alcanzaba iban a hacer más de tres páginas en el proyecto y tocaron al recreo. Antes de salir los niños tomaron nota de la tarea.

**5. Tarea:**

Los niños, para la siguiente lección, deberán:

Consultar y/o practicar sobre como crear botones y darles nombre.

**SEMANA 4: Martes 4 de abril: (dos lecciones)****1. Objetivo:**

Dar formato a texto y crear botones.

- Hoy los niños están un poco inquietos, la lección comenzó a las 10:10 a.m.
- Saludé al grupo y me contaron que el día anterior la escuela había tenido un partido de fútbol. Conversamos unos minutos sobre el tema
- Revisé la tarea y tres estudiantes no la habían realizado
- Les expliqué lo que se haría en el Laboratorio de la siguiente manera:
- Se utilizarán las herramientas de dar formato al texto (color, fuente, tamaño) y las de crear botones:
  - Para dar formato al texto se siguen los pasos que se aprendieron la lección anterior
  - Para crear botones daremos un clip sobre el icono o dibujito que representa un dedo pulsando un botón
  - Con el mouse señalamos el lugar de la pantalla donde queremos colorar el botón
  - Presionamos el botón izquierdo del mouse
  - Se puede dar el tamaño que uno guste al botón por medio del arrastre
  - Nos aparece una caja de diálogo donde tenemos la opción de dar nombre al botón, que será el mismo de la página a la que queremos nos traslade.

- Dar animación a las figuras.
- Nos fuimos para el laboratorio de informática.

## 2. Actividades:

- a. Se utilizó las herramientas de dar formato al texto (color, fuente, tamaño) y las de crear botones:
- Para dar formato al texto se siguió los pasos que se aprendieron la lección anterior
  - Para crear botones dieron un clip sobre el icono o dibujito que representa un dedo pulsando un botón
  - Con el mouse señalaron el lugar de la pantalla donde querían colorar el botón
  - Presionaron el botón izquierdo del mouse
  - Le dieron el tamaño que uno quisieron al botón por medio del arrastre
  - Apareció una caja de diálogo donde tuvieron la opción de dar nombre al botón, que fue el mismo de la página a la que querían los trasladara.
- b. Dar animación a las figuras.

### Ejemplo:

Daniela Fernanda, única integrante del subgrupo #19, la página de la PORTADA la pintó de color rosado y las fuentes celestes. Creó tres botones llamados: PORTADA, DEFINICIONES y ERUPCIÓN VOLCÁNICA, colocándolos de la siguiente manera: en la página titulada PORTADA colocó un botón llamado DEFINICIONES, en la página titulada DEFINICIONES colocó el botón lla-

mado ERUPCIÓN VOLCÁNICA y en la página nombrada ERUPCIÓN VOLCÁNICA ubicó un botón llamado PORTADA.

### 3. Evaluación:

Se crearon los botones con sus respectivos nombres y se dio formato al texto correctamente.

### 4. Comentario:

Sentados en círculo, se intentó comentar sobre lo visto en clase, pero los niños querían conversar más del fútbol del día anterior que de sus proyectos. En eso tocaron el timbre y los niños salieron con gran algarabía.

**SEMANA 5:** Martes 25 de abril: (dos lecciones)

### 1. Objetivo:

Exponer trabajos.

- Se inició la lección a las 10 a.m.
- Saludé a los estudiantes
- Expliqué lo que se haría en el Laboratorio:
- Terminar los proyectos:
  - Los estudiantes que no hayan terminado su trabajo tendrán la opción de hacerlo.
- Los estudiantes expondrán ante sus compañeros sus trabajos:
  - En orden los estudiantes irán exponiendo en sus respectivas terminales los proyectos realizados.
- En orden fuimos al Laboratorio.

### 2. Actividades:

a. Terminar los proyectos:

- Los estudiantes que no concluyeron su trabajo tuvieron la opción de hacerlo.

b. Los estudiantes expusieron ante sus compañeros sus trabajos:

- En orden los estudiantes fueron exponiendo en sus respectivas terminales los proyectos realizados.

En las exposiciones los estudiantes recomendaron que hacer en caso de nos suceda un desastre natural, como prepararse si nos ocurre una catástrofe, qué tenemos que tener listo en caso que nos suceda algo en forma desprevénida.

El subgrupo #5 explicó que en caso de ocurrir una inundación tenemos que tener listo: agua embotellada, fogón con pilas, comida enlatada, un radio de pilas a mano y escuchar lo que dictamina la Comisión de emergencias. Además indicaban que debemos irnos para un sitio alto, donde no llegue el agua. Si tienen que evacuar a las personas, llevarlos a un albergue y seguir instrucciones.

El subgrupo #12, los niños explicaron qué debemos de hacer en caso que suceda un terremoto, además dieron recomendaciones de cómo actuar si ocurre algún sismo dentro de la escuela y todos estamos en clases. Agregaron que si ocurre un terremoto o un sismo fuerte debemos de seguir algunas medidas de seguridad:

- Alejarnos de ventanas o de algún sitio que caiga algún objeto pesado.
- Mantener la calma.
- Alejarse de algún cable eléctrico.
- Estar informado de los datos que nos da la Comisión de Emergencias, por si ocurre una réplica.

Si estamos en la escuela:

- Mantener la calma.
- Meterse debajo de las mesas.
- Salir en forma ordenada del aula, a algún lugar seguro.
- Seguir las instrucciones de la maestra.

Ejemplo:

Se presentan a continuación lo realizado por el grupo:

ESTACIÓN #	INTEGRANTES	PROYECTO
01	Roy y Carlos	Erupción Volcánica
02	Diana y Daniela	Erupción Volcánica
05	María y Merlin	Inundación
06	Luis Carlos y Jairo	Inundación
07	Jennifer y Jorge	Incendio Forestal
08	Tatiana y Mariam	Erupción Volcánica
09	M <sup>a</sup> de los Ángeles y Mayqueli	Huracán Inundación Tornado
10	Diego y Paúl	Erupción Volcánica
11	Iván y Joan Carlos	Erupción Volcánica
12	Melvin y Estibel	Terremoto
13	Liainy y Carlos A.	Sequía
14	Kenneth y Marco	Erupción Volcánica
15	Eliana y Valeria	Erupción Volcánica
17	José y Anderson	Huracán
19	Daniela Fernanda	Erupción Volcánica

### 3. Evaluación:

Se expusieron los trabajos en forma correcta y ordenada (ver anexo 5).

VIII  
CONCLUSIONES  
Y RECOMENDACIONES

## CONCLUSIONES

El proyecto realizado fue de gran satisfacción y aprendizaje para mí. Durante su realización tuve la oportunidad de identificarme con los educandos en el período que utilicé para la práctica.

Con el presente trabajo se contribuye con la culturalización computacional educativa de los niños al promover y ejecutar actividades de soporte, desarrollo, estudio e investigación en el área de Informática Educativa, donde los estudiantes pusieron en práctica, y crearon, conocimientos por medio del uso de la computadora.

Los educandos investigaron y desarrollaron, por medio del estudio, actividades relativas al manejo y utilización del computador y al ambiente Micromundos: sus herramientas y mandos; relacionándose con la tortuga y sus posibilidades de utilización para crear conocimientos.

El programa Micromundos se utilizó para dar una respuesta científica al análisis de las medidas de prevención que se deben tomar ante los desastres naturales como son: terremoto, huracán, inundación, incendio forestal, erupción volcánica, sequía.

Gracias a las exposiciones de los niños se pudo apreciar como ellos pueden prevenir un desastre natural para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente, de acuerdo a las recomendaciones que ellos propusieron en los proyectos realizados (ver anexo #05).

El análisis de la función del practicante en el laboratorio de informática de la Escuela se realizó por medio del trabajo con los niños. Al enseñarles a operar botones para pasar de una página a otra, traer videos, fotos, sonidos y música, creación de páginas y elaboración de un proyecto sobre desastres naturales.

Se identificó el quehacer del docente-practicante como mediador en su acción pedagógica, su rol y las funciones de la Escuela, donde se guió sin imposiciones el trabajo de los estudiantes y éstos se sintieron libres al crear su propio conocimiento.

Para tal acción yo, como docente-practicante necesité una preparación académica y permanente. Conozco bien mi rama de estudio y además me identifico con otras ramas del conocimiento humano como son: psicología, sociología, filosofía.

Pero sobre todo, la metodología que utilicé fue el constructivismo propuesto por Papert (Corrales, 1996), permitiendo una expresión creadora en los educandos, reflejada en los proyectos que ellos realizaron, donde unos de ellos se encuentran en el anexo #05.

Se trabajó en el ambiente Micromundos y con sus herramientas básicas para elaborar un proyecto sobre desastres naturales, sin usar el reverso de la página, utilizándolas de la siguiente manera:

- De la Barra de Herramientas de Creación se utilizó:
  - El icono que sirve para crear cajas de texto: representado por un rectangulito que contiene las letras "a, b y c".
  - El dibujito o icono de crear botones, representado por un dedo pulsando un botón.
  - El icono que representa una tortuga saliendo del huevo y que los niños utilizaron para crear dibujos en la portada.
- En la Barra de Menú se hizo uso de:
  - ARCHIVO: para guardar el proyecto y para salir del programa.
  - TEXTO: para dar color, estilo y tamaño a la fuente.
  - PAGINA: para dar nombre y crear nuevas páginas.
- La Página Principal de Micromundos se utilizó para:
  - Crear las cajas de texto y elaborar las páginas PORTADA y DEFINICIONES.
  - Colocar el dibujo o video importado.
- De Centros los estudiantes utilizaron:
  - El icono de FIGURAS, para darle formas diversas a las tortugas y adornar la portada.
  - El icono de DIBUJO, para dar color al fondo de sus páginas.
- De la Barra de Herramientas de Edición se utilizó el icono que representa un ojito, para hacer transparente las cajas de texto.

El ambiente Micromundos fue aplicado correctamente para exponer un fenómeno natural específico por cada subgrupo. Los casos expuestos fueron: terremoto, huracán, tornado, inundación, incendio forestal, erupción volcánica, sequía.

Los estudiantes, después de indagar en libros, revistas y diccionarios, definieron las medidas de prevención para que haya armonía entre el ser humano y el medio ambiente (ver anexo #05).

El trabajo ha sido arduo y, con ayuda de la señora Supervisora, he podido culminar con satisfacción este proyecto. Sé que no ha sido perfecto, pero el aprendizaje es un proceso en el cual se aprende día con día.

Una copia de este trabajo se entregará a la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez, proponiendo su puesta en práctica a la encargada de laboratorio.

Los objetivos propuestos se han alcanzado, pues el proyecto, llevándose a la práctica, logró los fines que se han definido en este trabajo.

A continuación se numeran algunos detalles observadas durante mi Práctica Profesional:

- La encargada del laboratorio de informática en la sección 4-2 de la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez se esmera mucho en su misión pedagógica para que todos los niños *aprendan a aprender* por medio de las computadoras y el ambiente Micromundos.

- El laboratorio de informática de la Escuela está bastante decorado con tortuguitas, hechas en cartulina satinada, y otros estímulos sobre el ambiente Micromundos.
- La maestra de grupo se mantiene poco tiempo con éste en el laboratorio de informática.
- Además la maestra de grupo no está al tanto de la disciplina de los estudiantes dentro del laboratorio de informática.
- Los niños no manejan conceptos vistos en años pasados.
- Algunos alumnos necesitan más profundización en el tema.
- No todos los estudiantes llevan el cuaderno de Informática Educativa el día que tienen clases.
- Al llegar al laboratorio, después de la explicación en el aula, los educandos no recuerdan que pasos seguir.
- Los alumnos son lentos a la hora de realizar textos en sus proyectos.
- No todos los niños y niñas se interesan en su proyecto y se distraen fácilmente con otros recursos computacionales.

### RECOMENDACIONES

Se presentan algunas recomendaciones para hacer frente a los detalles acabados de exponer:

- La encargada del laboratorio de la Escuela debería cuidar más su voz, ya que por el esmero que demuestra en sus lecciones frecuentemente se le escucha afónica.
- Me parece excelente la decoración del laboratorio de informática; yo le agregaría, además, algunos procesos y datos básicos que faciliten la creación por medio del ambiente Micromundos.
- Pedir a la maestra de grupo que cumpla su labor de permanecer presente en el laboratorio de informática.
- Solicitar a la maestra de grupo que colabore con la disciplina del grupo dentro del Laboratorio.
- Reforzar los conceptos vistos en años anteriores para su mejor aplicación a la hora de realizar proyectos.
- Dedicar más tiempo individual a los alumnos que necesitan profundizar en el tema.
- Insistir con los estudiantes para que se presenten a clases con su cuaderno.

— Anotar en el cuaderno paso a paso lo que deben realizar en el Laboratorio.

└ Especificar con claridad lo que deben anotar los alumnos a la hora de realizar sus textos para evitar la lentitud.

Permitir a los niños y niñas experimentar con todos los recursos computacionales disponibles en el laboratorio, pero después de elaborados sus proyectos.

IX  
BIBLIOGRAFÍA

**BIBLIOGRAFÍA**

- Abarca, Sonia. Psicología de la motivación. San José: EUNED, 1995.
- Avolio, Susana. Planeamiento del proceso de enseñanza aprendizaje. San José: EUNED, 1996.
- Berrocal Carvajal, Viviana. Micromundos. San José: UNED, 1998
- Coll, Cesar y otros. El constructivismo en el aula. Barcelona: Editorial Graó, 1993.
- Corrales Mora, Maricruz. Lenguaje Logo I. San José: EUNED, 1996.
- Corrales Mora, Maricruz. Lenguaje Logo II. San José: EUNED, 1993.
- Corrales Mora, Maricruz. Manual de Práctica Docente. San José: EUNED, 1995.
- Florez Ochoa, Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Bogotá: Mc GRAW-HILL, 1994.
- Gutiérrez, Claudio y Castro, Marlene. Informática y sociedad. San José: EUNED, 1992.
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar. Metodología de la investigación. Bogotá: Mc GRAW-HILL, 1991
- LCSI. MICROMUNDOS, módulo sobre el estado del tiempo. 1997.
- Long, Larry. Introducción a las computadoras y al procesamiento de información. IV ed. México D.F.: PRENTICE-HALL HISPANOAMERICANA, 1995.
- Méndez, Zayra. Aprendizaje y cognición. San José: EUNED, 1993.
- Pérez Juste, Ramón y García Ramos, José Manuel. Diagnóstico, evaluación y toma de decisiones. Madrid: Ediciones RIALP, 1989.
- Seas, Jenny; Castro Monge, Jorge y Corrales Mora, Maricruz. Informática Educativa, ampliando escenarios para el aprendizaje. Versión preliminar. San José: EUNED, 1998.

Sancho, Liliana. La computadora: recurso para aprender y enseñar. San José: EUNED, 1997.

**BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET**

148.204.188.122/revista/no10/Pag 12.html

\* [www.cne.go.cr/menu.htm](http://www.cne.go.cr/menu.htm)

[www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicaes/rigome...](http://www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicaes/rigome...)

[www.nalejandria.com/fundaustra/logo.htm](http://www.nalejandria.com/fundaustra/logo.htm)

X  
ANEXOS

ANEXO #1  
SOLICITUD DEL CENTRO EDUCATIVO

San José 8 de febrero, 2 000

Señor:

Lic. Carlos Jaens Sandí

Director

Esc. Presbo. Manuel Bernardo Gómez


Estimado señor:

La Carrera de Informática Educativa de la Universidad Estatal a Distancia requiere de su autorización y apoyo para la realización de la Práctica Profesional del estudiante Roberto Antonio Carvajal Montanaro, cédula 2-338-236, en la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez. La señora Licda. Emilia Rodríguez es docente-Supervisora de la Práctica Profesional propuesta por este estudiante, por lo que también le agradeceríamos su cooperación para que pueda realizar tal labor.

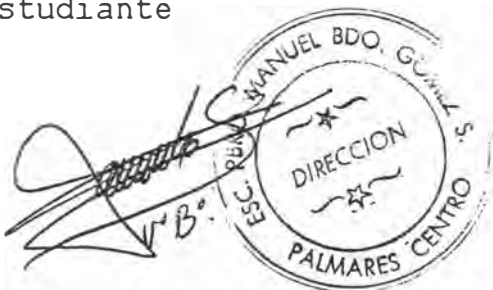
El estudiante Carvajal le explicará con mayor detalle los objetivos, tipo de práctica que pretende realizar y duración de su estadía en la Escuela Presbo. Manuel Bernardo Gómez. Sin embargo, aclaro que los estudiantes disponen de un cuatrimestre para elegir, definir y ejecutar su Práctica Profesional, con el fin de aprobar este curso y obtener su grado de Bachillerato en Informática Educativa.

Esperamos contar con una respuesta positiva a la solicitud de cooperación, como otra vía de desarrollo de nuestra educación nacional, y quedo a su disposición para consultas o dudas sobre lo planteado, en mi oficina situada en la Escuela de Ciencias de la Educación con Énfasis en Informática Educativa de las oficinas centrales de la Universidad Estatal a Distancia o al teléfono 253-2121, extensión 2361.

Atentamente,

  
Lic. Mari Cruz Corrales Mora  
Encargada de Carrera en  
Informática Educativa

c. estudiante



# HISTORIA Y GEOGRAFIA DEL

## CANTON DE PALMARES

### POSICION GEOGRAFICA

Las coordenadas geográficas medias del cantón Palmares están dadas por 10° 02' 54" latitud norte y 84° 26' 28" longitud oeste.

La anchura máxima es de nueve kilómetros, en dirección norte a sur, desde unos 1.200 metros al noreste del cerro San Isidro hasta unos 300 metros al sureste del cerro Lorito, en los Montes de Aguacate.

### BREVE RESEÑA HISTORICA

En la época precolombina el territorio que actualmente corresponde al cantón Palmares, estuvo habitado por indígenas del llamado reino huetar de Occidente, que en los inicios de la Conquista fue dominio del cacique Garabito. Testimonio de ese hecho son los objetos de piedra y cerámica encontrados principalmente en las actuales villas Zaragoza y Esquipulas; así como en los vestigios de un camino indígena que atravesaba la región de oeste a este, que posiblemente era la principal vía de comunicación de los aborígenes del interior con los de las costas.

En 1834 don José María Alfaro y don Pedro Solís realizaron el primer denuncia de tierras en la zona. Posteriormente, en 1835 y 1836, llegaron otros colonizadores, entre los cuales estaban los señores Simón Ruiz, Lucas Elizondo, Manuel de Jesús y Cecilio Rodríguez, Pedro Vargas, Pío Villalobos, Buenaventura Vázquez.

La primera ermita fue de adobes con techo de teja de barro, construida en 1858, en un terreno que donó don Lucas Elizondo. Durante el episcopado de Monseñor don Anselmo Llorente y Lafuente, primer Obispo de Costa Rica, en el año de 1866, se erigió la Parroquia, con advocación a San Anselmo. La construcción de la iglesia actual se inició en 1893 y se concluyó en 1914; obra de piedra labrada, con armadura y techo, se dedicó a Nuestra Señora de la Mercedes, que actualmente es sufragánea de la Diócesis de Alajuela de la Provincia Eclesiástica de Costa Rica.

La principal escuela se estableció en 1861, en una casa particular, propiedad de don Ventura Vázquez; dos años después se construyó una escuela pública, donde hoy está el mercado; durante el primer gobierno de don Jesús Jiménez Zamora en 1957 se bautizó con el nombre de Escuela Manuel Bernardo Gómez. El Liceo de Palmares, inició sus actividades docentes en marzo de 1958, en la primera administración de don José Figueres Ferrer.

El café se comenzó a sembrar por el año de 1870; debido a que el gobierno dejó en libertad de cultivar el tabaco en 1895, al año siguiente se sembraron en el lugar las primeras matas de este producto agrícola.

El primer alumbrado público de Palmares fue de faroles, colocados en 1878. El alumbrado eléctrico con bombillos se instaló en 1913, en el primer gobierno de

don Ricardo Jiménez Oreamuno.

En 1888 se llevó a cabo la primera sesión del Concejo de Palmares, integrado por los regidores propietarios, señores Pablo Rojas, presidente; Ricardo Fernández, Vicepresidente; y Manuel Vargas, Fiscal. La cañería se inauguró en 1896, en la primera administración de don Rafael Iglesias Castro.

En la administración de don Bernardo Soto Alfaro, el 20 de noviembre de 1888, en decreto ejecutivo N° 18, se le otorgó el título de Villa a la población del centro. Posteriormente, el 15 de julio de 1918, en el gobierno de don Federico Tinoco Granados, se promulgó la ley N° 28, que le confirió a la Villa, la categoría de Ciudad.

El origen del nombre del cantón se remonta al paraje que se denominó el Valle de los Palmares, debido a la abundancia de palmera real en el lugar; que al convertirse en distrito de Alajuela se le conoció como Palmares y al constituirse en cantón conservó ese topónimo.

### DIVISION TERRITORIAL ADMINISTRATIVA

#### Creación y procedencia

El cantón Palmares fue creado en ley N° 68 de 30 de julio de 1888. En esa oportunidad no se fijaron los distritos de este nuevo cantón.

Palmares procede del cantón Alajuela, establecido este último en ley N° 36 de 7 de diciembre de 1848.

### ASPECTOS HUMANOS

Estadísticas poblacionales

Población por sexo:

8.855 hombres (49,7%)

8.960 mujeres (50,3%)

## Revista El Fénix

35 aniversario del Colegio de Palmares

Ediflores: Jeffry Antonio Salas Guerrero  
Jeffry Alonso Mejías Carvajal

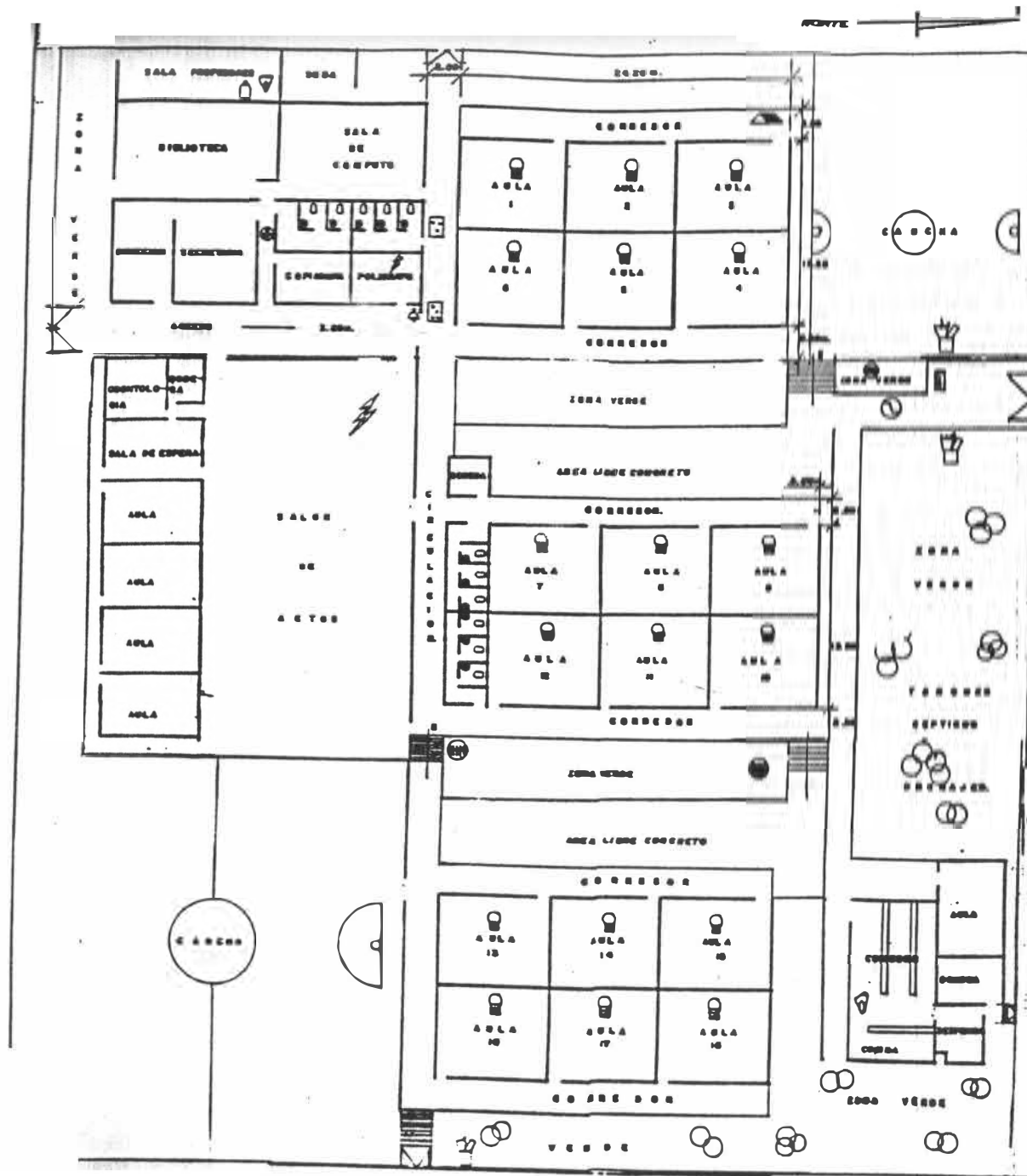
Colaboración del Llc. Fabián Barrantes, Jefe de Prensa y Relaciones Públicas de la Corte Suprema de Justicia (asesoramiento periodístico) del señor Giovanni Morera del periódico "Clarín".

Supervisión: Eduardo Campos Sancho, Director del Colegio de Palmares.

Fotografía: Estudio fotográfico Carvajal

Diagramación: Johnny Mendoza B.

Textos y artes finales: Digtex S.A. Tel/Fax: 25-8075



**SIMBO GIA.**

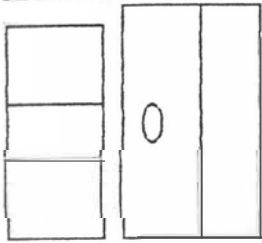
	GRILLAS		CABLES DEBILITADOS
	GRILLAS DEL ESTUDIO		TABIQUE DE AGUA
	REJILLA (MARRON)		NO SERVICIO
	POSTEROS EXTERNOS		RESERVADO
	ZONA VERDE		CHESERADO DEL ESTUDIO
	NOTIFICACION		RESERVADO
	CAMPANAS		MALLA DE DEFENSA (1/2 ANCH.)
	BAO (VERDE)		CABLEADO (ANCHO)
	ESTILOS DE		PISO DEL ESTUDIO
	REJA		ALUMBRADO EN LA OJILLA
	PLANTACIONES DEL INTERIOR		PUNTEROS EXTERNOS (1/2 ANCH.)

**CROQUIS ESCUELA CENTRAL PALMARES**

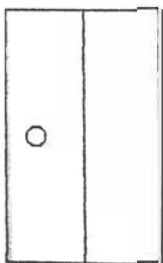
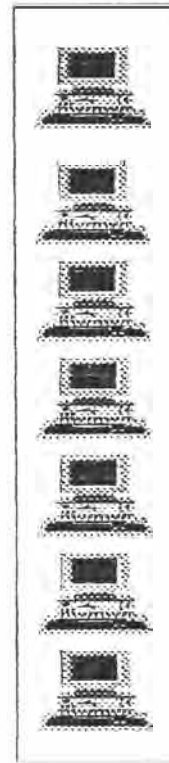
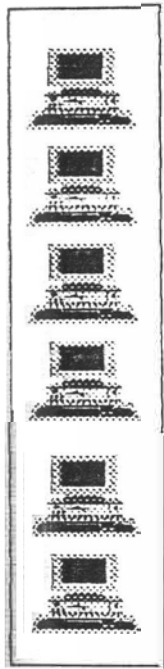
DESCRIPCIÓN DEL AULA

La sala de cómputo está distribuida de la siguiente manera:

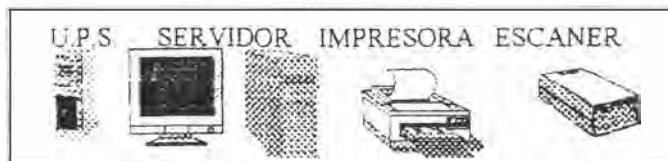
ARMARIO



ESTACIONES DE TRABAJO



PIZARRA

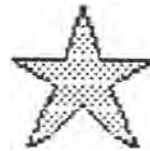


ANEXO #5

MUESTRA DEL TRABAJO REALIZADO POR LOS ESTUDIANTES

Escuela Presb. Manuel Bernardo Gomez

Proyectos Escuelas Naturales: Titulación



Roberto Carvajal

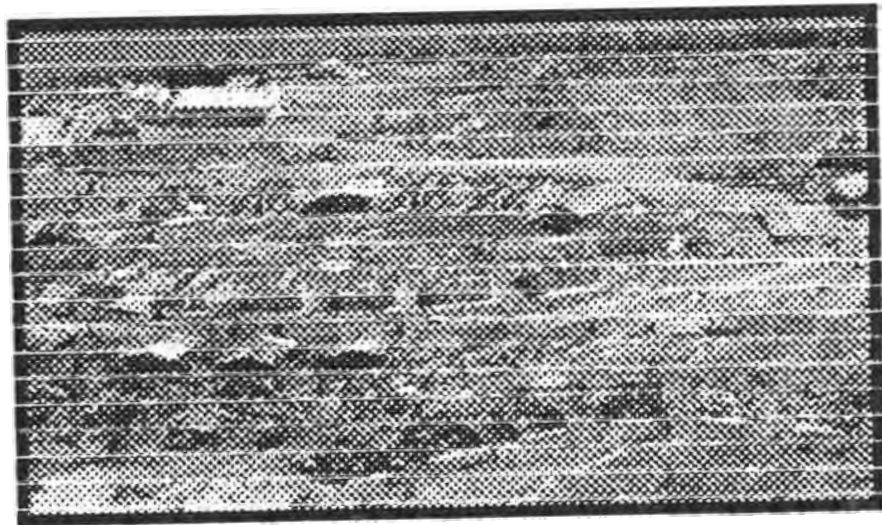
Elaborado por José Ignacio Vargas y Anderson Geovanny

Sección 4-2

Abril del 2000



## EJEMPLO DE HURACAN





**Definición de Desastres Naturales :**  
**Desgracia grande provocada por la**  
**naturaleza.**  
**Hecho frustrado.**



Huracán: Viento de gran fuerza.

Los huracanes tropicales se originan sobre el mar y se desplazan por los archipiélagos y litorales a una gran velocidad de 15 a 35 km/h. Pueden provocar maremotos y producir vientos de 300 km/h. Son de forma circular y su radio varía de 35 a 200 Km. En su centro hay una zona de calma que puede tener 40 Km. de diámetro.

ESCUELA .PRESBITERO MANUEL BERNANDO GOMEZ

PROYECTO.DESASTRES

PROFESOR. ROBERTO CARVAJAL



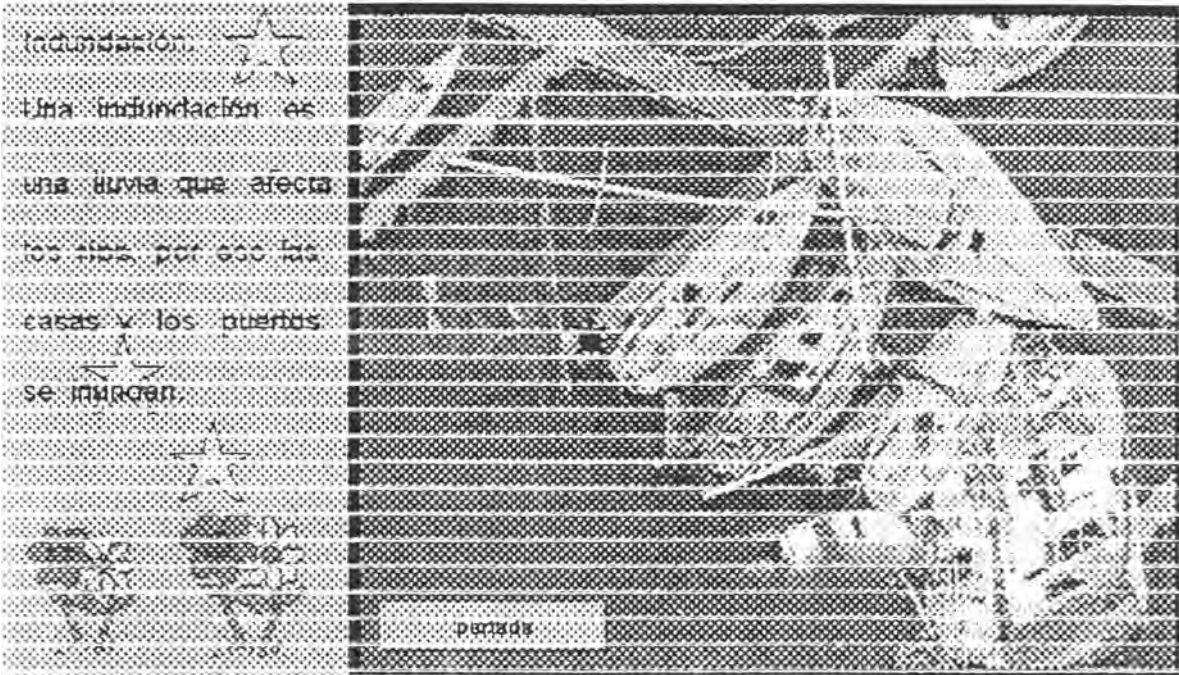
INTEGRANTE .MAYQUELLIN ALVARADO CESPEDES.

FECHA ABRIL DEL 2000



SECCION.4-2





La inundación es cubre de agua un lugar,  
debido a las fuertes lluvias.



Una inundación es un desastre natural.  
Desastre: Desgracia grande.

desastre

### Definición de desastres Naturales

Desgracia provocada por la naturaleza que el hombre no puede controlar



### Inundaciones

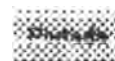
Se provocan por fuertes lluvias que causan las desbordaciones de ríos

Lo prevenimos con.

1- No cortando árboles

2- No quemando bosques

3- No sabiendo cuando hay inundaciones



ESCUELA PRESBITERO MANUEL BERNARDO GOMEZ

LOS DESASTRES NATURALES  
ERUPCIÓN VOLCÁNICA

ROBERTO CARVAJAL

SECCION 4-2

ABRIL 2000

HECHO POR:

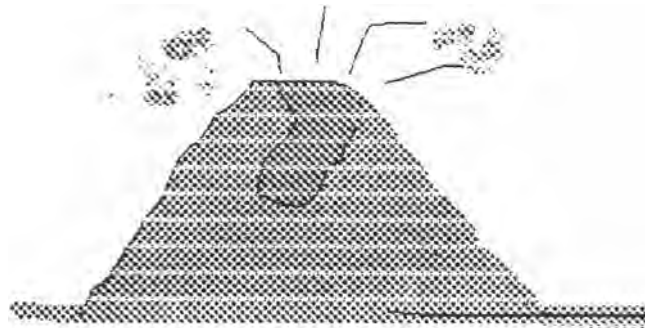
JOAN CARLOS ZUMBADO ROJAS

IVÁN FABRICIO VILLEGAS ROJAS



## DEFINICIÓN DE DESASTRE NATURAL:

Un desastre natural es una catástrofe provocada por la naturaleza, perjudicando a las personas y a la flora y fauna del lugar donde ocurrió el fenómeno.

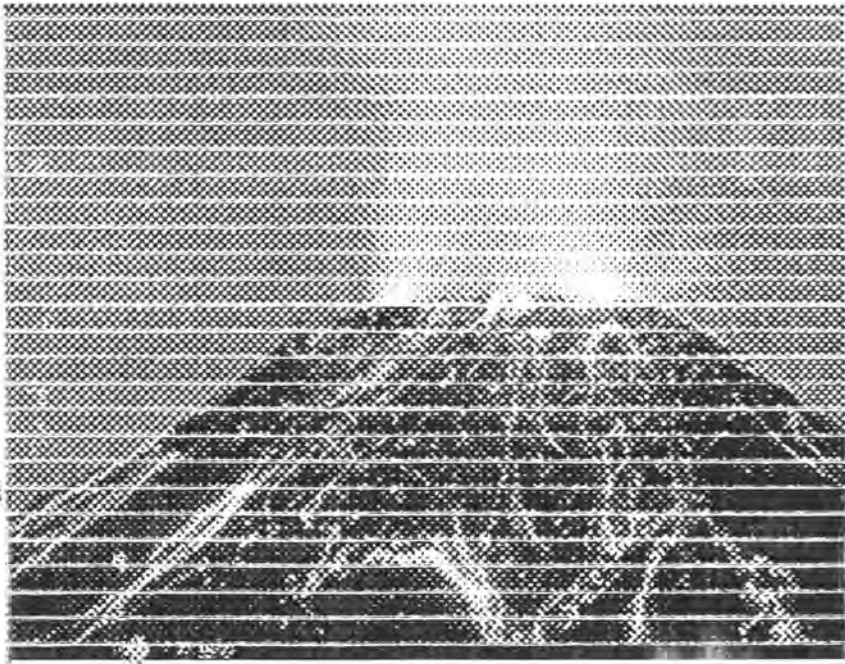


Erupción volcánica:

Emisión de materia, procedente de un volcán

## ERUPCIÓN VOLCANICA

Abertura en la  
corteza  
terrestre por la  
que salen a la  
superficie  
materias a alta  
temperatura



ESCUELA: PRESBITERO BERNARDO GÓMEZ S.

PROYECTO. DESASTRES NATURALES.

DESASTRE: VOLCAN.

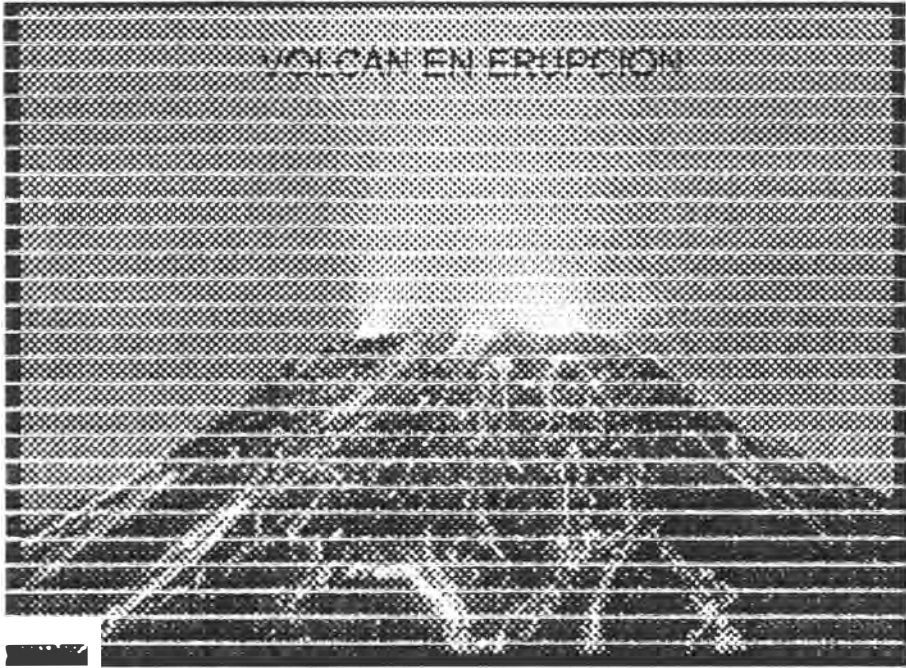
DOCENTE. ROBERTO CARBAJAL.

INTEGRANTES. VALERIA Y ELIANA

SECCIÓN. 4-2

FECHA. 9-4-00





DEFINICIÓN DE DESASTRE:

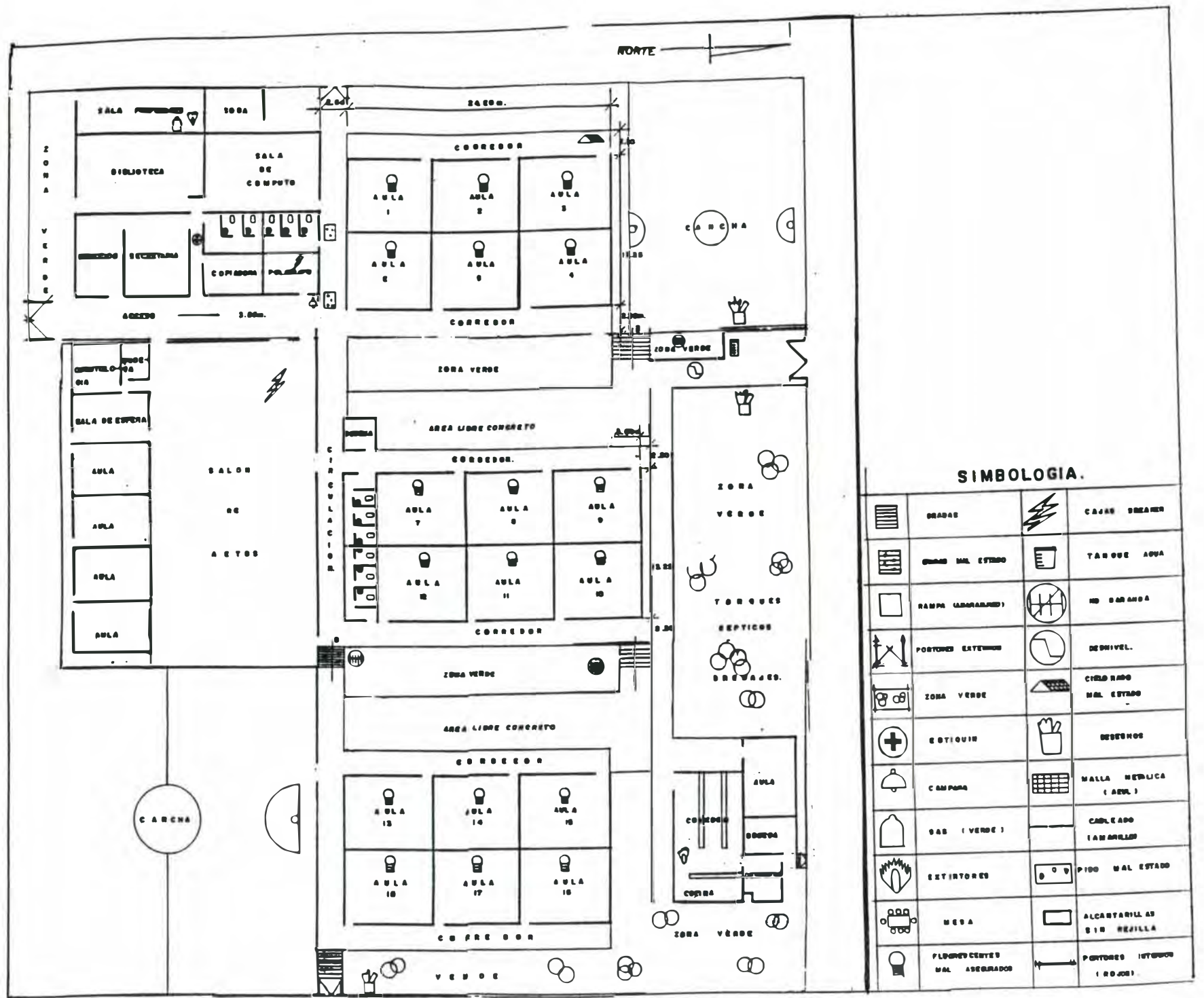
DESGRACIA GRANDE.  
HECHO FRUSTRADO O PERJUDICIAL.



ERUPCIÓN:

EMISIÓN DE MATERIA, PROCEDENTE DE UN  
VOLCÁN.





### SIMBOLOGIA.

	GRABAS		CAJAS REGISTRADORAS
	GRABAS MAL ESTADO		TARJETA AGUA
	RANPA (ABARRIBADO)		NO BARANDA
	POSTEROS EXTERNOS		DESNIVEL
	ZONA VERDE		CIRCUITO MAL ESTADO
	ESTIQUIE		DESENOS
	CAMPANA		MALLA METALICA (ARUL)
	PUERTE (VERDE)		CABLEADO (AMARILLO)
	EXTINTORES		PUERTE MAL ESTADO
	MESA		ALCANTARILLAS SIN REJILLA
	PLAFONETOS MAL ASESERADOS		PUERTOS INTERIORES (ROJOS)

## ***Una puerta abierta más al Saber : Las Escuelas***

La educación en nuestro país ha sido uno de los pilares fundamentales, desde la colonia y aún más posterior a esta. Fue una preocupación para nuestros gobernantes y el pueblo costarricense en general; es por eso que el pueblo de Palmares no fue la excepción cuando luchó por dar a sus habitantes una educación digna.

El primer Centro Educativo, que hubo en esta ciudad se fundó en el año de 1861, este se ubicó en la casa del Señor Ventura Vásquez. El primer maestro que laboró fue don José María Flores Carballo, quien pertenecía a la actual provincia de Heredia.

Para el año 1863 se crea una segunda escuela, debido a que la primera no tenía muchos espacios esta se encontraba ubicada donde está el mercado actual. Era más espaciosa y podía recibir a más niños y niñas; de acuerdo a la gran vocación de sus maestros y al estado secular de estos, el Centro Educativo recibió el nombre de Escuela Católica.

No se sabe con exactitud cuánto tiempo funcionó esta escuela, pero fue cerrada durante varios años. Esto no fue ningún impedimento para seguir impartiendo una educación adecuada y digna a cualquier ciudadano de nuestro pueblo.

Posteriormente surge una necesidad y sed de abrirle paso a la educación y como existía una indiferencia muy marcada por parte del gobierno, los palmareños deciden alquilar otros lugares para impartir las lecciones.

Uno de estos lugares fue el del hospital que se encontraba ubicado donde vive actualmente la familia Sagot. También la casa de habitación del Don José Santos Sancho, quedaba donde se encuentra el actual Centro Social o Club de Amigos palmareños.

En el año 1912, en el gobierno de don Ricardo Jiménez, se dan dificultades para conseguir los permisos y la ayuda necesaria para construir una escuela digna del pueblo palmareño.

Ante esta situación la Junta Educativa decide construir una escuela por su propia cuenta, cerca del actual colegio, donde se ubica hoy la actual Casa de la Cultura palmareña. "Era una construcción muy mala, contaba con amplios corredores protegidos con barandas pero no duro mucho...pues se los había comido el comején" Morera Lobo Ana Rita (1994). Un recuerdo para mis nietos., pág. 90

Para la segunda administración de don Ricardo Jiménez, en el año 1927 se construye por licitación una escuela muy bonita por su estilo y elegancia. Esta se ubicó en la parte norte del frente del actual templo, actual Kinder Garden del centro de Palmares.

De esa escuela hoy sólo queda su bellissimo muro con la baranda de hierro, debido que con el pasar de los años el espacio que ésta poseía no daba cabida ala creciente población escolar y hubo que construir otra.

Es por eso que la administración de don Otilio Ulate Blanco, se consigue un terreno, propiedad de Anadeo Vega, que se localizaba a cien metros del Estadio Municipal para hacer la escuela.

En 1956, en el gobierno de don José Figueres Ferrer, se construye un nuevo y espacioso centro Educativo, en toda una manzana de tierra (una cuadra), la cuál se inauguró el 28 de octubre de 1956. Que actualmente funciona y lleva el nombre de Escuela Presbítero Manuel Bernardo Gómez, en honor a este cura párroco que tanto hizo y lucho por proporcionarle al pueblo palmareño, el maravilloso templo que actualmente conservan.

## ***Bibliografía***

Chaves, Moya Erika y otros. El Paso de Aldea a Ciudad: Palmares, un ejemplo de desarrollo Urbano. 1835 - 1988. Trabajo inédito, Alajuela Costa Rica 1999.

Morera, Lobo Ana Rita. Un recuerdo para mis nietos. 1 edición, San José Costa Rica, 1994.

