

# UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA COLONIAL DE COSTA RICA, EN V GRADO DE PRIMARIA

Ana Hazel Campos H.

Abel Rojas B.\*

## PRESENTACIÓN

El trabajo que a continuación se expone, es parte de una investigación más amplia, que se elaboró para optar por el grado de Licenciatura en la Enseñanza de los Estudios Sociales, su título es: "Una estrategia didáctica basada en el uso de juegos educativos para la enseñanza y aprendizaje de la Historia Colonial de Costa Rica, en V grado de primaria".

La importancia de esta investigación radica en que está orientada a la enseñanza primaria, esta situación obedece a que es un campo poco explorado que requiere respuestas particulares que sirvan de base para mejorar la Enseñanza de los Estudios Sociales. Por otro lado, se incorpora la visión del docente de enseñanza primaria como una fuente relevante, que permite obtener puntos de vista particulares sobre la enseñanza de los Estudios Sociales en el segundo ciclo de la Educación General Básica.

En este trabajo se propuso el uso de juegos como un medio para introducir nuevos elementos y habilidades en el aprendizaje de los Estudios Sociales, como lo son la creatividad, dinamicidad e interés por la materia, la investigación constante y el descubrimiento

\* Ambos son licenciados en la Enseñanza de los Estudios Sociales y profesores de Enseñanza Media.

Dibujos e ilustraciones: Rafael Ángel Rubí Marín.

de nuevos conceptos, que estimulen el interés por la materia.

La base teórica de este trabajo se sustentó en la teoría constructivista del aprendizaje. A partir de los aportes teóricos y metodológicos de Jean Piaget, Lev Vigotsky y Jerome Brunner. De este último se tomaron sus ideas sobre el aprendizaje por descubrimiento (etapa de motivación, mantenimiento y dirección).

Hay que rescatar que estos tres autores destacan que el juego es un ente que ayuda al párvulo para que pueda socializar con el medio que lo rodea, convirtiéndolo en un gran escenario donde este imita y aprende funciones del mundo adulto. Otro elemento importante son las etapas del desarrollo del niño propuestas por Piaget y su relación con las reglas del juego de acuerdo con su edad.

Relacionada con esta teoría, se elaboró una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se aplicó en dos escuelas, una rural y otra pública: Escuela El Palenque, ubicada en Tierra Blanca de Concepción de San Rafael de Heredia (escuela unidocente) y la Escuela de San Francisco de San Isidro de Heredia.

La propuesta didáctica se organizó en una unidad modelo que visualiza en forma teórica, ilustrativa y metodológica las ideas que se exponen en este trabajo. Se seleccionó el tema de *Historia Colonial de Costa Rica*, pues se ajustaba bien a las necesidades de la investigación propuesta. De la unidad como tal, se

Experiencias didácticas—43

desarrolló el tema titulado: "Conquista y Colonia en Costa Rica", que es un preámbulo para introducir al niño hacia aspectos más profundos de la temática.

La unidad modelo se organiza como un texto ilustrado que se inicia con una página de presentación, con el título y la ilustración de acuerdo con el tema, así como un pequeño texto que motive al estudiante. Esta, además, se divide en cinco áreas temáticas: política, económica, cultural, social y religiosa. Cada tema se organiza con información elemental y complementaria. La primera incluye bloques de información cortos y concisos sobre el tema a tratar, el texto se organiza en títulos y subtítulos de acuerdo con el tema, se incluyen preguntas orientadoras y las ilustraciones tienen el propósito de motivar y propiciar el aprendizaje en el niño. Su importancia pedagógica está en ofrecer al alumno y al docente un documento que sirva como base teórica para el estudio del tema. La información complementaria se presenta en pequeños datos con detalles interesantes con respecto al período en estudio.

Un elemento importante dentro del desarrollo de cada tema, es que se incluyen preguntas de corte orientador, planteadas con el fin de que el alumno profundice sus conocimientos sobre la temática global.

El eje de esta investigación giró alrededor de la actividad lúdica, cuyo propósito consiste en ayudar al docente y al alumno a desarrollar el conocimiento. Cada actividad de juego se organiza de acuerdo con el siguiente formato:

- Nombre del juego.
- Tipo de juego.
- Objetivo del juego.
- Materiales según el juego.

Vale destacar que para poder operacionalizar la actividad lúdica, esta se dividió en tres etapas básicas, de acuerdo con la teoría expuesta por Brunner:

- **Etapas de motivación:** se trata de generar expectativas nuevas y diferentes para que el alumno se motive a participar incondicionalmente dentro del proceso que se quiere lo-

grar. Para ello se presentan elementos o situaciones variadas (preguntas, pensamientos) que activen el deseo por conocer más sobre el o los temas que se proponen, dándose con ello un giro distinto que implique nuevos retos o metas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta etapa se pretende romper con la rutina de clase, dejando de lado las actividades tradicionales o repetitivas, para experimentar nuevas formas de generar conocimiento, promoviendo así el interés en el niño sobre el o los temas a tratar dentro del aula.

- **Etapas de mantenimiento:** para mantener el interés del alumno en el tema, se debe de planear adecuadamente las diversas actividades que permitan al niño construir y reafirmar su conocimiento.

Se presentan posibles alternativas, como el juego, que implican nuevas formas de ver el aprendizaje de manera amena y divertida. Además, se introduce al alumno en un mundo diferente, donde puede generar nuevos conocimientos y destrezas que le faciliten aún más su interés por conocer e investigar sobre otros tópicos que le preocupan

- **Etapas de dirección:** esta última etapa constituye el logro de la meta que se traduce en un aprendizaje; el niño desarrolla su propio conocimiento, con actividades que lo motivan a enfrentar diversos problemas que descubra a través de la etapa, nuevos motivos e intereses que lo impulsen a descubrir más conocimiento, creando un vínculo entre la teoría y la práctica.

En este proceso el educador deja de lado su papel de conductor, cambiándolo por el de un participante y guía más, aunque es el encargado de mantener el entusiasmo, el interés y la disciplina dentro del salón de clase.

Por ello se considera pertinente ofrecer las siguientes indicaciones al docente, como una posible guía que oriente el proceso de aprendizaje a partir de la actividad lúdica.

- A. El docente debe preparar la dinámica con anticipación, para tener claros los objetivos que se propone alcanzar, y al mismo

tiempo conocer cada una de las etapas del juego, para estar atento a las inquietudes o dudas que se presenten en el desarrollo de la actividad.

- B. Las actividades lúdicas propuestas en este trabajo, pueden ser modificadas de acuerdo con las posibilidades, las necesidades y los recursos que el contexto escolar le permita al docente. Por lo tanto, si el docente conoce alguna otra dinámica que se adecue mejor a sus objetivos la puede realizar.
- C. Se debe de explicar al niño que el uso del juego en el aula implica el cumplimiento de una serie de reglas, las cuales se deben acatar, así como cuidar y mantener en buenas condiciones el material que se le presente.
- D. Aunque los juegos contemplan la competencia, se debe dejar claro que su objetivo fundamental es aprender, por tanto, todos son ganadores.
- E. De acuerdo con los autores consultados, se recomienda que la actividad lúdica no debe exceder los veinte minutos. Sin embargo, el tiempo previsto dependerá de la planificación del docente y del interés del niño en el desarrollo de la actividad.
- F. El texto elaborado constituye la base para el desarrollo de las actividades, pero este

hecho no implica que el docente no pueda aumentar o disminuir la información.

- G. Se recalca que el uso del juego adquiere sentido si el niño es participante activo de este; el papel del docente es guiar la actividad y facilitar los materiales que se requieren, reforzando la idea en el alumno de que el juego necesita de su participación y compromiso.
- H. Es importante que el material que se usa, guarde relación con el tema, para facilitar el aprendizaje.
- I. El docente debe evitar la angustia y la frustración para que el juego le resulte agradable y motivador para el niño.
- J. Antes del inicio de cada actividad se debe dar a conocer las reglas del juego y la forma correcta de participar para mantener la disciplina y evitar así el desorden en el aula.
- K. Una vez finalizada cada unidad es necesario que el docente valore los alcances y las limitaciones de la actividad, de forma que le permita depurar el juego de acuerdo con su propia experiencia.

Una vez valoradas las recomendaciones del caso, se inicia el desarrollo del primer tema con el que comienza este trabajo.

¿Qué factores propician el surgimiento de la sociedad colonial costarricense?

ELAS  
PROBLEMAS

## LLEGADA DE LOS ESPAÑOLES A AMÉRICA

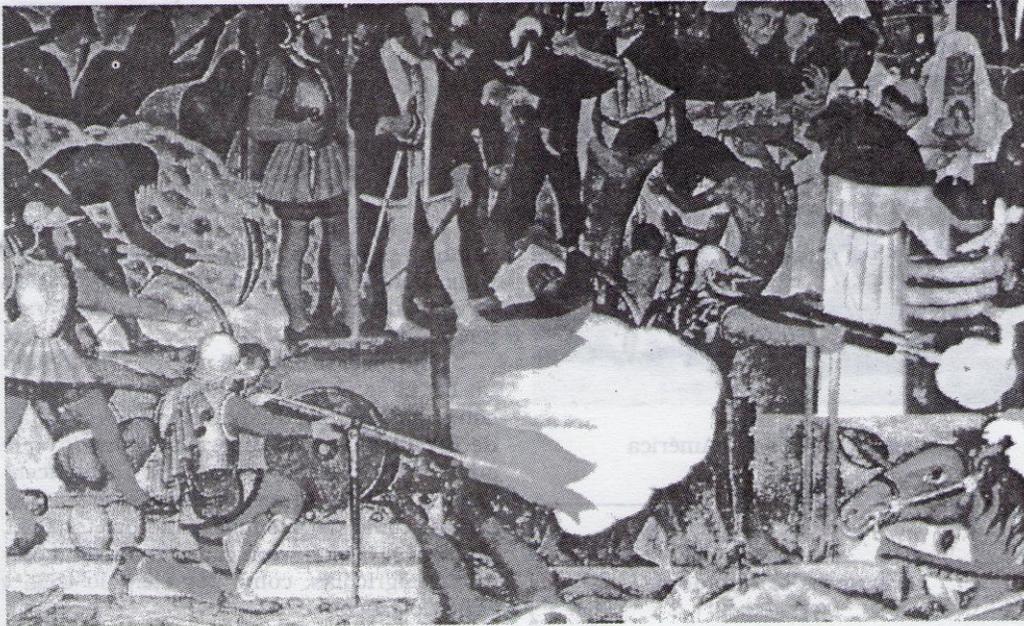


**EJES  
PROBLEMAS**

¿Qué factores propiciaron el surgimiento de la sociedad colonial costarricense?

**TEMA 1**

**CONQUISTA Y COLONIA EN COSTA RICA**



Mural de Diego Rivera

*“Los aborígenes se preguntaban: ¿si el Dios de los hombres blancos era bondadoso y amaba a todos, ¿por qué a ellos los maltrataban si eran hijos de Dios?” (Reflexión y pensamiento de los autores)*

## INFORMACIÓN ELEMENTAL



Llegada de Colón a América

### Breve antecedente de la Conquista

En 1492, Cristóbal Colón en su afán de buscar riquezas, tierras, poder y una nueva ruta de comercio de especias (canela, nuez moscada), jamás se percataría que había descubierto un nuevo mundo.

Colón realizó cuatro viajes a estas tierras. En su último viaje llegaría a Cariari, desembarcando en la isla que llamó la Huerta (Isla Uvita, actual Limón) en 1502.

Con este hallazgo se darían una serie de cambios en los habitantes de estas tierras, así como para los españoles que se adueñarían de ellas, de sus metales, incluso de las personas nativas.

Este proceso recibe el nombre de conquista. En él se destacaron algunos personajes, como por ejemplo: Juan de Cavallón, Perafán de Rivera, Juan Vásquez de Coronado, que además de explotar el territorio costarricense, fundaron las primeras ciudades de importancia, como por ejemplo la actual Cartago, también se introdujeron ganado y algunos productos agrícolas, como por ejemplo trigo y caña de azúcar.

### Preguntas orientadoras

¿Qué observas en la lámina que te llama más la atención?

¿Por qué crees que el sacerdote acompañaba a Colón en el viaje?

¿Por qué los españoles querían conquistar nuevos territorios?

¿Qué significa para ti la palabra conquistista?

¿Qué medio de transporte utilizaron los españoles para llegar a América?

¿Qué tipo de armas utilizaban los españoles?

## INFORMACIÓN ELEMENTAL



Pelea entre españoles e indígenas

### Pregunta orientadora

¿Qué opinión le merece la actitud de los aborígenes al exponerse al dominio español?

## INFORMACIÓN ELEMENTAL

Si para los españoles su llegada representaba obtener dominio de territorios y saqueos de riquezas, para el indígena esta llegada significaba la destrucción de su modo de vivir.

El primer encuentro entre ambas culturas fue de forma pacífica, pues fue un encuentro "amistoso", mediante el intercambio de regalos; aunque el interés del español era obtener el mayor provecho posible de esa relación.

Cuando este tipo de relación no funcionaba, el español utilizaba la fuerza y sus armas para imponerse sobre el indígena.

Otro medio que se destacó en el proceso de conquista, fue el de la lectura que el español hacía del requerimiento, el cual consistió en un documento que se "leía" al indígena, explicándole por qué el conquistador se adueñaba de las tierras y riquezas existentes en América. Con este también se le obligaba a aceptar el cristianismo, aunque el indígena no comprendía el lenguaje del español.



Ciudad colonial

**Preguntas orientadoras**

¿Qué observas en el dibujo que te llame la atención?

¿Por qué surge la sociedad colonial?

¿Cómo defines la palabra colonia?

¿Cómo defines la palabra pacificación?

**La Colonia**

Una vez que los españoles conquistaron y dominaron las tierras descubiertas por Colón, en 1492, se dieron a la tarea de asentarse en ellas, con el propósito de iniciar una nueva etapa en sus vidas, dando origen al llamado período colonial. Durante esta etapa, el español tuvo como tarea la construcción de una sociedad distinta, lo que implicaba una nueva organización política, social, económica, religiosa y cultural. Desafortunadamente dicha sociedad eliminó por completo la organización de la sociedad indígena, la cual se vio obligada a aceptar las decisiones y a trabajar en beneficio del español en un sistema que se asemejaba a la servidumbre.

El período colonial abarcó aproximadamente dos siglos y medio, y para su delimitación histórica se toman en cuenta los siguientes acontecimientos. En el año 1575 se establecen los límites de la gobernación de Costa Rica, y se pacificaron los indígenas del Valle Central, además se inician las reducciones llamadas pueblos de indios, que estaban a cargo de un sacerdote. Además, los colonos españoles adquieren títulos de propiedad sobre la tierra.

El período colonial finaliza en el año 1821, con la independencia de España.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

### Sabías que:

Los historiadores toman el año 1575 como inicio del período colonial por las siguientes razones:

Los españoles se adueñan de las tierras que pertenecían a los aborígenes, pero estos antes de retirarse quemaron los cultivos para que no fueran aprovechados por los españoles.



Quema de una vivienda indígena

### Sabías que:

Con la llegada de los españoles a América, trajeron consigo virus y bacterias, que diezmaron a los indígenas, quienes no conocían esas enfermedades.



Epidemia de varicela

## ACTIVIDADES

A continuación se presenta la forma de cómo poder llevar el aprendizaje de este tema aplicando el juego, en la construcción del conocimiento.

### Recursos didácticos

Nombre del juego: Rompecabezas  
Tipo de juego: Educativo

**Objetivo del juego:** ayudar al participante a trabajar en forma colectiva, generando con ello la colaboración y participación de todos los integrantes.

**Objetivo del tema:** describir el modo de vida de los aborígenes y cómo cambia este con la llegada de los españoles.

### Contenido

Modo de vida del aborigen y el español.

### Materiales

Rompecabezas.  
Lápiz.  
Borrador.

**Nota:** La división de las figuras para la elaboración del rompecabezas es de acuerdo con el criterio del educador. Cada figura o bloque del rompecabezas fue recortado y pegado en cartulina gruesa para mayor facilidad a la hora de desarrollar el juego. (Anexos 1 y 2).

## ASPECTOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA LECCIÓN

### Desarrollo del juego

Se procede a explicar a los alumnos la importancia del tema a tratar y los lineamientos de la actividad.

### I ETAPA: MOTIVACIÓN

#### Pensamiento motivador

Hoy en día somos parte de una sociedad, cuyas rápidas y continuas transformaciones involucran toda la cotidianidad, transformándose con ello casas, medios de transporte, la forma de vestir de las personas y otras más.

**Nota:** Se debe aclarar que el texto se utilizó en esta etapa (antes de la actividad lúdica), como material de apoyo, con el propósito de que el alumno se fuera familiarizando con el proceso de enseñanza y aprendizaje que se quería lograr. Además, permitió rescatar los conocimientos previos de los niños, apoyándose en las preguntas generadoras e ilustraciones que se presentan dentro del texto. Una vez finalizada esta etapa, se procedió a desarrollar la actividad lúdica, eje central de esta investigación.

### II ETAPA: MANTENIMIENTO

Se prepararon seis sobres y se entregó uno a cada subgrupo, para que en un tiempo determinado leyeran la hoja de instrucciones, para luego armar el primer rompecabezas, cuya temática se refirió a la vida de los indígenas antes de la llegada de los españoles.

Una vez armado el primer rompecabezas, se les entregó a los grupos (que habían terminado), una hoja de trabajo, donde anotaron todo lo que habían observado en el rompecabezas. Por ejemplo: costumbres, construcciones, vestidos, utensilios, etc.

Armado el primer rompecabezas, y recopilada la información requerida, se procedió a entregar el segundo rompecabezas,

que introduce la temática de la historia colonial, incorporando elementos de este período como: tipos de personas, alimentos, vestidos y costumbres. Una vez armado el rompecabezas, en su parte inferior, se forma la palabra colonia.

Los estudiantes anotan en la hoja de trabajo los elementos observados.

### III ETAPA: DIRECCIÓN

Con la orientación del docente, el alumno opina sobre lo que observó en ambos rompecabezas, de acuerdo con las siguientes preguntas:

1. ¿Qué elementos te llamaron más la atención de ambos rompecabezas?
2. ¿Qué diferencias observas en ambos rompecabezas?
3. ¿Qué elementos están presentes en el segundo rompecabezas que no se encuentran en el primero?
4. ¿En cuál de los dos paisajes que has observado te hubiera gustado vivir?

Una vez recopilada la información, el docente junto con los alumnos proceden a construir el concepto de Colonia, de acuerdo con la temática desarrollada en clase.

## MODELO DE HOJA DE INSTRUCCIONES

Hoja N° 1

Fecha: \_\_\_\_\_

Tiempo: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** describir el modo de vida de los aborígenes y cómo cambian estos con la llegada de los españoles.

### JUEGOS ROMPECABEZAS

Instrucciones: a continuación el profesor te entrega un sobre pequeño, que contiene las piezas del rompecabezas número 1 en forma desordenada para que lo armes. Adjunto a él, se te presenta una hoja de instrucciones y una hoja de trabajo para que realices los siguientes pasos:

- a) Arma junto con tus compañeros el rompecabezas N° 1.
- b) Observa cuidadosamente y anota en tu hoja de trabajo lo que observaste en el rompecabezas N° 1.
- c) Una vez realizado el trabajo anterior, le pides al profesor que te facilite el segundo rompecabezas para proceder a armarlo.
- d) Observa y anota en tu hoja de trabajo lo que observas en el rompecabezas N° 2.

ROMPECABEZAS 1



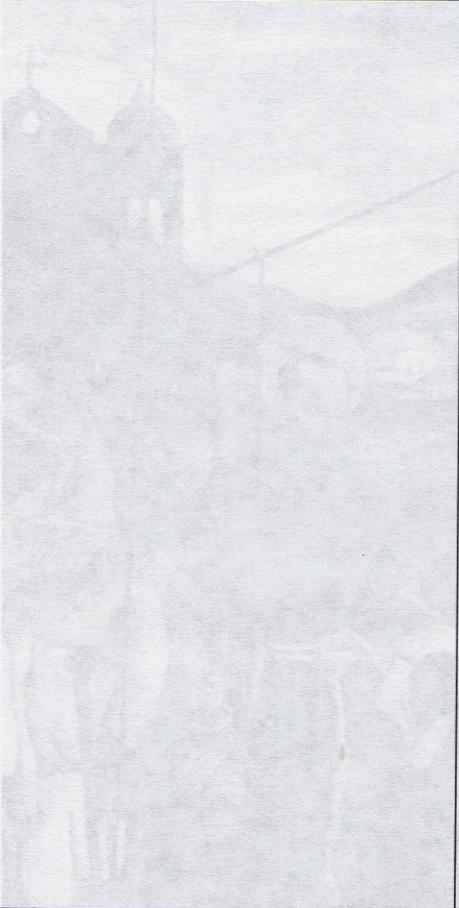
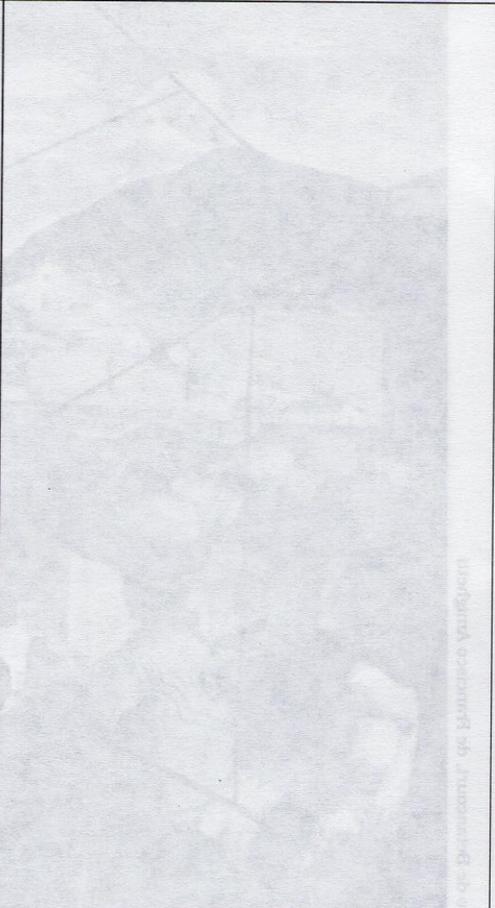
## ROMPECABEZAS 2



Retablo del Hermano Pedro de Betancourt, de Francisco Amighetti

## HOJA DE TRABAJO

**Instrucciones:** anota en tu hoja de trabajo lo que has observado en ambos rompecabezas, según las indicaciones dadas anteriormente.

ROMPECABEZAS N° 1	ROMPECABEZAS N° 2
	

### Actividad opcional

Una vez finalizado el juego anterior, se le pedirá al alumno que exprese con sus palabras el significado de la llegada de los españoles a América.

## CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este trabajo de investigación, cuyo objetivo de estudio fue diseñar una estrategia didáctica basada en el uso de juegos educativos para la enseñanza y el aprendizaje de los Estudios Sociales, se logró comprobar como la actividad lúdica en el salón de clase promovió que el niño adquiriera un conocimiento de forma más espontánea, creativa y de participación constante, produciendo en él un interés no sólo hacia la asignatura de los Estudios Sociales, sino un cambio radical por conocer aún más sobre el tema propuesto. La mayoría de los niños expresaron que la actividad realizada era muy bonita y más rápida para aprender, así como divertida, porque se vuelve más interesante y menos memorística y aburrida. Otro elemento a resaltar es la importancia de los dibujos que en él se utilizan, además, se puede compartir con los compañeros dudas, ideas y comentarios, ya sea por parte del niño o del profesor, pues en la actividad lúdica todos aprenden por igual, de forma distinta y motivadora.

Por tanto, el juego emerge como un medio más para generar conocimiento y lograr un mayor interés por la materia de forma amena e interesante, además el educador se transforma en una persona más creativa y menos conductora de materia, propiciándose una socialización del conocimiento, donde se comparten dudas, inquietudes, habilidades, las cuales no se habían tomado en cuenta anteriormente.

Se debe tener presente que la palabra juego no necesariamente evoca diversión o "desorden", ella se puede utilizar para fines educativos, si se sistematiza adecuadamente, constituyéndose así en un elemento fundamental para que sirva al docente en su labor diaria.

La elaboración de la unidad modelo se constituyó en un recurso básico para el desarrollo de esta investigación, pues alrededor de este texto guía se estructuraron una serie de elementos que motivaron al alumno a desarrollar un proceso de aprendizaje, donde la parte escrita no representaba el eje central de la discusión, sino que se transformaba en un recurso más de apoyo.

La unidad modelo (texto) se utilizó en la etapa de motivación, antes de llevar a cabo la actividad lúdica. Para ello se explicó en qué consistía el trabajo y se entregó el material en forma grupal para conocer su reacción.

Conforme se fue desarrollando dicha actividad, surgió una reacción importante dentro del aula, ya que aunque existe un texto de apoyo, el alumno con ayuda de los dibujos y las preguntas generadoras que aparecen como parte de la unidad, comienza a generar una serie de inquietudes y de comentarios, que logran el objetivo propuesto en este trabajo.

Una de las ilustraciones que más les llamó la atención fue la del tema de la Colonia, pues en ella se observa el pueblo con las casas y las personas, así como la ermita, llegando a la conclusión de que todos esos cambios eran producto de la llegada del español.

Con lo anterior se demuestra como el alumno a través del aspecto icónico logra concretar sus ideas de manera razonada y no copiando mecánicamente, lográndose así resultados satisfactorios en sus respuestas y una mayor socialización del conocimiento, pues se intercambiaban opiniones y se discutían las respuestas.

Durante el desarrollo de esta investigación se logró apreciar que la enseñanza primaria constituye un espacio valioso para llevar a cabo este tipo de experiencias aplicadas a la enseñanza y el aprendizaje de los Estudios Sociales, ya que se ha podido apreciar un nuevo campo de trabajo poco explorado.

Otro elemento indispensable para el funcionamiento de este trabajo de investigación es el papel preponderante que juega el material didáctico elaborado, para que el alumno lo utilice de acuerdo con los requerimientos del tema y con la capacidad de este. Es por ello que el docente debe tener en cuenta cuál es el material más apto para los objetivos que se pretende conseguir y ser conscientes que su tarea es organizar y facilitar en forma ordenada el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues de lo contrario el niño se puede manifestar en contra del juego y no quiera trabajar.

A través de esta investigación se ha tratado de dar una posible guía de trabajo con juegos (no los únicos), que sirva de modelo para aquellos docentes que en un futuro quieran

aplicar la actividad lúdica dentro del salón de clase, como un elemento que genere un ambiente de aula más agradable, creativo y dinámico, donde el niño tenga la oportunidad de expresarse libremente y compartir el conocimiento generado con el profesor y con sus compañeros, estableciéndose una relación cordial y respetuosa entre ambos.

El juego como tal permitió generar y aprovechar diferentes habilidades, que le faciliten al niño descubrir una visión diferente de los Estudios Sociales, alejándose un poco de una percepción de conocimientos que se pueden volver aburridos, tediosos y memorísticos, en busca de un conocimiento dinámico e interesante, donde los estudiantes adquieran una comprensión diferente dentro del campo de los Estudios Sociales y donde el docente tenga otra opción más a la hora de desarrollar su trabajo.

#### BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Abarca Mora, Sonia. *Psicología del niño en la edad escolar*. Editorial EUNED, San José, 1996.

Brite de Vila, Gladys y Müller, Marina. *Un lugar para jugar, un espacio imaginario*. Editorial Bonun, Buenos Aires, 1990.

Céspedes, Edgar. *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. EUNED, San José, 1987.

Chavarría Jiménez, Sandra. *Las estructuras de dominación en Costa Rica: de la época colonial a los albores del Estado Nacional*. Colección de Fascículos Nuestra Historia N° 6, EUNED-UNA, San José, 1993.

Díaz, Sara y Hernández, Shirley. "El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas de Primer grado". Tesis para optar por el grado de Licenciatura en I y

II Ciclo, de la Educación General Básica, UNA, Heredia, 1996.

Fonseca Corrales, Elizabeth. *Costa Rica colonial: la tierra y el hombre*. EDUCA, San José, 1983.

Gil, José Daniel y Castillo, Carlos. "De la historia oficial al saber popular". Proyecto de Extensión, Escuela de Historia, UNA, Heredia, s.f.

Linaza, Jorge (compilador). *Jerome Brunner, acción, pensamiento y lenguaje*. Editorial Alianza, Madrid, 1984.

Linaza, Jorge. "El juego y su influencia en el desarrollo del niño". En: *Revista Educación*. Enero/abril, 1996, N° 29. Pp. 28-30.

Maya, Arnobio. "La metacognición ¿pero qué es?" En: *Simed en Acción*. Año V, N° 1, diciembre de 1996, enero/febrero de 1997. Pp. 8-12.

Méndez, Zayra. *Apredizaje y cognición*. EUNED, San José, 1995.

Meza Ocampo, Tobías. *Antología cuadernos de Historia de Costa Rica*. Mil Copias Editores, San José, 1996.

Molina Jiménez, Iván y Palmer, Steven. *Héroes al gusto y libros de moda: sociedad y cambio cultural en Costa Rica, 1750-1900*. 1a. ed. Editorial Porvenir, Plumsock Mesoamerican Studies, San José, 1992.

Moyles, Janet. *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, Madrid, 1990.

Payne, Elizabeth. *Origen y crisis de una colonia marginal*. EUNED, San José, 1991.

Piaget, Jean. *La formación simbólica en el niño*. Fondo de Cultura Económica, México, 1986.

Quesada, Luis Guillermo. "Propuesta de un manual de técnicas, juegos y dinámicas facilitadoras de la enseñanza de los Estudios Sociales en I y II ciclo de Educación General Básica". Tesis para optar por el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación con énfasis en Administración Educativa, UCR, San José, 1984.

Salas Víquez, José A. y Soto Núñez, Eddie. *Construyendo formas de enseñar y de aprender. Una estrategia para estudiar las transformaciones socioeconómicas de Costa Rica, 1821-1870*. Imprenta Guilá, San José, 1996.

Vargas, Laura. "Técnicas participativas para la educación popular". En: *Alforja*. Volumen 1, San José, 1988.