



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RONDÔNIA – IFRO  
CAMPUS DE VILHENA**

**PAILA GERLAINE JORGE ROYER**

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DO  
ENSINO/APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA: UMA ALTERNATIVA  
METODOLÓGICA EFETIVA**

**VILHENA - RO  
2023**

**PAILA GERLAINE JORGE ROYER**

**OS JOGOS PEDAGOGICOS COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DO  
ENSINO/APRENDIZAGEM DA MATEMATICA: UMA ALTERNATIVA  
METOOLOGICA EFETIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia de  
Rondônia, como requisito avaliativo para  
conclusão do curso de Licenciatura em  
Matemática.

Orientador: Prof. Me. Claudinei de Oliveira  
Pinho

**VILHENA - RO  
2023**

**FICHA CATALOGRÁFICA**

**Biblioteca IFRO – Campus Vilhena**

R891j

**ROYER, Paila Gerlaine Jorge**

Os jogos pedagógicos como instrumento facilitador do ensino/aprendizagem da matemática : uma alternativa metodológica efetiva / Paila Gerlaine Jorge Royer – Vilhena, Rondônia, 2023.

19f

Orientador : Prof. Me. Claudinei de Oliveira Pinho

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – IFRO

1. Lúdico 2. Ensino-aprendizagem 3. Jogos pedagógicos I. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – IFRO II. Título

371.337

Bibliotecária responsável Rosilene Maria do Couto Marques CRB 11/321



## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 10/03/2023 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **Os jogos pedagógicos como instrumento facilitador do ensino/aprendizagem da matemática: uma alternativa metodológica efetiva** apresentada pela aluna **Paila Gerlaine Jorge Royer (2019105027011-6)** do Curso **Licenciatura em Matemática (Vilhena)**. Os trabalhos foram iniciados às **19:30** pelo Professor **Claudinei de Oliveira Pinho** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Claudinei de Oliveira Pinho** (Orientador)
- **Vera Lucia Ribeiro de Azevedo** (Examinadora Interna)
- **Jose Inildo Alencar** (Examinador Interno)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso, passou à arguição da candidata. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

**APROVADO**

**Nota: 92**

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Claudinei de Oliveira Pinho** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

VILHENA / RO, 10/03/2023

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**Autora: Paila Gerlaine Jorge Royer**

**Orientador: Prof. Me. Claudinei de Oliveira Pinho**

**Conceito Atribuído: 92.**

**Aprovado: 10/09/2023.**

**Banca examinadora:**

---

**Prof. Me. Claudinei de Oliveira Pinho  
Orientador**

---

**Prof.  
José Inildo Alencar**

---

**Prof.  
Vera Lúcia Ribeiro Azevedo**

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar a DEUS, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades, por me ajudar em cada momento deste processo me dando alívio nos momentos de angústia.

Sou grata ao meu marido Thyago Fernando Moreira Royer que sempre esteve comigo me apoiando e me dando amor para continuar na caminhada.

Aos meus pais Sr. Joás Jorge e Sra. Maria Geralda Moreira Jorge e minha irmã, Josiane Moreira Jorge, por me incentivar desde pequena a seguir meus sonhos e alcançar meus objetivos.

Ao meu orientador, Professor Me. Claudinei de Oliveira Pinho, pelo apoio, paciência e ensinamentos que me concedeu.

Aos professores membros da minha banca, pelas orientações relevantes que contribuíram para a organização final deste trabalho.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, pelo amor e incentivo à educação de qualidade.

A todos, que fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada.

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta a importância do lúdico na sala de aula e principalmente nas aulas de matemática, na qual os jogos pedagógicos são considerados instrumentos que auxiliam tanto o docente quanto o discente no processo de ensino-aprendizagem, ampliando as possibilidades de ensino para o docente e a aprendizagem ao aluno. O desenvolvimento deste trabalho buscou evidenciar qual a efetividade dos jogos didáticos como um instrumento pedagógico no ensino e aprendizagem da matemática, ou seja, se realmente os jogos são uma alternativa metodológica que ajuda o docente na transmissão dos conteúdos em sala de aula de maneira a facilitar a aprendizagem do aluno, considerando que, de acordo com boa parte dos alunos, as aulas de matemática, por conter muitas fórmulas e regras acabam se tornando desgastantes e chatas e é neste contexto que os jogos pode ser uma ótima opção para tornar as aulas mais atrativas e diversificadas de modo que os alunos aprendam brincando.

**Palavras chave:** Lúdico. Ensino-Aprendizagem. Jogos Pedagógicos.

## **ABSTRACT**

This paper presents the importance of playfulness in the classroom and especially in mathematics classes, in which educational games are considered instruments that help both the teacher and the student in the teaching-learning process, expanding the possibilities of teaching for the teacher and learning for the student. The development of this work sought to highlight the effectiveness of educational games as a pedagogical tool in teaching and learning mathematics, i.e., if the games are really a methodological alternative that helps the teacher in the transmission of content in the classroom in order to facilitate student learning, considering that, according to most students, mathematics classes, by containing many formulas and rules end up becoming exhausting and boring and it is in this context that the games can be a great option to make the classes more attractive and diverse so that students learn by playing.

**Keywords:** Ludic. Teaching-Learning. Pedagogical Games.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. OBJETIVO.....	10
3. MATERIAIS E MÉTODO.....	10
4. REFERENCIAL TEÓRICO .....	10
4.1 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA.....	10
4.2 APLICAÇÃO DOS JOGOS EM SALA DE AULA.....	11
4.3 EFETIVIDADE NA APLICAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA.....	13
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO .....	16
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
7. REFERÊNCIAS .....	18

## 1. INTRODUÇÃO

Por se acreditar que a matemática é um componente curricular muito complexo, a forma com que ela é demonstrada e ensinada em sala de aula pode ser determinante para o ensino-aprendizagem dos discentes. Por isso é importante a elaboração e a aplicação de jogos pedagógicos em sala de aula.

Por meio da história podemos destacar como a palavra jogo era entendida pelos povos e de modo diversificado. Os egípcios entendiam os jogos como uma forma de esporte e diversão. Para os gregos, os jogos eram um meio que as crianças e jovens utilizavam para fazer travessuras. Já os romanos consideravam o ludo como uma manifestação de alegria que mantinham as relações sociais. Para os egípcios, romanos e os povos maias, os Jogos eram o método de se passar o conhecimento, princípios e modelos de vida social aos jovens aprendizes. O pensador grego Platão (428-347 a.C.) assegurava que os jogos eram o instrumento educacional e moral para formação da personalidade e do caráter das crianças.

Já na idade média, os jogos passaram a ser conhecidos como como uma atividade sem valor educacional, por estar associado também ao azar o qual ia contra os princípios disciplinares impostos pela igreja católica. O jogo passou a ter a valorização na educação somente no final da Idade Média, com o surgimento de novas teorias e concepções pedagógicas.

A partir do século XVI, os padres jesuítas, que pertenciam a Companhia de Jesus, notaram que o jogo poderia ser utilizado como instrumento didático, sendo associado ao processo de ensino.

Diante da contextualização histórica, pode-se notar que ao longo do tempo, com exceção do período medieval, devido a rigidez religiosa, o jogo sempre esteve associado à educação, sendo, em determinados momentos, utilizados no ensino como uma alternativa facilitadora do ensino-aprendizagem.

Por meio da utilização de jogos, a discente forma o seu próprio conhecimento a partir de brincadeiras desenvolvidas em sala de aula, o que possibilita a ele

pensamentos com motivação de forma mais crítica e rápido, criando assim métodos de resolver situações problemas de formas mais dinâmicas e ativas.

Lev Semenovich Vygotsky (2007) aponta que a forma em que a utilização dos jogos pelos alunos, no sentido de “brincar”, faz com que sejam estímulos para ampliarem tanto a sua curiosidade, como a autoconfiança e iniciativa, trazendo inúmeros benefícios no seu desenvolvimento intelectual, como concentração, linguagem mais rica e pensamento mais crítico e rápido.

O uso dos jogos em sala de aula não apenas favorece ao discente como também ao docente uma vez que esta passa de transmissor de conhecimento para problematizador, facilitador e mediador da aprendizagem, podendo estar analisando e compreendendo o desenvolvimento do aluno em cada etapa do ensino. Ao inserir os jogos na aula de matemática o professor está apoiando a melhoria da comunicação e interatividade da sala como um todo, podendo assim ajudar de forma mútua e analisar os erros e acertos da turma, proporcionando assim reflexões sobre jogadas realizadas.

Nesta percepção, o docente deve estar sempre buscando metodologias de ensino inovadoras, realizando atividades as quais os discentes possam criar estratégias de estudos por meio dos jogos, o que facilita no seu processo de aprendizagem.

Kishimoto (2007) considera que o uso de jogos em sala de aula, é um suporte metodológico adequado a todos os níveis de ensino, desde que a finalidade deles seja clara, a atividade desafiadora e que esteja adequado ao grau de aprendizagem de cada aluno.

Desta forma, é importante fazer uma análise dos jogos didáticos, no sentido de evidenciar a sua efetividade ou não, como um instrumento pedagógico de ensino. Se ajuda o professor na transmissão de conteúdos de Matemática de forma que venha a facilitar no processo de aprendizagem pelo aluno quando da apresentação desses conteúdos em sala de aula, proporcionando a ligação da teoria com a prática e fazendo com que os alunos sejam protagonistas de sua própria aprendizagem.

## 2. OBJETIVO

Demonstrar a importância da presença dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem da matemática como um instrumento metodológico efetivo.

## 3. MATERIAIS E MÉTODO

A base do estudo de caráter qualitativo, materializou-se, principalmente, na pesquisa bibliográfica por meio de análises de artigos, livros, websites e trabalhos de pesquisas anteriores, relacionados ao tema, pois “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p. 44).

## 4. REFERENCIAL TEÓRICO

### 4.1 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

O ensino da matemática é considerado por muitos discentes como algo que contém muita complexibilidade e de difícil entendimento, pelo fato de ter muitas fórmulas na sua resolução e de modo que eles não consigam enxergar a sua funcionalidade no seu cotidiano. A fim de oferecer ao aluno uma nova maneira de aprender a matemática, o lúdico tem sido uma ferramenta de suma importância neste contexto, uma vez que ele propicia ao aluno o estímulo para a sua aprendizagem, elevando a sua curiosidade, autoconfiança e seu raciocínio lógico, além de desenvolver no aluno a alegria de lhe ser proporcionado algo diferente do que é trabalhado no cotidiano da sala de aula, e isso evidencia que:

Ensinar e aprender matemática pode e deve ser uma experiência com bom êxito do sentido de algo que traz felicidade aos alunos. Curiosamente quase nunca se cita a felicidade dentro dos objetivos a serem alcançados no processo ensino-aprendizagem, é evidente que só poderemos falar de um trabalho docente bem feito quando todos alcançarmos um grau de felicidade satisfatório. (CORBALÁN, apud ALSINA, 1994, p. 14).

Alsina, citado por Corbalán (1994), traz à tona um tema importante que é ensinar matemática de forma que o aluno se sinta feliz, e esta felicidade se reflete nos olhos dos alunos quando eles conseguem aprender o conteúdo explicado e os jogos didáticos proporcionam essa alegria por meio do ato divertido que o jogo agrega.

A introdução da matemática lúdica em sala de aula favorece ao docente meios de elaboração de aulas mais proveitosas e interessantes na qual o aluno consegue reter sua atenção voltada à aprendizagem. Desta maneira permite ao discente a absorção do conteúdo estudado, podendo assim, elaborar situações problemas que facilitam a articulação de métodos e concretização de problemas, como afirma Ausubel: “A aquisição e a retenção de conhecimentos são atividades profundas e de toda uma vida, essenciais para o desempenho competente, a gestão eficiente e o melhoramento das tarefas cotidianas”. (AUSUBEL, 2000).

Deste modo o professor pode fazer uso da matemática lúdica em sala de aula com o intuito de motivar a interpretação do aluno em contexto mais próximo de seu cotidiano, dando a ele mais possibilidades de compreensão da matéria.

#### 4.2 APLICAÇÃO DOS JOGOS EM SALA DE AULA

A matemática é um ramo do conhecimento que causa maior aversão à maioria dos estudantes, pois muitos a acham inassimilável, o que torna este componente curricular, pela maioria dos alunos, como a mais chata e desinteressante da escola, embora ela seja uma das mais importantes e mais usadas pelos alunos no dia a dia, uma vez que podemos observar que ela apresenta maior aplicabilidade na vida do ser humano e, por isso, o professor tem o desafio de desmistificar essa ideia preestabelecida pelos alunos e essa pré-aversão à disciplina.

(...) A Matemática é um componente importante na construção da cidadania, na medida em que a sociedade utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. A aprendizagem em Matemática está ligada à compreensão, isto é, à apreensão do significado; apreender o significado de um objeto ou acontecimento pressupõe vê-lo em suas relações com outros objetos e acontecimentos. Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadora,

computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática. (PCNs, 1997).

Se analisarmos os motivos pelos quais tornam a matemática um componente curricular tão indesejada pelos alunos, certamente notamos que isso tem muita ligação com a maneira que ela é abordada em sala de aula pelo professor, talvez de modo tradicional, não atraindo a atenção do aluno por meio de metodologias que aguace a sua curiosidade e criatividade ou, como diz Falcão (1995), porque o professor se preocupa demasiadamente em disciplinar sua turma, em manter a “lei” e a ordem na sala, daí suas aulas se tornarem monótonas, rotineiras. Ainda citando o autor, “[...] nada como a monotonia para abafar a curiosidade” (FALCÃO, 1995, pg. 191).

Este é um dos motivos para que o docente busque métodos diferentes para abordar a matemática em sala de aula, de tal forma que consiga despertar no adolescente e jovem a atenção. Mas não podemos considerar isso uma tarefa fácil, devido o professor ter de se modificar em relação a sua postura e o modo de ensinar matemática, ou seja, o professor passa de transmissor do conhecimento para o de mediador, observante, interventor e impulsionador do processo de ensino e aprendizagem, conseqüentemente nesta etapa de construção de conhecimento, ele só vai intervir caso necessário, ou seja, quando houver uma dúvida do aluno em relação ao conteúdo utilizado a fim de que levem os discentes a mudanças de hipóteses para que dessa forma consigam enxergar a resposta.

Os jogos matemáticos servem tanto para auxiliar o docente, quanto ao discente, uma vez que utilizado em sala de aula com o objetivo de promover o desenvolvimento do aluno, a fim de que ele compreenda o conteúdo apresentado, o jogo facilita ao docente a transmissão do conteúdo e este é melhor assimilado pelo aluno. Com isso, o jogo se torna uma ferramenta muito valiosa pois o professor levará menos tempo em apresentar os conteúdos, o que o fazia apenas com o livro e o fazia perder algum tempo em suas aulas para que os alunos pudessem compreender o conteúdo abordado.

Da mesma maneira que o professor se dedicava constantemente nas aulas apenas teóricas ele deveria dar continuidade a sua dedicação de modo que permitisse a ele ter uma visão ampla no que se trataria da aplicação dos jogos pedagógicos,

pretendendo sempre alcançar o objetivo na sua execução, para obter um bom resultado. É importante salientar que a ludicidade quando bem trabalhada em sala de aula proporciona ao docente maior desempenho no exercício profissional o qual ajuda o aluno desenvolver habilidades nunca imaginadas numa aula tradicional.

Pode-se observar quando se fala da introdução dos jogos na sala de aula, os inúmeros benefícios que são vistos em relação à interação dos discentes com o docente, havendo assim um clima mais afetivo em sala e também desenvolve na discente capacidade de compreender, concentrar-se e ser mais criativo frente aos desafios dos jogos os quais devem ser bem elaborados para que estimulem todas essas habilidades.

É fundamental enfatizar que o uso das atividades lúdicas fará com que os alunos encontrem diferentes resoluções para os problemas propostos pelo docente havendo uma maior interação com seus colegas de sala, propiciando deste modo à cooperação e o diálogo, ou seja, os alunos juntamente com o intermédio do professor são agentes ativos no processo de ensino aprendizagem. Santos (2011, p.12) afirma que: "A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão". O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

#### 4.3 EFETIVIDADE NA APLICAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA

Pensadores como Platão, já buscava defender o lado positivo da implementação dos jogos no dia-a-dia do estudante, não só ele como Piaget (1973), que defendia a importância da utilização dos jogos direcionado ao discente, acreditava-se que essa aplicação influenciava de certa forma na inteligência das crianças. Uma das efetividades do processo é o desenvolvimento intelectual e cognitivo considerado como fundamental. Entretanto todos esses benefícios e efetividades passam também pela responsabilidade do aluno em construir seu próprio conhecimento, deixando de ser mais um telespectador dentro de sala de aula,

adaptando-se com essas ferramentas as efetividades aumentam naturalmente a cada ensinamento.

Piaget (1973) afirma que a causa pela qual o aluno aprende está relacionada a forma que as atividades estimulam as ações cognitivas, sustentando assim seu desenvolvimento. Ele afirma ainda que a forma com que é apresentado o conteúdo ao aluno é um fator fundamental no seu desenvolvimento intelectual, pois se o aluno não aprende de uma forma, ao ser apresentado o mesmo conteúdo por meio de outra metodologia, isso pode fazer com que o aluno de fato aprenda o que antes não lhe era compreensível. Neste sentido os jogos pedagógicos são um suporte metodológico o qual proporciona ao aluno o estímulo para a sua aprendizagem, aguçando a sua curiosidade, autoconfiança e seu raciocínio lógico.

A matemática considerada como uma ciência exata, tende a ter dificuldades no ensinamento se o professor não estiver bem preparado e no aprendizado, se o aluno não receber a mensagem de forma assimilável. Porém, como já dito, os jogos didáticos têm sua função de diminuir o peso psicológico que o discente tem ao ver a matemática como uma componente curricular complicada e complexa, têm como efetividade liberar bloqueios que os alunos apresentam por temer a matéria. Vygotsky (apud DUHALDE et. al., 1998, p. 154), destaca que tanto o jogo quanto a instrução escolar criam no aluno uma zona de desenvolvimento proximal que permite elaborar habilidades e conhecimentos, diante desta realidade, os docentes precisam procurar algumas alternativas para que o processo de ensino aumente a motivação, fazendo que ajude o discente a enxergar que a matemática possui uma relação com o seu dia-a-dia.

Outro ponto de efetividade, que os jogos didáticos trazem, é um caminho de rudimentos estimuladores do desenvolvimento, de todo raciocínio lógico, também como a organização, a atenção e desconcentração. Eles tornam as aulas mais atraentes, prazerosas, tornando conceitos mais claros e atrativos, motivando as crianças ao trabalho em grupo com imaginação e prazer: Nada deve ser dado à criança, no campo da matemática sem primeiro apresentar-se a ela uma situação concreta que a leve a agir, a pensar, a experimentar, a descobrir, e daí, mergulhar na abstração. (FIORENTINI; MIRIOM, 2004).

O ensinamento por meio dos jogos tem como possibilidade, melhorar a motivação pessoal e também ajuda a melhorar a autoestima, fazendo com que os discentes se apropriem do conhecimento por meio do pensamento criativo, do raciocínio lógico e do trabalho desenvolvido em equipe.

Finalmente, um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (BRASIL, 1997, p. 48 – 49).

Diante do exposto, os jogos didáticos com seu caráter lúdico, são verdadeiros aliados do professor no processo de ensino e excelente na efetividade da aprendizagem do docente, dentro da sala de aula e também na rotina do seu cotidiano.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com as bibliografias estudadas, os pesquisadores apontam o notório desenvolvimento da aprendizagem discente por meio dos jogos, possibilitando-lhe a autoestima, autoconfiança e iniciativa própria que são diagnósticos positivos que fazem com que os discentes se tornem protagonistas de sua própria aprendizagem, como também ajuda aos docentes na transmissão dos conteúdos, proporcionando a ligação da teoria com a prática.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dos jogos no processo de ensino-aprendizagem é de suma importância para o ambiente educacional e principalmente para desenvolvimento do discente. Por meio deste artigo buscou-se enfatizar a relevância que o lúdico pode oferecer nas práticas pedagógicas, como um instrumento que auxilia na transferência de conteúdos e facilita na compreensão das atividades docentes.

De acordo com muitos pesquisadores de renome, o jogo demonstra ser um instrumento interessante para o meio educacional, principalmente nas aulas de matemática. O jogo proporciona ao docente uma forma alternativa de ensinar e ao discente uma nova maneira de aprender de forma divertida e alegre, não somente fazendo o uso de livros didáticos, mas também brincando, o que acaba desmistificando a ideia de que a matemática é uma componente curricular muito complexa e difícil.

Dessa forma buscou-se aqui, não somente mostrar a importância dos jogos na sala de aula como um apoio ao professor e ao aluno, mas também incentivar aos demais docentes a fazer o uso dos jogos em sala de aula como um recurso pedagógico de tal maneira que ele possa propiciar ao discente uma forma mais fácil e ágil de aprender conteúdos em sala de aula que, anteriormente demoravam muito tempo para eles aprenderem.

O campo do lúdico é amplo e requer muita investigação a fim de evidenciar o quanto este caminho é importante para o desenvolvimento do ensino e para o crescimento do aluno no que diz respeito ao seu desenvolvimento intelectual. Por isso

é mister que este trabalho deva ser ampliado com novas pesquisas e novas ideias a fim de que mais docentes possam seguir por este caminho e promoverem aulas mais interessantes e atrativas ao discente.

## 7. REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph D.; HANESIAN, Helen. **Psicologia Educacional**. 2 ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais de matemática para o ensino fundamental I**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CORBALÁN, F. **Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato**. Madrid: Síntesis, 1994.
- DUHALDE, M. E, et al. **Encontros iniciais com a matemática: contribuições à educação infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FALCÃO, Gérson Marinho. **Psicologia da Aprendizagem**. 8.ed. São Paulo – SP: Ática, 1995.
- FIORENTINI, Dario. MIRIOM, Maria Ângela. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no Ensino da Matemática**. São Paulo: UNICAMP, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 1998.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.