



**LUDICIDADE NO ENSINO DE MATEMÁTICA:
UM CAMINHO PARA A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

*PLAYFULNESS IN MATHEMATICS TEACHING:
A PATH TO MEANINGFUL LEARNING*

Pâmela da Silva Roberto

Christian Business School – CBS, Estados Unidos

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-0233-3464>

E-mail: pamelaroberto00@gmail.com

Andréa Patricia Nogueira Gomes Gamarra

Christian Business School – CBS, Estados Unidos

Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-6127-2623>

E-mail: andreiapatricia_05@hotmail.com

Weslei Gonçalves Borges

Christian Business School – CBS, Estados Unidos

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8732-108X>

E-mail: weslei0204@gmail.com

Rozineide Iraci Pereira da Silva

Christian Business School – CBS, Estados Unidos

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-6863-7874>

E-mail: rozineide.pereira1975@gmail.com

Submetido: 11 jun. 2026

Aprovado: 2 jul. 2026

Publicado: 6 jul. 2026

E-mail para correspondência:

weslei0204@gmail.com

Resumo: O presente trabalho busca refletir sobre a relevância dos jogos em sala de aula, bem como sua relação no processo de ensino-aprendizagem, visto que a ludicidade pode ser adotada como facilitadora do êxito escolar, especificamente para o ensino de matemática. Compreende-se que o bom desempenho da criança, nas primeiras séries, e sua conseqüente permanência no espaço educacional, são impactados por um trabalho previamente construído, ligado à coordenação motora, percepção visual e auditiva, conhecimentos verbais para comunicar-se e se expressar, atenção e capacidade para seguir corretamente instruções, além das atividades que desenvolvam o pensamento lógico. À luz do exposto, o objetivo do presente estudo foi compreender como a ludicidade pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da matemática, conscientizando professores e toda a comunidade escolar acerca da importância de jogos e brincadeiras lúdicas no



desenvolvimento dos educandos, especialmente nas séries iniciais do ensino fundamental. Para concretização deste artigo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, sendo ainda uma pesquisa descritiva e exploratória, uma vez que buscou reunir informações de maneira aprofundada sobre a ludicidade no ensino matemático. Conclui-se que, por meio das brincadeiras e da ludicidade, as crianças podem promover o aprendizado, isto, com a realização de contagens, cálculos simples de quantidades, identificação dos algarismos decimais, percepção de intervalos numéricos, isto é, o lúdico fomenta a aprendizagem de conteúdos relacionados ao desenvolvimento do pensamento matemático.

Palavras-chave: ludicidade; ensino; aprendizagem; matemática.

Abstract: The present work seeks to reflect on the importance of games in the classroom and their influence on the teaching-learning process, which can act as a device that facilitates school success with regard to mathematics teaching. It is understood that a child's good performance in the first grades and their consequent stay at school implies careful previous work on motor coordination, visual and auditory perception, verbal knowledge to communicate and express themselves, attention and ability to correctly follow instructions, also activities that develop logical thinking and others. The objective of this study was to understand how playful activities can help in the process of teaching mathematics, raising awareness among teachers and the entire school community about the importance of games and playful activities in the development process of students, especially in the initial grades. To carry out this study, bibliographical research was carried out, of a qualitative nature, being a descriptive and exploratory research, as it sought to gather in-depth information about playfulness in mathematical teaching. It is concluded that, while playing, children can be encouraged to count, compare quantities, identify numbers, add points made during play, perceive numerical intervals, that is, start learning content related to the development of arithmetic thinking.

Keywords: playfulness; teaching; learning; mathematics.

Introdução

A busca por metodologias que promovam uma aprendizagem significativa tem impulsionado discussões acerca da utilização de estratégias pedagógicas capazes de tornar o estudante protagonista do processo educativo. Nesse contexto, a ludicidade tem se consolidado como um importante recurso didático, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por favorecer a construção do conhecimento de forma participativa, contextualizada e motivadora. No ensino da Matemática, disciplina frequentemente associada a dificuldades de aprendizagem e elevados índices de desmotivação, os jogos e as atividades lúdicas constituem alternativas metodológicas capazes de aproximar os conteúdos da realidade dos estudantes, estimulando o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a



criatividade e a interação social.

As discussões contemporâneas sobre práticas pedagógicas evidenciam que a ludicidade ultrapassa a concepção do brincar como mero entretenimento, assumindo papel relevante no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos estudantes. Nessa perspectiva, a Psicologia da Aprendizagem oferece importantes fundamentos para compreender como ocorre a construção do conhecimento e como fatores emocionais, sociais e cognitivos influenciam o processo de ensino-aprendizagem. Conforme discutido no estudo ⁽¹⁾, compreender os mecanismos da aprendizagem possibilita ao professor selecionar estratégias pedagógicas mais adequadas às necessidades dos estudantes, favorecendo práticas que respeitem os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem e promovam maior participação dos educandos no ambiente escolar.

Sob essa perspectiva, autores como Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Antunes e Macedo defendem que o jogo constitui um importante mediador do desenvolvimento infantil, uma vez que possibilita a construção ativa do conhecimento, favorece a interação social, estimula funções cognitivas superiores e amplia as possibilidades de resolução de problemas. Para esses autores, aprender por meio de atividades lúdicas significa vivenciar situações que articulam conhecimentos prévios, desafios cognitivos e experiências sociais, elementos essenciais para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático.

Além das contribuições dos jogos tradicionais, observa-se que a transformação digital da educação tem ampliado as possibilidades de utilização de recursos tecnológicos associados às práticas lúdicas. A integração entre tecnologias digitais e atividades recreativas potencializa o interesse dos estudantes ⁽²⁾, amplia sua participação nas aulas e favorece a construção colaborativa do conhecimento. Os autores ressaltam que, quando utilizadas de forma planejada e articuladas aos objetivos pedagógicos, as tecnologias deixam de representar apenas instrumentos de apoio para se tornarem recursos capazes de enriquecer experiências de aprendizagem, promovendo maior interação entre professores, estudantes e conteúdos curriculares.

Essa discussão torna-se ainda mais relevante diante da necessidade de construção de ambientes educacionais inclusivos, capazes de atender às diferentes necessidades dos estudantes. Nesse a evidencia que a utilização de recursos didáticos acessíveis e de tecnologias assistivas contribui para ampliar as oportunidades de aprendizagem, fortalecer práticas pedagógicas inclusivas e favorecer a participação efetiva dos estudantes no contexto



escolar⁽³⁾. Embora o foco da tecnologia assistiva esteja relacionado à inclusão, seus princípios reforçam a importância da diversificação metodológica, aspecto igualmente contemplado pelas atividades lúdicas, que podem ser adaptadas para atender diferentes perfis de aprendizagem.

No ensino da Matemática, a adoção de metodologias lúdicas favorece a superação de obstáculos tradicionalmente observados nessa área do conhecimento, como a abstração excessiva dos conceitos, a memorização mecânica de procedimentos e a baixa motivação dos estudantes. Jogos, desafios, brincadeiras, materiais manipuláveis e recursos digitais criam situações de aprendizagem nas quais o erro passa a ser compreendido como parte do processo de construção do conhecimento, estimulando a investigação, a formulação de hipóteses, a autonomia e o pensamento crítico. Dessa forma, a ludicidade contribui não apenas para o desenvolvimento de competências matemáticas, mas também para habilidades socioemocionais indispensáveis à formação integral dos educandos.

Diante desse cenário, torna-se pertinente investigar de que maneira as atividades lúdicas têm contribuído para o processo de ensino-aprendizagem da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando tanto os fundamentos teóricos que sustentam sua utilização quanto as evidências apresentadas pela literatura recente. Assim, o presente estudo tem como objetivo compreender as contribuições da ludicidade para o ensino da Matemática, discutindo o potencial pedagógico dos jogos, das brincadeiras e dos recursos tecnológicos como estratégias capazes de promover uma aprendizagem mais significativa, participativa e inclusiva.

Para alcançar esse objetivo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, natureza exploratória e caráter descritivo, fundamentada em produções científicas nacionais e internacionais sobre ludicidade, Educação Matemática, Psicologia da Aprendizagem e tecnologias educacionais. A análise da literatura buscou identificar convergências teóricas e evidências acerca das potencialidades das atividades lúdicas no desenvolvimento do pensamento lógico-matemático, oferecendo subsídios para a reflexão sobre práticas pedagógicas que contribuam para a melhoria da qualidade do ensino da Matemática nos anos iniciais da Educação Básica.

Metodologia



A presente pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, de abordagem qualitativa e natureza exploratória. A pesquisa bibliográfica tem como finalidade reunir, analisar e interpretar conhecimentos científicos já produzidos acerca de determinado tema, possibilitando a construção de um referencial teórico consistente e a identificação do estado do conhecimento sobre o objeto investigado.

A opção pela abordagem qualitativa justifica-se por privilegiar a compreensão e a interpretação dos fenômenos educacionais, considerando os significados atribuídos pelos diferentes autores às práticas pedagógicas fundamentadas na ludicidade. Já o caráter exploratório permitiu ampliar o conhecimento sobre a temática, identificar diferentes perspectivas teóricas e compreender como os jogos e atividades lúdicas têm sido abordados na literatura científica como estratégias para o ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O levantamento bibliográfico foi realizado mediante consultas às bases de dados Google Scholar, Scientific Electronic Library Online (SciELO), Portal de Periódicos da CAPES e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), além de livros clássicos da área da Educação Matemática e da Psicologia da Educação. Para a busca foram utilizados, isoladamente e em combinação, os descritores: "ludicidade", "ensino de matemática", "Educação Matemática", "jogos matemáticos", "aprendizagem", "anos iniciais" e "Ensino Fundamental", utilizando-se o operador booleano AND para ampliar a precisão das buscas.

Como critérios de inclusão, foram selecionados artigos científicos, livros, dissertações e teses publicados em língua portuguesa, preferencialmente entre os anos de 2015 e 2025, que abordassem a utilização da ludicidade como estratégia pedagógica para o ensino da Matemática nos anos iniciais. Também foram incluídas obras clássicas consideradas referenciais para a fundamentação teórica do estudo, como as de Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Antunes e Macedo, em virtude de sua reconhecida relevância para a compreensão do desenvolvimento infantil, da aprendizagem e do papel do brincar no contexto educacional. Foram excluídos trabalhos duplicados, estudos cujo foco não contemplava o ensino de Matemática ou que apresentavam apenas relatos de experiência sem fundamentação teórica consistente.

Após a seleção do material, procedeu-se à leitura exploratória dos títulos e resumos, seguida da leitura analítica e interpretativa das obras selecionadas. Posteriormente, os



estudos foram organizados em categorias temáticas relacionadas aos objetivos da pesquisa, contemplando aspectos como: concepções de ludicidade; fundamentos psicológicos e pedagógicos do brincar; contribuições dos jogos para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático; e desafios para a inserção de práticas lúdicas no cotidiano escolar.

A análise dos dados fundamentou-se na técnica de análise temática de conteúdo, buscando identificar convergências, divergências, lacunas e tendências presentes na literatura especializada. Essa sistematização possibilitou estabelecer relações entre os diferentes referenciais teóricos, promovendo uma discussão crítica sobre as potencialidades e os limites da ludicidade como recurso pedagógico para o ensino da Matemática.

Resultados e Discussão

Os resultados da pesquisa bibliográfica evidenciam que a utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino da matemática potencializa significativamente o processo de aprendizagem, especialmente nas séries iniciais. Diversos autores apontam que a ludicidade favorece o envolvimento dos alunos com os conteúdos matemáticos, tornando a experiência escolar mais dinâmica, interativa e significativa.

Piaget destaca o papel da ação na construção do conhecimento⁽⁴⁾, enquanto Vygotsky enfatiza a importância da interação social e da mediação pedagógica no desenvolvimento das funções cognitivas superiores — aspectos diretamente mobilizados pelo uso de jogos em sala de aula⁽⁵⁾. Tais elementos reforçam a ideia de que aprender brincando não apenas estimula o raciocínio lógico, como também desenvolve habilidades socioemocionais e comunicativas nos educandos.

Além disso, os estudos analisados demonstram que os jogos, quando bem selecionados e intencionalmente aplicados, contribuem para a superação das dificuldades enfrentadas pelos alunos no aprendizado da matemática, como a abstração de conceitos ou a falta de motivação. Kishimoto ressalta que o jogo deve ser compreendido como uma estratégia pedagógica que integra o brincar ao aprender, permitindo que o aluno explore, descubra, experimente e construa saberes por meio do desafio e da curiosidade⁽⁶⁾.

A prática docente, nesse contexto, assume papel fundamental, pois cabe ao professor planejar atividades lúdicas que estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem, ao mesmo tempo em que respeitem o ritmo e as necessidades dos estudantes. Dessa forma, os jogos



deixam de ser apenas momentos de recreação para se tornarem ferramentas pedagógicas potentes no desenvolvimento do pensamento matemático.

Ao utilizar jogos de contagem com dados, cartas numéricas ou blocos lógicos, os alunos não apenas reforçam suas habilidades de cálculo e reconhecimento de números, mas também se engajam espontaneamente nas atividades ⁽⁷⁾. A ludicidade, nesse contexto, não se configura apenas como um recurso auxiliar, mas como um verdadeiro meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Para Piaget, o jogo é uma forma de assimilação da realidade e, portanto, um instrumento fundamental no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático ⁽⁴⁾.

Além disso, é possível constatar que os alunos demonstram mais segurança e autonomia ao realizar atividades matemáticas em contextos lúdicos. Essa constatação reforça a concepção de Vygotsky ⁽⁵⁾, segundo a qual o aprendizado ocorre de maneira mais eficaz quando mediado por interações sociais significativas, sendo o jogo uma dessas formas de mediação. O autor ressalta ainda a importância da zona de desenvolvimento proximal, que pode ser ampliada significativamente por meio de atividades lúdicas planejadas de acordo com o nível de desenvolvimento das crianças.

As crianças demonstram prazer ao aprender, agir e enfrentar desafios de forma segura e confiante. Quando aprendem por meio de atividades lúdicas, elas não apenas adquirem conhecimentos, mas também se envolvem profundamente nas experiências proporcionadas, o que estimula o desenvolvimento integral do indivíduo que brinca ⁽⁷⁾.

Kishimoto ratifica que o jogo, como instrumento de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser reconhecido nas práticas escolares como um aliado fundamental para o ensino. Ao aprender a compreender a estrutura lógica do jogo, a criança também assimila os conceitos matemáticos presentes nele, favorecendo um desenvolvimento mais integrado e significativo ⁽⁶⁾.

É de suma relevância que o professor utilize jogos na sala de aula, estimulando os alunos a desenvolverem os conteúdos propostos de forma mais envolvente e eficaz. O objetivo dos professores de matemática deve ser ajudar as pessoas a compreenderem a disciplina e encorajá-las a perceber que aprender e usar a matemática pode ser uma experiência natural, prazerosa e significativa ⁽⁷⁾.

Os jogos didáticos, por serem ferramentas pedagógicas, quando bem orientados, de forma lúdica, podem contribuir enquanto recurso utilizado pelo docente para o



desenvolvimento de noções matemáticas na educação infantil, visto que a criança aprende enquanto brinca e isto é uma situação presente durante a infância ⁽⁸⁾. Com o jogo, o discente brinca e aprende, além da interação com os colegas, ele desenvolve a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e a reflexão para a ação ⁽⁹⁾.

A contribuição da ludicidade para a construção de competências socioemocionais, como o trabalho em equipe, a tolerância à frustração e a persistência diante de desafios. Essas competências se desenvolvem à medida que os jogos impõem regras, demandam cooperação e estimulam a resolução de problemas, colaborando não apenas com o desenvolvimento cognitivo, mas também com a formação integral do aluno ⁽⁹⁾.

Os jogos são um recurso pedagógico eficaz quando bem articulados e planejados pelo professor, contribuindo significativamente para a construção do conhecimento matemático na criança. As frustrações e pensamentos negativos relacionados ao ensino de matemática tendem a desaparecer quando se adota a ideia de integrar, aos conceitos matemáticos, o elemento lúdico e o ato de brincar por meio dos jogos ⁽¹⁰⁾. Dessa forma, fica claro aos estudantes que estudar matemática também pode ser uma experiência divertida e prazerosa. A prática de jogos, especialmente os de estratégia, observação e memorização, contribui de maneira integrada tanto para o desenvolvimento de habilidades matemáticas quanto para o crescimento pessoal e social ⁽¹¹⁾. Outro motivo importante para a inclusão de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de reduzir os bloqueios que muitos alunos enfrentam, especialmente aqueles que têm medo da disciplina ou se sentem incapazes de aprendê-la ⁽¹²⁾.

Assim, o jogo pode atuar como um facilitador na aprendizagem, oferecendo diversas possibilidades, como a construção de conceitos e a memorização de processos. Além disso, sua prática repetida tende a ser mais prazerosa do que a resolução de uma longa lista de exercícios, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz ⁽¹¹⁾.

A aprendizagem de conteúdos matemáticos por meio de abordagens lúdicas está fundamentada na visão arquimediana do ensino da matemática. Nesse contexto, o professor deve atuar como um facilitador durante o processo de ensino-aprendizagem, desempenhando o papel de mediador na construção do conhecimento matemático ⁽⁸⁾. Sua função é estimular o desenvolvimento de ideias matemáticas, incentivando o aluno a estabelecer conexões entre os conceitos aprendidos e a realidade que vivencia, tornando o aprendizado mais significativo



e contextualizado ⁽¹³⁾. Portanto, o educador deve promover atividades junto aos alunos que estimulem sua imaginação e criatividade. A partir dessas ações, é importante avançar para a matematização, levantando questionamentos que incentivem o pensamento crítico ⁽¹⁴⁾.

O professor deve promover o registro do que o aluno aprendeu, consolidando o conhecimento de forma teórica. Esse é o caminho arquimediano, conforme a proposta do AME – Atividades Matemáticas que Educam. Sendo assim, compreende-se que ensinar Matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas ⁽¹⁰⁾.

Os educadores de matemática devem buscar alternativas que aumentem a motivação dos alunos para a aprendizagem, promovendo o desenvolvimento da autoconfiança, da organização e da concentração. Além disso, é fundamental estimular a socialização e ampliar as interações entre os estudantes, favorecendo um ambiente mais colaborativo e participativo ⁽⁷⁾.

Os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino, pois essa prática pedagógica incentiva os alunos a explorar sua criatividade. Nesse contexto, o uso do lúdico em sala de aula visa contribuir e auxiliar o educador no processo de ensino-aprendizagem, buscando desenvolver métodos que despertem o interesse das crianças pela matemática de forma envolvente e significativa ⁽¹⁵⁾.

Os jogos na Educação Matemática estimulam e desenvolvem a capacidade da criança de pensar de forma independente, contribuindo para a construção do conhecimento lógico-matemático. A ludicidade, como recurso motivador, potencializa essa aprendizagem ao envolver o estudante de maneira ativa, promovendo autoconfiança e rompendo com a passividade comum em aulas tradicionais, nas quais a ênfase recai sobre a transmissão do conteúdo ⁽¹⁶⁾.

Em síntese, os dados coletados reforçam a ideia de que a ludicidade no ensino da Matemática não apenas contribui para a assimilação dos conteúdos, mas também torna o processo de aprendizagem mais prazeroso, significativo e contextualizado. A ludicidade favorece o desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e da capacidade de resolução de problemas, competências essenciais no mundo contemporâneo. Portanto, torna-se cada vez mais necessário repensar as metodologias de ensino e ampliar o uso do lúdico como estratégia educativa eficaz e transformadora ⁽¹⁷⁾.

Considerações Finais



Conclui-se que o ensino da Matemática nas séries iniciais deve ir além da simples memorização de conteúdos, priorizando a construção do conhecimento a partir de situações significativas que estejam inseridas no universo das crianças. Nesse sentido, o uso de jogos e atividades lúdicas configura-se como uma estratégia pedagógica fundamental, pois proporciona um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e interativo.

Por meio da ludicidade, é possível favorecer o desenvolvimento de habilidades matemáticas como a contagem, a realização de operações simples, a identificação e ordenação de números, bem como a compreensão de noções básicas de quantidade, sequência e lógica.

Além disso, essas práticas colaboram para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da autonomia, da socialização e da resolução de problemas, elementos essenciais para a formação integral do aluno. Assim, o lúdico não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento do pensamento matemático de forma prazerosa e contextualizada.

A realização da referida pesquisa também indicou desafios, como a carência de formação continuada dos professores para utilização adequada dos jogos no ensino da Matemática e a escassez de materiais pedagógicos nas escolas públicas. Apesar do reconhecimento da importância da ludicidade, muitos docentes ainda se sentem inseguros quanto à forma de integrar o lúdico aos objetivos curriculares.

Nesse sentido, torna-se imprescindível que as instituições de ensino promovam capacitações e ofereçam suporte material e didático, a fim de que o uso de jogos não se limite a momentos de recreação, mas se consolide como parte estruturante das práticas pedagógicas.

Embora este estudo tenha proporcionado uma análise aprofundada sobre a importância da ludicidade no ensino da Matemática nas séries iniciais, é importante ressaltar que ele se baseou exclusivamente em uma pesquisa bibliográfica, o que limita a possibilidade de uma observação direta das práticas pedagógicas no contexto escolar.

Futuras pesquisas poderiam realizar investigações empíricas, como estudos de caso ou pesquisas de campo, para examinar a aplicação de jogos e atividades lúdicas em salas de aula reais e avaliar seus impactos diretos no desempenho acadêmico dos alunos. Ademais, seria interessante explorar a percepção de alunos e professores sobre o uso de estratégias



lúdicas, identificando suas motivações, desafios e a eficácia dessas práticas no processo de ensino-aprendizagem da Matemática.

Uma das principais limitações deste estudo reside na sua natureza exclusivamente bibliográfica, o que impede a análise de dados empíricos que poderiam corroborar ou refutar as conclusões teóricas aqui apresentadas. Além disso, a pesquisa não abrangeu um número significativo de escolas ou contextos educacionais diversos, o que limita a generalização dos resultados para todas as realidades educacionais. Outro ponto de limitação foi a falta de fontes recentes que tratam especificamente da ludicidade no ensino de Matemática, dado que muitos dos textos utilizados são clássicos, o que pode não refletir as práticas e desafios atuais enfrentados pelos educadores.

Referências

- 1 Santos S.G.; Nunez P.Y. A importância da psicologia da aprendizagem para o processo de ensino-aprendizagem. *Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente*. 2022, 13
- 2 Pagani, M. M. A inserção das tecnologias nas atividades lúdicas e recreativas nas turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental. *Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente*. 2015.
- 3 Maluly, C. V. et al. Tecnologia assistiva na escola: recursos didáticos e percepções de profissionais da educação básica. *Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente*. 2025, 16.
- 4 Piaget J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar; 1975.
- 5 Vygotsky LS. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes; 1988.
- 6 Kishimoto TM. *O jogo e a educação infantil*. 5ª ed. São Paulo: Pioneira; 2015.
- 7 Macedo L. *Ensinar e aprender com jogos: o que está em jogo?* Porto Alegre: Artes Médicas; 2015.
- 8 Azola L, Santos N. *Jogos na educação infantil*. Alfenas: Universidade Federal de Alfenas; 2020.
- 9 Brito MRF, organizador. *Psicologia da educação matemática: teoria e*



pesquisa. Florianópolis: Insular; 2021.

10 Guimarães E, Souza M, Resende V. A importância dos jogos matemáticos na aprendizagem nas séries iniciais. Rev Pedag. 2022;6(2):45-58.

11 Lima N. Matemática: contactos matemáticos de primeiro grau. Fascículo 1. Cuiabá: Ed. UFMT; 2023.

12 Dantas C, Rais I. Jogos e aprendizagem de noções matemáticas na educação infantil. São Paulo: UNS; 2022.

13 Borin J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP; 2016.

14 Santos LP, Warde MJ. Jogos e brincadeiras na educação matemática: uma análise de práticas pedagógicas. Educ Pesqui. 2020;36(2):447-461.

15 Antunes C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 8. ed. Petrópolis: Vozes; 2003.

16 Andrade OG, Sanches GMMB. Aprendendo com o lúdico. São Paulo: Faccar; 2015.

17 Miranda A. Ludicidade e aprendizagem matemática: desafios e possibilidades. Rev Educ Mat Foco. 2015;6(2):45-58.



10.31072/rcf.v17i1.1579

Este é um trabalho de acesso aberto e distribuído sob os Termos da *Creative Commons Attribution License*. A licença permite o uso, a distribuição e a reprodução irrestrita, em qualquer meio, desde que creditado as fontes originais.



Open Access