

Autoras: *Mendoza Virgili, Débora Caren y Botta Gioda, Rosana*

Contacto: mendozavirgili@exactas.unlpam.edu.ar rosanabotta@exactas.unlpam.edu.ar

Título: *El juego como mediador en la enseñanza de la matemática: una experiencia en Práctica Educativa IV del Profesorado en Matemática de la UNLPam*

Sección: Narrativas de prácticas

Institución: Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la UNLPam

El juego como mediador en la enseñanza de la matemática: una experiencia en Práctica Educativa IV del Profesorado en Matemática de la UNLPam

El juego como mediador en la enseñanza de la matemática: una experiencia en Práctica Educativa IV del Profesorado en Matemática de la UNLPam

Resumen

El presente trabajo describe y analiza una experiencia desarrollada en la asignatura Práctica Educativa IV 2025 del Profesorado en Matemática de la Universidad Nacional de La Pampa, centrada en el juego como mediador en la enseñanza de la matemática y en la formación de futuros docentes. La propuesta tuvo como propósito promover la reflexión sobre el valor pedagógico del juego, distinguiéndolo de las actividades lúdicas y de la gamificación, y favorecer el diseño e implementación de recursos con intencionalidad didáctica para el nivel secundario. La experiencia se organizó en diferentes instancias de análisis, discusión y producción de propuestas lúdicas, entre las que se destacaron salas de escape matemáticas, roscos matemáticos, juegos de cartas geométricas y Jeopardy. El trabajo permitió identificar criterios para la selección y construcción de juegos educativos, así como analizar sus potencialidades para promover la participación activa, la argumentación, la toma de decisiones, la exploración de estrategias y la construcción de conocimientos matemáticos. Los resultados muestran que el valor educativo del juego no reside únicamente en su capacidad motivadora, sino en la intencionalidad pedagógica que orienta su uso. Asimismo, la experiencia favoreció que las estudiantes residentes resignificaran el papel del juego en sus futuras prácticas de enseñanza, reconociéndolo como una estrategia capaz de generar aprendizajes matemáticos más significativos, reflexivos y participativos.

Palabras clave: formación docente, enseñanza de la matemática, juego educativo.

Play as a mediator in the teaching of mathematics: an experience in Educational Practice IV of the Mathematics Teaching Degree at UNLPam

Abstract

This paper describes and analyzes an educational experience developed in the course *Práctica Educativa IV* of the Mathematics Teacher Education Program at the National University of La Pampa. The experience focused on the use of games as mediators in mathematics teaching and in the professional development of future teachers. The main objective was to promote reflection on the pedagogical value of games, distinguishing them from playful activities and gamification, while encouraging the design and implementation of game-based resources with clear educational purposes for secondary education. The proposal involved different stages of analysis, discussion, and creation of teaching resources, including mathematical escape rooms, a mathematical rosco game, geometric card games, and a mathematics Jeopardy. The experience enabled participants to identify criteria for selecting and designing educational games and to analyze their potential to foster active participation, argumentation, decision-making, strategic thinking, and the construction of mathematical knowledge. Findings suggest that the educational value of games lies not only in their motivational potential but also in the pedagogical intentionality guiding their use. Furthermore, the experience helped student teachers rethink the role of games in their future teaching practices, recognizing them as a strategy capable of promoting more meaningful, reflective, and participatory mathematics learning.

Keywords: teacher education, mathematics education, educational games.

Introducción

Las discusiones vinculadas con la enseñanza de la matemática han puesto en evidencia la necesidad de generar propuestas pedagógicas que promuevan aprendizajes significativos, la participación activa de las y los estudiantes y la construcción del conocimiento. En este marco, el juego constituye una estrategia didáctica con gran potencial para favorecer procesos de exploración, argumentación, validación y toma de decisiones, aspectos estrechamente vinculados con la actividad matemática.

Desde hace algunos años, en la actividad curricular Práctica Educativa IV del Profesorado en Matemática, se aborda el juego como mediador en la enseñanza de la matemática. Este enfoque resulta fundamental en tanto permite repensar la práctica docente desde una perspectiva activa, creativa y significativa. El juego favorece la toma de decisiones, la argumentación y la responsabilidad sobre las propias acciones, competencias clave tanto para el desarrollo del pensamiento matemático como para la vida en sociedad. Asimismo, promueve la exploración, la formulación de estrategias, la anticipación, el ensayo y la justificación de procedimientos, favoreciendo procesos de aprendizaje más reflexivos y participativos.

En el ámbito de la formación docente, el abordaje del juego adquiere una relevancia particular, ya que permite a las y los futuros profesores experimentar propuestas innovadoras, analizar sus fundamentos y reflexionar acerca de sus posibilidades de implementación en el aula. En este sentido, distinguir entre juego, actividad lúdica y gamificación resulta central para seleccionar recursos con intencionalidad didáctica, evitando que el juego quede reducido a una función meramente recreativa. De este modo, la residencia docente se configura como un espacio privilegiado para poner en tensión concepciones sobre la enseñanza y construir nuevas formas de intervención pedagógica, invitando a los futuros docentes a diseñar secuencias que integren el componente lúdico con objetivos curriculares claros, favoreciendo la construcción y consolidación de conceptos matemáticos a través de la experimentación y la reflexión.

La experiencia que se presenta se desarrolló en la asignatura Práctica Educativa IV del Profesorado en Matemática de la Universidad Nacional de La Pampa. En ella, las y los estudiantes diseñaron, analizaron e implementaron diferentes propuestas lúdicas destinadas a la enseñanza de contenidos matemáticos en el nivel secundario. Entre las experiencias desarrolladas se encuentran el roscó matemático, Jeopardy, salas de escape, juegos de cartas y actividades vinculadas con contenidos de geometría, ecuaciones y operaciones con fracciones, entre otras propuestas orientadas a promover aprendizajes significativos.

En este trabajo nos proponemos analizar el valor del juego como mediador en la enseñanza de la matemática y reflexionar sobre las potencialidades que este enfoque presenta en la formación de futuros docentes. Asimismo, se busca recuperar los aprendizajes construidos durante la experiencia y problematizar el lugar del juego en las prácticas de enseñanza de la matemática.

Fundamentos

En el campo educativo, el juego ha sido reconocido como una herramienta valiosa para promover aprendizajes significativos y favorecer la participación de las y los estudiantes. En particular, en la enseñanza de la matemática, Deulofeu (2016) señala que existe un fuerte paralelismo entre jugar y hacer matemática, ya que ambas actividades implican elaborar estrategias, anticipar resultados, tomar decisiones y validar procedimientos. Desde esta perspectiva, el juego no se reduce a un recurso motivacional, sino que se constituye como un espacio de producción de conocimiento matemático.

Asimismo, Villabrille (2019) sostiene que las propuestas lúdicas en matemática favorecen la construcción de aprendizajes más significativos al involucrar activamente a los estudiantes en situaciones problemáticas que demandan reflexión, análisis y argumentación. El valor educativo del juego reside, entonces, no solamente en el entretenimiento, sino en la posibilidad de promover procesos cognitivos complejos y experiencias de aprendizaje más participativas.

Aprender a tomar decisiones, a argumentar por qué se tomaron estas y no otras, y a responsabilizarse de las mismas, es algo de un valor educativo incalculable y una competencia que todo ciudadano debería alcanzar. También entender el funcionamiento de un juego, con sus objetivos y sus reglas, y tratar de hallar estrategias ganadoras cuando en el juego no interviene el azar, o bien aprender a realizar jugadas favorables cuando sí interviene, son competencias que practicamos al jugar.

Además, en la práctica de muchos juegos de mesa, es necesario utilizar conceptos y procedimientos propios de la matemática elemental, entre otros: cálculo mental, recuentos, visión espacial y temporal, uso de la lógica, etc.

Por todo lo dicho, parece por lo menos razonable introducir el contexto de juego en el aula de matemáticas, para lo cual deberemos diseñar e implementar secuencias de actividades centradas en juegos. Pero, ¿qué tipo de juegos? Sin duda, tenemos un abanico inacabable de juegos interesantes, que van desde juegos tradicionales con cientos de años de existencia, hasta juegos de reciente creación.¹ Comenzaremos haciendo una breve distinción entre juego propiamente dicho, actividad lúdica y gamificación, para ponernos en contexto.

El Juego en sí mismo, es una actividad libre, voluntaria y estructurada, con reglas claras, que se realiza por placer y que implica desafíos, imaginación o competencia. En el contexto educativo, se utiliza como medio para favorecer aprendizajes significativos, desarrollo de habilidades y motivación. Pero con el juego por sí solo no tendremos esas garantías, el docente debe pensar en una clara intencionalidad, adaptándolo al contexto áulico con un posterior trabajo significativo. Por ejemplo: un juego de mesa de fracciones para practicar equivalencias.

¹ Deulofeu, J. (2016) “Juegos de mesa para aprender matemáticas” en *UNO - Revista de Didáctica de las Matemáticas*, N°74, Editorial Graó, Barcelona, España.

La Actividad lúdica es toda acción que tiene un componente de juego o disfrute, sin ser necesariamente un juego con reglas formales. Su objetivo es promover el placer de aprender, la curiosidad, la exploración, la creatividad, la interacción social. En el ámbito educativo podemos aprovechar su potencial para construir saberes, apropiarlos, reflexionar, etc. Por ejemplo: construir figuras con bloques.

Gamificación (o ludificación) es una estrategia pedagógica que consiste en aplicar elementos y dinámicas de los juegos (como puntos, misiones, recompensas, niveles o narrativa) en contextos no lúdicos —como el aula— para aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Por ejemplo: Transformar una unidad didáctica en una “misión” con desafíos, puntuación y recompensas.

Aspecto	Juego	Actividad lúdica	Gamificación
¿Es un juego en sí?	Sí	No siempre	No
¿Tiene reglas?	Generalmente sí	No necesariamente	Las crea el docente
¿Tiene objetivo educativo?	Puede tenerlo o no. La diferencia está en la intencionalidad docente cuando lo lleva al aula.	Suele tenerlo	Sí, siempre
¿Está estructurado?	Sí	Puede ser flexible	Altamente estructurado por el docente
¿Usa elementos de juego? reglas, puntos, turnos, desafío, ganadores, etc.	Sí	A veces	Sí, pero aplicados al aprendizaje

Tabla I: comparaciones para clasificar los conceptos de juego educativo, actividad lúdica y gamificación.

Cuando hablamos de llevar juegos al aula de matemática, no nos referimos sólo a actividades que permitan motivar y atraer a los alumnos, que puedan desestructurar la clase, sino pensar en el juego como aquel que permite a los alumnos buscar nuevos caminos en la resolución de determinadas actividades. Bajo ese supuesto, el juego habilita que las/os alumnas/os desarrollen sus propias estrategias, hipoteticen, hagan ensayos de anticipación, utilicen representaciones oportunas a conceptos involucrados, expliquen y defiendan sus producciones, justifiquen sus procedimientos y resultados, argumenten y discutan con sus pares e intercambien diferentes argumentos a partir de ideas propias.

Vamos a considerar experiencias lúdicas a todas aquellas que estén presentadas como modalidades y dinámicas de juego. Beatriz Villabrille² (2010) señala que los juegos pueden ser reglados o libres, de estrategia o de azar, colectivos o individuales. Estas clasificaciones no son rigurosas, siempre dependen de cómo sean presentadas y qué se pretenda con ellas. Paradojas, trucos de magia, adivinanzas, puzzles, dominós, juegos de lógica, balanzas, mezclas, tableros, juegos de azar, experiencias que permitan construir una caracterización de algunas concepciones de juego que está presente en las prácticas, desde las relaciones que habilita con el conocimiento.

Cuando un docente analiza un juego para llevarlo al aula, debe plantearse y tratar de responder preguntas del tipo:

- ¿Por qué es un buen juego y, a la vez, una buena actividad matemática?
- ¿Qué estrategias desarrollarán los alumnos al practicar el juego y reflexionar sobre él?
- ¿Pueden los alumnos llegar a determinar una estrategia ganadora para el juego?
- ¿Qué conceptos o procedimientos del currículo se trabajan?
- ¿Se puede simplificar, ampliar, generalizar o conectar con otras actividades?
- ¿Cómo diseñaré el trabajo en el aula y cómo gestionaré la actividad?
- Cuando los alumnos practican el juego, ¿qué observaré? ¿Cómo los ayudaré si se bloquean o tienen dificultades?
- ¿Cómo podré saber qué han aprendido con la realización de la actividad?

La respuesta a estas y otras posibles preguntas ayudará a determinar si un juego es una buena actividad para el aula de matemáticas. En cualquier caso, el juego predispone a los alumnos a experimentar más que ninguna otra actividad, porque, en este caso, experimentar no es otra cosa que jugar y tratar de descubrir, a partir de la práctica y la reflexión sobre la misma, cómo hay que hacerlo para mejorar. Pero un juego aislado aún siendo interesante, difícilmente servirá para desarrollar competencias matemáticas; por este motivo entendemos que crear secuencias combinando juegos, recreaciones y problemas es una vía interesante que, entre todos, deberíamos ampliar.

En este sentido remarcamos la importancia de revisar que el juego elegido tenga las siguientes características:

- Todos/as pueden comenzar a jugar independientemente de los conceptos involucrados. Participar, puede ser probando (experimentación), jugando con el azar (tirando dados), etc.
- Tenemos una clara intencionalidad. Las relaciones con el saber necesitan proponerse, promoverse, provocarse, tienen que poder evidenciarse como parte de las intencionalidades docentes, no se pueden dejar dependiendo de supuestos logros naturales o espontaneísmos.

² Villabrille, B. (2010). El juego de la enseñanza de las matemáticas. Buenos Aires: Instituto Superior Pedro Póveda.

- El juego debe favorecer las relaciones, toma de decisiones, estrategias. No puede quedar solo sujeto al azar, a la suerte, a intervenciones externas. Para ello podemos pensar en agregar comodines, que cambien las reglas de juego, que analicen otras jugadas. (Alumno que hace trampa con el número que salió en el dado, pero está anticipándose de manera correcta, está aprendiendo).
- Reemplazar la imposición de enseñar un nuevo concepto, por la necesidad de requerir a él para usarlo en el juego o en otro contexto.
- El juego actuará como sostén en la construcción de nuevos conceptos o la consolidación de los mismos.
- Considerar el control o la retroalimentación por parte del mismo juego o en todo caso de los compañeros o contrincantes y no del docente. (No encajan las fichas, no obtenemos la figura que corresponde, no se arma la fracción, no se llega al color -en la de mezclando sistemas-). Los saberes que circulan y se validan entre compañeros, jugada a jugada, van generando independencia de la aceptación autorizada del/la docente y van apoyándose en estrategias de control sobre lo que se produce.
- Que los estudiantes produzcan o generen relaciones creativas (por ejemplo creando sus propias reglas, otras fichas, ampliación de espacios decisionales, sus propios juegos, ...)

Desde la asignatura creemos que siguiendo ésta perspectiva, en la que el juego se entiende como una estrategia que puede contribuir a resignificar la enseñanza de la matemática, favoreciendo experiencias más activas, colaborativas y reflexivas tanto en estudiantes como en futuros docentes.

La formación docente, permite experimentar en primera persona las potencialidades y desafíos de estas estrategias, analizar su valor educativo y aprender a gestionarlas en el aula. A continuación mostraremos el trabajo práctico donde trabajamos el juego desde el lado del estudiante y desde el rol docente.

Relato de la experiencia

La experiencia se desarrolló en el marco de la asignatura Práctica Educativa IV en 2025 del Profesorado en Matemática de la Universidad Nacional de La Pampa, espacio curricular correspondiente al trayecto de formación docente orientado a las prácticas de enseñanza y residencia en el nivel secundario.

Desde hace varios años, en este espacio se aborda el juego como mediador en la enseñanza de la matemática, promoviendo que las y los estudiantes residentes diseñen, analicen e implementen propuestas didácticas innovadoras que integren componentes lúdicos con objetivos curriculares específicos. Esta perspectiva se sustenta en la idea de que el juego constituye una herramienta potente para favorecer la participación activa, la toma de decisiones, la argumentación y la construcción significativa de conocimientos matemáticos.

La propuesta comenzó con una instancia de análisis y reflexión acerca del valor pedagógico del juego. Para ello se presentaron diferentes actividades lúdicas o recursos: una oca donde se avanza el restos de la división, un Kahoot de repaso sobre funciones cuadráticas, el juego de ingenio *Salto de ranas*, el *Quién soy* para adivinar figuras geométricas y un dominó de expresiones algebraicas. Las y los residentes debían participar de las actividades y luego analizar cuestiones tales como: ¿todos estos recursos pueden considerarse juegos?, ¿qué intencionalidades didácticas subyacen a cada propuesta?, ¿qué características debería poseer un buen juego educativo?, ¿cómo podrían clasificarse estas experiencias?

Estas discusiones permitieron problematizar las diferencias entre juego, actividad lúdica y gamificación, cuestión relevante para evitar que el uso del juego quede reducido únicamente a una función recreativa. La gamificación implica la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos que no son juegos, mientras que el juego educativo requiere una articulación explícita entre las dinámicas lúdicas y los objetivos de aprendizaje.

Posteriormente, se trabajó en la construcción colectiva de criterios para identificar las características de un “buen juego” en el contexto de la enseñanza de la matemática. Entre los aspectos destacados por las y los residentes se encontraban la posibilidad de participación sin requerir conocimientos previos exhaustivos, la retroalimentación inmediata no a cargo del docente, la promoción de discusiones matemáticas entre pares, el desarrollo de la autonomía, la creatividad y la toma de decisiones, así como la oportunidad de construir o consolidar conceptos matemáticos relevantes.

A partir de estos criterios, se les propuso a las estudiantes que diseñen o seleccionen algunos para compartirlo con el grupo, analizarlo con la intención de implementarlo posteriormente en el aula de nivel secundario donde estaban haciendo su residencia. Cada propuesta debía ser evaluada a partir de preguntas orientadoras relacionadas con su potencial didáctico, las características que lo convertían en un buen juego educativo y las posibilidades de intervención docente para favorecer aprendizajes matemáticos.

Entre ellos una sala de escape matemática, un rosco matemático, un juego de cartas geométricas y un Jeopardy matemático. Algunos de estos recursos fueron concebidos principalmente para consolidar conocimientos previamente trabajados en una secuencia didáctica, mientras que otros permitían introducir nuevas relaciones conceptuales o promover procesos de exploración y argumentación.

La Sala de Escape Matemática (Figura 1), diseñada por Paula. La experiencia se centró en la resolución de desafíos secuenciados relacionados con ecuaciones y situaciones problemáticas. La dinámica promovía la anticipación de estrategias, la validación de procedimientos y la toma de decisiones colaborativas.

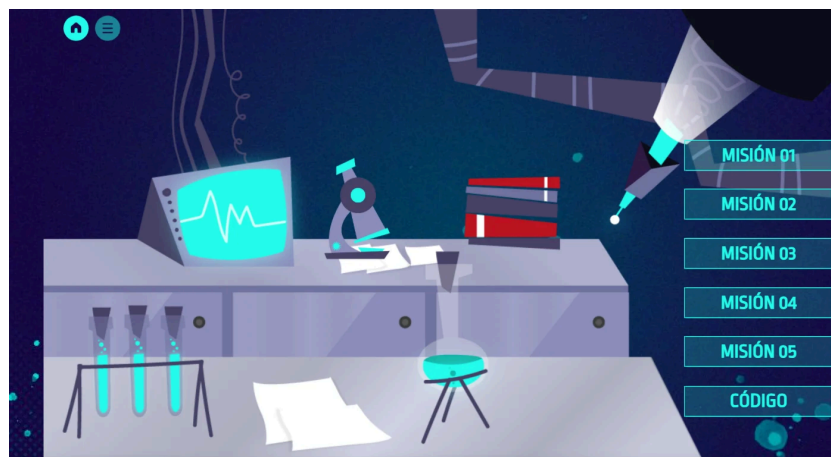


Figura 1: captura de pantalla inicial de la propuesta Sala de Escape Matemático. Disponible en <https://view.genially.com/682351c3dfdf04895abfce00/interactive-content-escape-room1>

Durante el análisis, la estudiante destacó que la propuesta incrementaba la participación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo el diálogo y la construcción conjunta de soluciones. Asimismo, identificó que el éxito de la experiencia dependía de aspectos como el nivel adecuado de dificultad de los desafíos, la duración de la actividad y la conformación de los grupos de trabajo.

Otra propuesta fue el Rosco Matemático (Figura 2), elaborado por Agustina. Basado en asociaciones conceptuales y resolución rápida de consignas vinculadas con contenidos matemáticos y geométricos. El recurso permitía fortalecer el vocabulario específico y consolidar relaciones conceptuales. La estudiante lo clasificó como una experiencia de gamificación debido a la incorporación de recompensas asociadas al desempeño de los participantes.

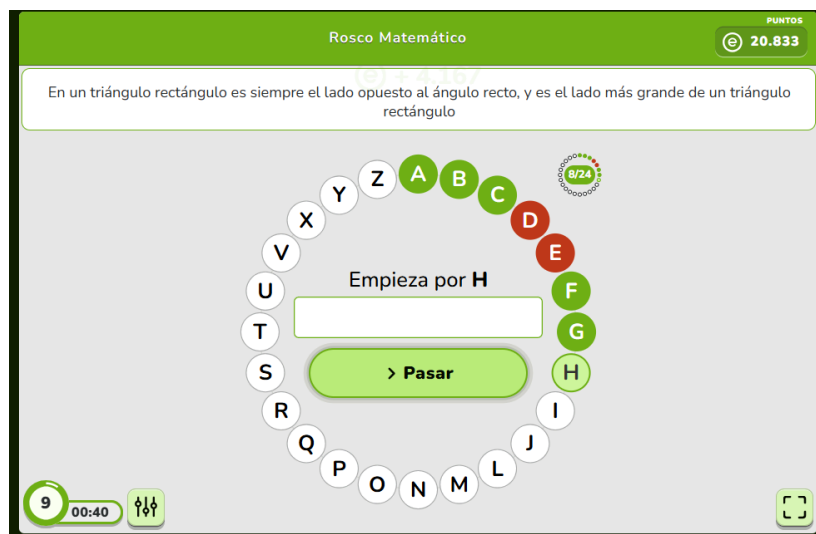


Figura 2: captura de pantalla de la propuesta Rosco Matemático, disponible en https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23798558-roscos_matematico.html

En su análisis destacó que el recurso favorecía la participación activa, la autoevaluación y la motivación hacia el aprendizaje matemático. Además, señaló que podía adaptarse a distintos niveles educativos y utilizarse tanto de manera individual como grupal, incorporando o no tecnologías digitales.

También se analizó un Juego de Cartas Geométricas³ (Figura 3), presentado por Emilia. Orientado al reconocimiento y estudio de familias de cuadriláteros y triángulos. La propuesta ampliaba las formas habituales de clasificación al incorporar propiedades relacionadas con diagonales, ejes de simetría y otros elementos geométricos significativos. De este modo, promovía procesos de observación, comparación y argumentación matemática que excedían los criterios tradicionales basados únicamente en lados y ángulos.

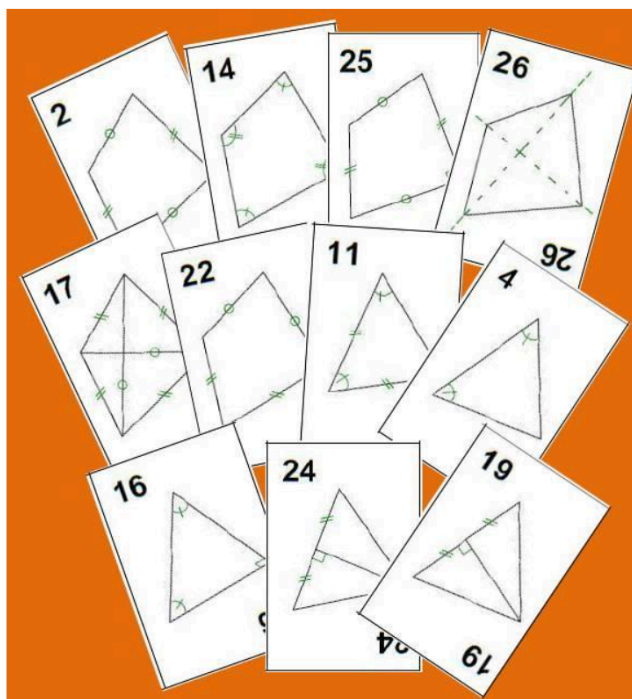


Figura 3: cartas del Juego de Cartas Geométrico. Disponible en <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2015/04/25/las-familias-de-cuadrilateros-y-triangelos-juego-de-cartas/>

Por último, Giuliana presentó un Jeopardy Matemático (Figura 4) centrado en operaciones con fracciones. Organizado por categorías y puntajes, el juego fue implementado como actividad de revisión final con estudiantes de segundo año del nivel secundario. La dinámica permitió observar elevados niveles de participación y compromiso, así como procesos de discusión colectiva para resolver los desafíos planteados.

³ García Azcárate, A. (2015, 25 de abril). *Las familias de cuadriláteros y triángulos*. [Las familias de cuadriláteros y triángulos](https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2015/04/25/las-familias-de-cuadrilateros-y-triangelos-juego-de-cartas/)

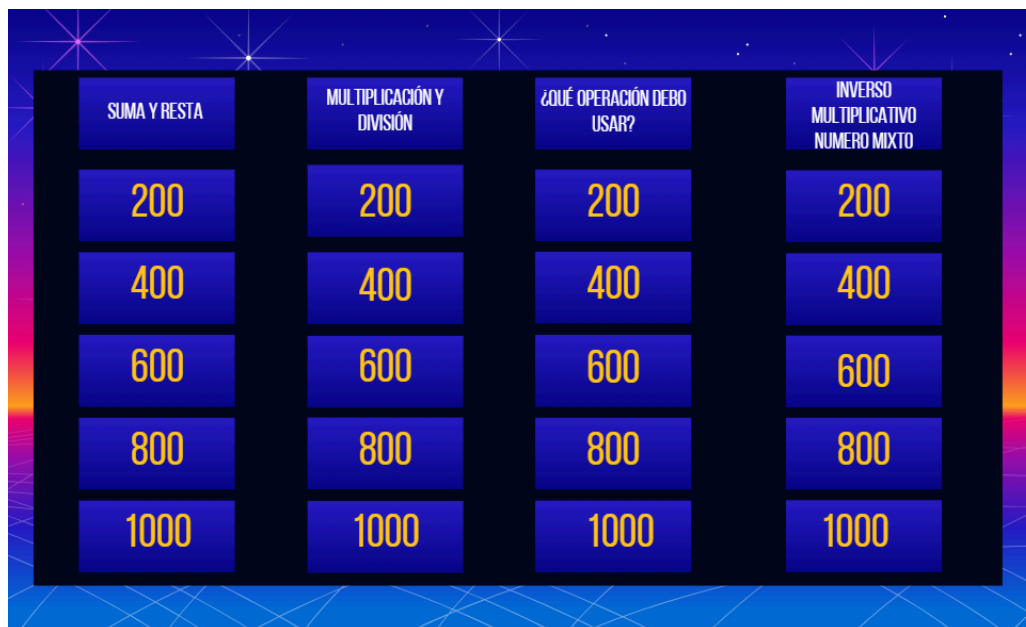


Figura 4: pantalla inicial de la propuesta Jeopardy Matemático. Disponible en

https://www.canva.com/design/DAG1hIR0OIE/Ic8hEzqIsYM1h4duZqvODg/edit?utm_content=DAG1hIR0OIE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Durante la implementación en 2° año del ciclo básico de secundaria, se identificó que la categoría denominada “¿Qué operación debería utilizar?” generó mayores dificultades. Este aspecto permitió analizar cómo, en muchas ocasiones, las principales dificultades no se encuentran en la ejecución de procedimientos matemáticos sino en la selección de estrategias adecuadas para abordar una situación problemática.

La experiencia desarrollada en Práctica Educativa IV fue ampliamente valorada por las y los estudiantes residentes. El trabajo realizado permitió analizar tanto los ejemplos propuestos por la cátedra como aquellos seleccionados por las propias estudiantes. Esto enriqueció los intercambios y las reflexiones a partir de recursos concretos, favoreciendo el análisis de las decisiones didácticas involucradas en el diseño y la implementación de propuestas lúdicas. Asimismo, posibilitó abordar aspectos vinculados con la formulación de consignas, la gestión de los tiempos de enseñanza, la selección de contenidos y la evaluación de los aprendizajes. Además, se puso de manifiesto que el potencial educativo del juego no reside únicamente en su capacidad para motivar a los estudiantes, sino fundamentalmente en la intencionalidad pedagógica que orienta su utilización. En este sentido, las propuestas analizadas permitieron discutir críticamente el lugar del juego en la enseñanza de la matemática y reconocer las condiciones necesarias para que contribuya efectivamente a la construcción de conocimientos, la argumentación y la resolución de problemas.

De este modo, la experiencia favoreció que las y los futuros docentes resignificaran el papel del juego en sus prácticas de enseñanza, incorporándolo como un recurso didáctico capaz de promover aprendizajes matemáticos más activos, participativos y significativos.

Reflexiones Finales

La experiencia desarrollada en Práctica Educativa IV permitió reconocer el potencial del juego como mediador en la enseñanza de la matemática y como herramienta significativa en la formación de futuros docentes.

Finalizando la propuesta junto con las y los estudiantes pudimos elaborar reflexiones. Las propuestas analizadas evidenciaron que enseñar matemática jugando no implica perder rigurosidad conceptual, sino generar condiciones para construir aprendizajes más significativos, participativos y reflexivos. El juego posibilita habilitar espacios donde las y los estudiantes pudieron explorar, ensayar estrategias, discutir procedimientos y validar resultados en un clima de mayor participación e implicación.

Se considera que incorporar el juego en la enseñanza de la matemática implica asumir una concepción de aprendizaje centrada en la participación activa, la construcción colectiva del conocimiento y la búsqueda de experiencias educativas más significativas y humanizadas. Desde esta perspectiva, el juego se consolida no solo como un recurso didáctico, sino como una estrategia que permite repensar las prácticas de enseñanza y ampliar las posibilidades de aprender matemática en la escuela secundaria.

Referencias

- Brousseau, G. (2007). Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas. Libros del Zorzal.
- Deulofeu, J. (2016). “Juegos de mesa para aprender matemáticas” en UNO - Revista de Didáctica de las Matemáticas, N°74, Editorial Graó, Barcelona, España.
- Ministerio de educación Ciencia y Tecnología. (2004). Juegos en Matemática EGB 2. El Juego como recurso para aprender. Material para docentes. Ciudad de Buenos Aires.
- Villabrille, B. (2010). El juego de la enseñanza de las matemáticas. Buenos Aires: Instituto Superior Pedro Póveda.
- Villabrille, B. (2019). El juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la matemática. Novedades Educativas.