

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

### O lúdico como uma tecnologia do desejo na Educação

#### Matemática Escolar

The ludic as a technology of desire in School Mathematics Education

Alice Stephanie Tapia Sartori<sup>1</sup>

Claudia Glavam Duarte<sup>2</sup>

#### Resumo

Este artigo tem como objetivo problematizar o uso de atividades lúdicas, entendidas aqui como tecnologias do desejo, na Educação Matemática Escolar. O lúdico pode ser compreendido como uma forma de governo do sujeito que se estende à escola, do mesmo modo como o desejo atravessa esta instituição e as relações na sociedade, tornando-se também um modo de governo. Para discutir tais questões se faz necessário comentar alguns conceitos empregados por Michael Foucault como os de governo, poder, tecnologia e subjetivação. O entrelaçamento dos conceitos *lúdico* e *desejo* na Educação Matemática Escolar é apresentado a partir de uma análise dos enunciados presentes nos anais do XI ENEM (Encontro Nacional de Educação Matemática). Por meio deste estudo propomos a possibilidade de pensar em outros modos de conceber nossas práticas pedagógicas, bem como as pesquisas no campo da Educação Matemática.

**Palavras-chave:** Lúdico. Desejo. Educação Matemática. Governo.

#### 1 Introdução

Não é mais suficiente o professor assumir a tarefa de formar o intelecto e regular o comportamento dos alunos, já que os objetivos educacionais exigem que os estudantes sejam “motivados” e “incentivados” pelos professores, o que faz com que a tarefa destes seja a de ensinar o “desejo” de aprender. (DORNELLES, 2005, p. 69).

Como aponta Leni Dornelles, as propostas pedagógicas têm tomado novos rumos visto que a tarefa do professor não se restringe somente a ensinar os

<sup>1</sup> Mestranda em Educação Científica e Tecnológica pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), alice.stephanie@hotmail.com.

<sup>2</sup> Doutora em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) vinculada ao Programa de Pós Graduação em Educação Científica e Tecnológica (UFSC), claudiaglavam@hotmail.com.

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

conteúdos, agora é preciso conseguir um aluno motivado, interessado, que tenha desejo em aprender tais conteúdos. Neste sentido, Lynn Fenlender (2000) sugere que se ensine ao educando vontades e desejos, e aponta alguns exemplos do que ela denominou de *tecnologia do desejo*, propondo pensar na seguinte questão: Poderão estes desejos ser satisfeitos na escola?

O presente artigo tem como objetivo discutir esta questão a partir do uso de atividades lúdicas na Educação Matemática Escolar. Consideramos que o lúdico pode ser entendido como uma destas tecnologias do desejo, e que a partir do governo por meio deste, constituem-se modos de ser sujeito. Assim, nossas práticas pedagógicas e as relações estabelecidas no espaço escolar produzem identidades, como aponta Silvio Gallo (2011), “a escola como máquina de produção de subjetividade produz identidades, identidades que se repetem, identidades que se reproduzem, identidades que, mesmo diferentes, retornam ao mesmo” (p. 217). E é por meio do governo e conseqüentemente das relações de poder e saber que estes processos ocorrem.

Deste modo, neste artigo buscamos discutir o governo por meio do desejo e por meio do lúdico, e que estes se entrelaçam no discurso da Educação Matemática Escolar. Para tanto, utilizamos um recorte da análise dos enunciados sobre o lúdico presentes nos anais do XI ENEM (Encontro Nacional de Educação Matemática). Este material compõe uma pesquisa de mestrado em andamento que problematiza o enunciado que diz da importância do uso de atividades lúdicas na Educação Matemática Escolar. Salientamos ainda, que o uso da expressão Educação Matemática Escolar ao longo deste texto deve-se ao fato de que analisaremos enunciados que circulam no espaço escolar. Entretanto, entendemos a Educação Matemática como processos educativos que não se restringem somente à forma de vida escolar: somos educados, isto é, subjetivados, através de jogos de linguagem matemáticos praticados em outros espaços sociais (DUARTE, 2009).

Cabe ressaltar também, nosso entendimento sobre o termo *lúdico*. Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (1993), designou alguns significados para o

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

lúdico. Segundo o autor, a palavra *Ludus*, que origina lúdico, abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos. Outros autores consideram os brinquedos, brincadeiras, além dos jogos, como parte da cultura lúdica. Deste modo, entendemos o lúdico como qualquer brincadeira, jogo, dentre outras atividades que proporcionam divertimento.

Outro aspecto que merece destaque neste estudo é o pensamento do filósofo Michel Foucault e alguns de seus conceitos, como governo, poder, tecnologia e subjetivação, comentados aqui de forma breve. Podemos inferir que seus escritos interessam aos educadores, visto que possibilitam problematizações sobre as estratégias e os saberes que constituem os sujeitos, e, em efeito também as práticas pedagógicas. Este ato, de construir identidades é, para Foucault, altamente politizado, e são efeitos do que ele chamou de poder-saber. Foucault discorreu sobre a esta noção de poder-saber e de modos de governo pela verdade, imposta por discursos. Ao analisar estes discursos, nos interessa, segundo o filósofo, o estudo das relações de poder, pois os enunciados inscritos nessas relações e discursivamente produzidos instituem posições-sujeitos que estão associados a estas formas de poder.

Outro aspecto da análise foucaultiana que está associado à produção de subjetividade são as formas de governo. Entretanto, cabe ressaltar o sentido de governo dado por Veiga-Neto (2005), ao se referir à obra de Foucault. De acordo com o autor, é possível atribuir duplo entendimento ao termo governo, pois este pode se referir às instituições do Estado ou as formas de governar. Deste modo, sugere que o termo *governo* seja substituído por *governamento* quando se tratar da questão da ação ou ato de governar. Assim, o modo como o poder vai se exercer sobre determinada população, a possibilidade de estruturar o campo de ação desses indivíduos, se dá por meio do *governamento*.

Um modo como esse governo pode ser exercido, é por meio de certas técnicas de dominação, por uma microfísica do poder, como explicou Foucault em sua obra *Vigiar e Punir* (2011), mostrando como o poder disciplinar produz o sujeito, e que esse meio seria o mais econômico e produtivo. Os corpos

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

aparecem como objetos para o alvo deste poder, por isso, Foucault os denominou de *corpos dóceis*. Assim, o que assegura o governo nesta sociedade disciplinar é uma série de processos, de tecnologias políticas do corpo, como o enclausuramento, a vigilância, a recompensa, a punição, a hierarquia, etc. O termo *tecnologia*, assim como o termo *técnica*, agregam à ideia de prática os conceitos de estratégia e tática. Para Foucault, estudar a prática como tecnologia consiste em situá-la em um campo que se define pela relação entre meios (táticas) e fins (estratégia). O filósofo utilizou estes termos para estabelecer uma metodologia de análise do poder (CASTRO, 2009).

Na contemporaneidade, que possui características diferenciadas da sociedade disciplinar, podemos perceber outras formas de governo, outras tecnologias de poder, que não se limitam somente ao corpo do sujeito, mas também controlam seu espírito, sua alma. Consideramos que o regulamento dos desejos é uma destas tecnologias de dominação, como designou Foucault, que ganha força em nossa sociedade, especificamente no espaço escolar.

## 2 O governo por meio do desejo e do lúdico

As formas de poder e a população a que esse poder se estende não foram entendidas da mesma forma sempre, em determinado momento o poder era concebido como exercício da soberania, por exemplo. Conforme as mudanças ocorrem na sociedade, surgem novas formas de governo e de exercício do poder. Sobre uma das características da população, Foucault aponta que “apesar da diversidade de indivíduos que a compõem, existe pelo menos um invariante, que é o motor da ação da população: trata-se do desejo” (NOGUERA-RAMÍREZ, 2011, p. 134). Surge aí uma nova forma de governo, onde o objetivo é regular os desejos da população, ou manipular seus interesses.

A questão do desejo é abordada por autores em diferentes campos de saber. Marcos Kayser (2006), por exemplo, entende o desejo como um elemento fundamental na constituição do corpo. A partir da teoria de Thomas Hobbes,

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

percebe o desejo “como uma força, um impulso que dá movimento a vida, sinônimo de felicidade.” (KAYSER, 2006, p. 5). Portanto, para Hobbes, o homem é um ser do desejo, o desejo que move a sua vida. Kayser (2006), ao discorrer sobre a vida e a morte, explica que viver não é somente sobreviver, mas viver bem, com uma vida longa e confortável, onde se deve estar constantemente num desejar e satisfazer. O ser do desejo, como nomeia o autor, se realiza pela sucessão contínua de desejos, ou seja, a cada momento em que se deseja surge um novo objetivo a ser alcançado por outros desejos.

Ainda sobre este tema, encontramos na obra de Luiz Roberto Monzani, intitulada *Desejo e prazer na idade moderna* (2011), alguns aspectos interessantes para se problematizar a questão do desejo, a partir da história construída pelo autor, fazendo um recorte de teorias modernas. Primeiramente ele discorre sobre como o luxo, nos séculos XVII e XVIII, mudou as concepções de desejo e prazer, e como o luxo passou a fazer parte da vida das pessoas e transformá-las. Aspecto que nos faz articular este pensamento a questão do consumo, pois como apontou Bauman, “o consumismo é um tipo de arranjo social resultante da reciclagem de vontades, desejos e anseios humanos rotineiros, permanentes” (BAUMAN, 2008, p. 41).

Para Bauman (2008), essa cultura do consumo na contemporaneidade principalmente neste final de século, não está somente ligada ao fato de adquirir bens e mercadorias, mas também à criação de desejos sempre constantes, desejos sobre o que não se tem, ou seja, esse desejo é sempre ativado pela ausência de algo que falta, nunca é satisfeito. Como coloca o autor,

[...] a sociedade de consumo tem por base a premissa de satisfazer os desejos humanos de uma forma que nenhuma sociedade do passado pode realizar ou sonhar. A promessa de satisfação, no entanto, só permanecerá sedutora enquanto o desejo continuar irrealizado; o que é mais importante, enquanto houver uma suspeita de que o desejo não foi plena e totalmente satisfeito. (BAUMAN, 2007, p. 106).

Desta forma, o sujeito sempre está diante da instabilidade de seus desejos e a insaciabilidade de suas necessidades, buscando o prazer de ter o que deseja. Podemos dizer que os desejos e anseios humanos se tornam a principal força

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

propulsora e operativa da sociedade. Assim, o desejo aparece como uma das marcas dos sujeitos da contemporaneidade.

Sendo, portanto, um sujeito “desejante”, que está sempre à procura de satisfazer desejos, torna-se fácil governá-lo por meio de tecnologias do desejo. Pensando na escola, especificamente neste estudo, podemos questionar: como a constituição do desejo através do lúdico, posta a operar nesta instituição, contribui para o governo dos sujeitos?

Em seu livro *Discurso da servidão voluntária*, La Boétie (1982), filósofo francês que viveu no século XVI, mostra como o soberano tem o poder de domar, “bestializar” seus súditos, e conta como, por meio de atividades lúdicas, o tirano conseguiu dominá-los. O autor refere-se ao procedimento que Ciro, o tirano, tomou para controlar os povos da Lídia. Depois de se ter apoderado de Sardes, capital da Lídia, Ciro aprisionou o riquíssimo rei Creso e o levou preso. Após o ocorrido, trouxeram-lhe a notícia de que o povo de Sardes tinha se revoltado. Ciro poderia ter saqueado a cidade, levando para lá um exército que a vigiasse. Entretanto, recorreu à outra técnica: fundou bordéis, tabernas e jogos públicos onde todos os habitantes deveriam frequentar (LA BOÉTIE, 1987). A partir dos efeitos que obteve destas práticas, foi desnecessário daí em diante levantar a espada contra aquele povo.

Os tiranos tinham esse meio, essa prática, esses atrativos para adormecer seus súditos sobre o jugo. Assim, achando bonitos esses passatempos, entretidos por um prazer vão que passava diante dos seus olhos, os povos abobados acostumavam-se a servir tão totalmente e até pior do que as criancinhas que aprendem a ler vendo as brilhantes imagens dos livros iluminados. (LA BOÉTIE, 1987, p.27).

O povo divertia-se por meio destes jogos e passatempos ao mesmo tempo em que eram dominados/controlados pelo rei. Desta forma, o lúdico se torna um importante instrumento de captura desta população, ou em uma linguagem foucaultiana, uma tática de governo que age sobre as ações destes sujeitos, conduzindo suas condutas, pois, por meio do prazer que o lúdico proporcionou foi possível dominar a cidade. Assim percebemos uma forma de

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

poder que passa despercebido, agindo conforme o desejo da população. A partir do episódio, descrito por La Boétie (1987), é que se origina o termo lúdico. Segundo o autor, a palavra *ludi* vem de *lydi*, ou lídios, como eram designados estes povos que viviam na Lídia.

Corroborando com este pensamento, ampliando-o para pensar a atualidade, Huizinga (1993) discute o lúdico em diversas atividades de nossa sociedade. Explica como algumas das grandes companhias procuram deliberadamente inculcar em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção, pois se torna mais fácil governá-los desta maneira, por meio da diversão. Assim, como as grandes companhias fizeram uso do lúdico a fim de maximizar o trabalho produtivo, e não só divertir os operários, podemos pensar na pedagogização do lúdico como interessado em questões que vão além do mero entretenimento dos alunos.

Sobre o lúdico utilizado para fins da Educação, Gilles Brougère (1998) faz um estudo de como pode ser pensada a relação entre estes. Segundo ele, em nosso tempo deseja-se que se aprenda brincando, pois o pensamento dominante na Educação é entreter a criança, aplainar-lhe todas as dificuldades a fim de que conheça apenas as doçuras e alegrias da vida. O autor considera que o lúdico é um meio, um suporte para seduzir, pois captura o desejo da criança, e para ensinar um conteúdo escolar a ela, “basta enganá-la, dando o aspecto de jogo a uma atividade didática” (BROUGÈRE, 1998, p. 202).

Além de Brougère, outros autores defendem o lúdico para fins educacionais, propondo atividades diferenciadas e evidenciando suas contribuições para o ensino e a aprendizagem. Desta forma, a importância do uso do lúdico nos discursos sobre a Educação tornou-se uma verdade inquestionável. Poucas pesquisas problematizam esta verdade. Uma delas é o trabalho de Eliana Pougy (2012), também na perspectiva foucaultiana. Trata-se de um estudo sobre a didática lúdica e poética, que é vista pela autora como uma prática de liberdade, tornando-se ao mesmo tempo, um procedimento de governamentalidade, termo

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

cunhado por Foucault. Desta forma, o lúdico constitui-se em uma tática que estabelece um aparelho de captura em sala de aula.

O que Pougy propõe é fazer uma cartografia das práticas de resistência realizadas por crianças e jovens em algumas escolas, com o objetivo de responder tais questões: “Como os estudantes contemporâneos podem resistir a essa forma de governamentalidade escolar divertida, participativa e apaziguadora? Quais novas formas de captura essa didática provoca?” (POUGY, 2012, p.7). Segundo a autora, a didática lúdica faz parte de uma governamentalidade que se caracteriza por ser irresistível, pois é difícil pensar que algum estudante possa recusar uma educação que se dá por meio do brincar.

Especificamente na Educação Matemática não encontramos pesquisas que discutem o uso de atividades lúdicas nesta perspectiva, apenas consideram estas práticas como normas a serem seguidas. Deste modo, procuramos a partir do discurso da Educação Matemática, dialogar com a questão do desejo e do lúdico, buscando problematizar esta verdade que diz da sua importância nas aulas de matemática.

### **3 O Desejo e o lúdico... Entrelaçamentos no discurso da Educação Matemática Escolar**

Conforme apontou Foucault, ao pensarmos na constituição dos sujeitos devemos analisar os discursos, as verdades, as formas de poder a que foram submetidos culturalmente, socialmente e historicamente. Segundo o filósofo, cada sociedade tem seu regime de verdade, consolidando normas impostas por esta sociedade. Para analisar as verdades, o discurso presente nas práticas e pesquisas na Educação Matemática, pois este constitui sujeitos professores e alunos, escolhemos os anais do XI ENEM (Encontro Nacional de Educação Matemática) como material empírico que compõe esta pesquisa.



## I Simpósio Educação Matemática em Debate

Consideramos a relevância deste evento para a área, pois entendemos que este lugar comporta uma diversidade de educadores e pesquisadores interessados nas discussões no campo da Educação Matemática. Deste modo, os pesquisadores e educadores matemáticos, autores dos trabalhos que compõem o XI ENEM ocupam o lugar do sujeito que pode dizer o “verdadeiro” sobre a Educação Matemática Escolar. Como denominou Foucault, estes sujeitos fazem parte de uma “sociedade de discursos”, que autoriza alguns sujeitos a dizer verdades sobre determinado assunto, e desautoriza outros.

Faz-se necessário ainda apontar, de forma breve, os aparatos teóricos que servem de lente para olhar este material, que se dá a partir de uma *análise do discurso*, na perspectiva foucaultiana. Por partir deste referencial é possível estabelecer relações entre os discursos e o poder como uma forma de investigar o dito. O discurso é entendido pelo filósofo como

[...] um conjunto de enunciados, na medida em que se apoiem na mesma formação discursiva; ele não forma uma unidade retórica ou formal, indefinidamente repetível e cujo aparecimento ou utilização poderíamos assinalar (e explicar, se for o caso) na história; é constituído de um número limitado de enunciados para os quais podemos definir um conjunto de condições de existência (FOUCAULT, 2008, p. 132).

Deste modo, podemos inferir que o discurso Educação Matemática é constituído por diversos enunciados como o de que é importante trabalhar com a realidade do aluno, o de que a matemática deve ser trabalhada de forma interdisciplinar, dentre outros. Do enunciado que afirma a importância do lúdico nas aulas de matemática, surgem ainda enunciações que remetem a este, das quais mostramos a partir dos excertos extraídos do material empírico.

Ainda em relação ao referencial, consideramos que não cabe aqui buscar o sentido último ou oculto do enunciado, senão é como se quiséssemos desvelar uma verdade que o autor do discurso buscou manifestar, mas como sugeriu Foucault, devemos apenas ficar no nível das coisas ditas. Desta forma, não buscamos o que estaria “por trás” dos enunciados, mas simplesmente o que está dito ali, pois são uma produção histórica e política, e as palavras, a linguagem, são também construções.

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

Dentre os trabalhos que compõem os anais deste evento, foram selecionados aproximadamente 80 que se referiam ao uso de atividades lúdicas. Entretanto, os excertos utilizados neste artigo são apenas um recorte, pois levamos em consideração a possibilidade de entrelaçamentos do lúdico e do desejo. Para compor a análise deste material, consideramos algumas categorias como a dos significados atribuídos ao lúdico pelos autores e as justificativas que estes dão ao uso do lúdico nas aulas de matemática.

Dentre as diversas justificativas atribuídas pelos autores, destacamos a que dentre todas, aparece com mais recorrência. Esta se refere ao desejo, pois, para os autores, o aluno deve ter desejo de aprender matemática, da mesma forma com que sente desejo de brincar. Vejamos o que dizem os excertos...

O professor necessita pensar uma maneira de trabalhar com os conteúdos em sala de aula de modo que chame a atenção, ou seja, uma educação que promove mudanças e **desperta o desejo** e a curiosidade de seus alunos. (JACOBSEN; MAFFEI; SPEROTTO, 2013, p.2). [grifos nossos].

O jogo na sala de aula apresenta seus objetivos educacionais, que segundo Lacanallo (2011, p.57) podem "**podem facilitar a mobilização e o desejo** pelos alunos de realizar as atividades propostas pelo professor, já que, do ponto de vista do aluno, essas se tornam mais agradáveis". (GOUVEIA, 2013, p.2). [grifos nossos].

Uma das estratégias adequadas para despertar o gosto pela matemática é pelo desenvolvimento de atividades lúdicas [...] Representa uma ferramenta em potencial para aproximar crianças, jovens e adultos, além de **despertar o desejo de saber mais**. (ZIECH; SANTOS; VARGAS; GIROTTI, 2013, p.3). [grifos nossos].

Desta forma, verificou-se a importância do professor diversificar a dinâmica de suas aulas e de utilizar atividades lúdicas para **estimular o desejo do saber**. (PASUCH; VALLERIANO; BASSANI, 2013, p.8). [grifos nossos].

[...] o jogo na educação matemática justifica-se uma vez que a atividade principal da criança não muda logo que chega à escola, **a criança ainda deseja aprender brincando**. Contudo, ao entrar na escola, a criança encontra pessoas que não brincam e atividades que pouco estão relacionadas com o lúdico e o prazer, elementos constituintes da atividade humana. (SILVA; MORETTI, 2013, p. 16). [grifos nossos].

Entendemos que tais professores vêm investindo na formação continuada a fim de transformarem suas práticas pedagógicas tornando-as cada vez mais diversificadas de modo a auxiliar todos os diferentes alunos que se

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

apresentam nas escolas a construírem conhecimentos matemáticos **estimulando-lhes o desejo de aprender**. (POLONI; COSTA, 2013, p.15). [grifos nossos].

Esta característica do lúdico, evidenciada pelos autores, refere-se ao despertar de um desejo no corpo do aluno. Segundo estes, o aluno, por vezes não tem o desejo de aprender, e este aspecto seria essencial para o aprendizado. O desejo em saber mais, em entender o conteúdo proposto, surge quando o professor busca novas maneiras de ensinar, atrativas e que seduzem o aluno. Desta forma, por meio do lúdico torna-se mais fácil para o professor conseguir um aluno interessado e com desejo de aprender. Com o objetivo de “conduzir a conduta” dos alunos para que aprendam matemática de forma divertida, os professores produzem uma forma de governamento vinculada ao desejo.

Entendemos que os excertos acima remetem a produção deste desejo. No entanto, expressões como “despertar o desejo”, “estimular o desejo” e “mobilizar o desejo”, parecem indicar uma concepção essencialista, ou seja, indicam que o desejo estaria ali aguardando para ser ativado pelas experiências lúdicas. Consideramos que o desejo é constituído, assim como os sujeitos, por meio dos discursos e de nossas práticas como professores.

### 4 Considerações finais

A partir dos excertos que aparecem com recorrência nos artigos do XI ENEM, as enunciações que dizem da importância do uso de atividades lúdicas na Educação Matemática Escolar, procuramos mostrar que o desejo é um aspecto necessário, segundo os autores, para garantir a aprendizagem por meio destas atividades. Desta forma, tanto o desejo como o lúdico tornam-se tecnologias para o governamento dos sujeitos também nas aulas de matemática.

Ainda ressaltamos a relevância do evento para o campo em estudo, pois instaura verdades tanto nas pesquisas acadêmicas quanto nas práticas pedagógicas para o ensinar e o aprender matemática na escola. Assim, as

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

verdades presentes no discurso da Educação Matemática Escolar também constituem os sujeitos de que falam, pois estes são produto de discursos e práticas, nas palavras de Bujes (2002, p.41), os sujeitos são “resultado de uma articulação entre os discursos que os nomeiam – discursos que se pretendem científicos – e práticas institucionalizadas que os capturam”. Deste modo, para finalizar este artigo, propomos um questionamento: Que tipo de sujeito a escola está interessada em produzir por meio do desejo como efeito das práticas lúdicas?

Portanto, o que buscamos com este estudo são outros olhares sobre estas práticas e outros modos de encarar as verdades que estão tão arraigadas em nosso pensamento que passam a ser naturalizadas. Neste sentido, esperamos que este artigo possibilite novos olhares sobre temas de pesquisas no campo da Educação Matemática.

### Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação de pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

\_\_\_\_\_. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

BUJES, Maria Isabel. **Infância e Maquinarias**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

CASTRO, Edgardo. **Vocabulário de Foucault** — um percurso pelos seus temas, conceitos e autores. Tradução de Ingrid Muller Xavier; revisão técnica de Alfredo Veiga-Neto e Walter Omar Kohan. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

DUARTE, Claudia Glavam. **A “realidade” nas tramas discursivas da educação matemática escolar**. Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Educação, São Leopoldo, RS, 2009.

FENDLER, Lynn. Qué es imposible pensar? Uma genealogia del sujeto educado. In: POPKEWITZ, Thomas, S.; BRENNAN, Marie (comp.). **El Desafio de Foucault**: discurso, conocimiento y poder em la educación. Barcelona: Pomares-Corredor, 2000.

FOUCAULT, Michael. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves, - 7ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

## I Simpósio Educação Matemática em Debate

GALLO, Sívio. Sob o signo da diferença: em torno de uma educação para a singularidade. SILVA, Rosa Hessel (Org). **Cultura, Poder e Educação**: um debate sobre os estudos culturais. Ed. ULBRA, p. 213-223, 2011.

GOUVEIA, Carolina Augusta Assumpção. O Laboratório Dos Jogos: Metodologia E Primeiros Resultados. In: **Anais XI Encontro Nacional de Educação Matemática**. XI ENEM. Curitiba, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. J. P. Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

JACONBSEN, Daniela Renata; MAFFEI, Letícia De Queiroz; SPEROTTO, Rosária Ilgenfritz. Jogos Eletrônicos: Um Artefato Tecnológico Para O Ensino E Para A Aprendizagem. In: **Anais XI Encontro Nacional de Educação Matemática**. XI ENEM. Curitiba, 2013.

KAYSER, Marcos. **A mecânica do desejo no desencadeamento da ação no Leviatã de Thomas Hobbes**. 2006, 120 f. Dissertação (Mestrado em filosofia) - Universidade do vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2006. LA BOÉTIE, Etienne de. **Discurso da servidão voluntária**. São Paulo, Escuta, 1987.

MONZANI, Luiz Roberto. **Desejo e prazer na idade moderna**. 2. Ed. rev. – Curitiba: Champagnat: 2011.

NOGUERA-RAMÍREZ, Carlos. **Pedagogia e governamentalidade ou Da Modernidade como uma sociedade educativa**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

PASUCH, Alexssandra; BARBOZA, Jennifer Valleriano; BASSANI, Luana Tais. A Utilização Do Lúdico No Processo De Ensino-Aprendizagem De Frações. In: **Anais XI Encontro Nacional de Educação Matemática**. XI ENEM. Curitiba, 2013.

POLONI, Marinês Yole; COSTA, Nielce Meneguelo Lobo Da. Formação Continuada De Professores E O Uso De Jogos No Ensino De Trigonometria. In: **Anais XI Encontro Nacional de Educação Matemática**. XI ENEM. Curitiba, 2013.

POUGY, Eliana Gomes Pereira. Jogo, Arte e Educação: procedimentos de governamentalidade e práticas de liberdade. **XXI Encontro Estadual de História – ANPUH-SP** - Campinas, setembro, 2012.

SILVA, Kamila Gelio Rossi; MORETTI, Vanessa Dias. Educação Matemática no Primeiro ano do ensino fundamental: onde está o brincar? In: **Anais XI Encontro Nacional de Educação Matemática**. XI ENEM. Curitiba, 2013.

VEIGA-NETO, Alfredo. Governo ou governo. **Currículo sem Fronteiras**, v. 5, n. 2, p. 79-85, 2005.

ZIECH, Ronei Osvaldo; SANTOS, Angélica Theis Dos; VARGAS, Cláudia Müller; GIROTTO, Cristina. O Lúdico Como Recurso Didático-Pedagógico No Ensino-Aprendizagem Da Matemática. In: **Anais XI Encontro Nacional de Educação Matemática**. XI ENEM. Curitiba, 2013.