



## UM TRABALHO VOLTADO À DIMENSÃO SOCIAL DO GÊNERO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

*A work turned to the social dimension of the gender in portuguese language teaching*

LELIANE REGINA ORTEGA<sup>1</sup>  
TEREZINHA DA CONCEIÇÃO COSTA-HÜBES<sup>2</sup>

**RESUMO:** O estudo de um gênero discursivo não pode ser desvinculado da situação social que o envolve, uma vez que, por estar inserido em uma dada esfera de atividade humana, entrelaça-se com esse contexto, amalgamando todo um projeto discursivo. Logo, no ensino da língua portuguesa por meio dos gêneros é importante que as reflexões se estendam para além dos elementos linguísticos (e/ou não verbais) que corporificam um texto-enunciado e focalizem os aspectos sociais e históricos que o envolve. Ao considerarmos esses pressupostos, o objetivo deste artigo é apresentar uma proposta de atividades que explore a dimensão social do gênero *Regras de jogo*, analisando criticamente sua aplicação em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. Teoricamente, recorreremos a Bakhtin (2010[1979]), Bakhtin e Volochínov (2009[1929]); Volochínov e Bakhtin (1926), além dos estudos de Rodrigues (2001) e Brocardo (2015).

**PALAVRAS-CHAVE:** Gênero discursivo; Dimensão social do gênero; Gênero *Regras de Jogo*

**ABSTRACT:** The study of a discursive genre can not be separated from the social situation that surrounds it, once, being inserted in a given sphere of human activity, it intertwines with this context, amalgamating a whole discursive project. Therefore, in the teaching of the Portuguese language through the genres, it is important that the reflections extend beyond the linguistic elements (and / or non-verbal) that embody a text-statement and focus on the social and historical aspects that surround it. When considering these assumptions, the objective of this article is to present a proposal of activities that explore the social dimension of the genre *Game rules*, critically analyzing its application in a class of the 7th grade of elementary school. Theoretically, we turn to Bakhtin (2010 [1979]), Bakhtin and Volochinov (2009 [1929]); Volochínov and Bakhtin (1926), besides the studies of Rodrigues (2001) and Brocardo (2015).

**KEYWORDS:** Discursive genre; Social dimension of gender; Game Rules.

ORTEGA, R. O.; COSTA-HÜBES, T. da C. Um trabalho voltado à dimensão social do gênero no ensino de língua portuguesa. In. **Revista Diálogos**, v. 7, n. 3, out.-dez., 2019.

<sup>1</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Letras e Mestre em Letras do Programa de Pós-Graduação em Letras – Profletras – da Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE. leliortega@gmail.com

<sup>2</sup> Profa. Dra. do Programa de Pós-Graduação em Letras (mestrado acadêmico) e do Programa de Pós-Graduação em Letras (mestrado profissional) – Profletras – da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. tehubes@gmail.com





## INTRODUÇÃO

Os estudos de Volochínov e Bakhtin (1926) defendem que o discurso só pode se concretizar por meio de enunciados, compreendidos como concretos e únicos, imbricados com toda uma situação de interação. Em dado contexto, o enunciado absorve o objeto comunicativo e concede-lhe um sentido absoluto. Além disso, resigna-se ao projeto de dizer do locutor e expressa essa vontade discursiva ao interlocutor, configurando-se em formas singulares, amalgamado à esfera de atividade humana que o agencia.

Em função desse entrelaçamento com o contexto no qual se instaura, a compreensão de um enunciado ultrapassa os limites linguísticos e corporifica os entornos da enunciação, ou seja, seus elementos extraverbais. Se essa especificidade do enunciado é tão importante para a compreensão do texto quanto os elementos verbais que o planifica, então, precisa ser incorporada ao ensino de línguas para que o aluno o compreenda em toda a sua plenitude.

Por essas razões, temos como objetivo, neste artigo, expor uma proposta de atividade que explora a dimensão social do gênero *Regras de jogo*, refletindo criticamente sobre sua aplicação em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. Justificamos a escolha desse gênero por fazer parte do universo lúdico das crianças e por estar presente em seu cotidiano, o que nos faz entender que se aproxima mais de situações de uso da linguagem e, conseqüentemente, pode tornar-se mais acessível em relação à compreensão de sua dimensão extralinguística.

Toda a proposta e os estudos realizados<sup>3</sup> foram subsidiados pelos pressupostos bakhtinianos, a partir dos quais procuramos revozear o fazer docente, reenunciando práticas reificadas na direção da dinamicidade com a linguagem na sala de aula.

---

<sup>3</sup> O presente artigo consiste em um recorte da pesquisa de mestrado: **PRÁTICAS DE USO DA LINGUAGEM COM O GÊNERO DISCURSIVO REGRAS DE JOGO: UM TRABALHO COM SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA O APRIMORAMENTO DA CAPACIDADE LINGUÍSTICO-DISCURSIVA**. Essa pesquisa foi desenvolvida no Programa Pós-graduação em Letras, Nível de Mestrado Profissional (Profletras), da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE).





Nessa perspectiva, primeiro explanamos teoricamente sobre a dimensão social do gênero; na sequência, expomos as atividades elaboradas; e, por fim, refletimos sobre a elaboração e viabilização das atividades na sala de aula.

## 1. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Os estudiosos do Círculo de Bakhtin, ao ampliar a compreensão de linguagem, destacaram seu viés dialógico e defenderam a vida concreta dos discursos nas manifestações reais de uso da língua. Nessa mesma direção, defenderam que os textos-enunciados se moldam em gêneros discursivos que, por sua vez, são representativos do campo de atividade humana a que pertencem e são constituídos por duas dimensões indissolúveis: a extraverbal e a verbal.

As reflexões sobre a dimensão extraverbal e a dimensão verbal foram desenvolvidas por Volochínov e Bakhtin (1926), Bakhtin e Volochínov (2009[1929]) e Bakhtin (2010[1979]). Ao tratar do método sociológico no texto *Discurso na vida e discurso na arte*, Volochínov e Bakhtin (1926) defendem que o discurso verbal por si só é insuficiente; ele depende de seu contexto extraverbal para significar. Os autores explicam que o discurso “[...] nasce de uma situação pragmática extraverbal e mantém a conexão mais próxima possível com esta situação” (VOLOCHÍNOV e BAKHTIN, 1926, p. 6).

A dimensão extraverbal do enunciado apontada pelos autores é renomeada por Rodrigues (2001) como *dimensão social do gênero*. Segundo a autora, essa dimensão ultrapassa os elementos linguísticos do enunciado e incorpora os elementos extralinguísticos que envolvem sua situação de produção e, por isso, exercem determinações sobre o gênero. Parafraseando as palavras de Volochínov e Bakhtin (1926), a autora assim explica essa dimensão do enunciado:

Para além de uma parte verbal expressa (exprimida, materializada), fazem parte do enunciado, como elementos necessários a sua constituição e a sua compreensão total, isto é, à compreensão do seu sentido, outros aspectos constitutivos do enunciado, que se pode denominar como a sua dimensão





extraverbal, ou a sua dimensão social constitutiva (RODRIGUES, 2001, p. 22).

Trata-se, assim, de um horizonte presumido que engendra o enunciado com a vida. Logo, conforme explicam Volochínov e Bakhtin (1926), o contexto extraverbal compreende três fatores: 1) *o horizonte espacial comum dos interlocutores*; 2) *o conhecimento e a compreensão comum da situação por parte dos interlocutores*; e 3) *sua avaliação comum dessa situação*.

Rodrigues (2001), a partir desses fatores, estabeleceu as seguintes categorias que podem nortear a análise/compreensão de um enunciado:

- a) horizonte espacial e temporal: corresponde ao onde e quando do enunciado;
- b) horizonte temático: corresponde ao objeto, ao conteúdo temático do enunciado (aquilo de que se fala);
- c) horizonte axiológico: é a atitude valorativa dos participantes do acontecimento (próximos, distantes) a respeito do que ocorre (em relação ao objeto do enunciado, em relação aos outros enunciados, em relação aos interlocutores) (RODRIGUES, 2001, p.24).

Atentando para as palavras da autora e recorrendo ao que foi expresso por Volochínov e Bakhtin (1926), interpretamos que, para a compreensão de um enunciado, é importante que os interlocutores envolvidos (autor e leitor/ouvinte) tenham conhecimento do lugar do qual ou sobre o qual estão falando/escrevendo; e, da mesma forma, identifiquem/compartilhem o tempo do qual/sobre o qual se fala/escreve, ou seja, que o *horizonte espacial e temporal* seja comum aos interlocutores. Em relação àquilo que Rodrigues (2001) denominou de *horizonte temático* – e que Volochinov e Bakhtin (1926) se referiram como *o conhecimento e a compreensão comum da situação por parte dos interlocutores* –, entendemos que os envolvidos na interação devem partilhar, ter conhecimento, compreender a situação que gerou o tema e, conseqüentemente, a necessidade de dizer/escrever. Trata-se de um “[...] conjuntamente sabido”, conforme denominaram Volochínov e Bakhtin (1926, p. 07). E, finalmente, o *horizonte axiológico*, conforme definição atribuída por Rodrigues (2001), corresponde ao que os autores definiram como *uma avaliação comum dessa situação*, ou





“unanimemente avaliado” pelos interlocutores, isto é, a atitude valorativa e o posicionamento assumido pelos interlocutores em relação ao tema em pauta.

A dimensão verbal, por sua vez, corresponde aos elementos constitutivos do gênero que Bakhtin (2010[1979]) definiu como conteúdo temático, estilo e construção composicional do enunciado. Tais elementos estão entrelaçados às relações dialógicas presentes em uma situação específica de interação, em um dado campo da comunicação discursiva, em consonância com a dimensão social. Trata-se, assim, “[...] da parte percebida ou realizada em palavras” (VOLOCHÍNOV e BAKHTIN, 1926, p. 8).

Todavia, é importante considerarmos que essas dimensões se encontram imbricadas na constituição do enunciado, de modo que este só pode ser compreendido se levamos em consideração tanto sua parte verbal/material expressa, como sua dimensão extraverbal ou social.

Machado (2013) contribui para essa reflexão ao afirmar que o gênero

Reporta-se às formações combinatórias da linguagem em suas dimensões verbal e extraverbal. Além disso, articula formas discursivas criadoras da linguagem, de visões de mundo e de sistemas de valores configurados por pontos de vista determinados (MACHADO, 2013, p. 133).

No gênero, então, aglutinam-se o contexto extraverbal com o verbal pelos elementos linguísticos que organizam o enunciado, por meio dos quais se revelam a posição valorativa dos interlocutores.

Sobral (2009), ao refletir sobre a relação entre o gênero e o contexto social que o envolve, afirma que o gênero discursivo, do ponto de vista do Círculo de Bakhtin, “[...] é ao mesmo tempo estável e mutável” (SOBRAL, 2009, p. 115), visto que conserva características que o identificam, mas, devido a sua plasticidade, pode modificar em função dos interlocutores, do suporte no qual o enunciado é produzido, do veículo de circulação, enfim, ajusta-se ao contexto extraverbal que o situa sócio e historicamente.

Bakhtin (2010[1979]) assevera que





O gênero possui sua lógica orgânica, que em certo sentido pode ser entendida e criativamente dominada a partir de poucos protótipos ou até fragmentos de gênero. Mas a lógica do gênero não é uma lógica abstrata. Cada variedade nova, cada nova obra de um gênero sempre a generaliza de algum modo, contribui para o aperfeiçoamento da linguagem do gênero (BAKHTIN, 2010[1979], p. 181).

Conforme as palavras do autor, a lógica interna dos gêneros determina suas características e lhes atribui propriedades peculiares, ou seja, um “certo tom” que não deve ser confundido com formas fixas e imutáveis, pois os gêneros são dinâmicos e sempre trazem o novo, ao mesmo tempo em que pressupõem alguma regularidade. Essa plasticidade que lhes é inerente se justifica por sofrerem coerções do contexto que os envolve, de modo que alguns se modificam ou desaparecem e outros surgem ou ganham novo sentido. Logo, ao refletirem as características de dado campo, podem se reconfigurar, obedecendo às exigências de interação, uma vez que “A enunciação só se desenvolve no curso da comunicação verbal, pois o todo é determinado pelos seus limites, que se configuram pelos pontos de contato de uma determinada enunciação com o meio extraverbal e verbal” (BAKHTIN e VOLOCHÍNOV, 2009[1929], p. 129). Podemos concluir, pois, que os gêneros se organizam mediante situações reais de interação verbal e por isso são “[...] relativamente estáveis” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 262) e possibilitam a construção de sentido dos enunciados.

Dentre todos os elementos contextuais que exercem forte influência sobre os gêneros, Bakhtin (2010[1979]) enfatiza a sua relação de dependência com o campo de atividade humana (ou esfera social) ao qual pertence. Eles originam-se nesses campos para atender a necessidades reais de interação. Sob essa lógica, novos gêneros surgem e outros caem em desuso e até desaparecem, uma vez que não se prestam mais aos projetos discursivos dos sujeitos. Rodrigues entende que “Os gêneros se constituem historicamente a partir de novas situações de interação verbal da vida social que vão se estabilizando, no interior das diferentes esferas sociais” (RODRIGUES, 2004, p. 423). Em função dessa relação intrínseca com a esfera a qual pertencem, os gêneros apresentam características próprias, influenciadas pelas especificidades de cada campo (ou esfera).





Sobral (2009) interpreta o que é possível entender por esfera de atividade humana nos estudos do Círculo:

As esferas de atividades são ‘regiões’ de recorte socioistórico-ideológico do mundo, lugar de relações específicas entre sujeitos, e não só em termos de linguagem. [...] a esfera deve ser entendida como a versão bakhtiniana marxista de ‘instituição’, ou seja, uma modalidade socioistórica relativamente estável de relacionamento entre os seres humanos. A esfera vai das relações de intimidade familiar ao aparato institucional do Estado, passando por circunstâncias como as que tornam possíveis comentários casuais que desconhecidos fazem um para o outro na rua sobre diversos assuntos cotidianos (SOBRAL, 2009, p. 121).

Subsidiadas pela exposição do autor, entendemos que cada campo de atividade humana possui sua própria forma de produção, recepção e circulação de discursos e, para isso, estabelece os gêneros mais apropriados para atender a essas configurações. No contexto de cada esfera, a relação de proximidade existente entre os discursos pode influenciar a modalidade de interação a ser desenvolvida. Para o autor, esse campo supera o nível da linguagem e chega à categoria do relacionamento entre os sujeitos.

Consideramos, portanto, que o trabalho na sala de aula com o ensino de língua deve contemplar a dimensão social do gênero em estudo. Assim sendo, apresentamos, uma breve análise do gênero *Regras de Jogo* e, na sequência, uma proposta de atividade, explorando a dimensão social desse gênero.

## 2. GÊNERO DISCURSIVO REGRAS DE JOGO

Conforme já exploramos teoricamente, não é possível estudar um enunciado sem relacioná-lo à situação social que o envolve, uma vez que “[...] a situação se integra ao enunciado como uma parte constitutiva essencial da estrutura de sua significação” (VOLOCHÍNOV e BAKHTIN, 1926, p. 8). Subsidiadas por essa compreensão, realizamos um estudo dos elementos extraverbais de 12 textos do gênero *Regras de Jogo* na perspectiva de melhor compreender a dimensão social desses enunciados. Os textos analisados







correspondem às regras dos jogos *Mico, Dama, Uno, Combate, Can Can, Xadrez, Monopoly, Imagem & Ação, Detetive, Identidade Secreta, War e Banco Imobiliário*.

Com base nos estudos de Rodrigues (2001), recuperamos inicialmente o *horizonte espacial e temporal* dos textos, o que nos permitiu compreender que, por serem produzidos para atender a necessidades de fábricas de brinquedos, pertencem à esfera comercial, uma vez que acompanham jogos que são fabricados em função de sua comercialização. Porém, vinculam-se também à esfera de atividade lúdica, já que se relacionam com momentos de lazer, distração, descontração, quando consolidam sua situação real de interação. Para alcançar tal funcionalidade, as *Regras* são produzidas na perspectiva de tornar os jogos mais acessíveis aos usuários. Quanto ao tempo em que se situam, normalmente, pertencem ao momento histórico contemporâneo, pois acompanham jogos atuais que se encontram em circulação no mercado. Logo, seu suporte geralmente é o papel, a própria caixa do jogo ou um vídeo.

No que se refere ao *horizonte temático* (RODRIGUES, 2001), constatamos que os textos desse gênero têm o propósito de instruir, ou seja, fazer com que a ação de jogar seja executada. Por isso, seu conteúdo discorre sobre como jogar, com a intenção de capacitar o jogador sobre a forma mais apropriada para executar as ações expostas. E como todo tema se organiza em função de seu(s) interlocutor(es), destaca-se, nos textos, uma atitude de valorização do jogo, reforçada pela voz do locutor que, na maioria dos casos, coloca-se na posição de quem o conhece e o recomenda e, por isso, incentiva a participação do interlocutor, apresentando-se como um jogador que possui o conhecimento de como desenvolver a competição.

Ao analisarmos o *horizonte axiológico* (RODRIGUES, 2001), verificamos que os textos foram distribuídos pelas fábricas de brinquedos, não apresentando claramente quem foi o produtor direto. De qualquer forma, o papel social do autor é o de instrutor, de alguém que ensina como desenvolver um jogo. Compreendemos, ainda, que os interlocutores sabem que o tema está vinculado à diversão e, nessa direção, o autor apresenta as instruções de como desenvolver um determinado jogo, com estratégias específicas que podem conduzir à vitória.







O leitor sabe que os textos desse gênero almejam uma ação e que, por isso, apresentam uma sequência explícita de comandos sobre um determinado jogo. Fica implícito nesse diálogo o aspecto valorativo do jogo, uma vez que a função social dos enunciados desse gênero é promover a interação entre o jogador e as ações que lhe permitem jogar.

Assim, ao investigarmos a dimensão social de enunciados do gênero *Regras de Jogo*, consideramos a situação de interação na qual esses textos se inserem, observamos o tempo e o espaço de sua localização e os interlocutores envolvidos. Considerar esses elementos é fundamental para a compreensão do enunciado, visto que há uma inter-relação entre o contexto de produção e os elementos linguísticos que planificam os textos, e juntos formam um todo relativamente acabado. Para Bakhtin e seu Círculo, “O que importa é aquilo que permite que a forma linguística figure num dado contexto, aquilo que a torna um signo adequado às condições de uma situação concreta dada.” (BAKHTIN e VOLOCHÍNOV, 2009[1929], p. 96). A parte social produz sentidos que são concretizados na parte verbal, o que faz com que ambas as dimensões constituam o gênero.

### 3. PROPOSTA DE ATIVIDADES E REFLEXÃO SOBRE SUA APLICAÇÃO

A análise da dimensão social do gênero *Regras de Jogo* ampliou nossa compreensão e, conseqüentemente, alargou as possibilidades de trabalho com esse gênero na sala de aula. Nessa direção, elaboramos atividades – apresentadas no quadro 01 – apoiando-nos teoricamente nas reflexões de Volochínov/Bakhtin (1926) e Rodrigues (2001). Essas atividades, por meio das quais procuramos ultrapassar a materialidade linguística e contemplar os aspectos extralinguísticos do enunciado em estudo, foram aplicadas a 30 alunos do 7º ano do Ensino Fundamental<sup>4</sup>, o que envolveu um total de 05 aulas.

A intenção, ao propor tal encaminhamento, foi de inserir os discentes em uma situação real de interação, na perspectiva de fazê-los compreender que o

---

<sup>4</sup> Esses alunos foram selecionados como sujeitos de nossa pesquisa por serem nossos alunos regulares no Ensino Fundamental Público e não apresentarem conhecimentos sobre os gêneros discursivos nas atividades de diagnóstico.





enunciado é concreto e vivo e não pode ser separado de seu contexto de produção. Além disso, procuramos enfatizar a relação existente entre os enunciados, de modo que compreendessem que a linguagem é essencialmente dialógica; que os textos sempre são produzidos em diálogo com outros enunciados e, por isso, não podem ser compreendidos fora da situação social que o suscitou.

Quadro 01 – Atividades que exploram a dimensão social do gênero *Regras de Jogo*.

<b>Dimensão social do gênero</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Qual é a função social de textos do gênero <i>Regras de jogo</i>, ou seja, por que eles são produzidos?</li> <li>2) Sobre o que abordam os textos do gênero <i>Regras de Jogo</i>?</li> <li>3) Qual é o propósito discursivo desse gênero?</li> <li>4) O gênero discursivo <i>Regras de Jogo</i> resulta de que situação social?</li> <li>5) Onde são produzidos os textos do gênero <i>Regras de Jogo</i>?</li> <li>6) Quando, geralmente, são produzidos?</li> <li>7) A que esfera esse gênero pertence? A esfera de produção pode influenciar na organização do gênero? Por quê?</li> <li>8) Onde geralmente circulam os textos do gênero <i>Regras de Jogo</i>? Isso tem influência sobre sua produção? Por quê?</li> <li>9) Quem geralmente produz os textos do gênero <i>Regras de Jogo</i>? Esses textos podem ser produzidos por qualquer pessoa? Por quê?</li> <li>10) Qual é a atitude valorativa do autor diante do jogo que ele apresenta por meio das regras?</li> <li>11) Para quem são produzidos, ou seja, quem são os interlocutores visados? Justifique:</li> <li>12) Qual é a resposta que o autor dos textos do gênero <i>Regras de Jogo</i> busca de seus interlocutores? Esse objetivo do autor interfere na produção do texto? Por quê?</li> </ol>

Fonte: Atividade elaborada pela pesquisadora

Para complementar as atividades do Quadro 01 e explorar a função social do gênero *Regras de Jogo*, levamos para a sala de aula o *Manual em Vídeo* do jogo *Banco Imobiliário Kids Disney Jr*<sup>5</sup>, a *propaganda* do jogo *Super Banco Imobiliário*<sup>6</sup>, e um texto escrito que corresponde às *Regras do Jogo Banco Imobiliário*, conforme encontradas na caixa do jogo. Promovemos uma leitura atenta dos textos, explorando o contexto de produção, as vantagens e

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.estrela.com.br/> Acesso em 12/set/2015.

<sup>6</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=57sBBbol\\_28](https://www.youtube.com/watch?v=57sBBbol_28) Acesso em 12/set/2015.





desvantagens de cada modalidade textual e as diferentes linguagens que os organizam. Para isso, encaminhamos as atividades que constam no Quadro 02:

Quadro 02 – Explorando o jogo *Banco Imobiliário*

Explorando o contexto	Propaganda	Manual em vídeo	Regras escritas
Qual é o nome do jogo?			
Como o texto apresenta o nome do jogo?			
Quem é o autor? Como podemos obter informações sobre o autor?			
Quem organizou os textos para a publicação?			
Onde foram publicados?			
Quando?			
Por que foram produzidos?			
Para que foram elaborados?			
Para quem eles foram criados?			
É possível brincar com os jogos a partir das regras expostas? Por quê?			
Qual é o veículo de circulação dos textos?			
Qual dos textos foi o mais fácil de compreender? Por quê?			
Qual dos textos mais ajudaria no momento de executar o jogo? Por quê?			
Quais foram as principais vantagens e desvantagens de cada texto?			
Todos os três textos podem ser considerados com gênero discursivo <i>Regras de Jogo</i> ? Por quê?			

Fonte: Atividade elaborada pela pesquisadora

Com as atividades propostas do Quadro 03 visamos analisar as diferentes formas de linguagem nas quais as *Regras dos Jogos* podem ser apresentadas. Com esse propósito, levamos para a sala as regras escritas do jogo UNO, retiradas da caixa do jogo, e um vídeo que buscamos no site do *Youtube*<sup>7</sup>, no qual uma criança ensina as regras desse mesmo jogo. Com as comparações, incentivamos a reflexão sobre as vantagens e desvantagens de cada modalidade de apresentação, na perspectiva de avaliarem se contemplam a mesma função social e conteúdo temático, e se garantem os mesmos conhecimentos.

<sup>7</sup> Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=79\\_8KQErwmM](https://www.youtube.com/watch?v=79_8KQErwmM) Acesso em 12/set/2015.



Quadro 3 – Explorando o jogo *UNO*

Assinale com um (X) o texto que apresenta as informações abaixo:	Regras escritas	Regras em vídeo
a) O conteúdo do jogo;		
b) Cartas principais;		
c) Onde pode ser jogado;		
d) Quantas pessoas podem jogar;		
e) Qual é a idade mínima para poder jogar;		
f) Quais são as habilidades necessárias para jogar;		
g) Apresenta variações do jogo;		
h) Explica como o jogo pode ser desenvolvido em duplas, parceiros e torneios;		
g) Como se vence o jogo.		
Depois desse levantamento, quais foram as conclusões a que vocês chegaram sobre as duas modalidades de texto?		

Fonte: Atividade elaborada pela pesquisadora

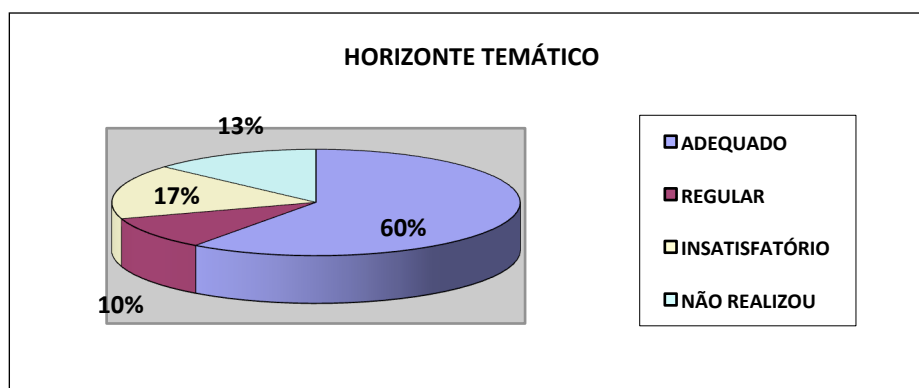
Para o reconhecimento consciente da dimensão social do gênero *Regras de Jogo*, o trabalho desenvolveu-se, inicialmente, com as doze questões apresentadas no quadro 01, com nossa orientação constante. A seguir, apresentamos os resultados alcançados pelos alunos a partir das atividades desenvolvidas. Como as questões seguiram as orientações de Volochínov/Bakhtin (1926) e Rodrigues (2001) no que se refere aos elementos que compõem a dimensão extraverbal (social) do gênero, decidimos agrupá-las conforme os critérios estabelecidos por Rodrigues (2001): 1) *Horizontes espacial e temporal*; 2) *Horizonte temático*; 3) *Horizonte axiológico*.

Quatro das questões (01 a 04) buscaram explorar o *horizonte temático* do enunciado e questionaram sobre a função social do gênero *Regras de Jogo*, sobre seu conteúdo e propósito discursivo, além da situação social que o envolve. A figura 1 representa o resultado alcançado pelos alunos nessa atividade.





Figura 1: Respostas das questões que exploravam o horizonte temático



Fonte: Organizado pela pesquisadora

Com relação ao *horizonte temático*, nossas dificuldades consistiram em ajudar alguns alunos a compreenderem as questões e refletirem sobre como o gênero *Regras de Jogo* se configura na vida real. Foi necessário dramatizar a situação de produção e circulação dos jogos, para que compreendessem essa íntima relação do jogo com suas regras e visualizassem esse gênero em suas práticas de lazer. Os alunos ainda separam a escola da vida cotidiana e apresentam dificuldades para relacionar as situações reais às práticas pedagógicas. No entanto, após os esclarecimentos, os resultados foram satisfatórios, pois 18 alunos, ou seja, 60% da turma, responderam de forma adequada. Exemplos de algumas das respostas apresentadas por eles<sup>8</sup>:

**A9:** *Eles são produzidos para aprendermos a jogar, gostarmos do jogo e para termos dicas de como vencer*

**A13:** *Fala sobre tudo o que tem no jogo e ensina a jogá-lo.*

**A24:** *O propósito é ensinar as pessoas a jogar o jogo.*

**A25:** *Resulta de uma situação de diversão.*

A compreensão parcial foi apresentada por 3 alunos – 10% da turma – e 5 respostas – 17% – avaliamos como insatisfatórias<sup>9</sup>. Os 13% que estão indicados como *não realizou*, equivale aos 4 alunos que não entregaram a atividade para a avaliação.

<sup>8</sup> Por questões éticas, os alunos foram mencionados na pesquisa pela letra A (aluno) seguido de um numeral.

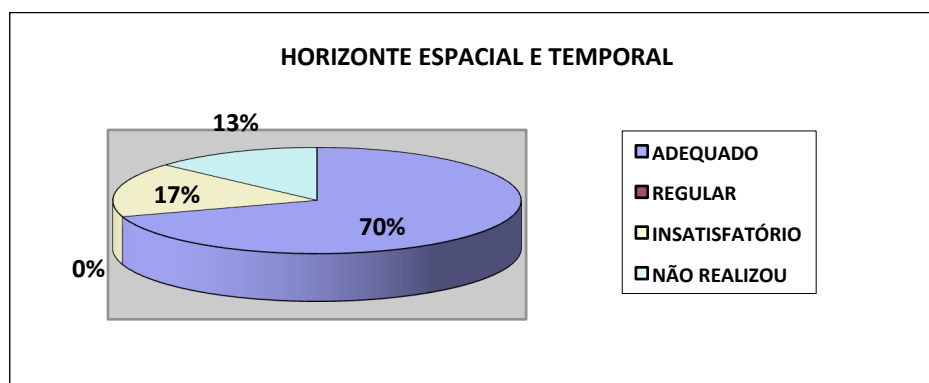
<sup>9</sup> Compreendemos como insatisfatórias as respostas que não possuíam nenhuma ligação com o questionamento ou não apresentavam coerência em sua organização.





Outras quatro questões (05 a 08), referiam-se ao *horizonte espacial e temporal*, interrogando sobre onde e quando são produzidos os textos do gênero *Regras de Jogo* e quais são suas esferas de produção e de circulação. A figura 2 representa os resultados apresentados.

Figura 2: Respostas para as questões que exploravam o horizonte espacial e temporal



Fonte: Organizado pela pesquisadora

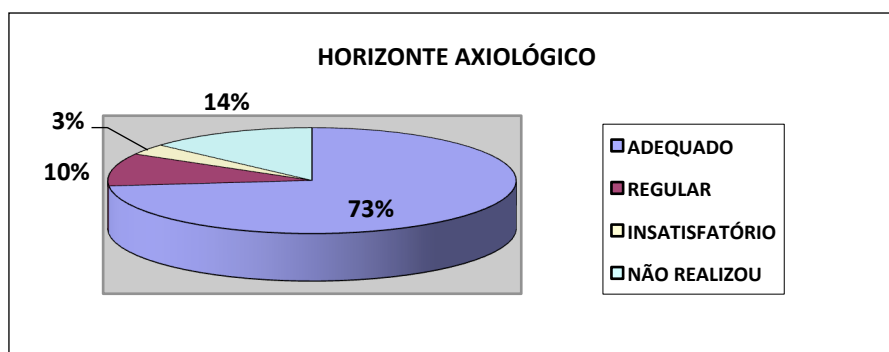
No que se refere a esse horizonte, as dificuldades iniciais foram com relação ao termo “esfera”, porém, uma vez compreendido o termo, 70% das respostas foram adequadas. Assim, 21 alunos demonstraram compreender a localização do enunciado no tempo e no espaço. As 5 respostas – 17% – consideradas insatisfatórias foram daqueles que copiaram trechos aleatórios da internet e se afastaram completamente do conteúdo da questão. Não houve resposta considerada de nível regular.

As últimas quatro questões (09 a 12) reportavam ao *horizonte axiológico* e promoveram a reflexão sobre o papel social do autor de textos do gênero *Regras de Jogo* e sua atitude valorativa diante do jogo; sobre os possíveis interlocutores e suas respostas; e se os interlocutores podem interferir na configuração desse tipo de enunciado. Vejamos como se concretizaram os resultados, na figura 3.





Figura 3: Respostas para as questões que exploravam o horizonte axiológico



Fonte: Organizado pela pesquisadora

O termo interlocutor, inicialmente, não pertencia ao universo lexical dos alunos, porém, depois que o exploramos de modo a torná-lo acessível, se tornou comum para a maioria. No início das atividades, a importância do autor e do leitor para a constituição do texto não era considerada pelos discentes. O autor, algumas vezes, era mencionado, mesmo assim, foi difícil propiciar-lhes a compreensão de como a atitude valorativa dele se mostrava nos textos. Foi necessário colocarmos fragmentos de textos do gênero no quadro para uma exemplificação mais palpável.

Com relação ao leitor, os alunos não lhe creditavam nenhuma interferência no texto. Em função disso, foram necessárias muitas explicações, com exemplos concretos, para esclarecermos a influência que o leitor ou ouvinte pode exercer sobre a produção do enunciado e que o projeto enunciativo do autor se configura inicialmente pela resposta que busca de seu interlocutor e, em função disso, o gênero discursivo é escolhido.

O percentual de respostas adequadas (73%, conforme exposto pelo gráfico da figura 3), foi o resultado de um intenso trabalho elucidativo. As 22 respostas consideradas adequadas demonstram um avanço no nível de compreensão dos alunos. Vejamos algumas delas:

**A5:** Geralmente o criador do jogo produz as regras. Qualquer pessoa pode produzir esse gênero, pois quem tem criatividade para fazer um jogo, faz também as regras de seu próprio jogo.

**A6:** Para criar as regras a pessoas tem que saber falar com as pessoas através da escrita.







**A16:** O autor tem que valorizar o jogo para quem vai ler. Conquistando o leitor para jogar.

**A17:** Para as pessoas que não sabem jogar e querem aprender.

**A18:** A resposta é que a pessoa aprenda a jogar, goste do jogo e conte para seus amigos que é legal.

Mesmo com todo o trabalho de esclarecimento sobre os termos e as questões, 3 alunos (10%) ainda apresentaram respostas que consideramos regular e 1 resposta foi insatisfatória.

De modo geral, se considerarmos, em função de nossa própria prática docente, o pouco trabalho com a dimensão social do gênero na sala de aula, os resultados foram satisfatórios e os alunos apresentaram muitos avanços em sua compreensão.

Na sequência das atividades propostas nos quadros 02 e 03, lembramos que estas tiveram a intenção de motivar os alunos à reflexão sobre as diferentes formas de configuração do gênero em estudo.

Provocamos os alunos a analisarem a apresentação do nome do jogo, o autor, o local e o período de publicação, os possíveis interlocutores, o veículo de circulação e o nível de informatividade de cada texto para depois compará-los.

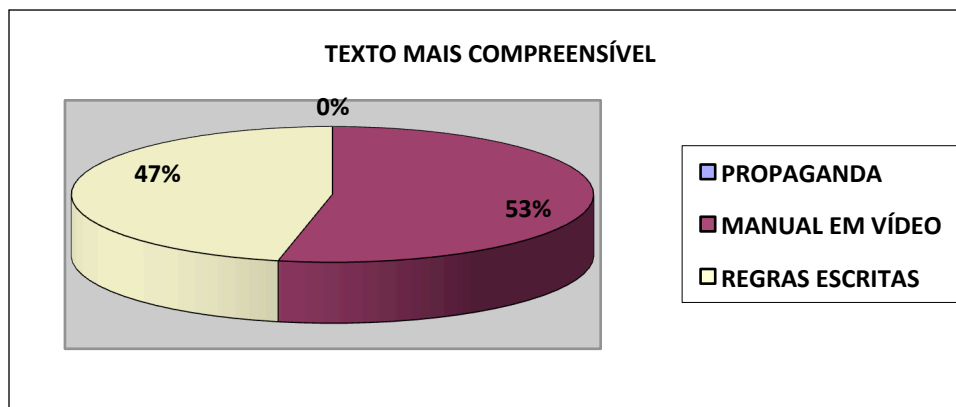
Ao serem questionados sobre qual texto seria mais fácil de ser compreendido, 53% – 16 alunos – indicaram o manual em vídeo e justificaram: *“Porque estava tudo explicado e tudo o que ia falando, ele mostrava jogando”*. A propaganda não foi mencionada por ninguém, pois consideraram que por meio da propaganda não seria possível desenvolver o jogo. E 47% – 14 alunos – indicaram as regras escritas e assim explicaram: *“Porque dá para ler e aprender todos os detalhes”*.

Com os questionamentos sobre qual texto ajudaria mais no momento de executar o jogo, o percentual sobre o manual em vídeo aumentou para 60% – 18 alunos. A propaganda foi indicada por um aluno – 3% – e as regras escritas foram indicadas por 11 deles – 37%. As figuras 4 e 5 comprovam esses resultados.



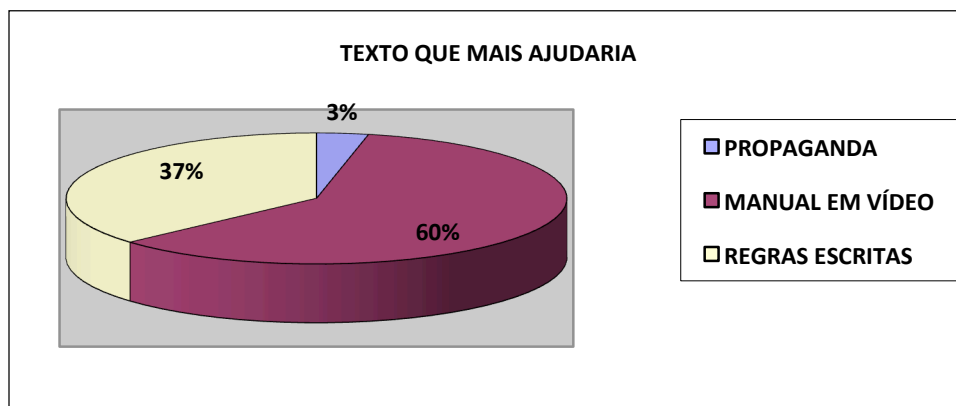


Figura 4: Texto mais compreensível na opinião dos alunos



Fonte: Organizado pela pesquisadora

Figura 5: Texto que mais ajudaria na execução do jogo



Fonte: Organizado pela pesquisadora

Com base nas respostas, verificamos a importância da linguagem multimodal, pois quando questionamos sobre as vantagens de cada texto, os alunos destacaram as informações ouvidas, aliadas às visualizações que prendem a atenção do interlocutor do início ao fim do vídeo, já que as imagens e a narração facilitam as ações dos jogadores, uma vez que podem ser imitadas sem exigir a reflexão. Questionados sobre as desvantagens, indicaram: retornar o conteúdo do vídeo, caso surjam dúvidas, problemas técnicos; e a localização em algum lugar que não seja possível acessar a internet ou dispor de um celular ou computador, impossibilitando a aprendizagem das regras.

Com relação à propaganda, as vantagens citadas referiam-se às estratégias publicitárias que prendem a atenção do espectador, mas a desvantagem é o fato de apresentar poucas informações. Os alunos concluíram





que a propaganda tinha o objetivo de provocar a compra do jogo e não o de ensinar as regras.

No que se refere às regras escritas, entenderam que estas podem ser levadas para qualquer lugar, é possível reler apenas as partes que geram dúvidas e que apresentam muitas informações, mas a desvantagem, segundo os alunos, é que “tem que ler”, reiterando a resistência sobre a leitura de textos desse gênero.

Os alunos foram ainda questionados se todos os textos se configuravam no gênero *Regras de Jogo* e responderam afirmativamente para o manual em vídeo e para as regras escrita e negativamente para a propaganda, justificando que essa não contém as características necessárias para se configurar como esse gênero.

Para concluir essa etapa, levamos para a aula as regras escritas do jogo *UNO* e um vídeo, retirado do Youtube<sup>10</sup>, com um adolescente ensinando o mesmo jogo. Os alunos observaram as duas modalidades, analisando qual delas oferecia mais informações e apresentava a possibilidade de jogá-lo. Naquele momento, a conclusão foi unânime e todos constataram que as regras escritas ofereciam mais informações e promovia sua execução, enquanto apenas com o vídeo não seria possível desenvolver o jogo. Então, além das imagens e sons, a presença de informações claras e precisas é essencial.

Enfim, verificamos, a partir das atividades desenvolvidas, que não era comum aos alunos refletir sobre a dimensão social dos gêneros discursivos, por isso, o desenvolvimento de cada atividade exigiu um amplo trabalho elucidativo. No entanto, com a conclusão do trabalho, os alunos demonstraram compreender a dimensão extraverbal do gênero e vivenciaram uma situação real de uso da linguagem, o que significou avanços consistentes no processo de ensino e aprendizagem de língua materna. Portanto, mesmo que os estudos dos integrantes do Círculo de Bakhtin não tenham se voltado para a sala de aula, devem ser utilizados para que a aprendizagem da linguagem se efetive de forma real oferecendo aos alunos condições concretas de atuação nas diferentes práticas sociais.

<sup>10</sup> Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=79\\_8KQErwmM](https://www.youtube.com/watch?v=79_8KQErwmM) Acesso em 12/set/2015.





#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades que exploraram a dimensão social do gênero *Regras de jogo* oportunizaram, aos alunos, estabelecer relações entre o texto que estudamos na escola e as práticas de uso da linguagem que desenvolvemos em nosso dia a dia. A partir das observações das respostas constatamos que os alunos ampliaram sua capacidade de linguagem injuntiva em diferentes práticas de interação. Essa capacidade revelou-se tanto no âmbito do discurso quanto no uso da língua.

As atividades propostas possibilitaram a compreensão de que os gêneros estão disponíveis na sociedade e são compostos por duas dimensões inseparáveis, a social e a verbal; e que a dimensão social, que nem sempre pode ser observada na configuração linguística do texto, está diretamente ligada às práticas sociais de uso da linguagem.

Por meio do estudo dessa dimensão, os alunos constataram ainda que no processo de interação, selecionamos os gêneros do discurso conforme em função do interlocutor e do projeto discursivo. Inicialmente, mesmo trabalhando um gênero da esfera lúdica, tão comum ao universo da criança e do adolescente, foi difícil estabelecer essa relação com os alunos, mas foram construindo tal conhecimento ao longo do trabalho, mediados por muitas reflexões.

Por meio desse procedimento, a capacidade de leitura de textos do gênero foi sendo aperfeiçoada gradativamente e a linguagem passou a ser concebida como algo que permeia o cotidiano, articulando nossas relações com o mundo e com outro. Os alunos conscientizaram-se do gênero e por meio da percepção da natureza histórica e social da linguagem, passaram a reconhecer seu inerente caráter dialógico, no sentido de que tudo o que falamos ou escrevemos, além de recuperar vozes anteriores, é dirigido a alguém, um interlocutor real, sócio-historicamente situado e tem a possibilidade de resposta.

Portanto, por meio da elaboração e aplicação de atividades que exploram a dimensão social do gênero *Regras de Jogo* constatamos a importância do trabalho com essa dimensão no contexto escolar para promover situações reais de uso da linguagem que resultem em avaliações de seu próprio discurso de forma consciente.





## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. M. (1979). **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- BAKHTIN, M. M.; VOLOCHINOV, V. N. (1929). **Marxismo e filosofia da linguagem**. Tradução do francês por Michel Lahud e Yara F. Vieira. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2009.
- BROCARD, R. O. **O gênero Carta do leitor em diferentes suportes e mídias: uma análise de aspectos linguístico-discursivos**. Cascavel, 2015, 200f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Letras, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel - PR, 2015.
- MACHADO, I. Gêneros discursivos. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin: Conceitos-Chave**. São Paulo: Contexto, 2013. p. 151-166.
- RODRIGUES, R. H. A análise de gêneros do discurso na teoria bakhtiniana: algumas questões teóricas e metodológicas. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v.4, n. 2, p. 415-440, jan./jun, 2004.
- RODRIGUES, R. H.. **A Constituição e Funcionamento do Gênero Jornalístico Artigo: Cronotopo e Dialogismo**. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem – LAEL – PUCSP). São Paulo: PUCSP, 2001.
- SOBRAL, A. **Do dialogismo ao gênero**: as bases do pensamento do Círculo de Bakhtin. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2009.
- VOLOCHÍNOV, V. N.. BAKHTIN, Mikhail. **Discurso na Vida e Discurso na Arte** (sobre a poética sociológica). Trad. De Carlos Alberto Faraco & Cristóvão Tezza [para fins didáticos]. Versão da língua inglesa de I. R. Titunik a partir do original russo, 1926.

