

# Reflexões Sobre o Conteúdo Temático no Gênero Regras de Jogo

---

## Reflections on Thematic Content in the Speech Genre Game Rules

Leliane Regina Ortega<sup>1</sup>  
Terezinha da Conceição Costa-Hübes<sup>2</sup>

**RESUMO:** Os gêneros do discurso, na perspectiva dos estudiosos do Círculo de Bakhtin, concretizam o uso da linguagem nas diversas esferas de atividades humanas. Assim, para que as práticas de sala de aula com o ensino de Língua Portuguesa abordem situações que se aproximem dos usos reais da língua, é necessário desenvolver um trabalho que contemple os gêneros discursivos, de modo a favorecer a aprendizagem por meio de experiências reais de comunicação. Nesse sentido, no presente texto, voltamo-nos para “o conteúdo temático no gênero *Regras de Jogo*” que evidencia o aspecto discursivo do enunciado, contemplando reflexões sobre elementos linguísticos e extralinguísticos. Nesse âmbito, a concepção de linguagem assume a perspectiva dialógica e interacionista, vinculada ao seu uso social. Nosso objetivo, portanto, é socializar uma proposta de atividades didáticas que explora o conteúdo temático do gênero *Regras de Jogo*, elaborada, a partir de estudos desse gênero, para alunos do 7º ano do Ensino Fundamental. A fundamentação teórico-metodológica ancora-se em Bakhtin (2010[1979]), Bakhtin e Volochínov (2009[1929]), Medviédev (2012[1928]) e autores que dialogam com a teoria bakhtiniana. Os resultados demonstraram que o estudo do conteúdo temático favorece o ensino e a aprendizagem da língua, uma vez que incentiva o aluno a refletir sobre uma situação real de comunicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gênero do discurso; Regras de Jogo; Conteúdo temático.

### Introdução

Os estudiosos russos do Círculo de Bakhtin tecem considerações sobre a linguagem como um fenômeno social, concretizada em textos-enunciados<sup>3</sup> que se

---

<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. Professora da Educação Básica da rede estadual de ensino do Paraná. [leliortega@gmail.com](mailto: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](mailto:tehubes@gmail.com)

<sup>3</sup> Adotamos o termo texto-enunciado na perspectiva bakhtiniana, compreendendo que todo texto constitui um enunciado, pois é orientado por um contexto, possui autor e interlocutor e mobiliza recursos linguísticos e discursivos em sua constituição.

moldam em gêneros discursivos e são representativos do campo de atividade a que pertencem.

Para Bakhtin e Volochínov, “A situação e o auditório obrigam o discurso interior a realizar-se em uma expressão exterior definida” (BAKHTIN e VOLOCHÍNOV, 2009[1929], p. 129), além de estabelecer relações dialógicas, quando “[...] se insere diretamente no contexto não verbalizado da vida corrente, e nele se amplia pela ação, pelo gesto ou pela resposta verbal dos outros participantes na situação de enunciação” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2009[1929], p. 129). Assim, a situação extralinguística determina a organização do texto-enunciado que se molda de acordo com a intenção e a expectativa dos interlocutores e das imposições da situação social.

Com base em tais pressupostos, defendemos a importância de, no ensino de Língua Portuguesa, considerarmos os aspectos não só linguísticos, mas também os discursivos, ao abordarmos os elementos da língua. E, para isso, segundo Costa-Hübes (2014), precisamos assumir os gêneros do discurso “[...] como práticas sociais de uso da linguagem” (COSTA-HÜBES, 2014, p. 15), logo, como ferramentas para que esse ensino se efetive.

Nessa perspectiva, destacamos a importância do conteúdo temático que envolve todo texto-enunciado, uma vez que o estudo desse elemento leva o aluno a contemplar o gênero e sua função social revelada por meio dos interlocutores, seus propósitos discursivos e seus posicionamentos valorativos; o contexto sócio-histórico e ideológico que envolve a situação de produção; o suporte e o veículo de circulação, dentre outros aspectos que envolvem os entornos do texto em estudo. Atentar para esse elemento significa refletir sobre fatores verbais e extraverbais que organizam o discurso. Assim, é essencial assumir essa postura no trabalho com o gênero na sala de aula, pois direciona para o ensino da língua viva, constituída socialmente, já que é possível reproduzir na escola situações concretas de uso da linguagem, o que torna a leitura e a escrita significativas e imprescindíveis para a vida fora da escola.

Por considerar tais pressupostos teóricos, desenvolvemos uma pesquisa voltada para o gênero *Regras de Jogo*. Esta pesquisa fez parte de uma dissertação de mestrado intitulada “Práticas de uso da linguagem com o gênero discursivo *Regras de Jogo*: um trabalho com sequência didática para o aprimoramento da capacidade linguístico-discursiva” (ORTEGA, 2016), desenvolvida no Mestrado Profissional em Letras –

Profletras, da Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste. O interesse pelo estudo desse gênero deve-se ao fato de estar vinculado à ludicidade e, conseqüentemente, fazer parte da rotina de muitas crianças e adolescentes.

A pesquisa em questão está pautada na Linguística Aplicada ao conceber a sala de aula como um espaço social caracterizado por conflitos reais envolvendo o uso da linguagem com diferentes propósitos interacionais. Metodologicamente, definimos a pesquisa como qualitativa, com a abordagem interpretativista, ao considerar “de particular relevância o estudo das relações sociais devido à pluralização das esferas de vida” (FLICK, 2009, p. 20). No campo de investigação estiveram aproximadamente 30 alunos do 7º ano do Ensino Fundamental de um colégio estadual da rede pública do estado do Paraná.

Os dados que mobilizam a análise foram gerados em dois momentos. No primeiro recorremos à pesquisa diagnóstica, com o propósito de verificar como o trabalho com os gêneros, e mais especificamente, com *Regras de Jogo*, é compreendido e trabalhado na escola. Para isso, entrevistamos colegas da escola onde atuamos, analisamos algumas coleções de livros didáticos, aplicamos questionário aos alunos e também algumas atividades explorando o gênero em foco. No segundo momento, desenvolvemos uma pesquisa-ação (TRIPP, 2005), pois após elaborar uma proposta de sequência didática, aplicamo-la na turma selecionada e, dessa aplicação, para verificar se os alunos ampliaram sua capacidade de instruir e prescrever ações, analisamos algumas atividades de leitura, assim como, os textos produzidos, considerando a situação de interação proposta.

Para o desenvolvimento da Sequência Didática partimos do modelo estabelecido por Dolz, Noverraz e Schneuly (2004), mas nos orientamos pela adaptação realizada por Costa-Hübes (2008). A partir desse modelo produzimos e aplicamos atividades que exploravam a dimensão social (RODRIGUES, 2001) do gênero *Regras de Jogo* e a dimensão verbo-visual por meio do estudo dos elementos constitutivos do gênero – conteúdo temático, construção composicional e estilo. Os alunos produziram textos do gênero a partir de jogos que eles mesmos inventaram e a reescrita passou por quatro etapas: lista de constatação/controlé (GONÇALVES, 2013), leitura e sugestões dos colegas da turma, Tabela diagnóstica (COSTA-HÜBES, 2012) com os módulos de atividades e, por fim, a reestruturação coletiva.

Dentre os vários procedimentos que envolveram a pesquisa, destacamos, neste texto, as atividades que elaboramos para trabalhar com o conteúdo temático de um texto do gênero *Regras de Jogo*. Como isso, nosso objetivo é socializar uma proposta de atividades didáticas que explora o conteúdo temático do gênero *Regras de Jogo*, elaborada, a partir de estudos desse gênero, para alunos do 7º ano do Ensino Fundamental.

Para dar conta do proposto, este artigo encontra-se assim organizado: primeiramente refletimos sobre os pressupostos teóricos, mormente em torno do conceito de gênero do discurso; em seguida, apresentamos as propostas de atividades e, finalmente, discorremos sobre sua aplicação.

## **1. Gênero discursivo e seus elementos constitutivos**

Ao conceituar os gêneros discursivos, Bakhtin os define como “[...] tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 262) que são elaborados pelos diversos campos de atividade humana e nos são apresentados “[...] quase da mesma forma com que nos é dada a língua materna” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 282). Os gêneros são, assim, construtos históricos, aos quais recorremos nos processos de interação. Logo, precisamos ir até eles, conhecê-los, apreendê-los para, então, os empregarmos livremente ao produzirmos nossos textos-enunciados.

Os gêneros estão em todos os lugares onde a linguagem se faz presente e apresentam nuances do contexto social, histórico e ideológico do campo que o constitui, uma vez que “A realidade do gênero é a realidade social de sua realização no processo de comunicação social” (MEDVIÉDEV, 2012[1928], p. 200).

Segundo Bakhtin (2010[1979]), o enunciado só pode ser compreendido quando toma a forma de um gênero; ademais, apenas em seu uso real aprendemos e compreendemos a língua. Por isso, nosso discurso é sempre revestido por um gênero que envolve desde as “[...] breves réplicas do diálogo do cotidiano, o relato do dia-a-dia [...] mas aí também devemos incluir as variadas formas das manifestações científicas e todos os gêneros literários” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 262). Os gêneros estão presentes em todas as nossas relações sociais formais e informais, logo, “[...] são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 268). Assim, para Bakhtin,

As formas da língua e as formas típicas dos enunciados, isto é, os gêneros do discurso, chegam à nossa experiência e à nossa consciência em conjunto e estreitamente vinculadas. Aprender a falar significa aprender a construir enunciados (BAKHTIN, 2010[1979], p. 282-283).

Se os gêneros estão presentes em nossas interações sociais, quer dizer, se eles as organizam, necessitamos, como professores de linguagem, conhecer os meandros deste conceito. Posto isso, Sobral (2009) apresenta um resumo das principais características do gênero em consonância com as concepções do Círculo:

1. O gênero mobiliza, mediante o discurso, formas textuais, mas não é mobilizado por elas [...] 2. O discurso é o espaço em que são mobilizadas as textualidades [...] 3. O texto, portanto, é o espaço de escolha dos recursos linguísticos e estilísticos, que depende da relação enunciativa [...] 4. As formas textuais apontam para o(s) gênero(s) que as mobilizam costumeiramente e, por isso, ao escolher um gênero, costumamos evocar a(s) forma(s) textual(is) típica(s) desse gênero [...] 5. A escolha do gênero dos discursos depende da relação específica entre os interlocutores nos termos da esfera de atividades. 6. A inserção genérica do discurso determina a escolha da forma textual, que, por conseguinte, pode variar no interior de um mesmo gênero sem por isso alterá-lo substancialmente, dado que é o gênero e o discurso que lhe atribuem sentido (SOBRAL, 2009, p. 131).

Para detalhar o conceito de gênero, o autor estabelece seis fundamentos. No primeiro, afirma que os elementos linguísticos são selecionados pela necessidade de interlocução permitida pelo gênero, mas não são suficientes para a compreensão do texto, pois representam apenas o aspecto material que não é capaz de definir ou modificar o gênero. Esses elementos subordinam-se ao gênero e não podem determiná-lo. No segundo, o autor destaca que as marcas textuais são determinadas pelo campo do discurso. No terceiro, evidencia que a enunciação aponta para os recursos linguísticos e estilísticos que se materializam no texto. Eles formam a sua base concreta, incitados pela situação discursiva. A escolha desses elementos, então, depende da situação de interação e dos interlocutores. No quarto fundamento, novamente, Sobral (2009) assegura que os recursos linguísticos se repetem em textos do mesmo gênero, por isso, são acionados pela escolha do gênero. Entretanto, podem ser modificados, já que é o gênero que lhe atribui sentido. No quinto, ressalta que a necessidade de interação estabelecida por um campo de atividade humana, associada à relação entre os interlocutores, determinam a escolha do gênero que pode transportar ao enunciado. E no sexto, conclui alegando que os elementos linguísticos podem ainda variar em textos de um mesmo gênero, sem conseguir transformar o gênero ou a situação de interação. Portanto, o gênero atribui sentido aos aspectos textuais e não o contrário.

Os gêneros do discurso são escolhidos a partir da necessidade de interação em determinado campo de atividade humana e orientam o modo de comunicação a partir de particularidades estabelecidas “[...] pelo tema, pela composição, pelo estilo” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 292) que guiam a seleção dos elementos linguísticos em função de um objetivo discursivo.

Assim, ao apresentar as concepções de gênero do discurso, os estudiosos russos destacam as dimensões que o constituem. Conforme Bakhtin:

O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo de atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por **seu conteúdo (temático)** e pelo **estilo da linguagem**, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua mas, acima de tudo, por sua **construção composicional**. Todos esses três elementos – **o conteúdo temático, o estilo, a construção composicional** – estão indissolavelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pela especificidade de um determinado campo da comunicação (BAKHTIN, 2010[1979], p. 261-262, grifos nossos).

Os gêneros se constituem nas práticas sociais como formas de compreender e agir na realidade e, por meio do conteúdo temático, do estilo e da construção composicional, estabelecem relações dialógicas com a esfera de atividade na qual se situam e também com outras esferas. De acordo com Baumgärtner, “As finalidades de cada esfera e suas condições particulares são vetorizadas nos enunciados, constituindo e determinando os temas, o estilo linguístico e a construção composicional dos gêneros do discurso” (BAUMGÄRTNER, 2015, p. 97).

O tema (ou conteúdo temático) aborda todo o aspecto discursivo do enunciado e não pode ser compreendido se não ultrapassar seus limites linguísticos. Segundo Bakhtin e Volochínov, “[...] ele se apresenta como a expressão de uma situação histórica concreta que deu origem à enunciação” (BAKHTIN/VOLOCHINOV, 2009[1929], p. 133) e está relacionado a essa situação sócio-histórica, que envolve o espaço e o momento da interação, os interlocutores, o campo de atividade humana no qual se insere e a finalidade discursiva. Por conseguinte, o tema “[...] é na verdade, assim como a própria enunciação, individual e não reiterável” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2009[1929], p. 133).

Mesmo em textos do mesmo gênero o tema não se repete, posto que, segundo Rodrigues, “Todo gênero tem um conteúdo temático determinado: seu objeto discursivo e finalidade discursiva, sua orientação de sentido específico para com ele e os outros participantes da interação” (RODRIGUES, 2005, p. 167). Assim sendo, o tema contempla

a situação sócio-histórica em que se produz a enunciação e, de acordo com Costa-Hübes, “[...] determina a seleção dos aspectos da realidade com os quais e a partir dos quais o gênero opera” (COSTA-HÜBES, 2014, p. 25).

Portanto, para identificar o tema de um enunciado e, conseqüentemente, do gênero, é preciso recuperar o contexto de produção sem confundir-lo com o assunto, pois o tema é sempre inédito e não repetível e, dessa forma, “[...] só a compreensão ativa nos permite apreender o tema [...] Compreender a enunciação de outrem significa orientar-se em relação a ela, encontrar o seu lugar no contexto correspondente” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2009[1929], p. 136-137). Logo, o conteúdo temático relaciona-se com a vida, com situações reais de uso da língua porque, conforme Medviédev

Em primeiro lugar, a obra se orienta para os ouvintes e os receptores, e para determinadas condições de realização e de percepção. Em segundo lugar, a obra está orientada na vida, como se diz, de dentro, por meio de seu conteúdo temático. A seu modo, cada gênero está tematicamente orientado para a vida, para seus acontecimentos, problemas, e assim por diante (MEDVIÉDEV, 2012[1928], p. 195).

Segundo o autor, o tema não pode ser desvinculado das situações reais de comunicação, pois é gerado a partir de acontecimentos concretos experienciados pelos interlocutores. É o tema que estabelece a relação entre o enunciado e a vida e orienta as escolhas estilísticas.

Além disso, o tema também se vincula a apreciação valorativa dos interlocutores, sobre isso Bakhtin afirma que “o enunciado, seu estilo e sua composição são determinados pelo elemento semântico-objetual e por seu elemento expressivo, isto é, pela relação valorativa do faltante com o elemento semântico-objetual do enunciado” (BAKHTIN, 2010[1979], p.296). Assim sendo, todo texto-enunciado possui um tema e sua apreciação valorativa destaca as escolhas estilísticas do autor dentro de determinada situação de interação. Para Bakhtin/Voloshinov, “quando um conteúdo objetivo é expresso (dito ou escrito) pela fala viva, ele é sempre acompanhado por um acento apreciativo determinado. Sem acento apreciativo, não há palavra” (BAKHTIN/VOLOSHINOV, 2012[1929], p.137). Então, todo enunciado contém uma apreciação que se articula nos elementos extralingüísticos. Logo, o tema se forma considerando a apreciação, relacionada aos horizontes dos interlocutores, tanto no que se refere ao horizonte imediato, quanto ao horizonte social mais amplo de um dado grupo social.

Sobre isso, Sobral acrescenta ainda que o “tema é o tópico do discurso como um todo” (SOBRAL, 2013, p. 174). Está, assim, relacionado ao “todo orgânico do enunciado, sua inteireza acabada, que permite a compreensão responsiva” (SOBRAL, 2013, p. 174).

Com base nas discussões dos estudiosos do Círculo de Bakhtin, buscamos desenvolver atividades na sala de aula com vistas a explorar o conteúdo temático do gênero discursivo *Regras de Jogo*. As atividades são apresentadas na próxima seção.

## 2. Proposta de atividades

As atividades que se referem ao conteúdo temático visam propiciar ao aluno a compreensão de que o tema do enunciado é único e não repetível, por isso, precisa ser analisado cuidadosamente em suas especificidades, pois se relaciona ao projeto de dizer do enunciadador.

Para o desenvolvimento das atividades, utilizamos os textos-enunciados que representam as regras dos jogos *Monopoly*, *Identidade Secreta*, *War*, *Imagem & Ação*, *Banco Imobiliário* e *Detetive*.

Ao estudarmos o conteúdo temático, exploramos o contexto de produção e os elementos verbais e extraverbais, o que faz com que o aluno reflita sobre o entorno do texto e atente para a função social do gênero. Buscamos, com as atividades, promover a reflexão sobre o autor, as condições de produção e os interlocutores visados com seus posicionamentos valorativos e, ainda, situar o texto-enunciado no tempo e no espaço, de modo que o aluno possa relacionar o trabalho na escola com a atuação nas diferentes práticas sociais. Apresentamos, no quadro 01, a proposta de atividades elaborada.

Quadro 01 - Atividades que exploram o conteúdo temático do gênero *Regras de Jogo*

<b>A - Conteúdo temático</b>
1) Sobre o que fala o texto? 2) Qual é a finalidade do texto? Ele cumpre essa finalidade? Por quê? 3) Quem é o autor do texto? O que ele geralmente produz? O que mais você sabe sobre ele? 4) Quando o texto foi produzido/publicado? Qual é a relação do texto com esse momento de sua produção? Que elementos do texto apontam para esse momento histórico? 5) Para quem o texto foi produzido? Quais são os possíveis leitores desse texto?



- 6) Alguma parte do texto remete ao discurso publicitário? Qual? Por que esse tipo de discurso está presente neste texto?
- 7) Alguma palavra ou frase está representada da forma como falamos no cotidiano? Qual? Por que esse tipo de discurso aparece no texto?
- 8) Qual empresa produziu esse jogo? Onde se localiza?
- 9) Você conhece essa cidade? Em que estado ela se situa?
- 10) Como podemos entrar em contato com essa empresa?
- 11) Quais são os objetivos deste jogo?
- 12) Você acha que esse jogo é fácil ou difícil? Por quê?
- 13) Como se joga esse jogo?
- 14) Quem ganha o jogo?
- 15) O texto apresenta alguma maneira diferente de desenvolver o jogo? Qual?
- 16) Existe alguma regra especial? Qual? Para que serve?

Fonte - Atividade elaborada pela pesquisadora.

Na sequência, os alunos brincaram com os jogos cujas regras estavam analisando e, posteriormente, responderam mais seis questões – quadro 02.

Quadro 02 – (Continuação) Atividades que exploram o conteúdo temático do gênero *Regras de Jogo*.

**B - Vamos Jogar!**

- 1) Vocês conseguiram compreender todas as regras? Justifique:
- 2) Conseguiram jogar como está no texto? Por quê?
- 3) Gostaram do jogo?
- 4) Qual foi a melhor parte? Por quê?
- 5) Qual foi a parte mais difícil?
- 6) Agora que vocês já jogaram, vamos repassar aos colegas tudo o que vocês descobriram sobre esse jogo, gravando um vídeo para ser apresentado para a turma.

Fonte - Atividade elaborada pela pesquisadora.

As atividades consistem predominantemente em questões subjetivas que visam direcionar a reflexão dos alunos sobre o tema do gênero *Regras de jogo*. Os resultados serão analisados a partir das respostas dos alunos em relação às atividades propostas e são apresentadas na próxima seção.

### 3. Aplicação das atividades e análise crítica

Os gêneros discursivos circulam na sociedade, favorecendo e particularizando os processos de comunicação social em cada campo de atividade humana. Alguns deles dominamos naturalmente; outros, porém, carecemos de aprendizagem. Diante disso, a escola precisa ensiná-los e, por meio deles, incitar o aprimoramento da competência de leitura e de escrita dos alunos. Os textos-enunciados do gênero *Regras de Jogo*, embora

pertençam também ao universo infantil, nem sempre são lidos e compreendidos pelas crianças e adolescentes. Mas a prática pedagógica pode contribuir nessa direção.

Consideramos que a leitura compreensiva de textos do gênero *Regras de Jogo* apenas se concretiza na execução do jogo e, por isso, não pode ser separada do ato de jogar.

O estudo do conteúdo temático, dentro deste recorte que fizemos, buscou explorar os aspectos linguísticos e discursivos do enunciado, na perspectiva de alargar a compreensão desse elemento constitutivo do gênero. Para isso, os alunos foram divididos em seis grupos e cada equipe analisou as regras de um jogo diferente, considerando a situação sócio-histórica de produção, o espaço e o momento de interação, os interlocutores e o campo de atividade que o produziu, além de sua finalidade discursiva. Os alunos receberam dezesseis questões subjetivas (conforme constam no quadro 01) que exploravam o conteúdo temático do texto. Ao analisarem o conteúdo temático, os alunos refletiram, sobre o contexto de produção, ou seja, sobre os elementos extraverbais que determinam a constituição do texto e, desse modo, se relacionam com a dimensão social do gênero.

Para analisarmos a compreensão de leitura dos alunos, selecionamos as respostas de uma equipe que analisou as regras do jogo *Identidade Secreta* e representa o resultado de quatro dos seis grupos.

O grupo de alunos que trabalhou com as regras do jogo *Identidade Secreta* demonstrou uma compreensão satisfatória das questões, com respostas apropriadas que atendiam aos questionamentos apresentados. Seguem as respostas numeradas de acordo com as perguntas apresentadas no quadro 01:

- 1) Fala sobre como vencer, o objetivo, os componentes, a introdução dele e a preparação.
- 2) Para aprendermos a jogar. Sim. Porque esta regra de jogo é essencial para aprendermos a jogar. Ela também está resumida de um jeito melhor para entendermos.
- 3) Não respondida.
- 4) Não respondida.
- 5) Para os jogadores e leitores, enfim todos nós.
- 6) Sim. “Bom divertimento!”, para fazer propaganda de que o jogo é divertido.
- 7) Não. O autor escreve de um jeito diferente, com educação e buscando intimidade com o leitor.
- 8) Grow Jogos e Brinquedos S.A., São Bernardo do Campo.

- 9) Sim. São Paulo – Brasil.
- 10) Acessando o site [www.grow.com.br](http://www.grow.com.br) e através do e-mail [sac@grow.com.br](mailto:sac@grow.com.br).
- 11) Ser o primeiro jogador a visitar as 4 áreas de lazer (teatro, shopping, praia e restaurante) sem ser identificado pelos demais jogadores.
- 12) Difícil, porque temos que raciocinar para desvendar quem é o personagem secreto.
- 13) Na sua vez de jogar, lance o dado: você poderá andar com o seu próprio personagem ou com qualquer outro à sua escolha.
- 14) Vence o jogo quem visitar primeiro as quatro áreas de lazer ou que permanecer com o seu personagem até o fim do jogo.
- 15) Não.
- 16) Sim. O fotógrafo nunca poderá fotografar uma jogada que estiver no hotel. Serve para aumentar o suspense do jogo.

Nas respostas 1 e 2, os alunos demonstram compreender o conteúdo e a finalidade de textos do gênero *Regras de Jogo*. As questões 3 e 4 não foram respondidas, pois, segundo eles, faltavam informações nas regras. Na resposta 5, diferenciaram jogadores de leitores, mas generalizaram e se incluíram como interlocutores das regras. Nas respostas 6 e 7, demonstraram uma compreensão pertinente sobre os interdiscursos, pois conseguiram visualizar um conteúdo publicitário na frase “Bom divertimento!” e, apesar de não localizarem palavras próprias do discurso cotidiano, perceberam a proximidade que o autor do texto busca estabelecer com o leitor, o que normalmente acontece nas relações cotidianas. Quanto às respostas de 8 a 10, localizaram as informações requisitadas no texto e as expuseram de maneira coerente. Nas respostas de 11 a 16, encontraram as informações solicitadas, demonstraram compreendê-las e as expressaram de forma satisfatória, inclusive opinando sobre o grau de dificuldade para a execução do jogo.

Dos seis grupos, dois apresentaram dificuldades consideráveis na compreensão de leitura. Embora, tenhamos buscado auxiliá-los oralmente, os alunos relacionavam as questões ao jogo e não ao texto. Ademais, não responderam às questões 3, 4, 6, 7 e 9.

Esse foi um dado importante: a dificuldade apresentada por alguns alunos que insistiam em analisar o jogo e não o texto, carecendo de explicações complementares e exemplificação de que o jogo possui objetivos próprios que estão escritos nas regras e que as regras possuem a finalidade de ensinar a jogar.

Observamos com todos os grupos que as questões 3 e 4 não foram respondidas, pois referiam-se ao autor do texto e ao momento de produção e publicação das regras,

informações essas que não se encontravam em nenhum dos textos analisados. Uma aluna sugeriu que deveríamos “perguntar” para a empresa que fabricou o produto. Um aluno observou que no final das regras tinha o e-mail da empresa, e que poderíamos enviar as nossas dúvidas. Todos aprovaram a sugestão. Essa ação não tinha sido planejada, todavia, consideramos importante a sugestão do aluno e o contato com as empresas fabricantes dos jogos e, assim, decidimos acrescentar essa atividade. Consideramos que cabe ao professor estar atento para detectar e atender às exigências do processo de ensino e aprendizagem, ampliando ou reduzindo as atividades planejadas sempre com o intuito de ampliar a competência linguístico-discursiva de alunos com diferentes necessidades.

Estudamos brevemente e de forma oral os aspectos específicos do e-mail para produzir um texto desse gênero, aproveitando a oportunidade para demonstrar aos alunos que se tratava de outro gênero discursivo. Buscamos ressaltar que cada um tem uma organização própria para atingir a sua finalidade e, assim, temos que ter bem definido qual será nosso projeto de dizer para, então, saber em que gênero nosso texto-enunciado será produzido, uma vez que os gêneros moldam nossa fala (ou escrita) durante o processo de interação e ação. Exploramos, também, o campo de atividade no qual ele circula, o suporte e o veículo (meios tecnológicos) que possibilitam sua concretização. Incitamos a reflexão sobre o grau de formalidade que deveria haver em textos desse gênero, considerando o interlocutor, e como isso deveria se configurar no texto.

Cada grupo de alunos iniciou a escrita de um e-mail para a empresa fabricante do jogo que estavam estudando. Por exemplo, o grupo que estava analisando as regras do jogo *Identidade Secreta*, escreveu o e-mail para a Grow, empresa fabricante desse jogo e, assim, os demais grupos escreveram para uma empresa específica, entre elas, Estrela, Hasbro e Mattel.

Como não foi possível concluir essa produção na mesma aula, alguns alunos finalizaram a atividade em casa. O pai de uma aluna, formado em direito, ajudou a filha a produzir o e-mail, utilizando a linguagem jurídica. Esse texto foi lido pela aluna na aula seguinte e, coletivamente, analisamos sua estrutura e a formalidade do discurso. Aproveitando a oportunidade, incitamos a reflexão sobre as diferenças entre um e-mail produzido na esfera escolar e outro na esfera jurídica. Os alunos apresentaram estranhamento quanto à utilização de alguns termos que não pertenciam ao seu campo lexical e não quiseram reproduzir as características desse e-mail em seus escritos. Porém,

o grupo ao qual pertencia essa aluna fez algumas adequações e decidiu enviá-lo à empresa Estrela da forma como aparece no quadro 03, uma vez que estava analisando as regras do jogo *Banco Imobiliário Junior*.

Quadro 03 - E-mail orientado pelo pai com formação em Direito.

Solicitação Complementar de Informação

Tendo em vista que adquirimos o jogo *Banco Imobiliário Junior* de fabricação e responsabilidade de vossa empresa, ou seja, Empresa Estrela. E que as informações e regras constantes do mesmo não são claramente suficientes para que possamos identificar quem é seu autor e quando o mesmo foi produzido.

Dessa forma, solicitamos por meio do serviço de atendimento ao consumidor que, encaminhem tais informações via e-mail.

Por fim, não é demais ressaltar que esta solicitação está respaldada no código de defesa do consumidor, o qual exige que todas as informações sejam claras e não contenham falhas e nem obscuridade.

Desde já, agradecemos a compreensão e aguardamos o envio das informações solicitadas.

Atenciosamente,  
Xxxx, Xxxxx, Xxxxx e Xxxxx

PS.: Somos alunos do 7º ano do ensino fundamental da rede pública do estado do Paraná.

Fonte – Arquivo pessoal.

Observamos, com os alunos, que o e-mail se assemelhava a uma carta de solicitação, pois requeria informações que não puderam ser encontradas nas regras, e fazia menção ao Código de Defesa do Consumidor, demonstrando conhecimento sobre as leis do país.

A empresa demorou cerca de uma semana para responder. Na resposta, dirigiu-se a todos os alunos, citando os nomes de cada um que constava no e-mail enviado, demonstrou cordialidade e ofereceu importantes informações sobre o contexto de produção dos jogos. Segue a resposta enviada pela empresa Estrela:

Figura 01 - Resposta da empresa para o e-mail.

Olá Isabele, Bruna, Ana Julia e Victor Hugo

Agradecemos o contato com a Estrela!


A criação do manual de um jogo pode se dar de duas formas, pode ser que o jogo já seja consagrado fora do país, e quando nós o trazemos para o Brasil, temos apenas que traduzir o manual. Já se o jogo foi uma criação própria, nós mesmos que criamos o manual.

No caso do Banco Imobiliário Junior, originalmente ele é um jogo americano, porém nós adaptamos as regras dele, portanto a base das regras é original do Banco Imobiliário, mas algumas dinâmicas a própria equipe de jogos da Estrela que desenvolveu. Não temos uma data exata.


A propósito, o CDC respalda sim a informação clara e precisa no seu artigo 31, porém não se encaixaria neste tipo de requisição porque não é relevante em função da oferta, que é o que trata o Art.31 do CDC! Combinado?!

Conte sempre conosco,

---



Bruno Gobbato  
CEAC



PRÊMIO  
ÉPOCA

de Brinquedos Estrela S/A

Fonte - Arquivo pessoal.

A resposta enviada pela empresa, embora não tenha apresentado o autor e a data de publicação, ofereceu importantes informações a respeito da criação dos jogos e da produção das regras. Ainda respondeu especificamente o que se referia ao Código de Defesa do Consumidor (CDC), citando, inclusive, o artigo do código no qual se embasa a produção das regras. Ao analisar a resposta do e-mail, apresentamos aos alunos o artigo 31 do CDC, transcrito a seguir:

Art. 31. A oferta e apresentação de produtos ou serviços devem assegurar informações corretas, claras, precisas, ostensivas e em língua portuguesa sobre suas características, qualidades, quantidade, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros dados, bem como sobre os riscos que apresentam à saúde e segurança dos consumidores<sup>4</sup>.

A partir da leitura desse artigo, discutimos oralmente se todas as regras que tínhamos analisado estavam de acordo com essa normativa. Os alunos se mostraram bem críticos, indicando que nem sempre as informações das regras são claras e corretas e apresentam todos os dados necessários.

Essa atividade nos possibilitou refletir sobre a importância de estudarmos os elementos extralinguísticos, uma vez que os campos de atividades humanas determinam o tipo de interação e interferem na elaboração do enunciado. Assim como o gênero *Regras de Jogo* é produzido na esfera comercial, sua elaboração precisa considerar as normas estabelecidas pelo CDC. Assim sendo, é imprescindível explorar, com os alunos, o contexto de produção de um gênero, uma vez que esse procedimento possibilita a compreensão do funcionamento da linguagem, das instâncias sociais e também das diferentes atividades humanas, enfim, do contexto social que influencia ou até determina a produção do enunciado.

---

<sup>4</sup> Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8078.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8078.htm) Acesso em 11/abr/2016.

Retomamos a produção dos demais e-mails, após a análise do texto apresentado no quadro 03, e os alunos reescreveram suas produções, fazendo os ajustes necessários. Foram seis e-mails enviados, cinco deles se assemelham ao exemplo a seguir:

Quadro 04 - E-mail enviado a empresa Grow, solicitando informações sobre o jogo *Identidade Secreta*

Prezados representantes da empresa Grow Jogos e Brinquedos S.A,  
Nós gostaríamos de saber quem é o autor das regras do jogo *Identidade Secreta*, sobre o que ele geralmente produz e o que mais os senhores poderiam nos informar sobre ele.  
Senhores, também gostaríamos de saber quando as regras do jogo *Identidade Secreta* foram produzidas e publicadas.  
Somos alunas do 7º ano do ensino fundamental da rede pública do estado do Paraná, adquirimos esse jogo recentemente para a realização de um trabalho escolar e necessitamos dessas informações complementares.  
Agradecemos pela compreensão!  
Atenciosamente,  
XXXXX, XXXXX, XXXXX, XXXXX e XXXXX.

Fonte – Arquivo pessoal.

Todos os e-mails foram respondidos; contudo, quatro das respostas das empresas apenas apresentavam desculpas por não poderem atender às solicitações de informações complementares. Uma das respostas – da empresa Grow – possibilitou aos alunos um contato concreto com o contexto de produção de um modelo do gênero *Regras de Jogo*, pois o representante do atendimento ao consumidor enviou um e-mail com as datas de produção e publicação do jogo *Identidade Secreta* e indicou um site no qual foi possível obter mais informações sobre o autor do jogo *Imagem & Ação* e de suas regras. Vejamos a resposta obtida a seguir:

Figura 02 - Resposta enviada pela empresa Grow

Solicitação de informações complementares (2) Pessoas ★

**Sac Grow** <sac@grow.com.br> Abr 26 em 9:41 AM ★  
Para Leliane Ortega

Bom dia Leliane!

Agradecemos seu contato, em atenção ao seu e-mail o jogo *Identidade Secreta* é de criação Nacional de 2012. Os criadores são Milton Célio e Marco Antonio.

Veja um pouquinho da história do Milton Célio em <http://www.ludomania.com.br/wp/?p=491>, referente ao jogo *Imagem e Ação* é uma criação interna da nossa equipe desenvolvimento de produto segue ano :

Imagem e Ação 1	ano 1983
Imagem e Ação Junior	ano 1991
Imagem e Ação 2	ano 1992
Imagem e Ação no Limite	ano 2008

Att.

Atendimento ao Consumidor  
Grow Jogos e Brinquedos

Embora o e-mail enviado esteja com o nome dos alunos, a resposta seguiu a nomenclatura contida no endereço digital. As informações contidas neste e-mail foram muito importantes para a exploração da contemporaneidade das regras estudadas por meio do jogo *Identidade Secreta*, e o estudo das peculiaridades do papel social de um autor de textos do gênero *Regras de Jogo* por meio do site indicado, que apresenta a biografia e uma entrevista com o autor do jogo *Imagem & Ação*.

Esse momento contribuiu para a compreensão dos alunos sobre o contexto de produção dos textos do gênero em estudo de forma concreta, pois puderam ter contato com informações contextualizadas sobre o autor de uma *Regra de Jogos* e, ainda, vislumbrar, na prática, que todo enunciado possui um autor, um sujeito em interação que mobiliza recursos para constituir o texto-enunciado e constituir-se. Portanto, a palavra, para tornar-se discurso, precisa atender ao projeto discursivo de um autor que se responsabiliza pela construção do enunciado, mas a sua produção é motivada e delineada em função do interlocutor, que determina a constituição do discurso. Desse modo, o texto-enunciado pressupõe a existência de um autor: “todo texto tem um sujeito, um autor (o falante ou quem escreve)” (BAKHTIN, 2010[1979], p. 308) e de um interlocutor (ouvinte ou leitor): “a palavra do outro influencia ativamente o discurso do autor, forçando-o a mudar adequadamente sob o efeito de sua influência e envolvimento” (BAKHTIN, 2010[1929], p. 226). Sendo assim, determinado pela interação social e pelos interlocutores.

Após essas etapas, os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver o jogo, verificando se realmente tinham compreendido as regras. Alguns grupos leram-nas e se divertiram com o jogo; outro, já conhecia o jogo e dispensou as regras; outro grupo não conseguia desenvolver o jogo e precisou da ajuda de um aluno de outro grupo para lhes explicar oralmente as regras e só assim conseguiram jogar.

Na sequência, os grupos responderam a mais cinco questões subjetivas, (quadro 02), sobre a apreciação do jogo desenvolvido.



As respostas de quatro grupos demonstram que os alunos se entusiasmaram com o jogo, realizaram a leitura das regras e assumiram a atitude responsiva (BAKHTIN, 2010[1979]) visada pelo autor, pois conseguiram desenvolver o jogo. Dois dos grupos resistiram à leitura e optaram pela ação de inventar um jeito de desenvolver o jogo. Apesar disso, afirmaram gostar dele, mas apresentaram uma crítica ao tamanho e à quantidade de peças do mesmo.

A sexta questão desse bloco (quadro 02) sugeria a produção de um vídeo sobre as regras analisadas. Como cada grupo tinha estudado minuciosamente as regras de um jogo que era desconhecido dos demais alunos da sala e, então, deveria gravar um vídeo explicando as regras desse jogo. Essa experiência foi muito significativa, uma vez que tivemos que trabalhar as características da oralidade para a produção de um vídeo e todos os aspectos estruturais de uma filmagem.

Consideramos, por meio das respostas analisadas, que a maior parte dos alunos conseguiu compreender o conteúdo temático dos textos analisados. Esse aspecto não pode ser compreendido se não ultrapassarmos os limites linguísticos do texto. Então, as ações de investigação e de reflexão sobre os elementos verbais e extraverbais contribuíram para o entendimento dos alunos. O tema somente pode ser apreendido por meio da enunciação completa, pois é único e não pode ser repetido. O fato de cada grupo estudar as regras de um jogo diferente e depois partilhar os conhecimentos adquiridos por meio do vídeo ajudou os alunos a perceberem esse aspecto inédito do conteúdo temático.

### **Considerações finais**

O presente trabalho possibilitou a reflexão sobre a importância de uma prática docente que explore a língua viva que se desenvolve nas diferentes práticas sociais. Para isso, os estudos do Círculo de Bakhtin são essenciais. Mesmo que as discussões do círculo não tenham sido direcionadas de modo específico à sala de aula, apresentam importantes direcionamentos que podem auxiliar no desenvolvimento de um trabalho significativo e coerente com a realidade concreta de uso da linguagem. Dentro desse bojo de discussão, os gêneros do discurso, pelo fato de estarem vinculados às práticas sociais, permitem-nos,

como docentes, inseri-los em atividades que envolvam a leitura e a escrita numa perspectiva interativa e dialógica.

A análise das respostas dos alunos para as questões apresentadas demonstrou uma compreensão satisfatória sobre o conteúdo temático do gênero *Regras de Jogo* pela maior parte dos alunos. Demonstrou, ainda, a necessidade de utilização de outros gêneros, como o e-mail, para complementar a compreensão, o que demonstra que é a situação de comunicação, acrescida dos interlocutores, do tempo e do espaço, que determinam a seleção de determinado(s) gênero(s) que organiza(m) nosso discurso.

Um dos aspectos mais importantes dessa reflexão foi a autonomia e o interesse que os alunos demonstram quando inseridos em situações reais de uso da linguagem, contribuindo, inclusive, com os direcionamentos do processo de ensino e de aprendizagem.

Portanto, explorar o conteúdo temático dos gêneros em estudo é essencial, uma vez que permite a compreensão do funcionamento da linguagem e das práticas sociais que definem a produção do enunciado.

## Referências

- BAKHTIN, Mikhail. (1979). *Estética da criação verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- , (1929). *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- ; VOLOCHINOV, Valentin Nikolaevich. (1929). *Marxismo e filosofia da linguagem*. Tradução do francês por Michel Lahud e Yara F. Vieira. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2009.
- BAUMGÄRTNER, Carmen Teresinha. Grupo de estudos de Língua Portuguesa – GELP: uma experiência de formação continuada de professores com foco em gêneros orais e ensino. In: BUENO, Luzia; COSTA-HÜBES, Terezinha da Conceição (Orgs). *Gêneros orais no ensino*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2015.
- BRAIT, Beth. Bakhtin e a natureza constitutivamente dialógica da linguagem. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. 2. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2005. p. 87-98.
- CEREJA, Willian. Significação e tema. In: BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: Conceitos-Chave*. São Paulo: Contexto, 2013. p. 201-220.
- COSTA-HÜBES, Terezinha da Conceição. Os gêneros discursivos como instrumentos para o ensino de Língua Portuguesa: perscrutando o método sociológico bakhtiniano como ancoragem para um encaminhamento didático-pedagógico. In: NASCIMENTO, Elvira Lopes do; ROJO, Roxane Helena Rodrigues. (Orgs.). *Gêneros de Texto/Discurso e os desafios da contemporaneidade*: São Paulo: Pontes Editora, 2014. p. 13-34.
- MEDVIÉDEV, Pável Nikoláievitch. (1928). *O método formal nos estudos literários*: Introdução crítica a uma poética sociológica. Tradução: Ekaterina Vólkova Américo e Sheila Camargo Grillo. São Paulo: Contexto, 2012.
- ORTEGA, Leliane Regina. *Práticas de uso da linguagem com o gênero discursivo Regras de Jogo*: um trabalho com sequência didática para o aprimoramento da capacidade linguístico-discursiva. Cascavel, 2016, 368 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Letras, Mestrado Profissional – Profletras na Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, Cascavel - PR, 2016.
- RODRIGUES, Rosângela Hammes. Os Gêneros do Discurso na Perspectiva Dialógica da Linguagem: a Abordagem de Bakhtin. In: MEURER, José Luiz; BONINI, Adair; MOTTA-ROTH, Desirée (Orgs.). *Gêneros: teorias, métodos e debates*. São Paulo: Parábola, 2005. p. 152-183.
- SOBRAL, Adail. *Do dialogismo ao gênero*: as bases do pensamento do Círculo de Bakhtin. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2009.

**ABSTRACT:** Speech genres, from the perspective of the Bakhtin Circle scholars, concretize the use of language in the various spheres of human activity. Thus, for classroom practices with the teaching of Portuguese Language to approach situations that approximate the real uses of the language, it is necessary to develop a work that contemplate the speech genres. In this sense, in the present text, we turn to "the thematic content in the Game Rules genre", because it is one of the constituent elements of the genre, which evidences the discursive aspect of the utterance, contemplating reflections on linguistic and extralinguistic elements. In this context, the conception of language assumes the dialogical and interactionist perspective, linked to its social use. Our objective, therefore, is to socialize a proposal of didactic activities that explore the thematic content of the genre Game Rules, elaborated, from studies of this genre, for

students of the 7th year of Elementary School. The theoretical-methodological foundation is anchored in Bakhtin (2010 [1979]), Bakhtin and Volochínov (2009 [1929]), Medviédev (2012 [1928]) and authors who dialogue with the Bakhtinian theory. The results showed that the study of the thematic content favors the teaching and learning of the language, since it encourages the student to reflect on a real situation of communication.

**KEYWORDS:** Speech genre; Game Rules; Thematic content.