

TABULEIRO DE LETRAS

Produção textual, forma e função dos gêneros textuais a partir de jogos didáticos

Text production, form and function of genres from educational games

Aline Maria dos Santos Pereira¹

RESUMO:

O objetivo geral deste trabalho é elaborar jogos didáticos² que envolvam gêneros textuais e a produção textual, visando ao desenvolvimento da competência discursiva no Ensino de Língua Portuguesa dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Como embasamento teórico, utilizamos os pressupostos de Marcuschi (2005; 2008), Geraldi (2011), Bezerra (2005), Bakhtin (1992), os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), Antunes (2003) e Bazerman (2006). A pesquisa é bibliográfica, qualitativa, envolve leitura de referencial teórico e elaboração de seis jogos didáticos: dominó, boliche, perguntas e respostas, memória, quebra-cabeça e baralho os quais envolvem a interface forma e função dos gêneros textuais e produção textual a partir desses jogos. Os jogos didáticos se constituem como ferramentas pertinentes no ensino de língua portuguesa, pois propiciam o aprendizado, de forma lúdica, prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Ensino; Gêneros textuais; Produção textual.

ABSTRACT:

The aim of this study is to develop educational games involving text genres and text production for the development of discursive competence in English Portuguese Language Teaching the in 6th and 7th grade of elementary school. As a theoretical basis, we use refer to assumptions by Marcuschi (2005;2008), Geraldi (2011), Bezerra (2005), Bakhtin (1992), the National Curricular Parameters (1998), Antunes (2003) and Bazerman (2006). The research is literature, qualitative, involves theoretical reading andIn addition to the bibliographical research involved in the preparation of this article, the author has also preparation designed six educational games: dominoes, bowling, trivia, memory, puzzle and deck; which involve the interface form and function of genres and text production from them. The educational games are relevant tools in the teaching of Portuguese as L1, as it enables learning in a fun, enjoyable and meaningful way.

Keywords: Educational games; Education; Textual genres; Text production.

1. Introdução

Os gêneros textuais são fenômenos histórico-culturais que contribuem, de forma direta, na comunicação diária. Nesse sentido, o ser humano está em constante contato com os gêneros textuais na sociedade, em suas relações interpessoais, na interação, enfim, nos

¹ Mestre em Letras, Linguagens e Representações pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Professora Assistente da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

² Os jogos apresentados neste trabalho fazem parte de um projeto de pesquisa desenvolvido na UNEB e estão em fase de confecção conforme cronograma do projeto.

processos comunicacionais. Ante o exposto, pesquisas científicas e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental, ressaltam a importância de pautar o ensino de Língua Portuguesa em textos variados, os quais circulam socialmente entre os mais diversos grupos.

Dessa forma, o presente estudo tem como objetivo geral elaborar jogos didáticos que envolvam gêneros textuais e a produção textual, com vistas a promover o desenvolvimento da competência discursiva no Ensino de Língua Portuguesa dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. E como objetivos específicos: criar jogos que versem sobre os diversos gêneros textuais e a importância destes em contextos específicos de uso, a partir da interface forma e função; evidenciar a relevância do trabalho com diversos gêneros textuais no desenvolvimento da produção escrita; mostrar que os jogos didáticos podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem; e, por fim, ressaltar a relevância de se contemplar a diversidade de gêneros textuais no ensino de Língua Portuguesa.

Como referencial teórico, utilizamos os pressupostos de Marcuschi (2005; 2008), Geraldi (2011), Bezerra (2005), Bakhtin (1992), Antunes (2003) e Bazerman (2006), além dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998).

Quanto à metodologia, trata-se de pesquisa qualitativa e consiste na leitura de referencial teórico, elaboração de jogos didáticos e disponibilização destes em escolas públicas. Foram elaborados seis jogos envolvendo contextos de uso, a interface forma e função dos gêneros textuais e a elaboração de textos, a partir destes jogos: jogo de perguntas e respostas, memória, dominó, baralho, boliche e quebra-cabeça.

Esperamos desta pesquisa a evidência de que os jogos podem ser uma ferramenta significativa no desenvolvimento da competência discursiva, propiciando o desenvolvimento da escrita e a eficiência no uso dos gêneros pautados na reflexão e ludicidade, e, por fim, que sejam ampliadas as discussões acerca dos gêneros textuais e da produção de texto no ensino de Língua Portuguesa.

2. Gêneros Textuais: forma e função em diferentes contextos

Os gêneros são fenômenos histórico-culturais que contribuem diretamente na comunicação diária e surgem a partir de uma necessidade de comunicação, sendo, portanto, dinâmicos e maleáveis. Entre os gêneros textuais pelos quais circulamos, podemos citar: aula

expositiva, carta, resumo, bate-papo virtual, propaganda, conto, bilhete, bula de remédio, lista de compras, receita, artigo científico, resenha e edital de concurso, entre outros inúmeros.

Um texto, nessa concepção, está intimamente ligado às práticas sociais e, conseqüentemente, às ideologias que circulam em determinado local e situação comunicativa. Os gêneros são apreendidos no curso de nossas vidas, como participantes de determinado grupo social ou membro de alguma comunidade. Eles se tornam práticas sociodiscursivas e, assim sendo, só podem ser concebidos em uma situação comunicativa.

Bronckart (1999) afirma que os textos são frutos da atividade de linguagem em funcionamento contínuo nas formações sociais, apresentando objetivos, interesses e questões específicas as quais elaboram diferentes espécies de texto com características estáveis. De acordo com o autor, as abordagens apontadas acima justificam a denominação gêneros textuais.

Uma observação de Bronckart (1999) é que os gêneros não podem ser classificados de forma racional, definitiva e estável, pois são ilimitados e porque os parâmetros que podem servir como critérios de classificação – conteúdo temático, suporte mediático, questão social específica – são pouco delimitáveis e estão em constante interação. Dessa forma, não é possível estabelecer uma classificação estanque.

Os tipos textuais, em contrapartida, são construções teóricas que possuem maior relevância pelas suas propriedades linguísticas intrínsecas, a exemplo dos aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais e relações lógicas. Ademais, são limitados, vez que se apresentam cinco categorias: narração, argumentação, exposição, descrição e injunção. Diante dessas conceituações de gêneros e tipos textuais, Marcuschi (2005, p. 25) afirma que “um texto é em geral tipologicamente variado (heterogêneo)”, de modo que, em uma carta, por exemplo, encontramos diversos tipos, como narração, descrição, argumentação etc.

Nessa mesma direção e necessidade de distinção entre gêneros e tipos textuais, Marcuschi (2005) define os gêneros como fenômenos históricos, vinculados à vida cultural e social, frutos de trabalho coletivo que contribuem para estabilizar as atividades comunicativas do cotidiano. Em suma, os gêneros estão imbricados ao contexto comunicativo, surgindo de uma necessidade social.

Marcuschi (2008) ressalta ainda a importância que a função exerce em determinado gênero em relação à forma, porém afirma que esta não deve ser desconsiderada. Ou seja, embora os gêneros textuais não se caracterizem por aspectos formais, mas sim por aspectos

sociocomunicativos e funcionais, não devemos desprezar a forma, pois em alguns casos são as formas que, automaticamente, identificam a estrutura do gênero – a exemplo de receita, bilhete, carta etc. – e, em outros, são as funções.

Entretanto, acreditamos que a funcionalidade social do gênero é mais relevante que a sua forma. Encontramos na internet e em livros, por exemplo, textos intitulados “receita da felicidade”, “receita da amizade” e “receita de um mundo melhor”. A estrutura desses textos é de uma receita, mas ao realizarmos uma leitura, percebemos facilmente que o seu conteúdo e também a mensagem que transmitem referem-se a um poema. Os jogos elaborados, considerando essa interface, contemplam a forma e a função dos gêneros.

Foucault (1969) e Bakhtin (1997) também retratam a língua no âmbito discursivo, discutindo noções de formação discursiva e interação verbal, respectivamente. Ambos denotam a importância da natureza funcional e interativa da língua em detrimento da estrutura. De acordo com Bakhtin (1997, p. 123),

A verdadeira substância da língua não é constituída por um sistema abstrato de formas lingüísticas nem pela enunciação monológica isolada, nem pelo ato psíquicofisiológico de sua produção, mas pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação ou das enunciações. A interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua.

Diante desse dito, percebemos que linguagem e interação são intrínsecas. Os gêneros textuais, conforme aqui pontuado, permeiam as diversas atividades comunicativas do indivíduo no dia a dia. Considerando a presença intrínseca e a importância dos gêneros textuais na interação verbal, discorreremos a seguir sobre a relação entre os gêneros e o ensino de Língua Portuguesa.

3. Gêneros Textuais e Ensino de Língua Portuguesa

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) do Ensino Fundamental de Língua Portuguesa orientam o trabalho a partir de textos, ou seja, com base nos diversos gêneros que circulam socialmente. Tal documento revela que, muitas vezes, o ensino é pautado em textos que não existem fora do âmbito escolar, desvinculados de um contexto social, prática equivocada, considerando que a escola tem o papel fundamental de promover o letramento.

A partir das orientações dos PCNs, da impossibilidade de pensar em materialização do texto sem relacioná-lo a um gênero e de pesquisas e discussões acerca dos gêneros textuais,

estes são vistos, na instância educacional, como ferramentas eficazes para o ensino de Língua Portuguesa.

Nessa perspectiva, de acordo com PCNs (BRASIL, 1998, p. 25), “o objeto de conhecimento é a Língua Portuguesa, tal como se fala e se escreve fora da escola, a língua que se fala em instâncias públicas e a que existe nos textos escritos que circulam socialmente”

Os PCNs assinalam assim a importância de se trabalhar com os gêneros textuais, no intuito de promover a competência comunicativa do aluno atrelada às práticas sociais do estudante. O professor, por sua vez, exerce um papel fundamental nesse processo, conforme as orientações dos PCNs (BRASIL, 1998, p.25):

Ensinar a escrever textos torna-se uma tarefa muito difícil fora do convívio com textos verdadeiros, com leitores e escritores verdadeiros e com situações de comunicação que os tornem necessários. Fora da escola escrevem-se textos dirigidos a interlocutores de fato. Todo texto pertence a um determinado gênero, com uma forma própria, que se pode aprender.

Diante desse pressuposto, percebemos que não há como conceber a noção de texto sem relacioná-lo a um gênero. Sob essa ótica, o professor, na sua prática, deve promover atividades com textos que circulam socialmente, disponibilizando ao aluno acesso à diversidade textual com que este se depara fora do contexto escolar. É importante frisar que esse trabalho deve ser planejado, direcionado, tendo como princípio o aluno enquanto sujeito social.

Nessa linha de pensamento, ainda de acordo com os PCNs (BRASIL, 1998, p. 26), uma das funções da escola é

[...] viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circulam socialmente, ensinar a produzi-los e a interpretá-los. Isso inclui os textos das diferentes disciplinas, com os quais o aluno se defronta sistematicamente no cotidiano escolar e, mesmo assim, não consegue manejar, pois não há um trabalho planejado com essa finalidade.

Percebemos nas indicações dos PCNs a recorrência de expressões como “universo dos textos” e “gêneros textuais”. Os gêneros textuais são, portanto, os “textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição”. (MARCUSCHI,

2005, p. 23). Em outras palavras, a funcionalidade é uma característica importante no processo de uso e compreensão dos gêneros.

Bezerra (2005) faz inferências importantes sobre os aspectos forma *versus* função. A autora destaca que a escola sempre trabalhou com os gêneros visando promover à escrita, entretanto o trabalho se limitou aos aspectos estruturais dos textos. Destaca que essa preocupação com a forma implica o esquecimento dos aspectos comunicativos do texto, e assim este é visto “como um formulário preenchido (para leitura) ou a preencher (para escrita)” . (BEZERRA, 2005, p. 41).

A referida autora complementa que o trabalho com os gêneros pode favorecer o desenvolvimento da leitura e da escrita, quando realizado de forma eficaz, considerando-se o seu aspecto intrínseco da comunicação.

O estudo de gêneros pode ter consequência positiva nas aulas de Português, pois leva em conta seus usos e funções numa situação comunicativa. Com isso, as aulas podem deixar de ter um caráter dogmático e/ou fossilizado, pois a língua a ser estudada se constitui de formas diferentes e específicas em cada situação e o aluno poderá construir seu conhecimento na interação com o objeto de estudo, mediado por parceiros mais experientes (BEZERRA, 2005, p. 41).

Atividades a partir dos gêneros textuais nas aulas de Língua Portuguesa, conforme acima, podem promover resultados positivos no aprendizado dos discentes, sendo, portanto, oportunidades de ter contato com diversos usos da língua. A produção textual, nessa perspectiva, pode ser desenvolvida de forma integrada com as atividades de leitura e de gramática normativa. Travaglia (2001, p. 237) afirma que “as atividades de ensino de gramática, de redação e de leitura são, na verdade, facetas de abordagem de um mesmo fenômeno e só podem funcionar em sala de aula de forma integrada [...]” visando desenvolver a competência discursiva dos alunos.

Corroborando essa reflexão, podemos afirmar que os aspectos da Língua Portuguesa devem ser abordados na escola objetivando o desenvolvimento do aluno enquanto um sujeito social que participa ativamente da sociedade e, conseqüentemente, desenvolve as competências da Língua Portuguesa em contextos reais de uso. Assim sendo, a competência discursiva, enfatizada nesta investigação, refere-se à capacidade que tem o aluno de refletir sobre a língua e utilizá-la de forma crítica e segura em diferentes contextos de uso.

Antunes (2003) destaca que, muitas vezes, o desenvolvimento da produção textual, um dos pontos centrais deste trabalho, ainda acontece mecanicamente, de forma que ignora a

interferência decisiva do aluno com prática de textos artificiais e deslocados das situações concretas de uso, sem funcionalidade e planejamento. O trabalho com os gêneros textuais, em contrapartida, pode favorecer o distanciamento dessas práticas assinaladas pela autora. A produção textual, numa segunda perspectiva, pode assumir as seguintes características: atividade interativa, dinâmica, elaborada na diversidade de usos, com funções comunicativas delimitadas e relevantes. A esse respeito, Antunes (2003, p. 50) explana o seguinte:

Os gêneros de textos evidenciam essa natureza altamente complexa das realizações linguísticas: elas são diferentes, multiformes, mutáveis, em atendimento à variação dos fatores contextuais e dos valores pragmáticos que incluem e, por outro lado, são prototípicas, são padronizadas, são estáveis, atendendo à natureza social das instituições sociais a que servem.

Diante dessas importantes contribuições, ratifica-se a necessidade de os professores trabalharem com os gêneros associados à sua funcionalidade comunicativa nas aulas de Língua Portuguesa. Isso porque, além de propiciar o desenvolvimento da leitura, da interpretação, da escrita, entre outras competências, o aluno se depara com situações reais de uso na sociedade, desenvolvendo, conseqüentemente, o seu letramento, a sua competência discursiva.

4. Produção Textual a partir de Jogos Didáticos

Os jogos, quando elaborados e aplicados de forma planejada, podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, em específico no presente trabalho, quanto ao conhecimento de diferentes gêneros (forma e função), no incentivo e desenvolvimento da produção textual.

Para tanto, foram elaborados seis jogos envolvendo contextos de uso, a interface forma e função dos gêneros textuais e a elaboração de textos a partir desses jogos. Entre as possibilidades de jogos, escolhemos os seguintes: jogo de perguntas e respostas, memória, dominó, baralho, boliche e quebra-cabeça.

JOGO 1: Perguntas e Respostas

Consiste na elaboração de cartas com perguntas referentes aos gêneros textuais e contextos de usos para posterior produção textual. As perguntas abordarão diferentes situações, para que o aluno faça inferências sobre o gênero correspondente. São exemplos de perguntas indiretas: “narrativa que utiliza fatos do cotidiano”; “seleção de palavras que o autor julga ser desconhecidas pelo leitor”; “escrita com acontecimentos pessoais e de teor confidencial”. Nas cartas correspondentes às respostas devem conter crônica, glossário e diário, entre outros gêneros selecionados.

O objetivo inicial do jogo é estabelecer um paralelo entre os gêneros e suas definições, ou seja, conhecer o gênero, reconhecer do que se trata e em quais situações estes devem ser utilizados. Após a etapa de entretenimento com o jogo, o professor pode selecionar o gênero correspondente ao trabalhado na unidade, propor a produção a partir dele, assim como a reescrita e posterior divulgação na turma ou na escola.

JOGO 2: Memória

Refere-se à elaboração de cartas com nomes de diferentes gêneros: carta, receita, bula de remédio, bilhete, notícia, poema, entre outros; e cartas com um exemplo de cada gênero (a estrutura). Os alunos devem se reunir em grupos, as cartas são misturadas em dois grupos – grupo 1 com os nomes e grupo 2 com os modelos – e cada aluno deve ir virando uma carta de cada grupo, para tentar acertar o nome e o respectivo modelo.

Esse jogo envolve inicialmente a forma dos gêneros textuais, pois estimula que o aluno preste atenção na estrutura e o relacione ao respectivo nome. Posteriormente, recomendamos que o professor liste no quadro os gêneros envolvidos no jogo e discuta com os alunos os contextos de uso e funcionalidade desses mecanismos.

JOGO 3: Dominó

Esse jogo consiste em vinte e oito peças, no formato de dominó, com informações relacionadas aos gêneros textuais. Em um lado estão os nomes de alguns gêneros, e no outro lado, uma breve definição de contexto de uso ou função do gênero. Por exemplo, o nome “propaganda” está de um lado e em outra peça do dominó deve ter a informação “divulgação e venda de um produto”; em um lado o nome “biografia” e em outra “história de vida de uma

pessoa”; “charge”, de um lado, e “forma sátira de realizar uma crítica”, de outro, e assim por diante.

Dessa forma, os alunos devem jogar seguindo as mesmas regras para um dominó padrão, até chegar a um aluno que termine suas peças primeiro e vença o jogo. Na sequência, o professor pode discutir alguns conceitos no quadro, estimulando as seguintes questões: essa definição poderia se relacionar a outro gênero? Alguma definição gerou alguma dúvida? De que outra forma podem ser definidos e expressados determinados gêneros?

Esse jogo, conforme exposto, estimula a análise da função dos gêneros textuais, relacionando-os a algumas definições e situações de uso.

JOGO 4: Baralho

Nesse jogo os alunos irão ter contato com diferentes gêneros e a produção textual. As cartas de baralho irão apresentar os nomes dos diferentes gêneros: letra de música, capa de livro, receita, cartum, fotografia, esquema, charge, tira, artigo de opinião, conto, horóscopo, piada, propaganda e bate-papo virtual.

No primeiro momento do jogo, os alunos serão separados em grupos e cada um utilizará um jogo de baralho. As cartas serão numeradas com valores distintos e, dessa forma, cada carta terá uma pontuação e, respectivamente, um valor específico. Um aluno do grupo, após sorteio, inicia o jogo apresentando uma carta e cada um vai escolhendo uma carta com uma pontuação maior para ganhar a respectiva rodada. Aqueles que ficarem sem as cartas vão saindo do jogo e aquele que apresentar o maior número ganha o jogo e fica com todas as cartas.

No segundo momento do jogo, o professor, juntamente com os alunos, irá elencar entre os jogos que apareceram no jogo, quais eles já conhecem e quais desconhecem. Após esse levantamento, o professor construirá coletivamente, no quadro, uma breve definição para os gêneros presentes nos jogos.

No terceiro momento do jogo, os alunos serão divididos em trios e será sorteado um gênero para cada um. Os alunos deverão discutir sobre a função do respectivo gênero e produzi-lo, tendo como temáticas questões discutidas nos textos de Língua Portuguesa da turma. Em seguida, os textos devem ser trocados por grupos para correção, devolução aos grupos, análise e reescrita, análise pelo professor e última reescrita pelos alunos. Após a

conclusão das produções, os textos serão socializados em sala e podem ser divulgados no jornal da escola.

JOGO 5: Boliche

Sugerimos para esse jogo a produção textual de algum dos gêneros a seguir: cordel, poema ou música³, considerando que os alunos já tiveram contato e conhecem tais gêneros. Devem ser elaborados vinte e dois pinos com diferentes palavras, tais como educação, paz, violência, solidariedade, justiça etc.

Os alunos, separados em grupos, devem tentar derrubar os pinos, anotar os nomes dos que caíram e, na sequência, seguirão para elaboração em grupos de um dos três gêneros mencionados acima, dependendo da turma e planejamento do professor. Considerando as características e objetivos, esse jogo refere-se ao desenvolvimento da produção textual.

Após elaboração, os grupos devem apresentar as produções para a turma e divulgar os textos no mural da escola. Caso esteja sendo desenvolvido algum projeto, os trabalhos podem ser apresentados para outras turmas.

JOGO 6: Quebra-cabeça

A proposta desse jogo é trabalhar com o gênero textual história em quadrinhos, para que o aluno tente estabelecer a coesão e a coerência do texto. Assim, uma história em quadrinhos será o pano de fundo, misturando-se a ordem das imagens e, respectivamente, do texto. Na confecção do jogo é importante que entre uma peça e a próxima para encaixe seja disponibilizada uma expressão ou elemento conectivo que possibilite o encadeamento das ideias.

Nesse sentido, o aluno, a partir das pistas textuais e de seu conhecimento de mundo, irá construir a ordem do texto e montar todo o quebra-cabeça. Após a realização do jogo, o professor deve trabalhar as características do gênero história em quadrinhos com os alunos, a partir do que eles observaram. Nesse momento podem ser discutidas as seguintes questões: estrutura, utilização e importância das imagens, extensão dos textos, linguagem utilizada, suporte e circulação do referido gênero.

³ Gêneros presentes nos livros didáticos dos 6º e 7º anos utilizados na rede do município.

Após esses dois momentos, promove-se contato com o jogo e discussão sobre as suas características. Os alunos, em duplas ou trios, devem elaborar uma história em quadrinhos e socializar em sala, cujos temas podem ser propostos antecipadamente pelo professor e pelos alunos, tendo por base as próprias discussões e temáticas abordadas na unidade.

5. Considerações Finais

O ensino de Língua Portuguesa a partir dos gêneros textuais é recomendado pelos PCNs (1998), por pesquisas científicas, por pesquisadores, em eventos científicos da área e pelos livros didáticos. Essa recorrência evidencia a importância e os resultados significativos que o ensino pautado nos textos pode proporcionar.

O discente, ao ter contato com a diversidade de gêneros textuais, tem a oportunidade de analisar o uso efetivo da língua em diferentes situações comunicativas, além da oportunidade de conhecer determinados gêneros, sua estrutura e funcionalidade. O aluno perceberá, dessa forma, pelos processos de conhecimento do gênero, compreensão, análise e, por fim, pela elaboração.

A produção textual, nesse contexto, não deve ser proposta sem o discente ter um contato prévio com o gênero. É importante o conhecimento e análise crítica, relacionando forma à função, para compreensão das situações comunicativas do dia a dia, e também a reflexão de como, na condição de sujeito social, pode o aluno elaborar diferentes gêneros com finalidades específicas.

Nessa direção, os jogos podem contribuir como um importante recurso didático no ensino de Língua Portuguesa e, especificamente neste trabalho, na atividade com os gêneros textuais (forma e função) e no desenvolvimento da produção textual. Além disso, é importante ressaltar que os jogos elaborados nesta pesquisa podem ser adaptados para outras disciplinas, considerando as habilidades e conteúdos previstos em cada área.

Em síntese, os seis jogos didáticos aqui demonstrados se constituem como sugestões e possibilitam adequações por parte do professor a partir de sua realidade, bem como dos conteúdos e dos temas discutidos na disciplina. Os jogos propiciam momentos de descontração, ludicidade, prazer e aprendizado, com a ressalva de que devem ser instrumentos planejados, elaborados e aplicados com finalidades específicas.

Referências

- ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BAKHTIN, Michael. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo, Martins Fontes, 1997.
- BEZERRA Maria Auxiliadora. Ensino de língua portuguesa e contextos teóricos metodológicos. In: **Gêneros Textuais e Ensino**. 3. ed. Rio de Janeiro Lucerna, 2005.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quartos ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRONCKAT, Jean-Paul. **Atividade de Linguagem, Textos e Discursos**. São Paulo: Educ, 1999.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. 6. ed. Trad. de Luiz Felipe B. Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- MARCUSCHI, Luis Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: **Gêneros Textuais e Ensino**. 3. ed. Rio de Janeiro Lucerna, 2005.
- MARCUSCHI, Luis Antônio. **Produção Textual, Análise de Gêneros e Compreensão**. São Paulo, Parábola Editorial, 2008.
- TRAVAGLIA, Luis Carlos. **Gramática e Interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus**. São Paulo: Cortez, 2001.

Recebido em: 18 de abril de 2016.
Aceito em: 29 de maio de 2016.