

## **A CONSTRUÇÃO DA COESÃO INFANTIL NO GÊNERO REGRAS DE JOGO.**

KEILA GABRYELLE LEAL ARAGÃO (UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA),  
ELIZABETH CRISTINI DA SILVA (UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA).

### **Resumo**

Investigar a fala infantil tem se tornado um meio de compreender como a criança entra no circuito da linguagem, isto é, que movimentos concorrem para a aquisição da língua e suas diversas formas de manifestação, ganhando destaque os gêneros textuais. Com base nesse interesse, nosso trabalho visa compreender o gênero oral “regras de jogo”, tendo como escopo descrever e analisar os mecanismos que proporcionam a construção da coesão realizada por meio da reiteração, conexão e associação (ANTUNES, 2005) nesse gênero específico. Assim, pretendemos verificar como os elementos típicos da tessitura do texto se articulam com a função discursiva que o referido gênero adquire para as crianças, como regular o comportamento do outro, estabelecer uma ordenação de ações para obter êxito na execução do jogo. Para tal análise, tomamos como base os estudos de Marcuschi (2008), Antunes (2005) e de Costa Val (2002) sobre as características da textualidade; as considerações de Schneuwly e Dolz (2004) em relação aos gêneros textuais orais e escritos como objetos de ensino; e as orientações calcadas em pressupostos interacionistas, presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. Metodologicamente, nossa pesquisa parte da observação de dados coletados em sala de aula do pré-escolar, com crianças entre 3 e 5 anos de idade que produzem o respectivo gênero. Os eventos observados foram gravados em áudio, transcritos e armazenados no Laboratório de Aquisição da Fala e da Escrita (LAFE/UFPB). Algumas análises realizadas evidenciam que, ao produzir o gênero “regras de jogo”, a criança recorre a elementos de coesão que ela já domina em especial aqueles relacionados à referência e à associação (uso de palavras do mesmo campo semântico). Entretanto, quanto à estrutura composicional do gênero, as regras de jogo apresentam-se incompletas, sem haver uma ordenação de informações necessárias para a compreensão e cumprimento das ações que regem a brincadeira.

### **Palavras-chave:**

Gênero, Coesão, Fala infantil.

### **Introdução:**

Este trabalho visa a compreender o gênero oral “regras de jogo” tendo como escopo descrever e analisar os mecanismos que proporcionam a coesão realizada por meio da reiteração, conexão e associação (ANTUNES, 2005) nesse gênero específico. Somado a isso, pretendemos verificar como esses elementos típicos da tessitura do texto se articulam com a função discursiva que o referido gênero adquire para as crianças, como regular o comportamento do outro, estabelecer uma ordenação de ações para obter êxito na execução do jogo ou brincadeira, como a compreensão das diversas estratégias intrínsecas à utilização do mesmo no discurso infantil. Além disso, também nos apoiamos nos estudos de Marcuschi (2008), Antunes (2005) e de Costa Val (2002) sobre as características que cercam a textualidade como processo; as considerações de Schneuwly e Dolz (2004) no que tange aos gêneros textuais orais e escritos como objetos de ensino; e as orientações calcadas em pressupostos interacionistas, presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. Para a efetivação da nossa

investigação, utilizamos dados referentes à coleta de dados em sala de aula do pré-escolar, com crianças entre 3 e 5 anos de idade que produzem o gênero regras de jogo. Assim, os eventos observados foram gravados em áudio, transcritos e armazenados no Laboratório de Aquisição da Fala e da Escrita (LAFE/UFPB). De acordo com algumas análises anteriores pudemos perceber que, ao produzir o gênero "regras de jogo", a criança recorre a elementos de coesão que ela já domina em especial aqueles relacionados à referenciação e à associação (uso de palavras do mesmo campo semântico). Entretanto, como resultados esperamos perceber, por meio da delimitação da noção da criança ao lidar com o respectivo gênero, que estes se apresentam incompletas, sem haver uma ordenação de informações necessárias para a compreensão e cumprimento das ações que regem a brincadeira ou o jogo.

### **Fundamentação Teórica:**

Para Marcuschi (2008), a coesão sempre foi vista como um fenômeno da superfície do texto. Tem-se visto classicamente dois tipos de coesividade:

- a) a conexão referencial (realizada por aspectos semânticos);
- b) a conexão seqüencial (realizada mais por elementos conectivos).

Ainda para o autor, estes sempre foram tidos como critérios constitutivos da textualidade. E que para muitos, a coesão é o critério mais importante para a sua consolidação.

Entretanto, sabemos que a presença da coesão no texto ou no discurso não garante a textualidade, como também sua ausência não impede a mesma. Porém, isto não quer dizer que a coesão seqüencial seja irrelevante. Pois, quando no discurso obtemos a ausência desta outros critérios a suprem, como exemplo, a coerência.

De acordo com Schneuwly (2004), mesmo os gêneros sendo "imutáveis flexíveis" possuem certa estabilidade: eles definem o que é dizível. Ou seja, eles têm uma certa estrutura definida por sua função. Segundo o autor com Dolz (1987) define-os como, um plano comunicacional.

No que diz respeito ao desenvolvimento do gênero, "*regras de jogo*", o vemos com um gênero secundário que "aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural, mais complexa e relativamente mais evoluída", isto quer dizer que este gênero não está mais ligado de maneira imediata a uma situação de comunicação e sua apropriação, como foi dito anteriormente, não pode se fazer diretamente, partindo de situações de comunicações, o aprendiz é confrontado com um mundo que não está mais inserido em seu contexto.

Mas, quando nos deparamos com crianças na fase do pré-escolar (3 a 5 anos), que ainda não foram inseridas na escola o que se acentua entre 9 e 10 anos, observamos uma maior aproximação desta com os gêneros primários, pela troca e interação em que se encontra inserida numa dada situação, como também o funcionamento do gênero sendo uma só unidade e neste caso, com “nenhum” ou pouco controle metalingüístico da ação lingüística em curso. Ou seja, temos uma situação de um gênero secundário, porém, mais particularmente, a criança em questão, no seu contexto, confronta-o como sendo um gênero primário nas múltiplas práticas de linguagem cotidianas de interação.

Segundo Antunes (2005), a questão da coesão se sobressai exatamente como sendo essa propriedade pela qual se cria e se sinaliza toda espécie de ligação, de laço, que dá ao texto unidade de sentido ou unidade temática. Com base nessas investigações, acreditamos que, apesar do discurso infantil, no respectivo gênero, cause certo estranhamento, observamos que engloba fatores muitas vezes mais simples para sua execução no mundo infantil do que a complexidade existente na regra do jogo.

#### **Análise dos Dados (Regras de Jogo):**

A seguir apresentaremos uma entrevista realizada a partir do diálogo entre o entrevistador e uma criança de 5 anos de idade. Essa entrevista será utilizada em nossa análise a fim de mostrar mais precisamente os fatos que ocorrem no processo de coesão do gênero regras de jogo, em que tentaremos focar as estratégias utilizadas pela criança para uma efetivação do gênero em seu discurso.

**Entrevistador:** Do que você mais gosta de brincar?

**Criança:** È... Tazo, dominó, e... pula – corda. (expressa indecisão)

**Entrevistador:** Pula – corda?

**Criança:** È!

**Entrevistador:** Como brinca de tazo? Você explica para mim!

**Criança:** Explico!

**Entrevistador:** Como é?

No trecho acima observamos a intenção do entrevistador em inserir-se no contexto discursivo da criança, questionando-a de forma simples e direta. Dito de outra maneira, há a elaboração que consiste de uma base de orientação para dar início a uma ação discursiva.

**Criança:** A gente junta cinco bolinhos(criança gesticula com as mãos para explicar os bolinhos), cinco desse, desse, de um negocinho. Aí pega vinte para mim e vinte para outra pessoa, para outra parceira (gesticula com a mão para explicar ao entrevistador a ação e o trata como se estivessem jogando). Aí, que, que disse, quem começa, faz par ou ímpar (gesticula o jogo do par ou ímpar), quem ganhar vai começar, aí pega o tazo e bate bem forte, quem, quem, quando vira a coisa, o tazo... esses dois são, já são seu.

**Entrevistador:** Quer dizer que quando vira o tazo você ganha?

**Criança:** Ganha, é...

**Entrevistador:** Certo!

Segundo Antunes (2005), a função da coesão: a de criar, estabelecer e sinalizar os laços que deixam os vários segmentos do texto ligados, articulados, encadeados. Neste trecho acima, podemos observar uma relação de *reiteração em que* a criança utiliza de retomadas de segmentos que anteriormente já foram citados. Assim, o texto como discurso desenvolve um movimento de volta, para que este estabeleça relações de continuidade no discurso como um todo, cada elemento vai dando acesso a outro como no primeiro período.

No trecho analisado, Encontramos a coesão pela função de *associação*, pela ligação de sentido entre as diversas palavras presentes no discurso. Como exemplo, a criança denomina de "pessoa" os companheiros dos quais ela eventualmente compartilhará a brincadeira. E logo após utiliza do vocábulo "parceira" para determinar os mesmos companheiros, criando uma ligação semântica entre as palavras do texto, o que ocasiona uma certa contigüidade de sentido, facilitando o entendimento como recurso coesivo.

Já a coesão por *conexão*, como o que eventualmente chamamos de "conectores", faz-se presente em uma única instância, o que determinamos como aspecto característico do discurso, a expressão "aí". O que permite estabelecer que o uso constante desse conector faz relação com o próprio contexto em que a criança está inserida. Vejamos outro trecho dos dados:

**Criança:** E... quando a pessoa continua jogando, ou quem pegar mais tazo ganha.

**Entrevistador:** Há... entendi.

**Entrevistador:** E esconde – esconde você também gosta de brincar?

**Criança:** Gosto!

**Entrevistador:** E como você brinca de esconde – esconde?

**Criança:** Assim... uma pessoa vai contar e outra vai se esconder, as pessoa fica assim se escondendo (gesticula com o corpo a maneira como se escondem no jogo), sem ninguém ver, aí conta até vinte, quando dizer já, já, já vai eu... Aí se a pessoa pro, procurar no lugar certo aí você já vai correno... (faz gesto com a mão

batendo na parede), se não tocar, se, se o outro vem e tocar é, é... Você vai contar.

Sabemos que a coesão do texto oral não se limita apenas em relações entre palavras, mas sabemos que toda interação também se baseia em conhecimentos dos usuários dessa língua, de suas intenções, como as próprias estratégias utilizadas para interagir.

A *paráfrase* e a *repetição* propriamente ditas são procedimentos mais freqüentes de utilização no discurso infantil, como algo mais corriqueiro e de pouca complexidade para o contexto em questão, o que ocasiona certa continuidade sem que ocorra nenhum prejuízo de entendimento no texto. Já o *paralelismo* não foi encontrado como recurso coesivo nos dados coletados. Portanto, percebemos que a criança não o utiliza, pois não podemos esquecer que esta não possui ainda uma estrutura sintática definida. O que nos remete à afirmação de que o gênero "regras de jogo", mesmo considerado como secundário, é visto como gênero primário, pela própria fase de desenvolvimento que a pouco foi inserida a criança, ou seja, a pré-escola.

Partindo da afirmação de que todo texto oral ou não é constituído por uma unidade tema, é previsível entendermos que as palavras articuladas estejam completamente interligadas umas as outras. Logo, o que determina a escolha de determinados vocábulos é o assunto ou tema, como proposto, do próprio texto. E a motivação para a escolha destes é estabelecida a partir de aspectos sócio-cognitivos, ou seja, a situação discursiva de interação é o que estabelece o sentido entre as relações. Ao ser entrevistada a criança não estabelece relações sintáticas ou seleciona as palavras para expressar o que deseja dizer, mas é o sentido entre elas e a intenção na interação que determinará a escolha.

É de extrema importância observarmos não só esses *recursos* e *procedimentos*, expressões dadas em Antunes, mas também a postura da criança que ao se expressar utiliza de gestos e indicações para representar e justificar os fatos narrados. Constatamos que com a ausência de alguns aspectos coesivos, sofremos um certo *estranhamento* e ao ser percebido a criança assume essa postura de explicar o que ocasionalmente não foi compreendido pelo entrevistador ou parceiro de jogo.

### **Considerações Finais:**

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - Língua Portuguesa, em relação aos aspectos interacionistas e o desenvolvimento das competências:

- Os textos orais e escritos mostram de forma concreta o universo de seu autor: o que ele pensa, como pensa, como expressa esse pensamento, que diálogos trava com outros textos de outros interlocutores.
- O desenvolvimento das competências interativa, textual e gramatical não se dá de forma isolada, mas pressupõe um processo de realimentação constante.

Portanto, vale salientar que com os pontos abordados no Parâmetro Curricular Nacional, retomamos, enfim, a importância de compreender que o discurso infantil como um todo, não só no gênero regras de jogo, está impregnado das visões de mundo proporcionadas pelo contexto em que ele se insere.

E que as escolhas e relações estabelecidas resultam de combinações feitas no complexo universo da língua em que a criança nesse momento está ainda por desenvolver. Não esquecendo que os diálogos travados durante esse percurso formam sim um todo coeso, mas com suas particularidades distintas. Os dados apontam um certo envolvimento da criança com o gênero 'regras de jogo', recorrendo aos elementos de coesão que ela já conhece para construir seu texto não como um conjunto de palavras justapostas, mas de enunciados conectados entre si da maneira que a criança conhece.

#### **Referências Bibliográficas:**

ANTUNES, I. **Lutar com palavras: coesão e coerência.** São Paulo: Parábola, 2005.

COSTA VAL, M. G. Repensando a textualidade. In: AZEREDO, J. C (org.). **Língua Portuguesa em debate.** Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

MARCUSCHI, L. A. **Produção Textual, análises de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e Escritos na escola.** Mercado Letras. 2004.