

## Língua Portuguesa\_8 ano\_Aula IX\_Criação de textos instrucionais: regras de jogo



*O que é um texto instrucional?*

**Os textos instrucionais  
apresentam informações  
sobre procedimentos, passos  
ou regras que devem ser  
seguidos pelo leitor para  
realizar determinadas  
atividades.**

An illustration of two children playing on a seesaw. A girl in a purple dress is on the left, and a boy in an orange shirt is on the right. They are on a green grassy field under a light blue sky with white clouds.

<https://azup.com.br>

O **texto injuntivo ou instrucional** está pautado na explicação e no método para a concretização de uma ação.

Ele **indica o procedimento para realizar algo, por exemplo, uma receita de bolo**, bula de remédio, manual de instruções, editais e propagandas.

Com isso, sua função é **transmitir para o leitor mais do que simples informações**, visa sobretudo, instruir, explicar, todavia, **sem a finalidade de convencê-lo por meio de argumentos**.

São textos os quais incitam a ação dos destinatários, controlando, assim, seu comportamento, ao fornecer instruções e indicações para a realização de um trabalho ou a utilização correta de instrumentos e/ou ferramentas.

### *Texto Injuntivo e Prescritivo*

Há quem estabeleça uma relação entre os textos injuntivos e prescritivos e, por outro lado, há os que defendem que são textos sinônimos e pertencem à mesma categoria, compartilhando funções e finalidades.

No entanto, os linguistas que preferem dividi-los em dois tipos de textos informam que o **texto injuntivo, instrui sem uma atitude coercitiva, recurso marcante nos textos ditos prescritivos**.

Para esse grupo de estudiosos, um texto injuntivo pode ser um manual de instruções ou uma receita, enquanto os textos prescritivos asseguram um tipo de atitude coercitiva, por exemplo, os editais dos concursos, contratos e leis.

<https://azup.com.br>

## Recursos Linguísticos

A linguagem dos textos injuntivos é **simples e objetiva**. Um dos recursos linguísticos marcantes e recorrentes desse tipo de texto é a utilização dos **verbos no imperativo**, os quais indicam uma "ordem", por exemplo:

- na receita de bolo: “misture todos os ingredientes”;
- na bula de remédio: “tome duas cápsulas por dia”;
- no manual de instruções: “aperte a tecla amarela”;
- nas propagandas: “vista essa camisa”.

## Mais detalhes...

- Este tipo de texto apresenta **duas partes distintas**: uma contém a **lista dos elementos a serem utilizados**; a outra **desenvolve as instruções** (modo de fazer), como, por exemplo, receitas de culinária.
- As listas são semelhantes, em sua construção, às que usamos habitualmente para fazer compras. **Apresentam substantivos acompanhados de numerais**. As instruções são iniciadas com **verbos no modo imperativo** (misture, junte, acrescente etc.) ou por **construções com verbos no infinitivo** (misturar, juntar, acrescentar etc).
- **Os verbos aparecem acompanhados por advérbios ou locuções adverbiais que expressam o modo** como devem ser realizadas determinadas ações (lentamente, rapidamente, devagar, vagorosamente etc).
- **As ações aparecem estruturadas, visando a um objetivo** (mexa lentamente para diluir o conteúdo do pacote em água fria), **ou com valor temporal final** (bata o creme com as claras até que adquira uma consistência espessa).
- Aparece com frequência o **uso de palavras como aqui, agora, neste momento** etc.
- É um texto que **exige muita precisão**, pois qualquer troca ou falta de um dos materiais ou ingredientes causa problemas na execução da tarefa.

# REGRAS DE JOGOS:

As regras de jogos são textos que trazem o "passo a passo" de como realizar o jogo. Se a gente mudar alguma coisa, muda as informações, os objetivos e, conseqüentemente, a forma de jogar. É preciso ler as regras, descobrir como se joga e jogar.

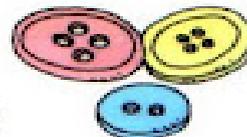
## TRILHA DO ALFABETO

SIGA AS ORIENTAÇÕES DE SEU PROFESSOR OU PROFESSORA PARA FORMAR DUPLAS.

LEIA AS INSTRUÇÕES JUNTO COM SEU PROFESSOR OU PROFESSORA.

### **PREPARAÇÃO:**

1. VÁ AO FINAL DO LIVRO, RECORTE E MONTE O DADO.
2. PROVIDENCIE ALGUNS BOTÕES PARA MARCAR SUA POSIÇÃO.



### **COMO JOGAR:**

1. JOGUE O DADO. O NÚMERO QUE SAIR INDICA A QUANTIDADE DE CASAS QUE VOCÊ IRÁ ANDAR. MARQUE NO SEU LIVRO A CASA EM QUE VOCÊ ESTÁ, USANDO UM BOTÃO.
2. ESCREVA NO QUADRO DA PÁGINA 45 O NOME DE UMA PESSOA QUE INICIE COM A LETRA DA CASA EM QUE VOCÊ ESTÁ.
3. AGORA, É A VEZ DE SEU COLEGA.



*Você já pensou em criar o seu próprio jogo com as suas próprias regras? Agora é a sua vez!!*

*Bons estudos e boa diversão!!*

*Até a próxima aula!!*



*<https://azup.com.br>*