

# PROPOSTA PEDAGÓGICA E JOGO PARA A APRENDIZAGEM DA ESCRITA DO R FINAL EM FORMAS VERBAIS

PROPUESTA PEDAGÓGICA Y JUEGO PARA APRENDER A ESCRIBIR LA R FINAL EN  
FORMAS VERBALES EN PORTUGUÉS BRASILEÑO

PEDAGOGICAL PROPOSAL AND GAME FOR LEARNING TO WRITE THE FINAL R IN VERBAL  
FORMS IN BRAZILIAN PORTUGUESE

Janice Strunck Winter<sup>\*</sup>

Priscila Martelli Casarin<sup>\*\*</sup>

Carla Regina Martins Paza<sup>\*\*\*</sup>

**RESUMO:** A proposta deste artigo foi criada a partir da constatação da ocorrência frequente do apagamento do R final na terminação das formas verbais de primeira e de terceira pessoa do futuro do subjuntivo e do infinitivo pessoal na escrita dos alunos das séries finais do Ensino Fundamental. Em vista disso, elaborou-se primeiramente uma proposta didática com atividades e, em seguida, um jogo pedagógico digital sobre esse fenômeno. Essa proposta visa contribuir para diferenciar os usos dos verbos nas modalidades oral e escrita e para promover a reflexão e a compreensão das circunstâncias de escrita em que se deve ou não marcar o /R/ no final das formas verbais. A testagem da aplicabilidade da proposta está sendo realizada em turmas das séries finais do Ensino Fundamental e tem apresentado resultados animadores. Espera-se que ela venha contribuir para que os alunos superem as dificuldades na escrita desses verbos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Apagamento. R final. Formas verbais. Jogo pedagógico.

**RESUMEN:** La propuesta de este artículo fue creado a partir de la observación de la frecuente ocurrencia de la supresión de la R final

<sup>\*</sup> Aluna do Programa de Mestrado Profissional em Letras, da Universidade Federal de Santa Catarina, e professora da rede pública estadual da Santa Catarina. E-mail: [janicestrunk23@gmail.com](mailto:janicestrunk23@gmail.com).

<sup>\*\*</sup> Aluna do Programa de Mestrado Profissional em Letras, da Universidade Federal de Santa Catarina, e professora da rede pública municipal de Joinville. E-mail: [prinpri\\_22@hotmail.com](mailto:prinpri_22@hotmail.com).

<sup>\*\*\*</sup> Docente do Departamento de Língua e Literatura Vernáculas e do Programa de Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: [carlapaza10@gmail.com](mailto:carlapaza10@gmail.com).

en la terminación de las formas verbales de la primera y tercera persona del futuro del subjuntivo y del infinitivo personal en la escritura del estudiantes de la serie final de la escuela primaria. Ante esto, primero se elaboró una propuesta didáctica conteniendo actividades y luego un juego pedagógico digital sobre este fenómeno. Esta propuesta ayuda a diferenciar los usos de los verbos en las modalidades oral y escrita y a promover la reflexión y comprensión de las circunstancias de escritura en las que se debe o no marcar la /R/ al final de las formas verbales. Las pruebas de aplicabilidad de la propuesta se están realizando en clases de los últimos grados de primaria con resultados alentadores. Se espera que ayude a los estudiantes a superar las dificultades para escribir estos verbos.  
 PALABRAS CLAVE: Borrado. Final R. Formas verbales. Juego pedagógico.

ABSTRACT: The purpose of this article was created from the observation of the frequent occurrence of the deletion of the final R in the ending of the verb forms of the first and third person of the future of the subjunctive and of the personal infinitive in the writing of the students of the final series of elementary school. In view of this, a didactic proposal was first elaborated containing activities and then a digital pedagogical game about this phenomenon. This proposal helps to differentiate the uses of verbs in the oral and written modalities and to promote reflection and understanding of the writing circumstances in which the /R/ should or should not be marked at the end of verb forms. Testing the applicability of the proposal is being carried out in classes of the final grades of elementary school with encouraging results. It is expected that it will help students to overcome the difficulties in writing these verbs.

KEYWORDS: Erasure. Final R. Verbal forms. Pedagogical game.

## 1 INTRODUÇÃO

As línguas naturais são mutáveis e nenhuma delas encontra-se livre de variação, fato que também ocorre com o português brasileiro. Essas variações ocorrem tanto na fala como na escrita. Na oralidade muitas variações já fazem parte, inclusive, da variedade culta da nossa língua, porém é preciso tornar claro para os falantes que essas variações na escrita podem afetar a morfossintaxe e atingir as conjugações verbais.

A partir da análise dos textos de alunos do Ensino Fundamental II de uma escola municipal do Norte catarinense, verificamos a presença do fenômeno denominado “apócope” de forma muito frequente nas atividades de escrita realizadas em sala de aula da disciplina de Língua Portuguesa. A apócope é a queda de som em final de signo. No caso em estudo, é a queda da consoante final em terminações verbais do português brasileiro, ou seja, é um processo fonético-fonológico de queda em finais de sílabas. Essas quedas ou supressões podem ser de /R/, /S/ e /N/. O /R/ em final de palavras é frequentemente apagado, e o estudo desses fenômenos em textos dos alunos do Ensino Fundamental justifica-se pela importância da compreensão de como a língua se realiza em suas interfaces sociais e estruturais.

Em vista do exposto, este artigo tem como objetivo geral apresentar estratégias pedagógicas que possibilitem a diminuição da incidência de apagamento do /R/ em posição de coda final em formas verbais. Dessa forma, visa auxiliar os alunos a compreender como sua língua se organiza e se estrutura, além de aumentar sua consciência fonológica e morfossintática. A análise das atividades dos alunos permitiu levantar o perfil sociolinguístico que serviu de subsídio para a elaboração de estratégias pedagógicas e material didático adequado.

Para alcançar esse objetivo, sistematizamos como objetivos específicos: (i) diferenciar os usos dos verbos nas modalidades oral e escrita; (ii) promover a reflexão e compreensão das circunstâncias de escrita em que se deve marcar o /R/ no final das formas verbais; (iii) descrever atividades específicas para conscientização linguística e superação do apagamento do /R/ final em formas verbais; e (iv) complementar o processo de aprendizagem de forma significativa com o uso de um jogo pedagógico.

Para atender a esses objetivos, o artigo está dividido em quatro seções: na primeira, discorreremos sobre a fundamentação teórica sobre o fenômeno em questão e sobre a utilização de jogos pedagógicos como contribuição no processo de ensino e aprendizagem; na segunda, registramos trechos de textos de alunos em que ocorre esse fenômeno; na terceira, explicitamos uma sequência didática

para trabalhar o fenômeno; e, na quarta e última seção, apresentamos um jogo pedagógico para complementar o processo de aprendizagem objetivado.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nossa base teórica está circunscrita às contribuições da Sociolinguística em relação ao fenômeno do “apagamento do R” em posição de coda final em terminações verbais, e de Kishimoto (1993, 1997) e Pilati (2017, 2020) em relação às práticas lúdicas.

### 2.1 FENÔMENO DO APAGAMENTO DO R FINAL EM TERMINAÇÕES VERBAIS

Sabemos que a língua é dinâmica e está em constante mudança. Quando ocorrem em nível fônico, essas mudanças são chamadas de processos fonológicos ou metaplasmos, que consistem nas alterações de fones ou de fonemas e podem ocorrer tanto na perspectiva sincrônica quanto diacrônica da língua. Na língua portuguesa, os processos fonológicos segmentais são divididos em quatro grupos: processo de apagamento, adição, transposição e substituição. O processo fonológico de apagamento equivale à supressão de um segmento: consoante, vogal, glide, que pode se dar no início (aférese), no meio (síncope) ou no final (apócope) de palavra. Neste artigo iremos abordar apenas o processo de apócope de formas infinitivas, em especial das formas verbais em que há maior percentual de ocorrências.

Entre as muitas variações que ocorrem na língua portuguesa, o caso do /R/ em posição final de vocábulo oferece recorrentes possibilidades de variação, inclusive o seu apagamento (ø). Esse fenômeno é antigo e relativamente comum nas línguas do mundo, em particular nas línguas românicas, como o português. Inicialmente esse processo era atribuído aos falares incultos. Gil Vicente, por exemplo, o utilizava para representar o linguajar dos escravos em suas peças de teatro. Porém, o fenômeno expandiu-se e hoje “[...] transpôs qualquer estratificação social e se estendeu a todos os indivíduos falantes do português brasileiro” (CALLOU; LOPES, 2003, p. 65), com maior frequência nos registros não monitorados.

Essa variação encontra-se atualmente em estágio final de um processo de enfraquecimento que modifica a estrutura silábica CVC para o padrão CV, alongando e dando mais intensidade à vogal final, e pode ser explicado pelo Princípio de Sequenciamento da Sonoridade a partir da diminuição da sonoridade do núcleo silábico em direção à coda. O apagamento do /R/ em coda final é condicionado por fatores fonológicos, morfológicos e sociais. Esse último fator é estudado em relação com a língua pela Sociolinguística, que considera que, para haver uma mudança na língua, esta deve passar por um processo de variação, determinado não apenas pelo sistema linguístico, mas por aspectos sociais, como região, sexo, escolaridade, faixa etária e classe social.

Os verbos estão mais sujeitos ao apagamento de /R/ final do que os não verbos. Isso ocorre nos contextos de primeira e de terceira pessoa do singular do futuro do subjuntivo e nas mesmas pessoas do infinitivo pessoal, nas três conjugações, conforme os quadros abaixo.

## FUTURO DO SUBJUNTIVO

<b>Cantar</b> (1ª conjugação)	<b>Escrever</b> (2ª conjugação)	<b>Subir</b> (3ª conjugação)
Se/Quando	Se/Quando	Se/Quando
<b>eu</b> cantar	<b>eu</b> escrever	<b>eu</b> subir
<b>tu</b> cantares	<b>tu</b> escreveres	<b>tu</b> subires
<b>ele(a)</b> cantar	<b>ele(a)</b> escrever	<b>ele(a)</b> subir
<b>nós</b> cantarmos	<b>nós</b> escrevermos	<b>nós</b> subirmos
<b>vós</b> cantardes	<b>vós</b> escreverdes	<b>vós</b> subirdes
<b>eles(as)</b> cantarem	<b>eles(as)</b> escreverem	<b>eles(as)</b> subirem

**Quadro 1:** Contextos em que pode ocorrer o apagamento do R final no futuro do subjuntivo.

**Fonte:** Elaborado pelas autoras

## INFINITIVO PESSOAL

<b>Cantar</b> (1ª conjugação)	<b>Escrever</b> (2ª conjugação)	<b>Subir</b> (3ª conjugação)
<b>eu</b> cantar	<b>eu</b> escrever	<b>eu</b> subir
<b>tu</b> cantares	<b>tu</b> escreveres	<b>tu</b> subires
<b>ele(a)</b> cantar	<b>ele(a)</b> escrever	<b>ele(a)</b> subir
<b>nós</b> cantarmos	<b>nós</b> escrevermos	<b>nós</b> subirmos
<b>vós</b> cantardes	<b>vós</b> escreverdes	<b>vós</b> subirdes
<b>eles(as)</b> cantarem	<b>eles(as)</b> escreverem	<b>eles(as)</b> subirem

**Quadro 2:** Contextos em que pode ocorrer o apagamento do R final no infinitivo

**Fonte:** Elaborado pelas autoras

O fenômeno do apagamento do /R/ final em terminações verbais tem avançado da fala para a escrita. Essa interferência pode influenciar a escrita, criando um distanciamento em relação à norma padrão da língua escrita. Isso tem sido observado com certa frequência nas produções textuais dos alunos das séries finais do Ensino Fundamental, etapa em que se espera que essa dificuldade já tenha sido superada. Além disso, pode também ocorrer a hipercorreção, quando se tenta corrigir o que não precisa ser corrigido, em verbos que não apresentam o /R/ final. Isso acontece na terceira pessoa do presente do indicativo para verbos da primeira e segunda conjugação e na primeira pessoa do pretérito perfeito para verbos de terceira conjugação, representados no quadro abaixo.

## INDICATIVO

<b>Cantar</b> (1ª conjugação)	<b>Escrever</b> (2ª conjugação)	<b>Subir</b> (3ª conjugação)
<b>Presente</b>	<b>Presente</b>	<b>Pretérito perfeito</b>
<b>eu</b> canto	<b>eu</b> escrevo	<b>eu</b> subi
<b>tu</b> cantas	<b>tu</b> escreves	<b>tu</b> subiste
<b>ele(a)</b> canta	<b>ele(a)</b> escreve	<b>ele(a)</b> subiu
<b>nós</b> cantamos	<b>nós</b> escrevemos	<b>nós</b> subimos
<b>vós</b> cantais	<b>vós</b> escreveis	<b>vós</b> subistes
<b>eles(as)</b> cantam	<b>eles(as)</b> escrevem	<b>eles(as)</b> subiram

Quadro 3: Contextos de hipercorreção

Fonte: Elaborado pelas autoras

Para reduzir a frequência do fenômeno nas produções escritas, é preciso pensar em estratégias de ensino que permitam ao aluno diferenciar os usos desses verbos nas modalidades oral e escrita e compreender as circunstâncias de escrita em que se deve marcar o /R/ no final das formas verbais.

## 2.2 JOGOS COM PROPÓSITO PEDAGÓGICO

Em vista, provavelmente, da dificuldade de concentração e da falta de interesse de grande parte dos alunos, surgiu a ideia de trabalhar o apagamento do R final em formas verbais por meio de atividades em sala de aula e de, finalmente, criar um jogo digital para complementar o processo de aprendizagem. Conscientes de que não é uma tarefa simples, buscamos trabalhar propostas que surgiram a partir de reflexões e que serão apresentadas no decorrer deste artigo.

A escolha da atividade pedagógica foi baseada na contribuição de Kishimoto de que o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade com um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes, e pode ser compreendido diferenciando-se significados atribuídos a ele, o que possibilita a delimitação das ações em função das regras.

Kishimoto (1993, p. 15) afirma que:

[...] os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.

Em relação ao que se refere Kishimoto, no tocante ao fato de os jogos apresentarem diferentes formas de jogar, essa é uma realidade que pode ser partilhada com os alunos para demonstrar como as diferentes comunidades, com suas culturas singulares, modelam o jogo de acordo com sua rede de significados sociais<sup>1</sup>.

1 Um bom exemplo disso está descrito no capítulo “Jogos lúdicos no ensino de português como língua adicional para mães haitianas: socialização e aprendizagem”, de autoria de Aline Suzana de Freitas Vaz e de Maria Clara Dias da Cruz, publicado na coletânea “Práticas pedagógicas e material didático no ensino de português como língua não materna” (2019), em que as mães haitianas compartilharam com as professoras de língua portuguesa como língua adicional o jogo da amarelinha, mostrando as semelhanças e as diferenças no traçado do desenho do jogo no assoalho da sala de aula e no modo de jogar.

Assim, Kishimoto (1997) mostra que a brincadeira/o jogo é um instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois, se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem. O jogo vincula-se à imaginação, ao sonho e é um instrumento de grande importância para a aprendizagem de forma espontânea.

Para Huizinga (1951), o jogo é um elemento da cultura que tem características como o prazer, o caráter “não sério”, a liberdade, a separação de fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço. É uma atividade livre e exterior à vida habitual, porém com a capacidade de absorver o jogador de maneira total. Porém, não se pode esquecer que, em certos casos, quando há esforço na busca do objetivo da brincadeira, isso pode gerar um desprazer, fato mencionado por Vigotski e até mesmo pela psicanálise. O jogo pode ser definido por dois aspectos fundamentais: a luta por algo ou a representação de alguma coisa, e essas duas funções podem também confundir-se.

O jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. Huizinga (2000, p. 27) afirma:

O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolúvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois polos que limitam o âmbito do jogo. O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à “vida quotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.

Também Moura e Lanner de Moura (1998), no campo da matemática, destacaram o jogo com propósito pedagógico como um importante recurso didático para a apropriação do conhecimento historicamente acumulado, pois preserva o caráter de problema e coloca “[...] a criança diante de uma situação-problema semelhante à vivenciada pelo homem ao lidar com conceitos matemáticos” (MOURA; LANNER DE MOURA, 1998, p. 12).

Pilati defende o uso de materiais manipuláveis juntamente com o uso da metodologia da aprendizagem linguística como ferramenta pedagógica nas aulas de gramática em sala de aula. A autora destaca que os materiais manipuláveis auxiliam os estudantes a entender o funcionamento das línguas e que o uso desses materiais em sala de aula promove o pensar “linguisticamente”.

O objetivo geral do uso de material concreto na sala de aula é o de promover situações de interação, produção, análise e reflexão linguística, auxiliando os estudantes a “pensar linguisticamente”, ou seja, ajudar os alunos a compreenderem o funcionamento do sistema da língua ou das línguas em questão e a manipularem esse sistema com consciência e autonomia. Isso porque esse tipo de material ajuda os alunos a representarem suas concepções sobre o funcionamento gramatical, a observarem, manipularem e compreenderem os diferentes níveis de organização do sistema linguístico assim como a composicionalidade desse sistema. (PILATI, 2020, p. 4)

E acrescenta ainda:

O uso de materiais manipuláveis auxilia o desenvolvimento não só de habilidades metacognitivas dos alunos em relação ao seu saber linguístico e gramatical, como também de habilidades metacognitivas que será importante para os alunos terem maior autonomia nas atividades que envolvem os seus conhecimentos linguísticos, tais como escrita, leitura e interpretação de textos. (PILATI, 2020, p. 16)

Na escola, as aulas de Língua Portuguesa ajudam os alunos a desenvolver sua consciência sobre o funcionamento e a organização da língua e auxiliam no processo de desenvolvimento de habilidades relacionadas à escrita e à leitura. Porém, nas gramáticas e nos livros didáticos utilizados nas escolas do nosso país, os conceitos gramaticais aparecem de forma segmentada, não revelando uma estruturação lógica do sistema da língua. Nesse sentido, surgem os materiais manipuláveis como alternativas de aprendizagem que levam os alunos a se tornarem mais conscientes do conhecimento linguístico e de suas próprias atividades de aprendizagem.

Muitas vezes, na sala de aula, costumamos nos ater a uma forma de ensino que valoriza somente a escrita e a leitura, negligenciando as linguagens cada vez mais plurais. Por isso devemos trabalhar práticas no ambiente escolar que sejam atraentes e eficazes para os nossos alunos. Entre elas, um recurso poderoso é o jogo, por estar ligado ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. O jogo é uma importante ferramenta na busca de resultados e nele estão presentes tanto a função educativa quanto a lúdica.

### 3 ANÁLISE DO FENÔMENO

A escolha do fenômeno do apagamento do /R/ final em terminações verbais surgiu da frequente ocorrência observada nos textos dos alunos das séries finais do Ensino Fundamental. Para analisar o fenômeno, selecionamos algumas ocorrências encontradas em textos autobiográficos produzidos por alunos de uma turma do sétimo ano, após o estudo desse gênero, em uma escola municipal do Norte catarinense, conforme reproduzimos abaixo.

Trecho 1:

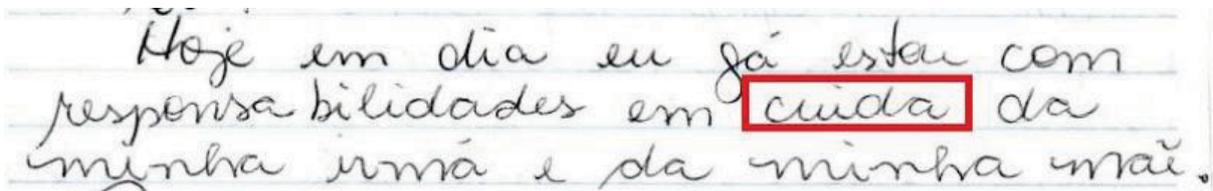


Figura 1: Apagamento do R final no verbo “cuidar”.

Fonte: Elaborado pelas autoras

Trecho 2:

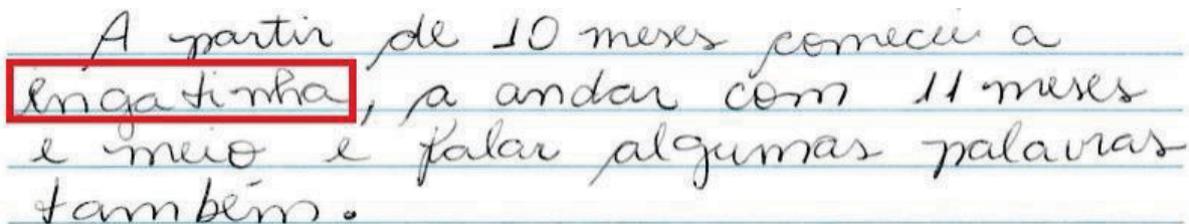


Figura 2: Apagamento do R final no verbo “engatinhar”.

Fonte: Elaborado pelas autoras

Trecho 3:

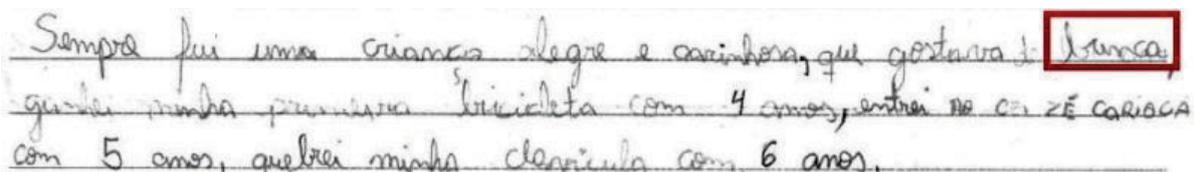


Figura 3: Apagamento do R final no verbo “brincar”

Fonte: Elaborado pelas autoras

Trecho 4:

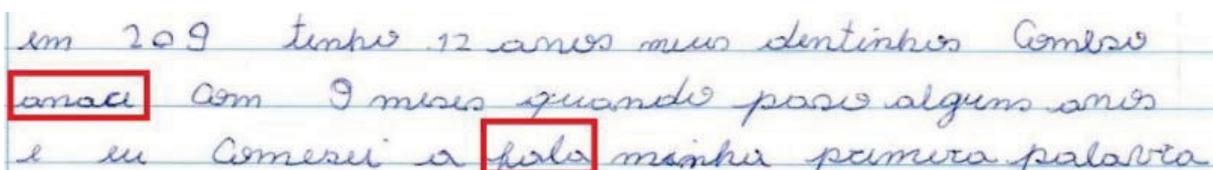


Figura 4: Apagamento do R final nos verbos “nascer” e “falar”

Fonte: Elaborado pelas autoras

Trecho 5:

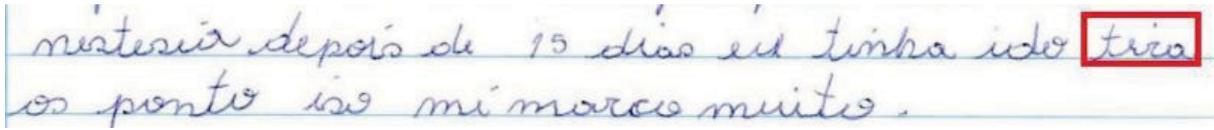


Figura 5: Apagamento do R final no verbo “tirar”

Fonte: Elaborado pelas autoras

Trecho 6:

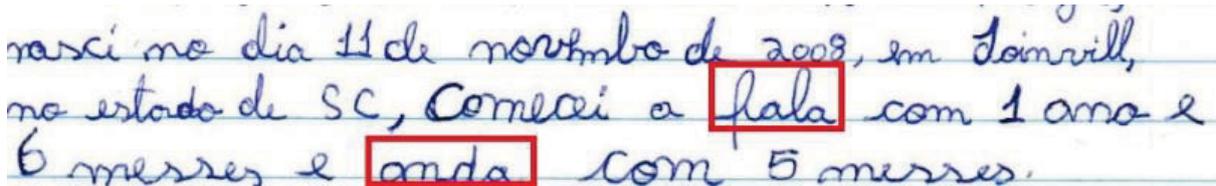


Figura 6: Apagamento do R final nos verbos “falar” e “andar”

Fonte: Elaborado pelas autoras

#### 4 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Nesta seção, apresentamos uma sequência didática desenvolvida para que estudantes do sétimo ano do Ensino Fundamental II compreendam e internalizem as circunstâncias para a marcação do R final na escrita das formas verbais.

##### Conteúdo:

- Infinitivo pessoal, futuro do subjuntivo, presente e pretérito perfeito do indicativo.

##### Público-alvo:

- Sétimo ano do Ensino Fundamental II.

##### Carga horária:

- 3 aulas.

##### Objetivos:

- Analisar o infinitivo pessoal, o futuro do subjuntivo, o presente e o pretérito perfeito do indicativo para compreender as circunstâncias de escrita em que se deve ou não marcar o R no final das formas verbais e diferenciar os usos desses verbos nas modalidades oral e escrita.

**Base Nacional Comum Curricular (BNCC)****TODOS OS CAMPOS DE ATUAÇÃO**


---

**Práticas de linguagem:** Análise linguística/semiótica

---

**Objeto de conhecimento:** Variação linguística

---

(EF69LP55) Reconhecer as variedades da língua falada, o conceito de norma padrão e o de preconceito linguístico.  
 (EF69LP56) Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.

---

**Práticas de linguagem:** Análise linguística/semiótica

---

**Objeto de conhecimento:** Fono-ortografia

---

(EF67LP32) Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.

---

**Práticas de linguagem:** Análise linguística/semiótica

---

**Objeto de conhecimento:** Morfossintaxe

---

(EF07LP10) Utilizar, ao produzir textos, conhecimentos linguísticos e gramaticais: modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc.

**Quadro 4:** Habilidades da BNCC relacionadas à proposta deste artigo

**Fonte:** Elaborado pelas autoras a partir de dados da BNCC (2018)

**Metodologia:**

As atividades apresentadas a seguir abordam exclusivamente o conteúdo em questão. Fica a critério do(a) professor(a) agregar outras atividades sobre os demais eixos correspondentes às práticas de linguagem e aos objetivos de conhecimento.

**ATIVIDADE 1**

● Ler o trecho da autobiografia “Brinquedoteca”, do autor Rubem Alves, e responder os exercícios que se seguem para identificar os contextos do infinitivo pessoal e do pretérito perfeito do indicativo em que se deve ou não marcar o /R/ no final das formas verbais.

**Brinquedoteca****Rubem Alves**

Vocês, crianças que leem as minhas histórias, frequentemente ficam curiosas sobre a minha vida. Eu conto. Eu nasci, faz muito tempo, no dia 15 de setembro de 1933, numa cidade do sul de Minas, Boa Esperança (procurem no mapa). [...]

Depois mudei para cidades: Lambari, Três Corações, Varginha. Me divertia fazendo meus brinquedos. Brinquedo que a gente compra pronto não tem graça. Enjoa logo. Quantos brinquedos há no seu armário, esquecidos? Fazer o brinquedo é parte da brincadeira. Foi fazendo brinquedos que aprendi a usar as ferramentas, martelo, serrote, alicate. Gostava de andar de carrinho de rolimã. Brincava de soltar papagaio, bolinhas de gude, pião. Fiz um sinuquinha. Se quiser ler a história de como fiz o sinuquinha. Como a gente era pobre nunca tive velocípede ou bicicleta. Ainda hoje não sei andar de bicicleta. Depois nos mudamos para o Rio de Janeiro onde sofri muito. Os meninos cariocas caçoavam de mim por causa do meu sotaque de mineiro da roça. Gostava de ler Gibi e X-9. Nunca fui um bom aluno. Não me interessava pelas coisas que ensinavam nas escolas. Estudei piano porque queria ser pianista. Mas eu não tinha talento. Desisti. Pensei ser engenheiro, médico. [...]

1. No trecho “Gostava de **ler** Gibi e X-9.”:

a) O verbo destacado expressa:

- ( ) ação ou processo em si  
 ( ) ação ou processo em movimento  
 ( ) ação ou processo concluído

**Infinitivo:** é quando o verbo se apresenta na sua forma original, isto é, não está conjugado. A terminação do verbo indicará que ele está na forma nominal:

terminados em AR – 1ª conjugação

terminados em ER – 2ª conjugação

terminados em IR – 3ª conjugação

b) Copie outros trechos desse texto em que aparecem formas verbais no infinitivo.

c) O verbo destacado se refere a que pessoa do discurso?

- Apresentar aos alunos a conjugação desse verbo e de outros dois de primeira e terceira conjugação no infinitivo pessoal para identificar os contextos em que se deve marcar o /R/ no final das formas verbais.

#### INFINITIVO PESSOAL

Usar (1ª conjugação)	Ler (2ª conjugação)	Sumir (3ª conjugação)
eu <b>usar</b>	eu <b>ler</b>	eu <b>sumir</b>
tu usares	tu leres	tu sumires
ele(a) <b>usar</b>	ele(a) <b>ler</b>	ele(a) <b>sumir</b>
nós usarmos	nós lermos	nós sumirmos
vós usardes	vós lerdes	vós sumirdes
eles(as) usarem	eles(as) lerem	eles(as) sumirem

**Quadro 5:** Conjugação de verbos de 1ª, 2ª e 3ª conjugação no infinitivo pessoal.

**Fonte:** Elaborado pelas autoras.

- Chamar a atenção dos alunos para a grafia da primeira e da terceira pessoa do singular e frisar que, na oralidade, temos o hábito de não pronunciar o R final nesses contextos, porém, na escrita, ele é exigido pela norma padrão da língua escrita.

2. No trecho “Estudei piano porque queria ser pianista. Mas eu não tinha talento. **Desisti**. Pensei ser engenheiro, médico”:

a) O verbo destacado expressa:

- ( ) certeza, convicção  
 ( ) dúvida, possibilidade ou hipótese  
 ( ) ordem, pedido, conselho, instrução ou convite

**Indicativo:** de modo geral, expressa certeza e convicção e tem seis tempos verbais: presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, futuro do presente e futuro do pretérito.

b) O verbo destacado indica:

- uma ação que ocorre no momento em que se fala  
 uma ação que ocorreu anteriormente ao momento em que se fala  
 uma ação que ocorrerá posteriormente ao momento em que se fala

c) O verbo destacado revela:

- ação concluída, acabada, finalizada  
 ação rotineira, prolongada, habitual  
 ação passada que ocorreu antes de outra

**Pretérito perfeito:** ação que ocorreu num determinado momento do passado e está perfeitamente acabada. Ex.: Eu **corri** ontem no parque ao lado de casa.

- d) A qual conjugação pertence o verbo destacado?  
e) Em que pessoa do discurso o verbo destacado está flexionado?

- Apresentar aos alunos a conjugação desse verbo no pretérito perfeito do indicativo para identificar o contexto em que não se deve marcar o /R/ no final das formas verbais.

#### Pretérito perfeito

##### Desistir

(3ª conjugação)

eu **desisti**

tu desististe

ele(a) desistiu

nós desistimos

vós desististes

eles(as) desistiram

**Quadro 6:** Conjugação de um verbo de 3ª conjugação no pretérito perfeito do indicativo

**Fonte:** Elaborado pelas autoras

- Chamar a atenção dos alunos para a grafia da primeira pessoa do singular do verbo e frisar que, nesse contexto, a forma verbal não apresenta o R final nem na fala nem na escrita.

#### ATIVIDADE 2

- Ler o poema “Se o poeta falar num gato”, do autor Mário Quintana, e responder os exercícios que se seguem para identificar os contextos do futuro do subjuntivo e do presente do indicativo em que se deve ou não marcar o /R/ no final das formas verbais.

### Se o poeta falar num gato

Se o poeta falar num gato, numa flor,  
 num vento que anda por descampados e desvios  
 e nunca chegou à cidade...  
 se falar numa esquina mal e mal iluminada...  
 numa antiga sacada... num jogo de dominó...  
 se falar naqueles obedientes soldadinhos de chumbo que morriam de verdade...  
 se falar na mão decepada no meio de uma escada de caracol...  
 Se não falar em nada  
 e disser simplesmente tralalá... Que importa?  
 Todos os poemas são de amor!  
 Mário Quintana. *Quintana de bolso*. Porto Alegre: L&PM, 2010.

1. No trecho “Se o poeta **falar** num gato, numa flor [...]”:

a) O verbo destacado expressa:

- ( ) certeza, convicção  
 ( ) dúvida, possibilidade ou hipótese  
 ( ) ordem, pedido, conselho, instrução ou convite

**Subjuntivo:** de modo geral, expressa dúvida, incerteza, possibilidade ou hipótese e tem três tempos verbais: presente, pretérito imperfeito e futuro.

b) Além dessa forma verbal, há o uso de uma conjunção que reforça a ideia de possibilidade ou hipótese. Qual é??

c) O verbo destacado indica:

- ( ) a possibilidade de um fato atual  
 ( ) um fato passado dependente de outro fato passado  
 ( ) a possibilidade de um fato futuro

**Futuro do subjuntivo:** indica a possibilidade de algo vir a realizar-se no futuro.

É comum as palavras “**se**” e “**quando**” antecederem o sujeito e o verbo.

Ex.: **Quando** você **chegar**, terá uma surpresa.

**Se** você **chegar** a tempo, ainda estarei em casa.

d) Copie os outros versos desse poema em que aparecem formas verbais nesse tempo.

e) Em que pessoa do discurso o verbo destacado está flexionado?

● Apresentar aos alunos a conjugação desse verbo e de outros dois de segunda e terceira conjugação no futuro do subjuntivo para identificar os contextos em que se deve marcar o /R/ no final das formas verbais.

2 Espera-se que os alunos respondam a conjunção “se” e percebam que ela reforça a ideia de possibilidade ou hipótese expressa pelo verbo.

## FUTURO DO SUBJUNTIVO

Falar (1ª conjugação)	Comer (2ª conjugação)	Abrir (3ª conjugação)
Se/Quando	Se/Quando	Se/Quando
<b>eu</b> falar	<b>eu</b> comer	<b>eu</b> abrir
<b>tu</b> falares	<b>tu</b> comeres	<b>tu</b> abrires
<b>ele(a)</b> falar	<b>ele(a)</b> comer	<b>ele(a)</b> abrir
<b>nós</b> falarmos	<b>nós</b> comermos	<b>nós</b> abirmos
<b>vós</b> falardes	<b>vós</b> comerdes	<b>vós</b> abirdes
<b>eles(as)</b> falarem	<b>eles(as)</b> comerem	<b>eles(as)</b> abrirem

Quadro 7: Conjugação de verbos de 1ª, 2ª e 3ª conjugação no futuro do subjuntivo

Fonte: Elaborado pelas autoras

- Chamar a atenção dos alunos para a grafia da primeira e da terceira pessoa do singular e frisar que, na oralidade, temos o hábito de não pronunciar o R final nesses contextos, porém, na escrita, ele é exigido pela norma padrão da língua escrita.

2. No trecho “[...] num vento que **anda** por descampados e desvios [...]”:

a) O verbo destacado expressa:

- ( ) certeza, convicção  
 ( ) dúvida, possibilidade ou hipótese  
 ( ) ordem, pedido, conselho, instrução ou convite.

b) Portanto ele está no modo:

- ( ) indicativo  
 ( ) subjuntivo  
 ( ) imperativo

c) O verbo destacado indica:

- ( ) uma ação que ocorre no momento em que se fala  
 ( ) uma ação que ocorreu anteriormente ao momento em que se fala  
 ( ) uma ação que ocorrerá posteriormente ao momento em que se fala

**Presente:** indica uma ação que ocorre no momento da fala ou uma ação habitual.

Ex.: Agora eu **estou** ocupada. Minha filha **adora** sorvete.

d) A qual conjugação pertence o verbo destacado?

e) Em que pessoa do discurso o verbo destacado está flexionado?

- Apresentar aos alunos a conjugação desse verbo e de outro de segunda conjugação no presente do indicativo para identificar o contexto em que não se deve marcar o /R/ no final das formas verbais.

**PRESENTE DO INDICATIVO**

<b>Andar</b> (1ª conjugação)	<b>Correr</b> (2ª conjugação)
<b>Presente</b>	<b>Presente</b>
eu ando	eu corro
tu andas	tu corres
ele(a) anda	ele(a) corre
nós andamos	nós corremos
vós andais	vós correis
eles(as) andam	eles(as) correm

**Quadro 8:** Conjugação de verbos de 1ª e 2ª conjugação no presente do indicativo

Fonte: Elaborado pelas autoras

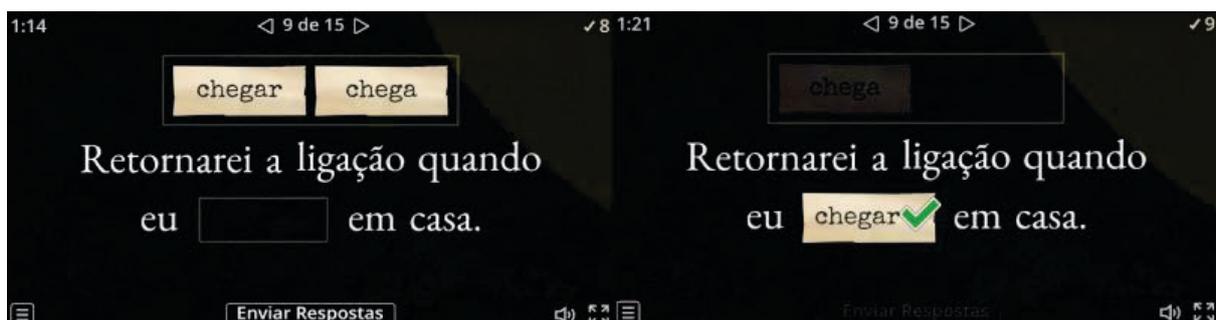
- Chamar a atenção dos alunos para a grafia da terceira pessoa do singular e frisar que, nesses contextos, a forma verbal não apresenta o R final nem na fala nem na escrita.
- Jogar o jogo “Fixando o R final”, descrito a seguir.

### 5 DESCRIÇÃO DO JOGO DIGITAL: “FIXANDO O R FINAL”

O jogo a seguir foi elaborado para complementar o processo de aprendizagem iniciado na sequência didática anterior, de forma significativa. A elaboração do jogo se deu em meio digital, e a plataforma utilizada foi a Wordwall. O jogo é composto por quinze enunciados que apresentam verbos das três conjugações verbais, flexionados na primeira e na terceira pessoa do singular do futuro do subjuntivo e do infinitivo pessoal, contextos em que ocorre o apagamento do /R/ final, e na terceira pessoa do presente do indicativo para verbos da primeira e da segunda conjugação, e na primeira pessoa do pretérito perfeito para verbos de terceira conjugação, contextos sem o /R/ final, mas nos quais pode ocorrer a hipercorreção. No jogo, o núcleo do sintagma verbal dos enunciados não está preenchido, para que o aluno escolha, entre os dois verbos propostos (um com o /R/ final e o outro sem este), a opção adequada ao contexto do enunciado, enquanto o tempo corre.

Os enunciados aparecem em ordem aleatória, porém foram elaborados e divididos em dois grupos, conforme as imagens abaixo.

**Grupo 1:** Contextos em que ocorre o apagamento do R final.



**Figura 7:** Enunciado com o verbo de 1ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do futuro do subjuntivo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

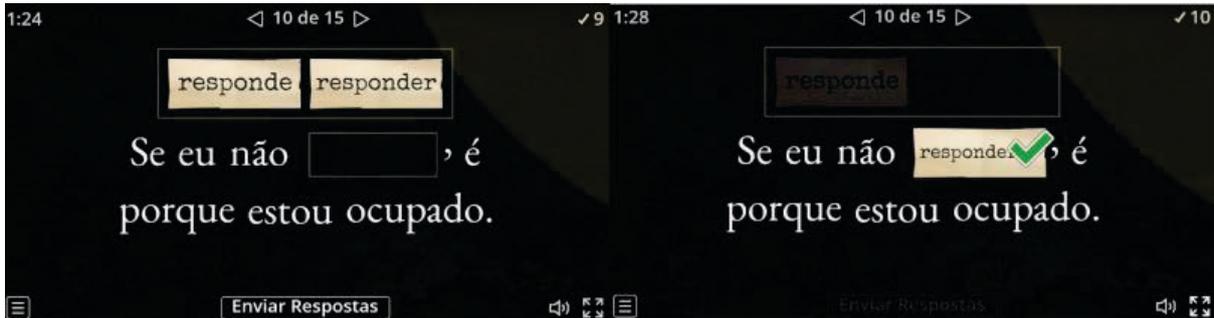


Figura 8: Enunciado com o verbo de 2ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do futuro do subjuntivo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

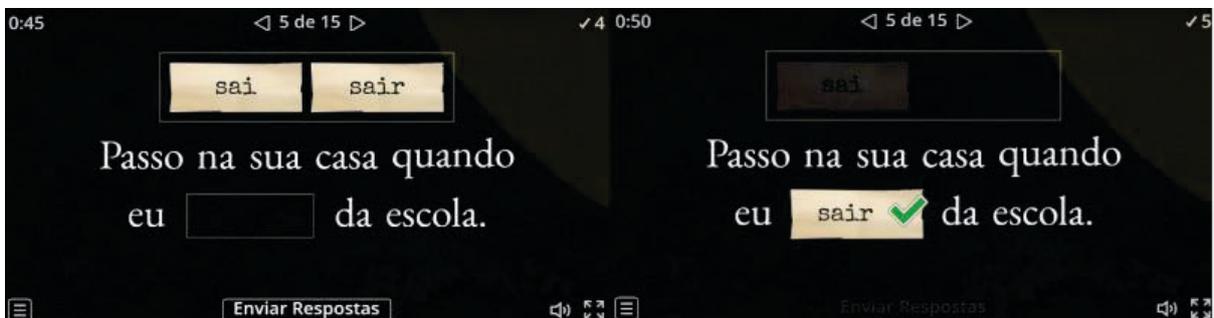


Figura 9: Enunciado com o verbo de 3ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do futuro do subjuntivo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

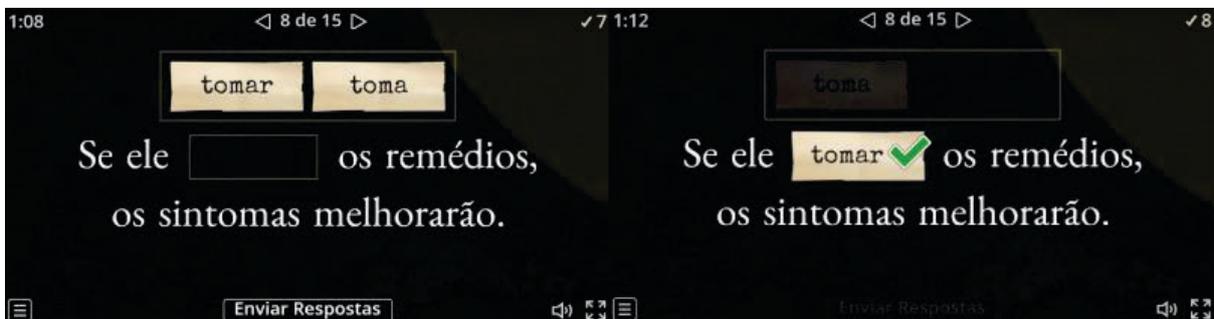


Figura 10: Enunciado com o verbo de 1ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do futuro do subjuntivo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

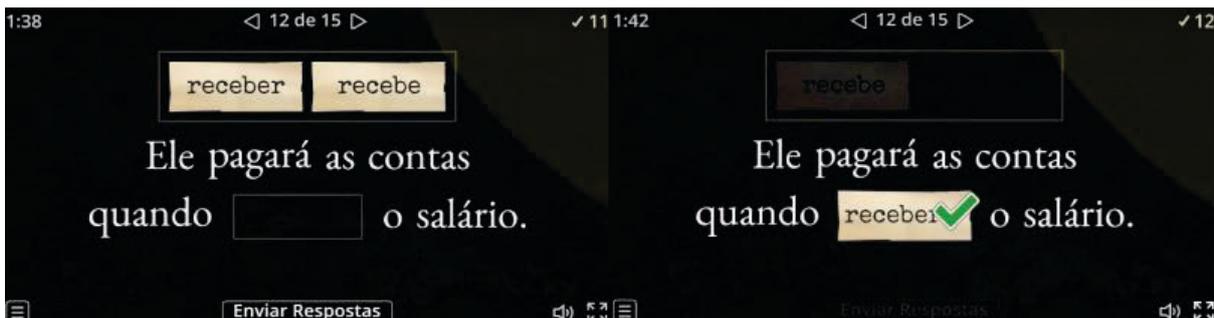


Figura 11: Enunciado com o verbo de 2ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do futuro do subjuntivo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

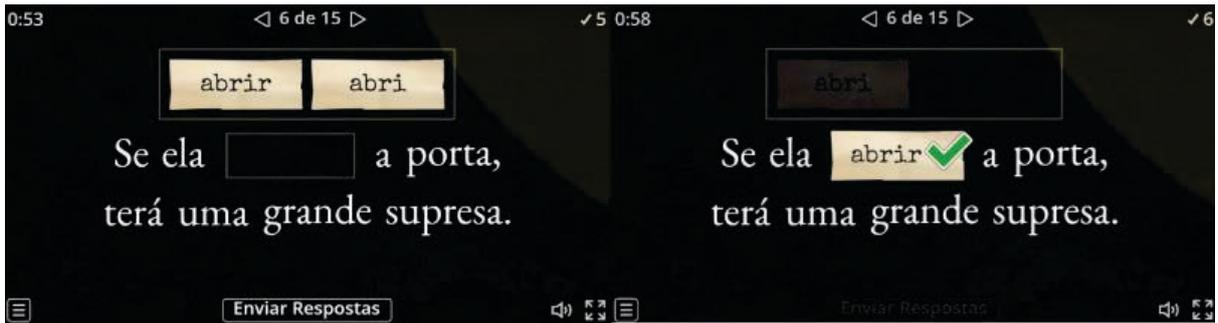


Figura 12: Enunciado com o verbo de 3ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do futuro do subjuntivo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

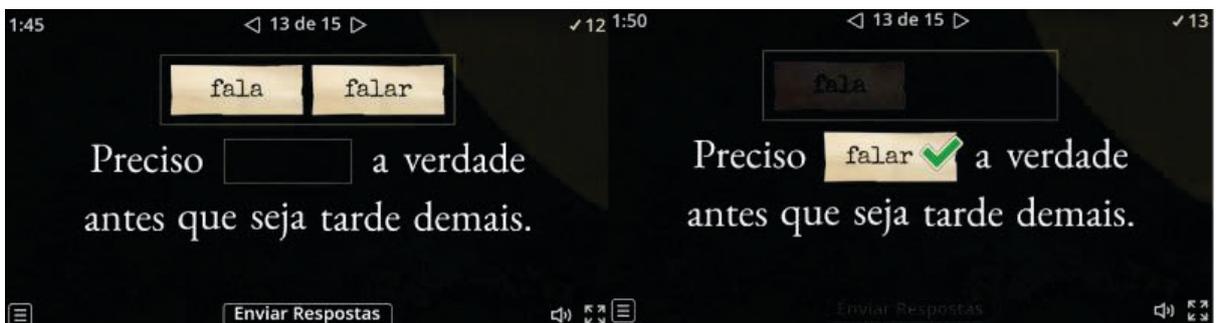


Figura 13: Enunciado com o verbo de 1ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do infinitivo pessoal

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

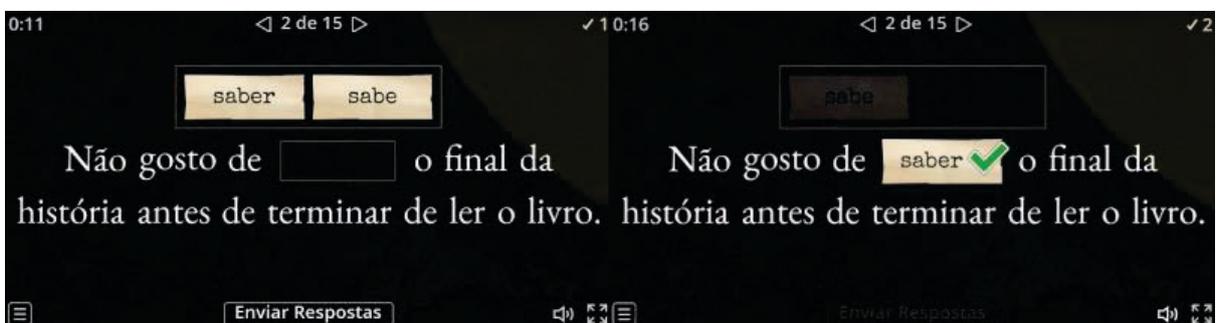


Figura 14: Enunciado com o verbo de 2ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do infinitivo pessoal

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

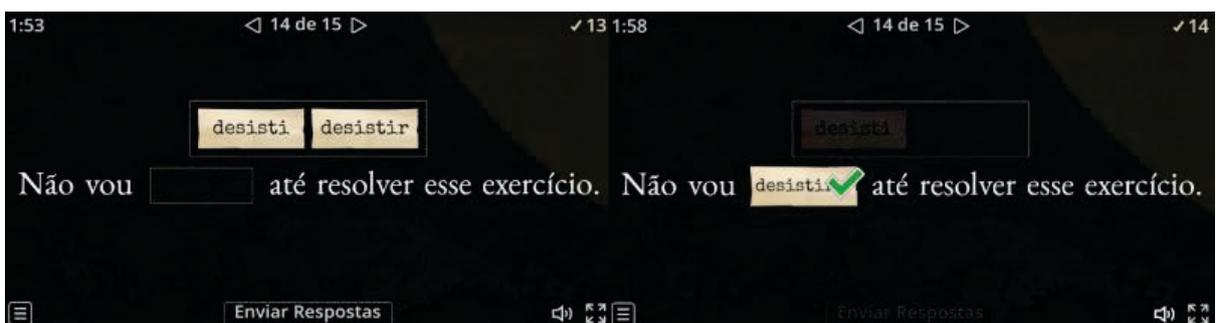


Figura 15: Enunciado com o verbo de 3ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do infinitivo pessoal

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras



Figura 16: Enunciado com o verbo de 1ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do infinitivo pessoal

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

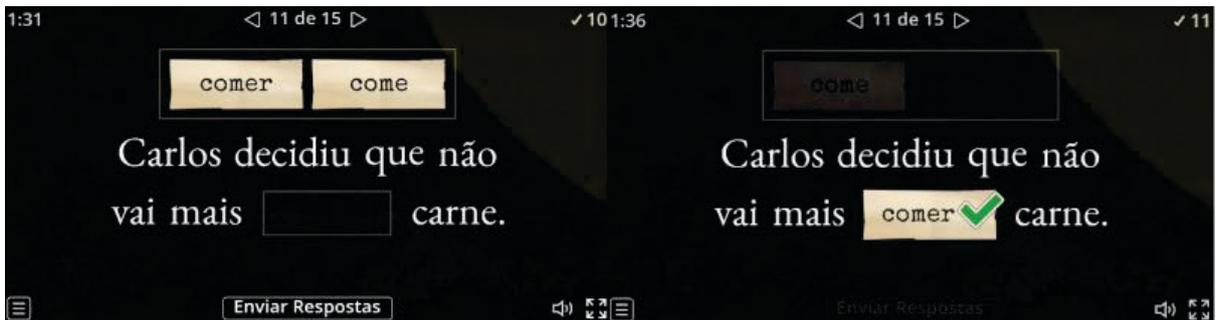


Figura 17: Enunciado com o verbo de 2ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do infinitivo pessoal

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

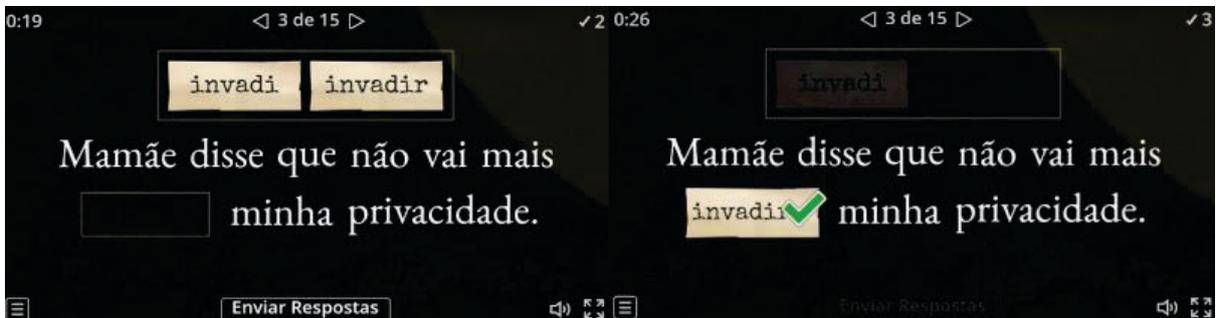


Figura 18: Enunciado com o verbo de 3ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do infinitivo pessoal

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

**Grupo 2: Contextos sem o R final (mas nos quais pode ocorrer hipercorreção)**

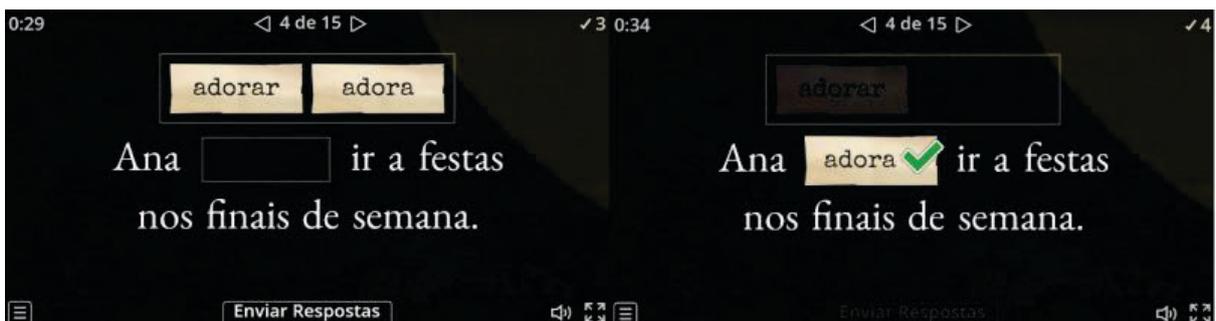


Figura 19: Enunciado com o verbo de 1ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do presente do indicativo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras



Figura 20: Enunciado com o verbo de 2ª conjugação flexionado na 3ª pessoa do presente do indicativo

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras



Figura 21: Enunciado com o verbo de 3ª conjugação flexionado na 1ª pessoa do pretérito perfeito

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

Antes de iniciar o jogo, na primeira página, aparece uma orientação para que o jogador arraste a opção que ele selecionou até o espaço vazio dentro do enunciado. Em seguida, o jogador deve clicar em “enviar respostas”. Se a resposta estiver correta, aparecerá um V na cor verde ao lado da resposta. Mas, se a resposta estiver errada, aparecerá um X em vermelho ao lado da resposta, conforme as imagens abaixo.

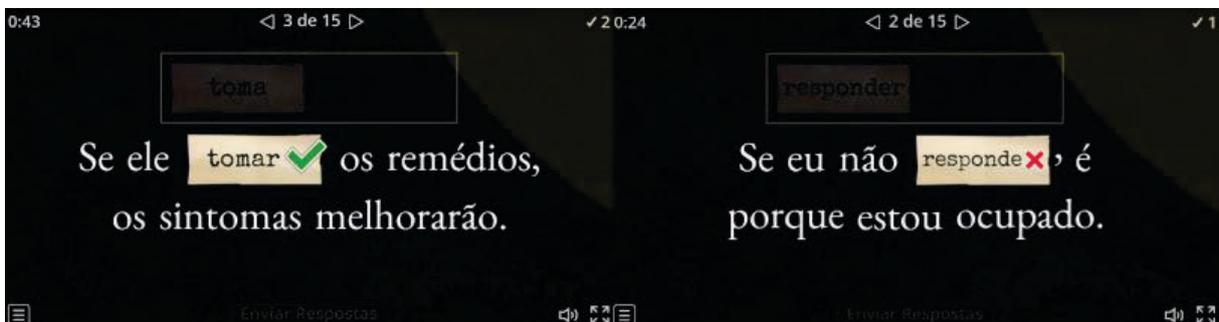


Figura 22: Resposta correta e resposta incorreta

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

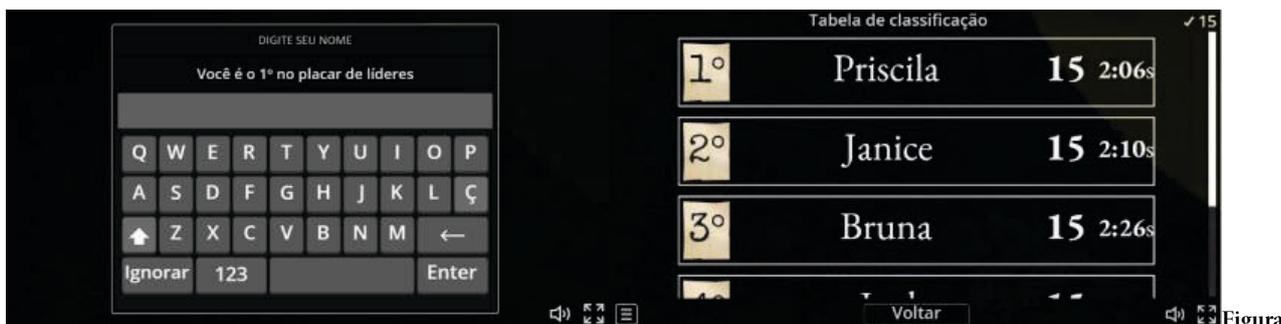
Ao final do jogo, aparecerá uma tela com a quantidade de acertos, o tempo transcorrido e a colocação do jogador no ranking. Logo abaixo aparecem três opções que o jogador pode selecionar: “Tabela de classificação”, “Exibir respostas” e “Começar de novo”.



Figura 23: Resultado do jogo

Fonte: Wordwall

Ao selecionar “Tabela de classificação”, abrirá outra página, com a posição do jogador no ranking e um espaço para inserir o nome. Feito isso, abrirá uma página com a classificação dos cinco jogadores que tiveram o maior número de acertos em menos tempo.



24: Tabela de identificação do jogador e tabela de posição do jogador no ranking

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

Se o jogador selecionar “Exibir respostas”, aparecerá uma tela com todas as respostas que ele selecionou e a correção ao lado.

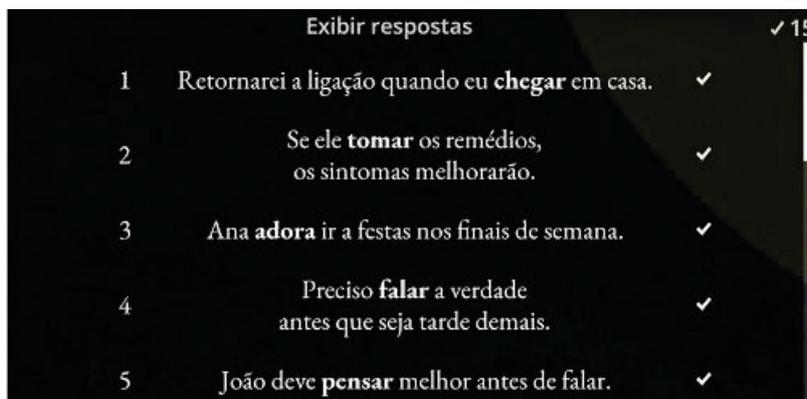


Figura 25: Respostas selecionadas pelo jogador

Fonte: Wordwall. Compilação das autoras

Selecionando “Começar de novo”, o jogo retorna ao início. Os enunciados apresentam sujeitos desinencial ou simples, com o núcleo constituído por substantivos próprios e pronomes pessoais do caso reto. Com isso, o objetivo é que os alunos tenham contato com vários tipos de sujeito e não se prendam apenas às pessoas do discurso (eu, ele e ela) dos contextos em que ocorrem o apagamento ou a hipercorreção do /R/ final em formas verbais.

A testagem da aplicabilidade do jogo está sendo realizada em várias turmas das séries finais do Ensino Fundamental e tem apresentado resultados animadores. Esperamos que ele venha contribuir, junto às atividades da sequência didática, para que os alunos superem as dificuldades na escrita de verbos em tempos verbais que exigem a terminação em /R/.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades aqui propostas representam um caminho para que os alunos superem as dificuldades na escrita de verbos em tempos verbais que exigem a terminação em /R/, porém, reiteramos a importância do caráter observador do professor para novas adaptações das atividades realizadas. O jogo criado é apenas uma das possibilidades para o desenvolvimento da consciência linguística. Além disso, o jogo retoma conteúdos trabalhados anteriormente que se relacionam ao uso dos verbos nas mais variadas situações.

Ademais, é preciso enfatizar que o apagamento de /R/ na fala, ou seja, [Ø], já não é mais estigmatizado socialmente, portanto, por mais que ele não esteja previsto pela norma de referência em vigor, o fato de não sofrer reprimenda social torna o seu uso mais frequente no cotidiano.

É importante deixarmos claro que a aplicação do jogo como recurso de aprendizagem requer objetivos claros e orientação por parte do professor. É preciso avaliar o processo de utilização do jogo para verificar se está cumprindo o seu propósito de aprendizagem.

Com base nas produções textuais dos alunos em sala de aula, percebemos que o apagamento do /R/ final nas formas verbais é uma realidade na fala e também na escrita e que esse fenômeno é resultante da forte influência da fala na escrita. Lançar mão de metodologias diversificadas é uma forma de trabalhar esse fenômeno em sala de aula de modo que realmente faça a diferença no contexto dos nossos alunos.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, R. *Brinquedoteca*. Texto adaptado. Disponível em: <http://benite.typepad.com/blog/2008/04/brinquedoteca-rubem-alves.html>. Acesso em: 15 ago. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- CALLOU, D; LOPES, C. Contribuições da Sociolinguística para o ensino e pesquisa: a questão da variação e mudança linguística. *Revista do GELNE*, – Grupo de Estudos Linguísticos do Nordeste, ano v. 5, n. 1/ e 2, p. 63-74, Fortaleza: UFC/GELNE, 2003.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. *Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação*. São Paulo: Cortez, 1997.
- KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1993. p. 46-62.
- MOURA, M. O. de; LANNER de MOURA, A. R. *Escola: um espaço cultural. Matemática na educação infantil: conhecer, (re)criar – um modo de lidar com as dimensões do mundo*. São Paulo: Diadema/SECEL, 1998.
- PILATI, E. *Linguística, gramática e aprendizagem ativa*. Campinas: Pontes Editores, 2017.

PILATI, E. Sobre o uso de materiais manipuláveis nas aulas de gramática, aprendizagem ativa e metacognição. *In*: GUESSER, Simone; RECH, N. (org.). *Gramática, aquisição e processamento linguístico: subsídios para o professor de língua portuguesa*. Campinas: Pontes Editores, 2020. p. 87-108.

QUINTANA, M. *Quintana de bolso*. Porto Alegre: L&PM, 2010.

WORDWALL. FIXANDO o “R” final: palavra ausente. *Wordwall*. *In*: Fixando o “R” final: palavra ausente. Joinville, 2022. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/33887075/portuguese-language/fixando-o-r-final>. Acesso em: 5 ago. 2022.



Recebido em 16/08/2022. Aceito em 11/01/2023.