

## O ENSINO DO VERBO A PARTIR DO SISTEMA DE TRÊS MARCOS TEMPORAIS E DA APRENDIZAGEM ATIVA

VERB TEACHING BASED ON THE THREE TIME POINTS SYSTEM AND THE ACTIVE LINGUISTICS LEARNING

Ana Cristina Simões de Araujo<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil  
anacsaraujo@yahoo.com.br  
<https://orcid.org/0000-0002-8130-8650>

Recebido em 4 abr. 2021

Aceito em 14 jun. 2021

**Resumo:** Em escolas do Ensino Fundamental e Médio, é muito comum se ter a definição de verbo como aquele que indica ação, estado ou fenômeno da natureza. Isso faz com que os alunos tenham dificuldade em compreender por que palavras como corrida, feliz ou chuva recebem outras classificações que não a de verbo. Além disso, a classificação em presente, pretérito e futuro mescla o nome da conjugação verbal com o tempo linguístico, dificultando a compreensão de enunciados em que um verbo com desinência no presente, por exemplo, assume uma ideia no passado ou no futuro. O presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino dessa classe gramatical a partir do sistema de três marcos temporais (REICHENBACH, 2011)<sup>1</sup> e dos princípios da aprendizagem ativa (PILATI, 2017). A partir de um jogo chamado “Repórter do tempo”, os alunos irão ativar seus conhecimentos inatos como falantes de língua portuguesa para interpretar e modificarem orações com diferentes tempos verbais. Sem, a princípio, apresentar a sua nomenclatura, o professor contribuirá para que sejam percebidas, na prática, as mudanças de sentido relacionadas ao uso de um ou de outro tempo verbal. Dessa forma, será possível o estudante identificar de forma mais acertada quando se está diante de um verbo e compreender as diferentes representações temporais que uma mesma desinência pode apresentar.

**Palavras-chave:** Ensino de verbo. Aprendizagem ativa. Marcos temporais.

**Abstract:** In Brazilian Schools, a verb is commonly defined as a word that indicates action, state of being or natural phenomena. This definition hampers the students to understand why words such as “running”, “happy” or “rainfall” may belong to other word classes rather than the verb. Besides that, naming verb tenses as present, past and future confuses its name with the linguistic conception of the text, making it difficult to understand utterances in which a verb in the present may assume ideas in the past or in the future, for instance. This article aims to present a proposal to teach this word class based on Reichenbach’s Framework which comprises three time points – speech time, event time and reference time (REICHENBACH, 2011)<sup>1</sup> along with the Methodologies of Active Linguistic Learning (PILATI, 2017). Using a game called “Time Reporter”, students will activate their innate knowledge as Brazilian Portuguese native speakers to interpret and modify sentences using different verb tenses. At first, without presenting students with grammatical terms, the teacher will contribute to the perception, in practice, of the changes in meaning regarding the use of different verb tenses. Thus, when the students are in front of a verb, they will be able to not only identify it more accurately, but also understand how the same ending may present different temporal representations.

**Keywords:** Verb teaching. Active linguistic learning. Time points.

---

<sup>1</sup> Originalmente publicado em 1947.

## INTRODUÇÃO

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que regulamenta as aprendizagens essenciais no Ensino Básico, encontramos habilidades relacionadas aos verbos desde o terceiro ano de escolaridade. O estudante deve ser capaz de identificar e diferenciar verbos e substantivos (EF03LP08), reconhecer prefixos e sufixos utilizados na formação de verbos (EF03LP10), identificar e compreender seu uso em textos injuntivos (EF03LP11, EF03LP14, EF03LP16). Com o passar dos anos de escolaridade, o uso do verbo vai sendo relacionado a outros gêneros e tipos textuais, como a narração (EF35LP22, EF69LP47) e os gêneros jornalísticos e publicitários (EF69LP17, EF67LP10). O emprego das normas de concordância e regência verbal também recebem destaque no ensino de língua portuguesa (EF35LP07, EF04LP06, EF05LP06, EF06LP06, EF06LP11, EF07LP05, EF07LP06, EF08LP04, EF08LP07, EF09LP07), assim como o sentido de seus tempos e modos verbais (EF69LP17, EF06LP04, EF07LP10, EF08LP04). Não se pretende analisar todas as habilidades da BNCC que envolvem os verbos, mas a seleção acima nos mostra o quanto essa classe gramatical recebe importância no documento.

Com exceção do primeiro e segundo anos de escolaridade, o verbo está presente em todo o ensino fundamental, sendo relacionado a aspectos morfológicos, sintáticos e semânticos. Essa mescla está presente tanto na definição de verbo, como aquele que estabelece concordância com o sujeito e/ou que traz uma ideia de ação, estado ou fenômeno da natureza, quanto na divisão de seus tempos verbais. Embora pareça próximo da realidade dos estudantes alocar o verbo em uma linha do tempo dividida em três momentos: passado/pretérito, presente e futuro, a fusão entre o nome da conjugação verbal e o tempo linguístico gera uma incompreensão em seu estudo. Se tem a impressão, por exemplo, de que um verbo no tempo presente sempre representará o instante em que a fala é proferida, o que não ocorre em casos como “Eu viajo amanhã” ou “Em 1500 os portugueses chegam ao Brasil”.

Diante da complexidade desse tema, o presente artigo defende a necessidade de se levar a semântica temporal para a sala de aula e, assim, construir, junto com os alunos, a descrição do tempo verbal nas aulas de língua portuguesa a partir do modelo

de três marcos ordenados (MF, ME e MR) de Reichenbach (2011)<sup>2</sup>. Conforme nos indica Avelar (2017), a sala de aula não é espaço para discutir modelos teóricos avançados, posto que o objetivo do ensino básico não é o de formar linguistas. No entanto, o professor deve fazer uso de seu conhecimento teórico para “capacitar o aluno ao uso consciente e criativo dos recursos de expressão que a língua lhe oferece” (AVELAR, 2017, p. 26).

Considerando que todo falante de língua portuguesa apresenta conhecimento natural do funcionamento de sua língua, o professor não tem o papel de ensinar português, mas o de incentivar o *procedimento de descoberta* (LOBATO, 2015), em que o aluno é conduzido a perceber e identificar os processos que fazem parte de seu conhecimento linguístico. No entanto, reconhecer os padrões da própria língua nem sempre é algo trivial. Por isso, o professor deve criar formas de concretizar conceitos que são abstratos, unindo conhecimento intuitivo e conhecimento explícito da língua.

Para que essa habilidade inata do falante seja exteriorizada, será proposto um jogo a partir dos pressupostos da Aprendizagem Ativa, de Eloísa Pilati (2017; 2020). Através de análise e construção de manchetes, os estudantes poderão visualizar melhor as diferentes relações temporais que o verbo pode apresentar.

## 1 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Este artigo se desenvolve a partir da Semântica Formal, que tem como proposta descrever o significado linguístico com uma metalinguagem lógico-matemática consistente, rigorosa e precisa. Vinculada à Teoria Gerativa, concebe que um estudo do significado deve ser capaz de apresentar um modelo de gramática que considere a competência semântica do falante em sua constituição (QUADROS GOMES; SANCHEZ-MENDES, 2018), elemento essencial para o cumprimento dos objetivos definidos previamente.

Também são importantes as discussões sobre as formas de ensinar privilegiadas nas escolas. A metodologia ativa tem como objetivo repensar práticas cujo centro é ocupado unicamente pelo professor, propondo a transformação das aulas tradicionais em experiências mais vivas e significativas de aprendizagem

---

<sup>2</sup> Originalmente publicado em 1947.

(MORAN, 2012). Nessa proposta, são valorizadas atividades centradas na participação do aluno, protagonismo já defendido por Jonh Dewey (1959 apud MOREIRA, 2019) e Paulo Freire (2003).

Existem muitos métodos considerados ativos, que favorecem a aprendizagem a partir da experimentação e da autonomia do educando, como a sala de aula invertida, construção de projetos, programação, ensino híbrido, *design thinking*, currículo STEAM, criação de jogos, entre outros (BACICH; MORAN, 2018). Aqui, o protagonismo estará presente na elaboração de um jogo por acreditar nele como um facilitador para a “explicitação das propriedades do sistema linguístico das línguas naturais” (ROEPER; MAIA; PILATI, 2020, p. 145).

Sobre a importância do uso de metodologias ativas no ensino de Gramática nas escolas, serão utilizadas as proposições de Eloísa Pilati (2017; 2020), que sugerem uma aprendizagem cuja prioridade seja a de uma reflexão gramatical feita pelo educando e orientada pelo professor.

O verbo é uma classe gramatical com duas desinências, uma número-pessoal, que se relaciona sintaticamente ao sujeito, e outra modo-temporal, responsável pela caracterização do evento. Há diversos estudos sobre sua função, especialmente no que se refere a tempo, aspecto e modalização. Este artigo terá como base o modelo de marcos temporais desenvolvido por Reichenbach (2011)<sup>3</sup> e aprimorado por Comrie (1985), apresentando, portanto, um estudo que se relaciona à desinência modo-temporal.

## 1.1 O SISTEMA DE TRÊS MARCOS TEMPORAIS

Ao falarmos sobre o sistema de três marcos temporais, é importante não confundirmos o tempo cronológico com o tempo linguístico. O primeiro é uma grandeza física, sequencial, que pode ser medida em horas, dias, meses, anos, dentre outras divisões, enquanto o segundo é uma propriedade gramatical com a função de particularizar eventos expressos em um enunciado.

Embora o verbo seja tradicionalmente posicionado em uma linha temporal segmentada em presente, passado/pretérito e futuro, a nomenclatura da conjugação

---

<sup>3</sup> Originalmente publicado em 1947.

verbal pode não apresentar correspondência com o tempo linguístico. Isso ocorre porque a classificação dos tempos verbais é fixa, determinada a partir do uso de uma desinência modo-temporal, e o tempo linguístico é uma categoria dêitica, que tem como base o momento em que a sentença é proferida – momento de fala (MF) e sua relação com o evento descrito – momento do evento (ME).

Para exemplificar essa relação, Oliveira (2001, p. 201) apresenta os exemplos “Choveu” e “Vai chover”. Intuitivamente, a partir de sua competência linguística, o falante é capaz de perceber que o momento de fala da primeira sentença é posterior ao evento, a chuva. Ou seja, quando a sentença “Choveu” foi dita, a chuva já havia iniciado e terminado. Da mesma forma, é possível perceber que “Vai chover” é o anúncio de um evento – a chuva – que se iniciará após o momento da fala.

O tempo linguístico é, portanto, definido a partir da combinação entre o momento de fala e o momento do evento. Quando o ME e o MF estão em sobreposição, havendo simultaneidade entre eles, estamos diante do tempo presente, que poderia ser exemplificado com “Hoje chove”. Quando o ME é anterior ao MF, como em “Choveu”, o tempo é passado. E, quando o ME é posterior ao MF, conforme ocorre em “Vai chover”, o tempo é futuro.

A combinação entre ME e MF contribui para uma melhor descrição do tempo linguístico, mas não representa todas as formas de expressão temporal possíveis em língua portuguesa. Ao compararmos as sentenças “Quando minha mãe casou, eu já tinha nascido” e “Quando nasci, minha mãe já tinha se casado”, (QUADROS GOMES; SANCHEZ-MENDES, 2018, p. 119), é possível percebermos que, embora ambas apresentem os mesmos eventos – nascimento e casamento – ocorridos em um momento anterior ao da fala, não representam a mesma descrição dos fatos.

Isso ocorre porque a perífrase com o verbo *ter* indica o evento que ocorreu primeiro, mudando a ordem do nascimento – antes ou depois do casamento – e, conseqüentemente, a do casamento – antes ou depois do nascimento. Para descrever a relação entre os dois eventos, se faz necessário o uso de mais um recurso: o momento de referência (MR).

Os advérbios ou locuções adverbiais de tempo e outras eventualidades relacionadas à principal funcionam como indicadores do momento de referência da sentença. Através do modelo com três marcos ordenados (MF, ME e MR), baseado

em Reichenbach (2011)<sup>4</sup> e aprimorado por Comrie (1985), é possível descrever o tempo relativo presente nas sentenças analisadas, fazendo-se uma análise mais completa do tempo linguístico.

## 1.2 APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

O ensino de gramática, ainda hoje, costuma estar associado à aprendizagem de normas do bem falar ou do bem escrever. A partir dessa visão, o professor é posto como o responsável por ensinar português aos alunos que estariam inicialmente desprovidos de recursos necessários para uma boa comunicação oral e/ou escrita. Nessa concepção, fica subentendida a ideia de que a língua materna deve ser ensinada na escola, quando, na verdade, as crianças já iniciam sua educação formal com pleno conhecimento acerca de sua própria língua.

A partir do momento em que os conteúdos ensinados na escola são apresentados sem uma relação ao conhecimento que todo falante traz de sua língua materna, o estudante começa a se identificar cada vez menos com o que vê em sala de aula, e é comum a repetição de frases como “Não sei português” ou “Português é muito difícil”. Ir bem em uma prova que envolva verbos, por exemplo, é ter bem decoradas as desinências verbais para conjugar qualquer verbo, lembrar dos casos de irregularidade e ainda saber todas as normas de concordância e regência verbal. Isso ocorre porque, segundo Basso e Oliveira (2012), o ensino de gramática se distancia tanto dos estudantes que eles desenvolvem receio em refletir ou comentar sobre sua língua. Assim, decorar conceitos parece o mais sensato a se fazer.

É importante sinalizar que propor uma crítica à Gramática Normativa não deve significar uma exclusão de seu uso nas aulas de português. Vieira (2017) faz um alerta em relação à oposição que se costuma fazer entre análise linguística e ensino de gramática. A primeira é vista como inovadora, contextualizada, reflexiva e a segunda como inflexível, descontextualizada, transmissiva. Tal dicotomia faz com que muitos considerem que a gramática é negativa e que, por isso, deve ser evitada em sala de aula ou nos materiais didáticos.

---

<sup>4</sup> Originalmente publicado em 1947.

A proposta aqui não é a de sugerir uma eliminação das tabelas de conjugação verbal, nem a de indicar novas nomenclaturas para os tempos verbais, mas apresentar uma possibilidade de ensino sobre o verbo que envolva a reflexão e participação direta dos estudantes. Basso e Oliveira (2012), com base em uma crítica à falta de ciência no ensino, indicam que, com seu saber natural, o aluno é capaz de observar dados, formular, testar e refutar hipóteses, construindo e se apoderando de sua metalinguagem.

Segundo Pilati (2020), um dos aspectos fundamentais da Aprendizagem Linguística Ativa é “o estabelecimento de sequências didáticas em que os fenômenos linguísticos estudados na aula possam ser observados, experimentados e analisados em contextos de leitura e produção de textos” (ROEPER; MAIA; PILATI, 2020, p. 146). As aulas de Língua Portuguesa, ao contrário do que se costuma pregar tradicionalmente, não deve ser um espaço para ensinar a língua, já que os alunos, como falantes de português, já possuem conhecimento sobre sua língua.

Sendo assim, a sala de aula deve ser um espaço em que o professor estimule o educando para que, com sua intuição e seu conhecimento prévio, ele consiga explicitar, trazer à consciência seus saberes linguísticos. Pilati (2017) propõe que tal tomada de consciência seja alcançada a partir do uso materiais concretos, de uma metodologia ativa que priorize o protagonismo do aluno e uma análise das estruturas linguísticas que se distancie do âmbito do abstrato, do inalcançável.

Conforme mencionado anteriormente, é comum que o ensino de verbos seja feito a partir da apresentação de definições abrangentes e de uma listagem de desinências a serem memorizadas e aplicadas na análise e produção de textos como um modo de se garantir um uso correto da concordância e regência verbais, focando-se em consertar os possíveis erros dos educandos.

A proposta aqui é que sejam focados os seus acertos, com um destaque maior para o processo de análise linguística, para que os estudantes percebam o uso e a função dos verbos com seu conhecimento prévio, aprofundando-o através de uma reflexão acerca dos tempos verbais. Esse processo será alcançado a partir de um jogo chamado “Repórter do Tempo”, em que os alunos serão incentivados a um fazer científico, analisando dados e levantando hipóteses sobre o uso dessa classe gramatical, proporcionando uma Aprendizagem Linguística Ativa (PILATI, 2017).

## 2 JOGO “REPÓRTER DO TEMPO”

A partir do terceiro ano de escolaridade, é apresentada na escola a relação entre os verbos e os tipos e gêneros textuais. Durante o ensino fundamental I, há um destaque maior para os textos injuntivos e narrativos e, no ensino fundamental II, para os textos jornalísticos, publicitários e argumentativos. No jogo apresentado a seguir, foram utilizadas manchetes do site G1 (disponíveis em: <https://g1.globo.com/>) do dia 03 de abril de 2021, relacionando-se à seguinte habilidade da BNCC:

(EF69LP17) Perceber e analisar os recursos estilísticos e semióticos dos gêneros jornalísticos e publicitários, os aspectos relativos ao tratamento da informação em notícias, como a ordenação dos eventos, as escolhas lexicais, o efeito de imparcialidade do relato, a morfologia do verbo, em textos noticiosos e argumentativos, reconhecendo marcas de pessoa, número, tempo, modo, a distribuição dos verbos nos gêneros textuais (por exemplo, as formas de pretérito em relatos; as formas de presente e futuro em gêneros argumentativos; as formas de imperativo em gêneros publicitários), o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados (tempo verbal, jogos de palavras, metáforas, imagens). (BRASIL, 2017, p. 145)

Essa habilidade apresenta pertinência para a proposta aqui apresentada por considerar o tempo verbal como um recurso linguístico-discursivo e por relacionar seu uso à ordenação de eventos, um elemento essencial no modelo de três marcos temporais. Embora as manchetes selecionadas apresentem, predominantemente, o presente, há também o uso de verbos e locuções verbais no pretérito e no futuro.

O código (EF69LP17) indica que essa habilidade deve ser desenvolvida do sexto ao nono ano de escolaridade, então, há a presença de outras relacionadas a esse gênero e a essa classe gramatical. No entanto, para o “Repórter do Tempo”, serão utilizadas, especialmente, habilidades referentes ao sexto e sétimo ano, séries para as quais o jogo está destinado. Essa escolha se deve ao fato de o estudo dos tempos verbais começar a ser desenvolvido nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental II.

O jogo é constituído por um tabuleiro com dez manchetes, uma roleta on-line e um microfone, elementos pensados para se fazer referência ao modelo de três marcos temporais. As manchetes contêm o momento do evento, pois apresentam diferentes acontecimentos, tanto regionais quanto internacionais, com elementos que os

localizam espacial e temporalmente. A roleta indicará o momento de referência que deverá ser utilizado na reelaboração das manchetes; e o microfone representa o momento da fala, que é onde o aluno-repórter se localiza temporalmente, ou seja, no agora.

Para que haja um envolvimento maior dos estudantes, há apenas uma regra previamente escrita no tabuleiro: “Gire a roleta do tempo e faça suas próprias manchetes”, conforme imagem a seguir:

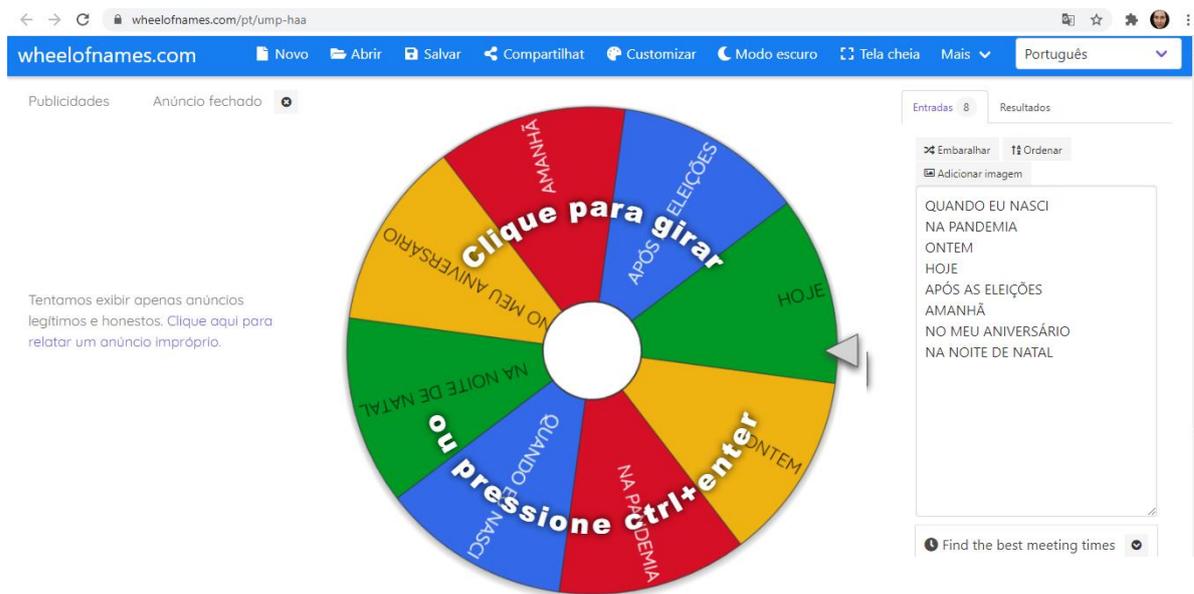
**Fig. 1 – Parte inicial do tabuleiro**



**Fonte:** Elaborado pela autora. Disponível em: <https://www.canva.com/design/DAEanM9mI4o/6Q6Xy1RB-Q2GAYm3U3UEXg/edit>. Acesso em: 24 jun. 2021.

Com a orientação do professor, a turma deve criar regras complementares. Por exemplo, determinar quem será o repórter a cada rodada, se será apenas um integrante do grupo ou se haverá um revezamento dessa função; quanto valerá cada transformação de manchete; em quanto tempo o repórter deverá fazê-las, etc. Além disso, a roleta do jogo é on-line, o que possibilita uma flexibilidade em sua constituição:

Fig. 2 – Roleta do Tempo



**Fonte:** Elaborada pela autora através da ferramenta Wheel of Names. Disponível em: <https://wheelofnames.com/pt/ump-haa>. Acesso em: 3 jun. 2021.

Haverá momentos de evento pré-determinados na roleta, mas a ferramenta online em que a roleta foi produzida permite a total edição dos itens. Os alunos podem, portanto, sugerir outros advérbios, locuções adverbiais, eventualidades ou, ainda, escolher se o item sorteado na rodada permanecerá na roleta ou se será removido. A participação dos alunos também terá protagonismo na análise de manchetes que contêm mais de um verbo, como as apresentadas a seguir:

**Fig. 3 – Três primeiras manchetes do jogo “Repórter do Tempo”**



**Fonte:** Elaborado pela autora. Disponível em: <https://www.canva.com/design/DAEanM9m14o/6Q6Xy1RB-Q2GAYm3U3UEXg/edit>. Acesso em: 24 jun. 2021.

O aluno que estiver com o microfone, o repórter, deve decidir se os dois verbos contidos na manchete devem ser alterados ou não. Com a orientação do professor, a turma irá decidir se o enunciado formado é aceitável ou não. É importante lembrar que, como falantes de língua portuguesa, os próprios alunos são capazes de identificar se uma construção é possível em sua língua. Portanto, o professor deve ajudar na organização das colocações feitas pelos alunos, mas sem classificá-las como certas ou erradas.

Segundo Pilati (2017, p. 109), “para que ocorra a aprendizagem ativa, o aluno deve estar envolvido no processo educativo e deve ser levado a compreender o assunto estudado”. A estratégia de incluir os alunos em todas as fases do jogo, desde a constituição das regras à análise dos enunciados formados e de sua validação, faz com que eles se sintam valorizados, importantes para a construção de seu aprendizado. O professor é, nessa proposta, um mediador que auxilia na explicitação e desenvolvimento dos conhecimentos apresentados em sala de aula. Além disso, a reflexão proposta está associada a mais quatro habilidades propostas pela BNCC:

(EF06LP04) Analisar a função e as flexões de substantivos e adjetivos e de verbos nos modos Indicativo, Subjuntivo e Imperativo: afirmativo e negativo.

(EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.

(EF07LP09) Identificar, em textos lidos ou de produção própria, advérbios e locuções adverbiais que ampliam o sentido do verbo núcleo da oração.

(EF07LP10) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc. (BRASIL, 2017, p. 171-173)

Ao refletirem sobre o uso dos verbos, os alunos conseguirão mais facilmente perceber a função dessa classe gramatical, conseguindo identificá-la, diferenciando-a de outras, como o substantivo e o adjetivo. Ao produzirem as sentenças, farão a concordância verbal com o sujeito sem precisar ter em mãos uma listagem de regras e, caso não a façam, o professor pode propor uma discussão que relacione seu uso ao gênero presente no jogo – manchetes de notícias – e ainda levá-los a pensar sobre os diferentes suportes em que elas podem ser encontradas e o seu nível de formalidade, sempre garantindo um respeito a todas as possibilidades de uso em língua portuguesa, sejam estas relacionadas ou não à norma padrão.

Com a escolha dos momentos de referência a serem colocados na roleta on-line e a adaptação das manchetes à palavra sorteada, os alunos perceberão, na prática, o papel dos advérbios e locuções adverbiais, assim como sua relação com o verbo. A abertura para essa percepção por parte dos próprios estudantes também possibilita o desenvolvimento de diversas outras habilidades, além de auxiliar no processo de escrita, já que os alunos farão uso dos frutos dessa aprendizagem na produção de seus próprios textos em diferentes gêneros textuais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de verbos e de seus tempos verbais costuma causar muitas dúvidas aos educandos, mesmo sendo um conteúdo presente em quase toda a vida escolar. Isso ocorre porque, muitas vezes, o conhecimento que todo falante possui acerca de sua própria língua é deixado de lado, apresentando-se apenas uma listagem de normas a serem memorizadas.

Através do uso do modelo de três marcos temporais de Reichenbach (2011)<sup>5</sup> e da Abordagem do Aprendizado Linguístico Ativo de Eloisa Pilati (2017), o presente

---

<sup>5</sup> Originalmente publicado em 1947.

artigo traz uma proposta de ensino dos tempos verbais a partir do jogo “Repórter do Tempo”. Com normas flexíveis e a participação constante dos alunos, eles são convidados a refletir sobre os usos de sua língua, compreendendo e percebendo, na prática, os diferentes sentidos que um mesmo tempo verbal pode apresentar.

Ao longo da atividade, são desenvolvidas diversas habilidades presentes na BNCC e, por ser um conteúdo de extrema relevância e indicado para todas as séries do Ensino Fundamental II, ela pode ser aplicada em outros anos de escolaridade para além do 6º e 7º ano. Como continuação do jogo, o professor pode ainda escrever no quadro ou projetar as manchetes criadas pelos alunos e discutir com eles os critérios utilizados para a escolha de um ou outro tempo verbal.

Além disso, podem ser pensadas outras formas de reescrita e a mudança de sentido proporcionada por elas, sendo possível também que as sentenças formadas sejam transformadas em material concreto, para que possam manuseá-las e trocar seus elementos através da manipulação e acréscimos de objetos. O desejo aqui é que o “Repórter do Tempo” seja uma inspiração para outros professores e que se modifique a cada tempo, a cada turma e, principalmente, que faça sentido para cada aluno como conhecedor pleno de sua própria língua.

## REFERÊNCIAS

AVELAR, J. O. de. **Saberes gramaticais**: formas, normas e sentidos no espaço escolar. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2017.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**: Uma Abordagem Teórico-Prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BASSO, R. M.; OLIVEIRA, R. P. Feynman, a Linguística e a curiosidade revisitada. **Matraga**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 30, p. 13-40, 2012. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/22619/16162>. Acesso em: 3 abr. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC: SEF, 2017.

COMRIE, B. **Tense**. Cambridge: Cambridge University Press, 1985.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. 27. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2003.

LOBATO, L. **Linguística e Ensino de Línguas**. Brasília: Editora UnB, 2015.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** Campinas: Papyrus, 2012.

MOREIRA, M. A. **Teorias de aprendizagem.** 2. ed. São Paulo: E.P.U., 2019.

OLIVEIRA, R. P. de. **Semântica formal: uma breve introdução.** Campinas: Mercado de Letras, 2001.

PILATI, E. N. S. **Linguística, gramática e aprendizagem ativa.** Campinas: Pontes Editores, 2017.

QUADROS GOMES, A. P.; SANCHEZ-MENDES, L. **Para Conhecer Semântica.** São Paulo: Contexto, 2018.

REICHENBACH, H. The tenses of verbs. *In*: MEISTER, J. C.; SCHERNUS, W. **Time: From Concept to Narrative Construct: a Reader.** New York: The Gruyter, 2011. p. 1-12. Originalmente publicado em 1947.

ROEPER, T.; MAIA, M.; PILATI, E. **Experimentando Linguística na escola: conhecimento gramatical, leitura e escrita.** Campinas: Pontes Editores, 2020.

VIEIRA, S. R. Três eixos para o ensino de gramática: uma proposta experimental. *In*: NORONHA, C. A.; SÁ JÚNIOR, L. A. de. (org.). **Escola, ensino e linguagens [recurso eletrônico].** Natal: EDUFRRN, 2017. p. 78-104.

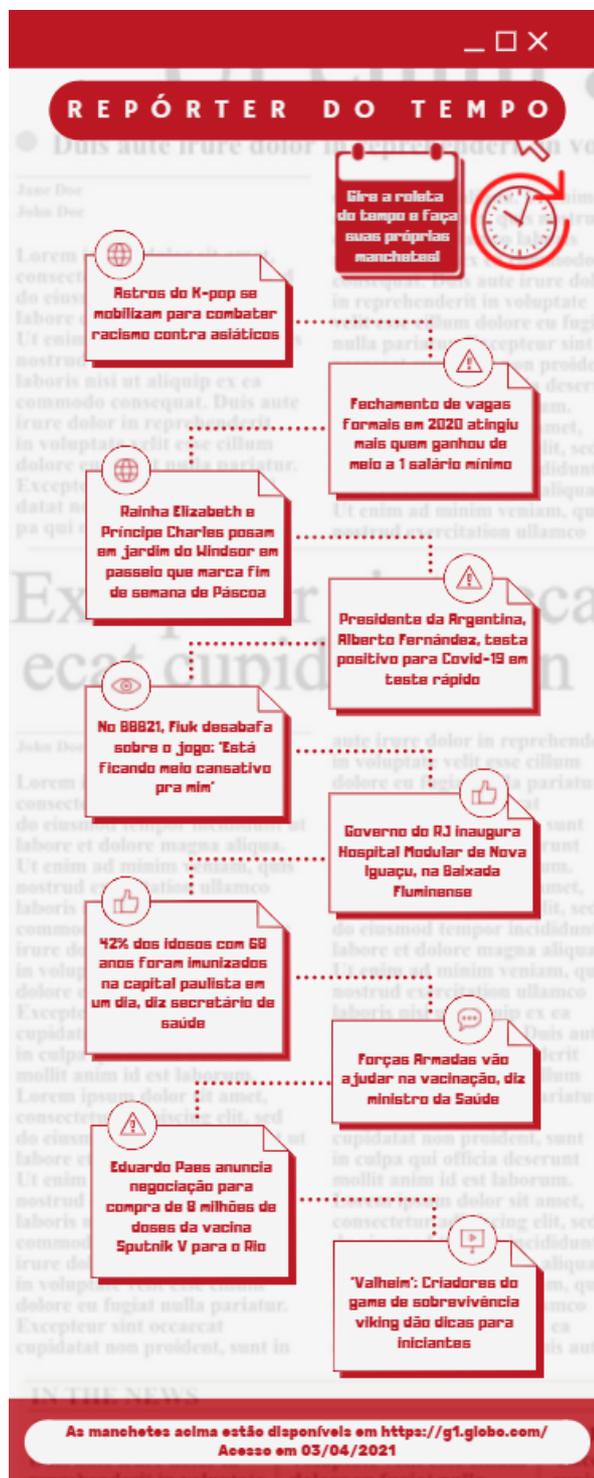
### **Sobre a autora**

#### **Ana Cristina Simões de Araujo**

Licenciada em Letras (Português/Espanhol), mestre em Literaturas Hispano-Americanas e atualmente é doutoranda em Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Tem experiência na área de ensino e pesquisa de língua portuguesa e produção textual na educação básica, além de participar de projetos de democratização de ensino. Seu objetivo acadêmico e profissional é propor um ensino diferenciado, levando uma aprendizagem ativa para a sala de aula, sempre considerando os conhecimentos que todo falante possui de sua língua materna. Em sua tese em desenvolvimento, a professora e pesquisadora defende a ideia de que, com o uso de jogos, sejam eles manuais ou digitais, é possível alcançarmos uma aprendizagem significativa, eficaz e colaborativa.

## ANEXO A – TABULEIRO COMPLETO DO JOGO “REPÓRTER DO TEMPO”

Fig. 4 – Tabuleiro completo do jogo “Repórter do Tempo”



Fonte: Elaborado pela autora. Disponível em: <https://www.canva.com/design/DAEanM9mI4o/6Q6Xy1RB-Q2GAYm3U3UEXg/edit>. Acesso em: 24 jun. 2021.