

nova escola

NOME PRÓPRIO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA



FELIPE



ALICE



Banco de Ideias Educação Infantil

- Presencial

atividades e dinâmicas sobre nome próprio
para desenvolver com as crianças

Introdução

Contexto

O nome próprio possui a função social de identificar as pessoas, dar identidade e criar senso de pertencimento. Ele é carregado de significados e interpretações e também proporciona boas reflexões e aprendizagens para os pequenos no que se refere à construção da escrita. Por isso, alfabetizar com nome próprio é uma forma de apoiar de modo significativo a aproximação dos pequenos com o sistema de escrita. Abaixo, reunimos uma série de sugestões de práticas deste tema que circulam pelos espaços escolares e que podem ser trabalhadas com crianças pequenas (e algumas adaptadas para crianças bem pequenas). Este documento é um banco de ideias que pode ser consultado para inspirar o seu planejamento com nome próprio. Além das indicações gerais sobre as atividades, apresentamos também o que você precisa garantir para o sucesso das propostas e quais são os objetivos da BNCC que se relacionam com as sugestões apresentadas. Para saber mais sobre o trabalho com nome próprio, confira a reportagem [**“Qual o papel do nome próprio na Educação Infantil?” clicando aqui**](#)

POR **SELENE COLETTI**,
PROFESSORA
ALFABETIZADORA HÁ 40
ANOS E VICE-DIRETORA
DA EMEB PHILOMENA
ZUPARDO, EM ITATIBA (SP)

Roda de Conversa

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03EF01 • Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

EI02EF01 • Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

EI03ET06 • Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

IDEIAS DE ATIVIDADE

Pedir que os pequenos conversem antecipadamente com os familiares e, depois, fazer uma roda de conversa em que cada criança conte quem escolheu o seu nome, por que e qual o significado. Ao final, você pode organizar um livro ou painel sobre os significados e escolhas dos nomes, juntamente com a turma.

O QUE É PRECISO GARANTIR

Garantir que todas as crianças tenham compreendido as instruções de pesquisar e socializar. Para isso, vale enviar um bilhete explicativo e detalhado para os pais ou responsáveis.

Permitir que todos compartilhem o que foi pesquisado e possam falar de memória suas descobertas. Identificar aquelas crianças que precisam ser convidadas a falar.

Observar como se comportam na situação em que os pequenos precisam ouvir e falar um de cada vez em público.

Dar o exemplo de como fazer a partir do significado do seu nome.

Chamada

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03EO03 • Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

IDEIAS DE ATIVIDADE



Criar cartões de papel com o nome de cada criança da turma escrito em letras bastão que possam ser utilizados para atividades variadas envolvendo a chamada dos pequenos, tais como:

- **Batata quente:** Organizar a turma em círculo e colocar os cartões dentro de um pote que será passado na roda, de mão em mão, enquanto todos falam “Batata quente, quente, quente... queimou”. Ao ouvir “queimou”, quem estiver com o pote sorteia um nome (lendo-o e mostrando para a turma) e o sorteado leva o seu nome no quadro da chamada.
- **Com músicas:** propor que as crianças, em roda, cantem uma música que envolva nome, como Se eu fosse um peixinho, A canoa virou e Eu fui ao Itororó, dentre outras. Com o pote de nomes em mãos, você vai sortear um cartão e todos cantam a cantiga mencionando o nome sorteado. O sorteado leva o nome para o quadro da chamada. E, assim, segue a atividade sucessivamente, até que todos tenham sido sorteados.
- **Memória de nomes:** colocar os cartões de nomes da chamada no chão, colocando-os em linhas e colunas virados para cima e os pequenos em volta dos cartões. Solicitar que as crianças observem e memorizem a localização em que o seu nome se encontra. Pedir para fecharem os olhos, enquanto você vira todos os cartões para baixo como no jogo de memória. Pedir para que cada um, na sua vez, tente achar o seu nome apontando para a carta que deve ser virada. Quem acertar, deve colocar o próprio nome no quadro. Se errar, é preciso desvirar o cartão novamente para baixo e prosseguir a brincadeira.
- **Descobrimo o nome:** sortear um cartão da chamada e dar pistas para que os pequenos adivinhem de quem é o nome. É possível trazer pistas como: letra final, quantidade de letras, outra palavra que se inicie com a mesma letra. Aquele cujo nome for descoberto deve pegar o cartão e colocá-lo no quadro da chamada.
- **Será que você sabe?:** colocar os cartões em um saco. A turma deve cantar: “Será que você sabe, será que você viu o nome que daqui saiu...” e um nome é sorteado (por você ou pelo ajudante). Mostrar para a turma que deverá ler o cartão. O dono do nome coloca-o no quadro. A música se repete até que todos tenham sido sorteados.
- **Senta e levanta:** explicar para a turma que nesta brincadeira você vi citar características associadas a um nome (gênero, letra do alfabeto ou nome composto, por exemplo) e quem fizer parte do grupo que possui a característica deve se levantar. Você continuará a dar características do nome e se os que ficaram em pé, a possuírem, continuam em pé. Caso contrário, vão sentar. Você vai continuar até que sobre apenas o dono do nome sorteado. Por exemplo: com os cartões da chamada em mãos, sortear um nome e dizer se é de um menino ou de uma menina. Todos que forem do grupo citado se levantam. Se o nome tiver a letra J, todos do grupo que estiverem em pé sem nome iniciado com J, sentam-se. Se o nome termina em O, quem não terminar em O senta-se. E assim, até que sobre apenas o dono do nome.

Chamada

O QUE É PRECISO GARANTIR

Escrever com letra bastão todos os cartões, sem desenhos ou qualquer decoração, já que o objetivo é que a criança reconheça o seu nome e não o desenho.

Ter um quadro de chamada para fixar os cartões, ficando exposto e funcionando como fonte de consulta. Pode ser uma placa de madeira com ganchos sem ponta para que cartões sejam pendurados; ou uma placa de metal para fixar os cartões que possuem um ímã; ou ainda um cartaz de pregas.



NO NOSSO GUIA DE MODELOS E TEMPLATES VOCÊ PODE CONFERIR COMO CRIAR OS CRACHÁS E FICHAS DESTA ATIVIDADE. [CLIQUE AQUI PARA ACESSA-LO](#)

Atividade diversificada

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03CG05 • Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

EI03EF09 • Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

IDEIAS DE ATIVIDADE

Organizar a sala em cantinhos com atividades diversificadas. Algumas opções:

- **Massinha:** propor que os pequenos escrevam seu nome usando a massinha.
- **Jogos:** desenvolver jogos simples em que possam ser utilizados os nomes, como o dominó de nomes, o jogo da memória de nomes ou o bingo de nomes.
- **Lousa:** disponibilizar uma lousinha para cada criança ou usar a lousa da sala dividida em quatro partes. Propor que as crianças escrevam, por exemplo, seu nome, dos amigos, dos aniversariantes ou façam listas de nomes.
- **Escolinha:** possibilidade de propor atividades de análise e reflexão sobre o sistema de escrita ou propor que escrevam o seu próprio nome e o dos colegas, utilizando letras móveis. Essa escrita pode ocorrer utilizando um apoio (cartão dos nomes ou crachá). Numa variação desta atividade, você pode solicitar para que sejam escritos, por exemplo, todos os nomes de colegas com a letra A ou de meninas. Vale também utilizar fotos das crianças nas atividades e pedir para que escrevam o seu nome e o dos colegas nas fotos.

Veja mais no tópico *ATIVIDADE DE ANÁLISE E REFLEXÃO DA ESCRITA*.

O QUE É PRECISO GARANTIR

O trabalho diversificado, ou “cantinhos”, é o momento da rotina na qual os alunos têm a oportunidade de escolher qual “canto” ou proposta irão realizar. Trazer propostas em quantidade suficiente para que as crianças possam mudar de atividade quando terminarem, sem precisar aguardar que outro termine. Por exemplo: numa classe com 24 alunos, oito cantos são suficientes, pois em cada um haverá quatro crianças trabalhando.

Organizar propostas variadas para evitar o trabalho com o mesmo tema ou tipo de atividade.

Circular entre os cantos e observar quais necessitam de intervenções. Pedir para que as crianças leiam e fazer perguntas que ajudem a refletir sobre o que escreveram (exemplo: com que letra começa o seu nome? Que letra é esta?) para que haja a construção do conhecimento.

Jogos e Brincadeiras

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03CG01 • Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

EI03CG03 • Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

EI02ET07 • Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

IDEIAS DE ATIVIDADE



- **Dança das cadeiras com os nomes:** organizar as cadeiras em roda na quantidade exata de crianças, colocar, em cima de cada uma delas, um cartão de nome da chamada. Ao som de uma música, todos devem andar em torno das cadeiras. Quando a música parar, devem sentar-se na cadeira em que se encontra o seu nome. A cada rodada, você troca os nomes de lugar.
- **Ovo choco com os nomes:** organizar as crianças em roda e colar nas costas de cada uma um nome da turma que não seja o da criança. Sortear quem começa. Convidar a turma a cantar a brincadeira: "Ovo choco, está rachado..." A criança deve colocar o ovo (que pode ser uma pedra ou outro objeto) atrás daquela que estiver com o seu nome nas costas. Quem recebeu o ovo choco deve sair correndo atrás de quem deixou a pedra. Garantir que todos recebam o ovo até o final da brincadeira.
- **Caixa mágica:** utilizar para sortear o ajudante do dia. Colocar dentro de uma caixa todos os nomes da turma escritos em papéis. Contar, com a turma, os cartões para que percebam que há a quantidade exata de crianças. Com todos os nomes dentro, sortear um nome e dar uma pista por vez sobre as características do nome até que as crianças adivinhem quem é. Colar um cartaz exposto na sala com o título Caixa Mágica, colar o nome do ajudante e usar para que as crianças possam acompanhar quem já foi sorteado. No dia seguinte, questionar quantos nomes há na caixa, qual nome não pode estar dentro da caixa e o porquê. Novamente, retire outro nome e dê as pistas conforme explicado inicialmente.

Esta proposta é inspirada na narrativa "Tirando Coelhos da Cartola..." do livro As Crianças e as Ideias de Número, Espaço, Formas, Representações Gráficas, Estimativa e Acaso (Editora Graf. FE/Unicamp, 2003).

O QUE É PRECISO GARANTIR

Organizar os espaços nos quais acontecerão as brincadeiras, de forma a garantir que os pequenos possam se movimentar livremente.

Providenciar, antecipadamente, todos os materiais que serão usados ao longo da brincadeira.



NO NOSSO GUIA DE MODELOS E TEMPLATES VOCÊ PODE CONFERIR COMO CRIAR OS CRACHÁS E FICHAS DESTA ATIVIDADE. [CLIQUE AQUI PARA ACESSA-LO](#)

Música

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03TS01 • Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais e festas.

IDEIAS DE ATIVIDADE



- Trazer as cantigas que envolvem nomes para que os pequenos possam decorar a letra aliada à melodia. Podem ser versões diferentes, nas quais as crianças vão acompanhar, batendo palmas, pés, utilizando instrumentos musicais como uma bandinha. Opções de músicas que envolvem nomes: *A canoa virou; Se eu fosse um peixinho; Eu fui ao Itororó; Ciranda, cirandinha.*

O QUE É PRECISO GARANTIR

Organizar a turma em um espaço onde possam movimentar-se ao som da música.

Garantir que todos os nomes sejam falados nas brincadeiras.

Disponibilizar instrumentos musicais ou outros objetos que façam sons para explorar no momento da bandinha de forma que todas as crianças possam utilizar um.



NO NOSSO GUIA DE MODELOS E TEMPLATES VOCÊ PODE CONFERIR AS LETRAS DE MÚSICA E VÍDEOS DESTA ATIVIDADE. [CLIQUE AQUI PARA ACESSA-LO](#)

Atividade de análise e reflexão da escrita

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

EI03EF09 • Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

IDEIAS DE ATIVIDADE



- **Construção do crachá:** explicar o que é um crachá e para que serve. Propor que cada um construa o seu. Entregar um cartão que use de base um papel mais grosso. Solicitar que escrevam seu nome e prever como o crachá será preso ao corpo ou roupa da turma. Os crachás podem ser usados no início do ano para que sejam memorizados os nomes da turma. Lembre-se de providenciar o seu crachá também.
- **Exploração das listas de nomes da classe:** construir um cartaz com os nomes da turma (pode ser uma lista de nomes impressa ou escrita à mão, em letra bastão). Explorar a ordem alfabética e questionar as crianças como funciona essa organização. A partir das respostas, fazer os questionamentos e comentários necessários e perguntar qual será o primeiro nome da lista e o porquê.
- **Bingo de nomes:** pode-se propor de duas maneiras: 1) Escrever em tiras de papel individualmente o nome da criança em letra bastão e disponibilizar marcadores para a turma. Cada um fica com a tira com seu nome. Sortear uma a uma as letras do alfabeto. Quem as tiver em seu nome deve marcar na sua tira. Vence quem completar a “cartela” primeiro. 2) Escrever quatro nomes da turma em um papel como uma cartela de bingo, de forma que cada criança receba uma combinação de nomes diferentes para suas cartelas. Depois de montadas as cartelas, sortear os nomes e orientar as crianças para que marquem os nomes sorteados na sua cartela. Vence aquele que preencher a cartela primeiro.
- **Força de nomes:** marcar na lousa traços que representem a quantidade de letras que formam o nome de um dos alunos da turma. Por exemplo, se for escrever MARIANA, marque 7 espaços assim:
_ _ _ _ _ _ _
- **Falar o nome que será formado e instigar as crianças a pensarem quais letras formam o nome e em qual posição.** Sempre que a turma disser uma letra que não fizer parte do nome, anote na lousa, em um canto à parte. O objetivo é “errar” menos letras. Para a segunda fase, pode-se fazer uma tabela para anotar as partidas e os erros, para que controlem e tenham a preocupação de cada vez errar menos.
- **Cruzadinhas envolvendo nomes:** elaborar cruzadinhas com fotos da turma para que se complete com os nomes. Utilizar o banco de palavras com os nomes de acordo com a hipótese de escrita: para os pré-silábicos e silábicos sem valor: iniciais diferentes; silábico com valor: iniciais e finais iguais; silábico alfabético e alfabético: sem banco.



NO NOSSO GUIA DE MODELOS E TEMPLATES VOCÊ PODE BAIXAR O DOMINÓ DE NOMES, O JOGO DA MEMÓRIA E OUTROS E CRIAR SUAS PRÓPRIAS ATIVIDADES. [CLIQUE AQUI PARA ACESSA-LO](#)

Atividade de análise e reflexão da escrita

O QUE É PRECISO GARANTIR

Adequar as propostas aos diferentes níveis de escrita da turma (pré-silábicos, silábicos sem valor sonoro, silábicos com valor sonoro, silábico-alfabéticos e alfabéticos).

Garantir a organização de agrupamentos produtivos para realização das atividades.

Realizar intervenções pontuais sempre que necessário para ajudar os pequenos em sua construção de conhecimento, mas respeitando a escrita de cada criança.

nova

escola



Este e-book é parte integrante do Especial “**Nome Próprio na Educação Infantil**”, do **Nova Escola BOX** de Abril. Fique livre para compartilhar com outras professoras e alunos, e caso queira conferir outros conteúdos para suas aulas, acesse no QR code acima ou [clique aqui!](#)

Texto

SELENE COLETTI

Edição

LAIS SEMIS

Revisão

ALI ONAISSI

Diagramação

DUDA OLIVA