

nova
escola

NOME PRÓPRIO NO ENSINO FUNDAMENTAL 1

MARIA



FELIPE



ALICE



Banco de Ideias Fundamental 1

• Presencial

atividades e dinâmicas sobre nome próprio
para desenvolver com as crianças

Introdução

Contexto

O nome próprio é trabalhado na Educação Infantil com o objetivo de proporcionar reflexões e aprendizagens para os pequenos no que se refere à construção da escrita. É possível continuar com essa proposta no 1º ano do Fundamental. Abaixo, reunimos uma série de sugestões de práticas deste tema que circulam pelos espaços escolares. 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 [**“Explore o potencial do nome próprio na alfabetização”**](#) 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

EF15LP09 Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15LP10 Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

IDEIAS DE ATIVIDADE

Significado do nome: planejar uma roda de conversa cujo tema será a história do nome de cada um. Perguntar inicialmente o que sabem sobre o seu nome (como é um tema bastante trabalhado na Educação Infantil, é possível que muitas crianças saibam contar algo) e pedir que contem um pouco sobre: quem escolheu, por que escolheu e o significado. Caso as crianças não tenham as informações, solicitar que pesquisem em casa e tragam as respostas no dia seguinte. Todos devem contar suas descobertas de memória com o objetivo de desenvolver a linguagem oral. Ao final, você pode organizar um livro ou um e-book contando a história dos nomes de cada um ou somente do significado dos nomes.

Sobrenomes: introduzir o tema trazendo a música “Todas as coisas têm nome” (Toquinho). Explorar a letra da mesma no trecho que fala dos sobrenome:

“O Jô é Soares, Caetano é Veloso. O Ary foi Barroso também. Entre os que são Jorge, tem um Jorge Amado e um outro, que é o Jorge Ben. Quem tem apelido: Tom Zé, Tiririca, Toquinho e Fafá de Belém. Tem sempre um nome e depois do nome, tem sobrenome também”

Perguntar o sobrenome de cada um. Se alguém não souber, informar. Organizar uma roda de curiosidade e questionar o porquê das pessoas terem sobrenome. Ouvir as ideias de cada um e anotar num cartaz. Solicitar que pesquisem e acrescentar no dia seguinte as novas ideias trazidas. [Ler este texto sobre a origem dos sobrenomes com a turma](#) e pedir para que comparem com as respostas dadas inicialmente. Fazer, com a turma, um texto oral com destino escrito para responder a pergunta inicial. É possível também solicitar que pesquisem a origem do seu sobrenome como trabalho interdisciplinar.

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 as crianças 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

- (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.
- (EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita
- (EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais
- (EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.
- (EF01LP19) Recitar parlendas, quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas.

IDEIAS DE ATIVIDADE



Criar cartões de papel com os nomes de cada criança da turma escritos em letras bastão que possam ser utilizados para atividades variadas envolvendo a chamada das crianças, como:

- **Com rimas:** organizar as crianças em roda e sortear um cartão da chamada sem mostrá-lo. Perguntar se as crianças sabem o que é rima e explicar, se necessário. Sortear um nome e escolher uma palavra que rime para que crianças adivinhem qual é o nome. Tomar o cuidado de dizer rimas que não provoquem bullying.
- **Amigo secreto:** perguntar se alguém já brincou de amigo secreto e explicar que a chamada será parecida. Dar um crachá de um colega para cada criança e orientar que não mostrem para ninguém. Escolher um aluno para começar e pedir que ele dê características do nome do colega. Por exemplo: “meu amigo secreto começa com M, tem dois nomes, o segundo nome começa com E e é uma menina. Quem é o meu amigo secreto?”. A turma vai adivinhar quem é o dono do nome e este deve pegar o cartão e colocar 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, 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 alunos 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 as crianças adivinhem de quem é o nome. É possível trazer pistas como: sílaba inicial, 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.

continua na próxima página ->

Chamada

- **Chamada da senha:** contar uma história em que todos irão viajar para um lugar distante de avião (descrever o lugar) e, para entrar no avião, os alunos deverão descobrir qual é a senha. Explicar que cada aluno tem uma senha específica e que eles terão que descobrir qual é a lógica da senha a partir de exemplos (a senha deve começar com a letra inicial do nome). Organizar as crianças em fila e dizer que a senha é algo que precisam levar no voo. Quem não acertar, perde a hora do embarque e deve passar para o final da fila. Começar com você. Exemplo: KÁTIA poderia levar um KIWI ou a KARINA.
- **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 irá 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 vai continuar a dar características do nome e se os que ficaram em pé, a possuírem, continuam em pé. Caso contrário, irão 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 levantam-se. 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.
- **Apagando os nomes:** escrever previamente os nomes dos alunos presentes em sala na lousa e organizar as carteiras em meia lua. Solicitar que o aluno à sua direita vá até a lousa e apague o nome daquele que estiver sentado ao seu lado. Este pega o seu cartão e coloca no quadro. E assim prossegue até que todos os nomes tenham sido apagados da lousa.
- **Detetive:** organizar as crianças em roda. Sortear um cartão da chamada e apresentá-lo coberto por uma tarja sobreposta de modo que todo o nome fique escondido. Explicar que terão que adivinhar de quem é o nome escondido. Tirar a tarja da primeira letra da palavra e questionar as possibilidades. Mostrar a segunda letra e pedir para que as crianças justifiquem suas suspeitas de quem é o dono do nome. Colocar o nome descoberto no quadro de chamada e repetir a investigação.

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 um 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 imã; ou ainda um cartaz de pregas.



Jogos e Brincadeiras

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

(EF15LP11) Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.

(EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.

IDEIAS DE ATIVIDADE



- **Massinha:** propor que as crianças escrevam seu nome usando a massinha. Sugerir que esta atividade seja desdobrada para a produção de uma escultura de massinha de si mesmo ou um desenho no formato autorretrato.
- **Jogos:** desenvolver passatempos simples que possam utilizar nomes, como o dominó de nomes, jogo da memória de nomes ou o bingo de nomes. Outra possibilidade é propor um jogo de tabuleiro que forme um percurso com as letras do alfabeto e, entre as casas com letras, colocar obstáculos no percurso como “perde uma jogada” e “fale um nome que comece com a mesma letra que a sua”. Orientar as crianças a jogarem um dado e movimentar-se pelo tabuleiro de acordo com o número obtido. Ao cair em uma letra, a turma deve dizer um nome que comece com ela. Quem errar, perde a vez da sua próxima jogada.
- **Caixinha de nome:** colar uma foto de cada criança em caixas pequenas e coloque as respectivas letras que formam o nome de cada um. Disponibilizá-las em um local da sala e orientar para que os alunos escolham os nomes que quiserem montar. Pedir que registrem os nomes formados em uma folha previamente elaborada por você para esse registro.
- **Aventura com crachá:** distribuir os cartões de nomes para cada aluno e permitir que a turma circule pelo espaço para realizar a atividade. Pedir que se agrupem seguindo alguns critérios relacionados à características dos nomes. Alguns exemplos: alunos que começam com a letra R, alunos que começam como BARREIRA, nomes que terminam com A, nomes que tenham 5 letras. A cada agrupamento, fazer perguntas sobre os grupos formados buscando lançar desafios que permitam que a turma reflita sobre os nomes.
- **Atravessando o rio:** desenhar no chão um rio com giz e produzir fichas em forma de pedras com os nomes das crianças. Explicar que a brincadeira consiste em atravessar o rio lendo os nomes pelos quais pisa. Orientar que cada aluno busque caminhos diferentes para atravessar o rio para que leiam nomes diferentes. É possível também propor que a atividade seja feita em grupos: dividir os alunos e se alguém errar o nome que estiver escrito na pedra, cai no rio e perde ponto para o grupo. O aluno que ler todos os nomes, sem cair, ganha um ponto para o seu grupo.
- **Procurando o nome:** organizar previamente fichas com os nomes da turma e providenciar três caixas. Organizar a sala em três grupos enfileirados e colocar uma caixa (com os nomes correspondentes aos integrantes do respectivo grupo) na frente de cada fila. Dar um sinal para que a brincadeira se inicie: pedir pra que os primeiros das três filas procurem seu nome na caixa. Quem encontrá-lo, deve ir para o final da fila, permitindo que o seguinte continue a brincadeira. O grupo que terminar primeiro é o vencedor. Uma variação é solicitar que ao invés de procurar o seu nome na caixa, encontre o nome do colega de trás.

Jogos e Brincadeiras

- **Descobrimo o nome:** preparar envelopes em maior quantidade do que o número de crianças e fichas com os nomes dos alunos, que devem ficar expostas na lousa. Elaborar uma pergunta que traga dicas diferente relacionada aos nomes dos alunos (exemplo: qual nome tem 5 letras e começa com M?) e colocar uma em cada envelope. Em alguns envelopes, colocar um desenho de balão. Formar equipes com o mesmo número de participantes e pedir para um representante escolher um envelope. Orientar que cada grupo leia a questão e encontre o nome que responde a ela. Quem concluir, deve pegar outro envelope. A cada acerto, ganha-se um ponto. Se receber o cartão com o balão, perde um ponto.
- **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 que 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 Coelho da Cartola...” do livro “As crianças e as ideias de número, espaço, formas, representações gráficas, estimativa e acaso” (Editora Graf. FE/UNICAMP, 2003).
- **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.

O QUE É PRECISO GARANTIR

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

Providenciar antecipadamente todos os materiais que serão usados durante a brincadeira.

Planejar a organização dos jogos e atividades de reflexão sobre a escrita em cantinhos também é uma opção para o 1º ano do Fundamental. 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.

Trazar 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.



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.

EF01LP15 – Agrupar palavras pelo critério de aproximação de significado (sinonímia) e separar palavras pelo critério de oposição de significado (antonímia).

IDEIAS DE ATIVIDADE

- **Construção das listas de nomes da classe:** perguntar se as crianças sabem o que é uma lista e para que serve. Propor que construam uma lista seguindo a ordem do alfabeto e questionar como acham que essa organização pode ser feita. Se a aula for ao vivo, depois de ouvir as respostas, contrapor se for o caso e construir a lista. Quem começar com A, deve mostrar o seu cartão. Colar, em um cartaz previamente preparado por você, cartões com os nomes conforme forem sendo apresentados por elas para que as crianças possam visualizar a ordem. Com materiais impressos ou digitais, também é possível utilizar a lista da turma para organizar diferentes propostas, como circular os nomes ditados pela professora ou pelos pais ou separar os nomes dos meninos e meninas, por exemplo. Organizar outras propostas associadas à lista, como circular os nomes ditados pela professora e separar os nomes dos meninos e das meninas.
- **Separando os nomes da turma:** oferecer para as crianças cartões com nomes de toda a classe. Solicitar que recortem os cartões e encontrem uma forma de separar e classificar os nomes de forma a colocar juntos os que se parecem: pode ser por iniciais iguais, sílabas iguais ou quantidade de letras. Pedir que enviem fotos de como fizeram e socializar as maneiras encontradas de classificação.
- **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 no espaço em que você faz a aula remota com o título Caixa Mágica (de forma a ficar visível para a turma), 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 que 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 Coelho da Cartola...” do livro *As Crianças e as Ideias de Número, Espaço, Formas, Representações Gráficas, Estimativa e Acaso* (Editora Graf. FE/Unicamp, 2003).
- **Força de nomes:** marcar na lousa do Zoom (ou utilizar uma folha de papel e enviar uma foto dela pelo WhatsApp) 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:

_ _ _ _ _ _ _

Atividade de análise e reflexão da escrita

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 2ª 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. Você também pode explicar aos pais como fazer a brincadeira em casa, com outros nomes.

- **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.

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).

Enviar instruções e materiais necessários para que as atividades possam ser realizadas em casa.

Organizar grupos menores (os quais devem ser produtivos) para interações via WhatsApp para realizar as atividades.

Realizar intervenções pontuais sempre que necessário para ajudar as crianças em sua construção de conhecimento.

nova

escola



Este e-book é parte integrante do Especial “**Nome Próprio no Ensino Fundamental 1**”, 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