

nova

escola

NOME PRÓPRIO NO ENSINO FUNDAMENTAL 1

MARIA



FELIPE



ALICE



Banco de Ideias Fundamental 1

• Remoto

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

Se você faz atividades síncronas (ao vivo pelo Zoom, Google Meets, Microsoft Teams ou outro):

- Solicitar previamente que as crianças conversem com os familiares sobre a história de seu nome: quem escolheu o seu nome, por que e qual o significado. Organizar um cronograma para que um grupo de crianças possa falar sobre o proposto em três ou quatro encontros para que não fique cansativo.

Se você usa o WhatsApp como principal canal de atividades:

- Solicitar que façam a pesquisa com os familiares e gravem um áudio contando a história do seu nome.

Se você utiliza atividades impressas com os pequenos:

- Detalhar a proposta para que possa ser respondida com o apoio dos responsáveis. Orientar os pais para que deixem as crianças responderem, ditando a resposta para o adulto ser o escriba.

Ao final da proposta, você pode organizar um livro (se você atua com atividades impressas) ou um mural no Padlet (digital) sobre os significados e escolhas dos nomes, juntamente com a turma.

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 de as 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 esse 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 à pergunta inicial. É possível também solicitar que pesquisem a origem do seu sobrenome e organizar um e-book com as informações como trabalho interdisciplinar.

Roda de Conversa

O QUE É PRECISO GARANTIR

- Garantir que todas as crianças e os adultos responsáveis tenham compreendido as instruções de pesquisar e socializar. Para isso, vale enviar um recado no grupo de WhatsApp por meio de um áudio ou vídeo fazendo o detalhamento das orientações.
- Permitir que todos compartilhem o que foi pesquisado e participem.
- Observar e registrar como as crianças se expressam oralmente nos áudios e/ou vídeos.
- Dar o exemplo de como fazer a partir do significado do seu nome.
- Assegurar que todos recebam uma devolutiva.

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.

EF01LP190 • Recitar parlendas, quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas.

IDEIAS DE ATIVIDADE



- **Construção do crachá:** gravar um vídeo ou enviar o passo a passo impresso explicando o que é um crachá de mesa e para que serve. Propor que cada um construa o seu. É possível enviar às famílias os materiais que serão utilizados para a construção do cartão, como um papel mais grosso em forma de retângulo. Solicitar que escrevam seu nome e usem os crachás de mesa nas aulas síncronas. Você poderá usá-lo como cartão de chamada e como apoio para a escrita. Lembre-se de providenciar o seu crachá também.
- **Lista de presença:** solicitar que escrevam seu nome no grupo e/ou chat assim que iniciar a aula.
- **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. Pedir para que as crianças mostrem os cartões falando seu nome ou, se for um grupo de WhatsApp, pedir que a criança com o nome da rima grave um áudio.
- **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. Sortear um nome e todos cantam a cantiga mencionando o nome sorteado. O sorteado deve identificar-se. E, assim, segue a atividade sucessivamente, até que todos tenham sido sorteados.
- **Descobrimo o nome pela primeira sílaba:** sortear um cartão da chamada e dizer outra palavra iniciada com a mesma sílaba para que a turma tente descobrir qual é. Repetir a prática com todos os alunos.
- **Chamada da senha:** contar uma história em que todos viajarão 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 de descobrir qual é a lógica da senha a partir de exemplos (a senha deve começar com a letra inicial do nome). Esclarecer que a senha é algo que precisam levar no voo e chamar por ordem alfabética para que cada um faça sua tentativa de embarque. Quem não acertar perde a hora do voo e fica para o próximo (ao fim da lista de chamada, há uma nova rodada para que quem não acertou tenha chance de embarcar). Começar com você. Exemplo: KÁTIA poderia levar um KIWI ou a KARINA.

continua na próxima página ->

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. Mostrar para a turma, que deverá ler o cartão. O dono do nome mostra o seu cartão. A música se repete até que todos tenham sido sorteados.
- **Senta e levanta:** explicar para a turma que nesta brincadeira você vai 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. Para isso, sugerir que todos fiquem com a câmera aberta e sentados. Você vai continuar 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 o nome termina em O, quem não terminar em O senta. E assim, até que sobre apenas o dono do nome.
- **Apagando os nomes adaptados:** utilizar a lousa do Zoom para escrever os nomes dos alunos. Citar o nome de um colega da turma e solicitar que outro identifique a localização do nome na lousa e o apague. Prosseguir 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 de 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. Se estiver numa aula síncrona, 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 de que a criança reconheça o seu nome e não o desenho.

Ter um quadro na sua casa para fixar os cartões no lugar onde você realiza as filmagens e ter também com você os cartões dos nomes da turma.

Providenciar a entrega dos cartões para as crianças em um kit enviado para as famílias.



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

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



- **Bingo de nomes:** pode-se propor de duas maneiras caso você dê atividades síncronas: 1) Escrever em tiras de papel individualmente o nome da criança em letra bastão e pedir que tenham uma caneta ou lápis em mãos. 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 primeiro a “cartela”. 2) Pedir para que os pais escrevam quatro nomes da turma em um papel como uma cartela de bingo e joguem em casa com as crianças. Pedir para sortear os nomes e orientar as crianças para que marquem os nomes sorteados na sua cartela. Vence aquele que preencher a cartela primeiro.
- **Dominó e memória de nomes:** montar os jogos com nomes da classe para que possam jogar em casa. Fazer um tutorial para apresentar a proposta. Solicitar que joguem com os familiares e depois contem, por meio de áudio ou vídeo, como jogaram, com quem jogaram, quem venceu e quantas partidas jogaram.
- **Achei!:** construir um tabuleiro com todos os nomes da turma em diferentes posições de sua superfície. Fazer também cartelinhas com os respectivos nomes que aparecem no tabuleiro. Enviar os materiais para as famílias. Propor que as cartelas sejam embaralhadas e fiquem empilhadas viradas para baixo. Pegar uma cartela e procurar o nome no tabuleiro. Quem achar primeiro fala “achei!”, mostrando o nome no tabuleiro, e deve pegar a ficha para si. Ganha quem tiver o maior número de cartas.
- **Álbum de figurinhas:** organizar páginas com retângulos desenhados enumerados e escrever os nomes dos pequenos embaixo de cada um. Será preciso também ter uma folha com os nomes e números correspondentes aos pequenos. Imprimir uma folha com todas as fotos apenas numeradas. Recortar as fotos e colocá-las em um saquinho que será enviado em um kit, juntamente com o álbum. As crianças terão de aliar o número da foto ao nome. Nas folhas do álbum, você poderá escrever algumas frases sobre as características das crianças. Montar este kit e enviar para as crianças com um vídeo explicativo ou um texto detalhado com orientações.

Jogos e Brincadeiras

O QUE É PRECISO GARANTIR

Garantir que todos recebam os materiais que serão utilizados nas diferentes propostas.

Explicar por meio de vídeos e/ou textos as regras de cada jogo a fim de que todos possam compreender e brincar.

Solicitar o registro das brincadeiras na forma de fotografia, vídeo, desenho ou por folha a ser completada do tipo:

QUAL FOI O JOGO? _____

COM QUEM JOGOU? _____

QUANTAS PARTIDAS? _____

QUEM FOI O VENCEDOR? _____

Dar devolutiva para os registros enviados.



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

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

Garantir que todas as crianças e os adultos responsáveis tenham compreendido as instruções de pesquisar e socializar. Para isso, vale enviar um recado no grupo de WhatsApp por meio de um áudio ou vídeo fazendo o detalhamento das orientações.

Permitir que todos compartilhem o que foi pesquisado e participem.

Observar e registrar como as crianças se expressam oralmente nos áudios e/ou vídeos.

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

Assegurar que todos recebam uma devolutiva.

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