

6º
ANO

Tecnologia e Inovação

**MATERIAL
DIGITAL**

Introdução à computação: iniciando meus estudos – Criando com teclado

**1º bimestre
Aula 4**

**Ensino Fundamental:
Anos Finais**

start
by alura

Secretaria da
Educação



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

Conteúdos

- Exploração do teclado (teclas especiais e caracteres);
- Uso da bandeira verde e de blocos de **eventos** (início do algoritmo);
- Personalização de mensagens com blocos da categoria **aparência**.

Objetivos

- Identificar os principais comandos do teclado na programação utilizando o StartLab;
- Reconhecer a função do bloco **diga** para construir códigos criativos no StartLab;
- Aplicar comandos do teclado e do mouse para elaborar mensagens interativas no ambiente de programação.

Para começar

Um novo aliado

Hoje, conheceremos mais um aliado no mundo da programação.

Ele é um painel com letras, números e símbolos.

Para refletir

Qual é o objeto que transforma suas ideias em palavras e as envia ao computador?

Que dispositivo é este?



© Start by Alura

Uso do teclado

O teclado é um **dispositivo de entrada** usado para enviar informações ao computador, como mensagens.



FICA A DICA

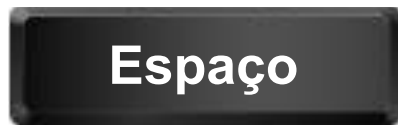
Ele pode ser um dispositivo externo, com ou sem fio; vir integrado, como nos notebooks; ou ser digital, como nos smartphones.

É o teclado!

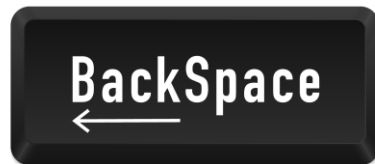


© Start by Alura

Conhecendo algumas teclas



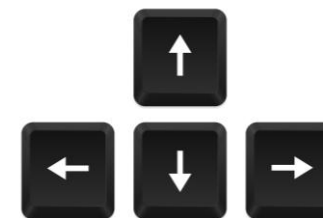
Espaço: acrescenta espaço entre letras e números.



Backspace: apaga o que foi digitado.



Enter: move o cursor para a próxima linha ou confirma ações.



Setas: movem o cursor pela tela.



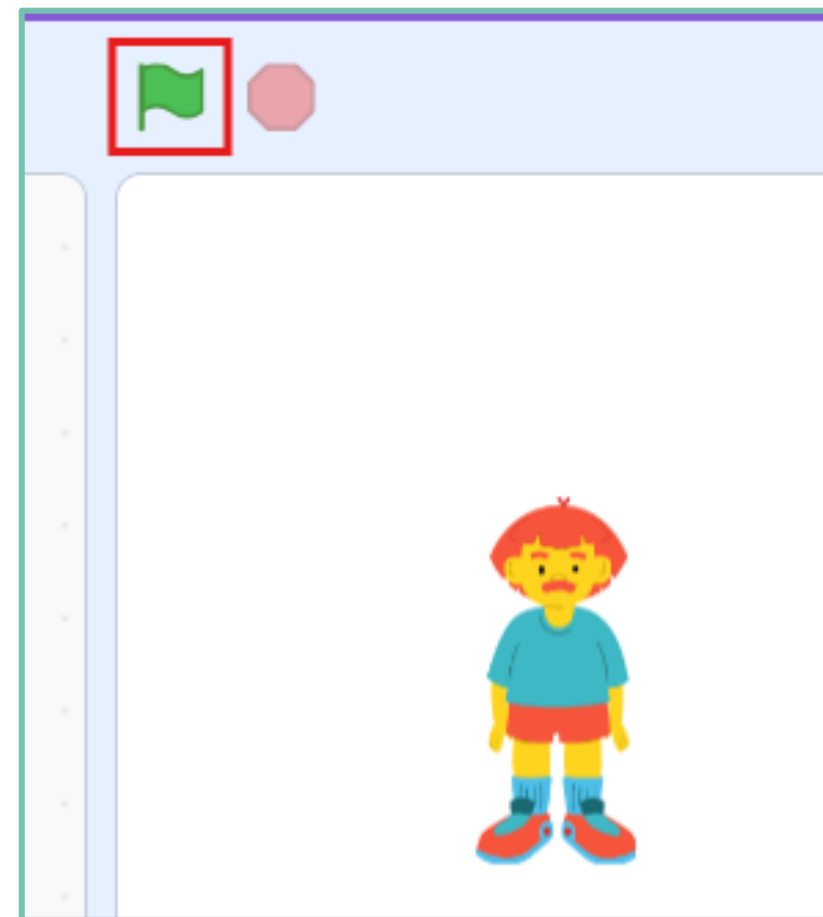
Vamos usar o teclado?

Agora, acesse o **StartLab**.

Acima de Cody, existe uma bandeira verde.

Passe o mouse sobre ela, e a palavra **Ir** aparecerá.

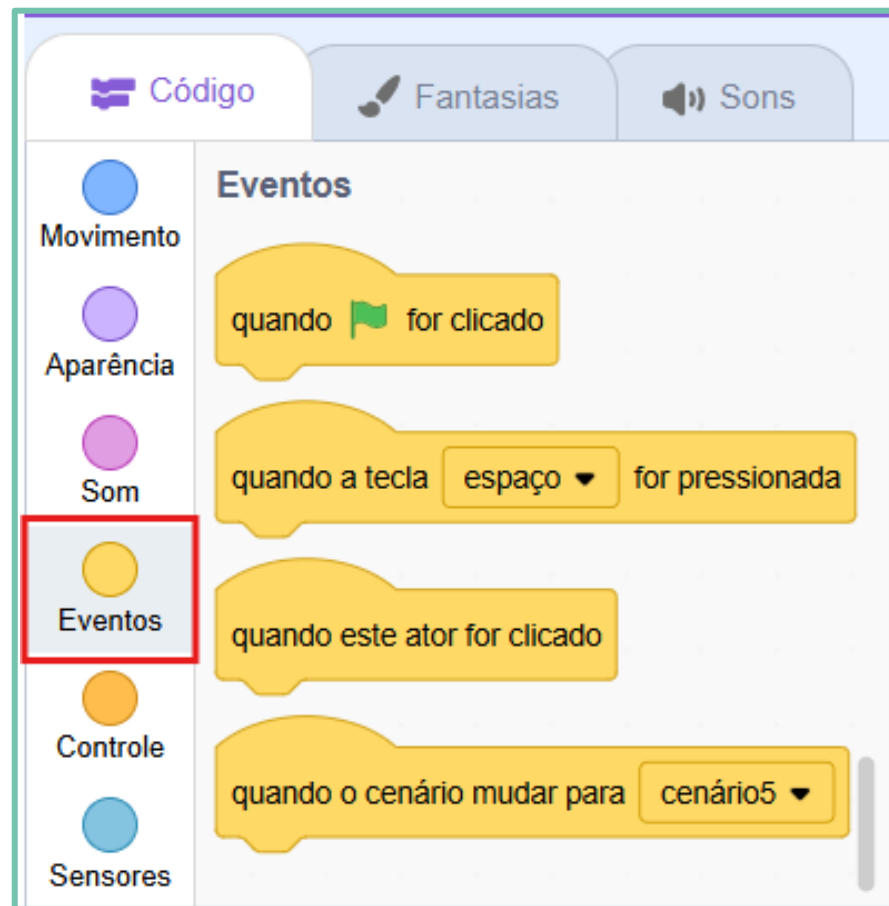
Esse ícone é um botão de ação, como o botão play em jogos.



© StartLab



Blocos de evento



© StartLab

Para usar a bandeira, vá até a categoria Eventos e arraste o bloco **quando bandeira verde for clicado** para a área de código.

Observe que esse bloco não tem espaço de encaixe acima dele.

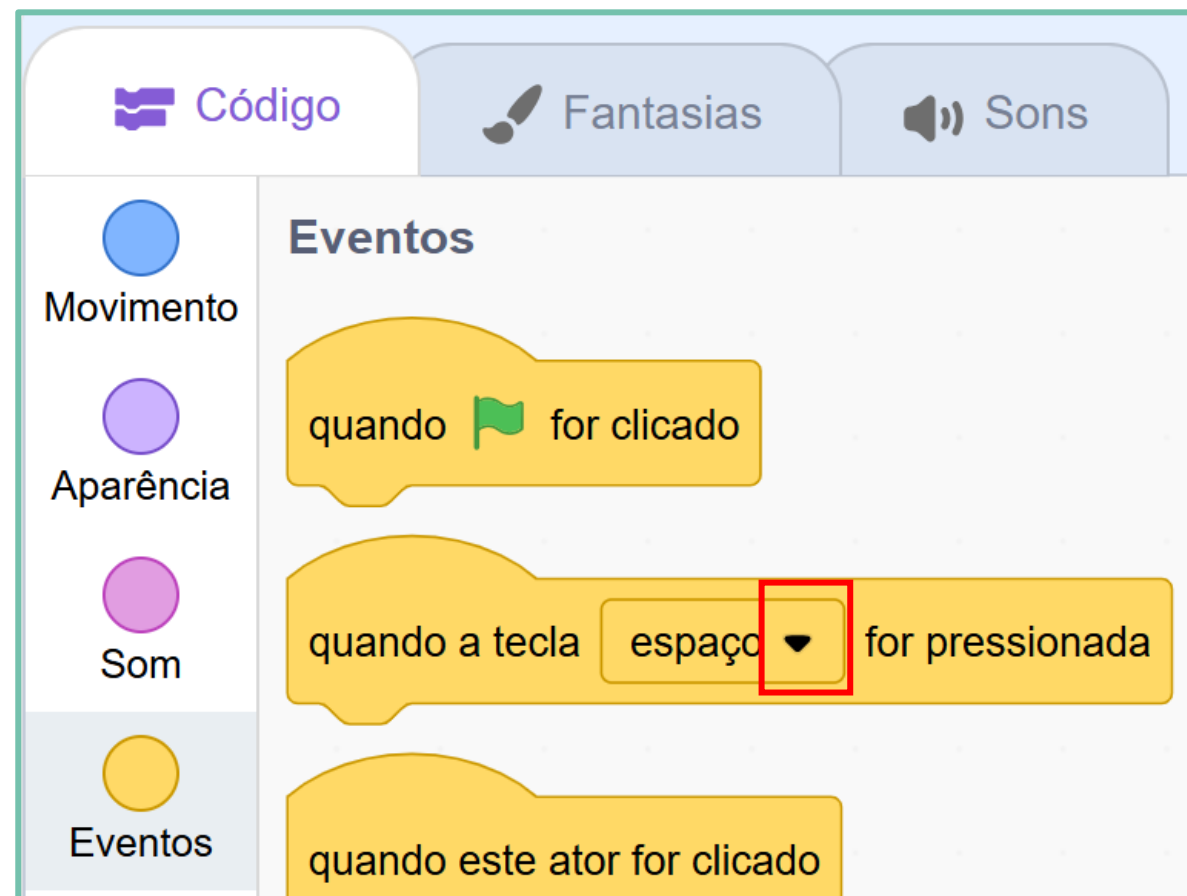
Isso acontece porque é ele que inicia o código.



Adicionando interação

Na mesma categoria, há o bloco **quando a tecla [espaço] for pressionada**.

Clique na setinha ao lado de “espaço” e um menu suspenso se abrirá.





Tecclas na programação

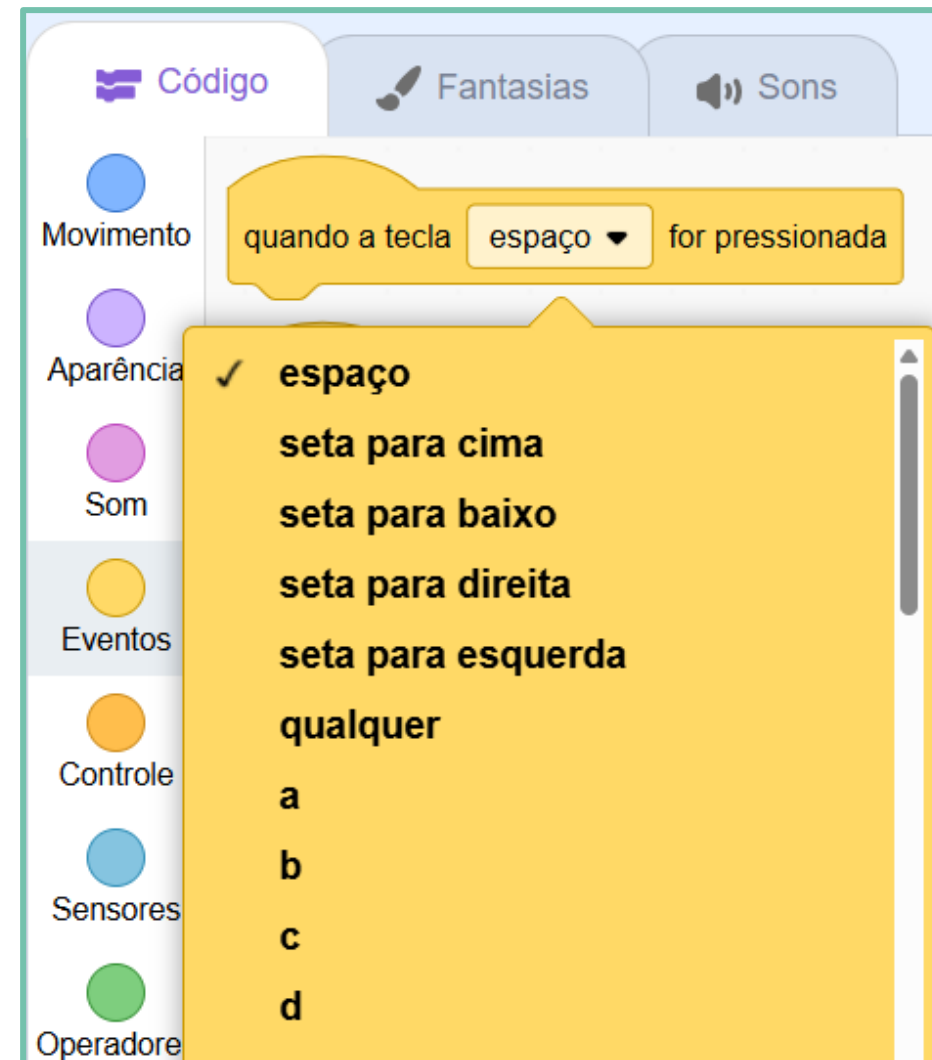
Esse bloco indica que Cody deve realizar uma ação quando uma tecla for pressionada.

No menu, podemos escolher qual tecla comandará a ação.



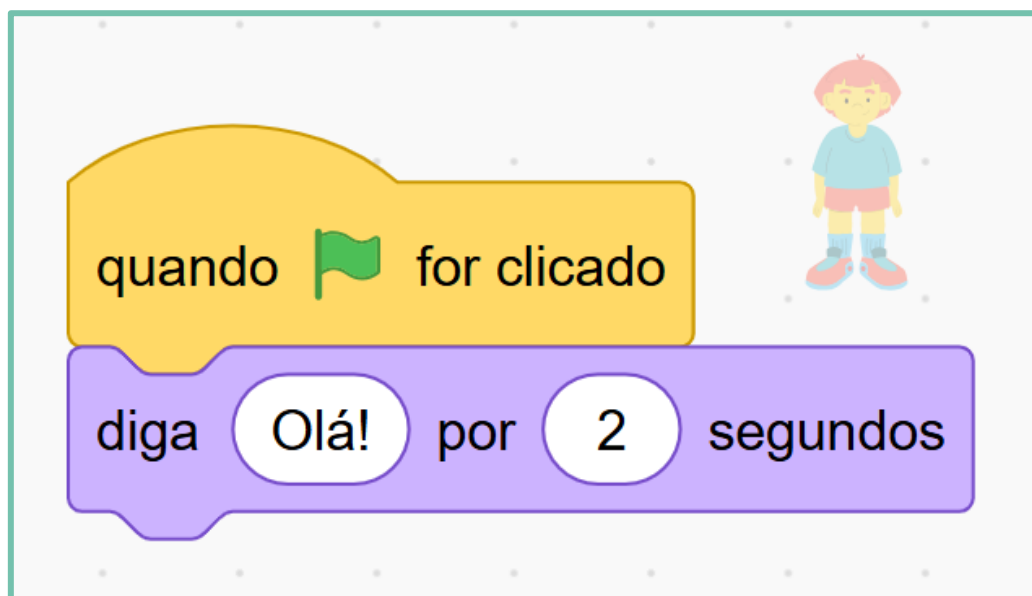
FICA A DICA

Não usaremos esse bloco agora, mas ele aparecerá em projetos futuros.





Bloco diga



© StartLab

Agora, vá até a categoria Aparência e arraste o bloco **diga (Olá!) por (2) segundos** para baixo do bloco da bandeira.

Esse bloco fará com que Cody **diga** algo.

Para editar o texto, clique com o botão esquerdo do mouse na palavra “Olá!”.



Escrevendo a mensagem



© StartLab

Quando o fundo da palavra ficar azul, significa que ela está selecionada.

Agora, podemos substituir esse texto por outro.

Nosso objetivo será escrever a mensagem “Meu nome é Cody!”.



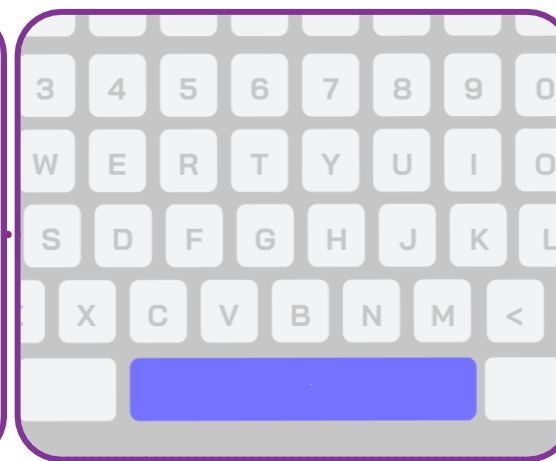
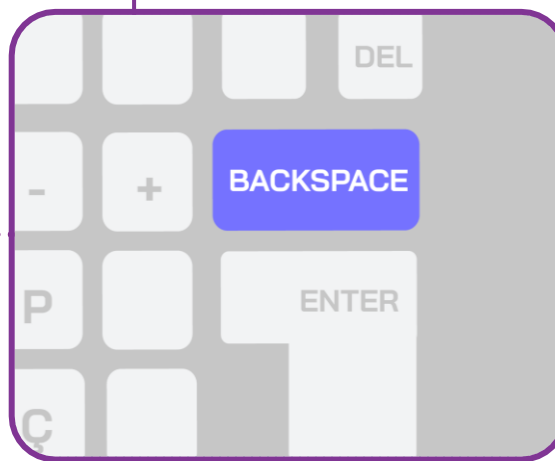
Vamos digitar?

Para escrever o novo texto:

Se errar, use Backspace
para apagar.



Use as
letras do teclado.



Adicione espaço
entre as palavras.

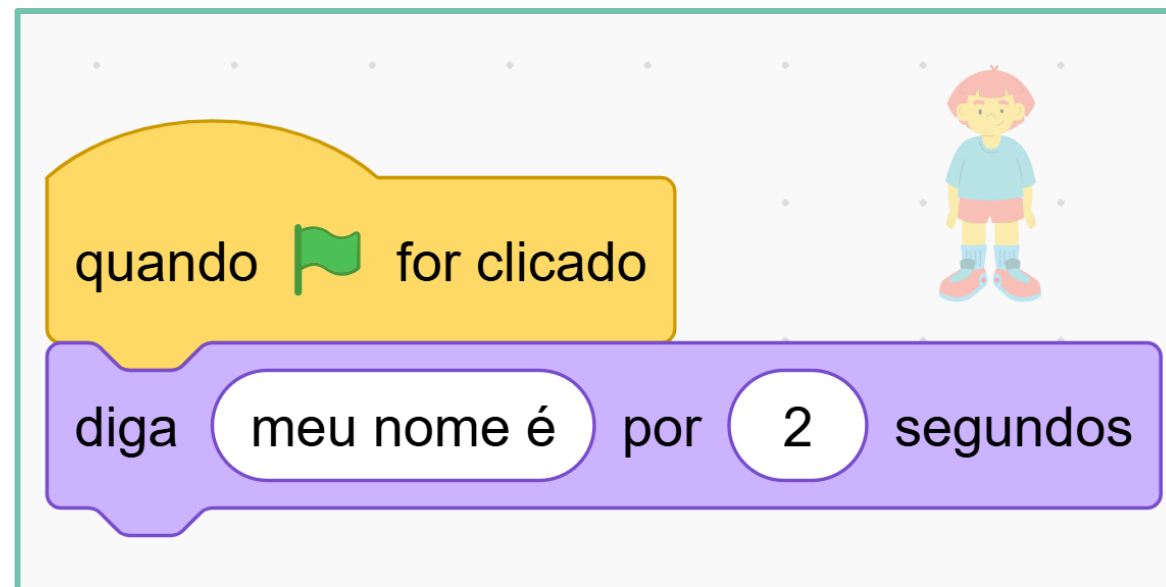


Acentos

Comece digitando **meu nome é**.

Para acentuar, pressione a tecla do acento e, depois, a letra que deseja acentuar.

Neste caso, usaremos o acento agudo (´) e a letra “e”.



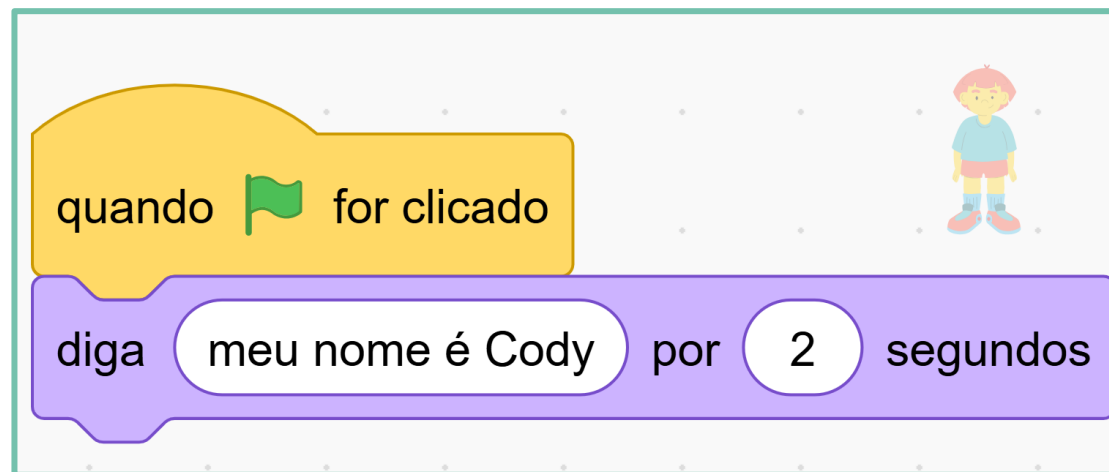
© StartLab



Letras maiúsculas

Agora, escreva **Cody**.

Para a letra ficar maiúscula, segure a tecla **shift** pressionada e, em seguida, pressione a letra “c”.



© StartLab



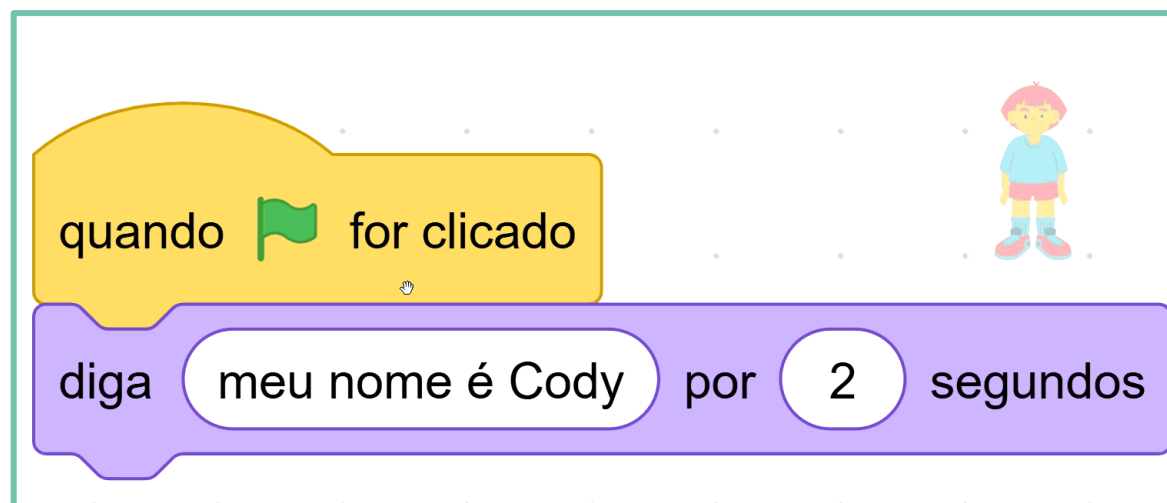
Alterne entre maiúsculas e minúsculas com **Caps Lock**. Pressione a tecla uma vez e as letras digitadas serão maiúsculas. Para desativar, pressione novamente essa tecla.



Apagando e reescrevendo

Observe que a palavra **meu** ficou com inicial minúscula. Vamos corrigir isso?

Clique com o cursor do mouse (**I**) depois da letra “m”. A seguir, apague-a usando **Backspace**. Digite “m” novamente, mas agora em maiúsculo.

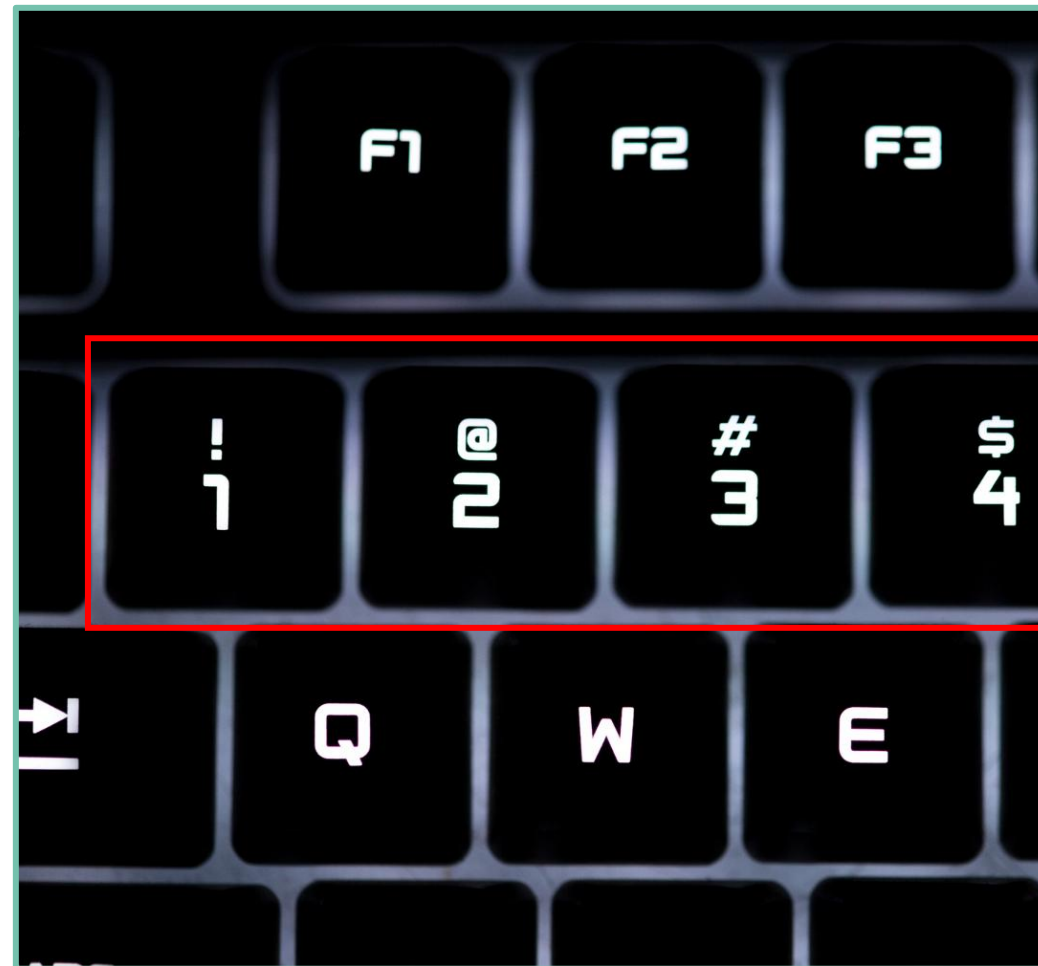


Caracteres especiais

Por fim, usaremos um ponto de exclamação.

Observe no seu teclado que algumas teclas têm mais de um caractere desenhado.

Caractere: sinal enviado do teclado ao computador (letras, números, símbolos e sinais de pontuação).



Na prática

Shift + 1

O ponto de exclamação está em uma dessas teclas, junto com o número 1.

Para usar um caractere que aparece acima de outro, usaremos o **shift**.



UM PASSO DE CADA VEZ



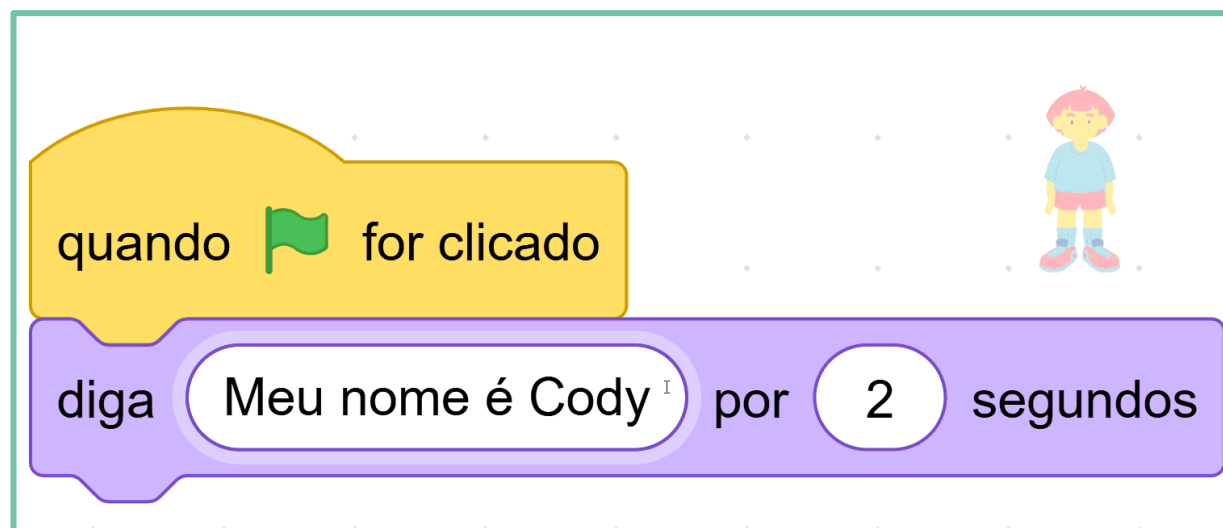
© Shutterstock



Exclamação

Clique com o cursor do mouse após a palavra Cody, mantenha a tecla **shift** pressionada e, a seguir, pressione a tecla da exclamação.

O texto está completo e Cody está pronto para se apresentar!



Na prática



Use a imaginação e escreva uma história de ficção ou mesmo uma narrativa que conte mais sobre você.

© Freepik



TODO MUNDO ESCRIVE

Desafio

Agora que você já sabe usar o mouse e o teclado, vamos contar uma história?

Escreva uma pequena narrativa em seu caderno.

Depois, adicione mais blocos **diga** ao código para Cody contar sua história.

O que aprendemos sobre o teclado?

Para refletir

Quais teclas você conheceu hoje? Qual a função delas?

Para refletir

Quais blocos de código você usou no StartLab?

Para refletir

Para que esses blocos são usados?

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. **Computação: complemento à BNCC**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>.

Acesso em: 1 dez. 2025.

LEMOV, Doug. **Aula nota 10 3.0**: 63 técnicas para melhorar a gestão da sala de aula / Doug Lemov; tradução: Daniel Vieira, Sandra Maria Mallmann da Rosa; revisão técnica: Fausta Camargo, Thuinie Daros. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2023.

ROSENSHINE, B. “Principles of instruction: research-based strategies that all teachers should know”. In: **American Educator**, v. 36, n. 1., Washington, 2012. pp. 12-19. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ971753>. Acesso em: 26 nov. 2025.

Referências

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Currículo Paulista**: etapa Ensino Fundamental. São Paulo: Secretaria da Educação, 2019. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2023/02/Curriculo_Paulista-etapas-Educa%C3%A7%C3%A3o-Infantil-e-Ensino-Fundamental-ISBN.pdf. Acesso em: 1 dez. 2025.

Para professores

start
by alura

Secretaria da
Educação  **SÃO PAULO**
GOVERNO DO ESTADO



Habilidade:

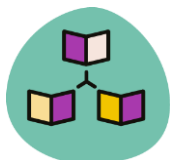
(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).

(EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada e de saída, processadores e armazenamento).

Slides 3 e 4



Tempo: 3 minutos.



Dinâmica de condução: como na aula anterior, inicie lendo a pergunta do box “Para refletir” e peça para que os estudantes respondam a qual dispositivo o texto está se referindo. A seguir, passe para o próximo slide, revele a resposta e explique brevemente os tipos de teclado (externo com ou sem fio, integrado e digital).

Mencione também que o teclado é um dispositivo de entrada, pois permite que o usuário envie informações ao computador, como textos, números e símbolos.

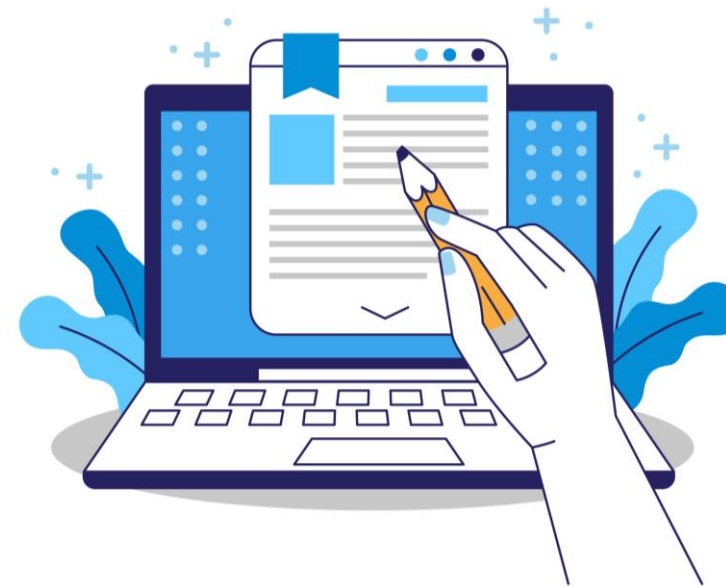
As frases acima das imagens fazem referência à frase “Que pokémon é esse?”. Os alunos que conhecerem essa franquia podem se divertir com a comparação com o teclado.



Expectativas de resposta: teclado.



Aprofundamento: leia o artigo para saber mais sobre a história e a evolução do teclado. Caso haja tempo, mencione algumas curiosidades para os estudantes.

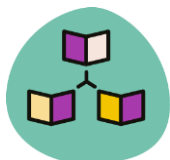


KLEINA, N. C. M. A história do teclado: da máquina de escrever aos gamers. **Tecmundo**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/produto/122002-historia-teclado-maquina-escrever-gamers-video.htm>. Acesso em: 26 nov. 2025.

Slide 5



Tempo: 10 minutos.



Dinâmica de condução: aproveite este momento para falar sobre o layout do teclado e a disposição das teclas. Peça para que os estudantes observem que as letras não estão em ordem alfabética. Pergunte por que eles acham que o teclado foi feito assim.

Acolha as respostas e, em seguida, explique que as teclas aparecem nessa ordem para facilitar a digitação com as duas mãos, uma usando as teclas do lado esquerdo e a outra, do lado direito.

Mencione as teclas Espaço, Enter, Backspace e as setas, enfatizando suas funções. Se desejar, explique a funcionalidade de outras ou pergunte aos estudantes quais eles gostariam de saber para que são usadas.

Se houver tempo disponível, peça para que abram um editor de texto e testem o uso de algumas teclas digitando seu próprio nome com as duas mãos.

Slide 5



Aprofundamento: assista ao vídeo para conhecer mais sobre o uso de algumas teclas.

Link para vídeo



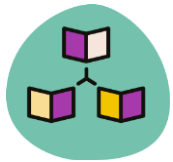
Vídeo do canal **Érika Melo** explicando o funcionamento do teclado, suas funções e como usar teclas que possuem até quatro caracteres.

ÉRIKA MELO. **Domine o teclado: funções das teclas que todo iniciante precisa saber – Curso de informática básica.** Disponível em: https://youtu.be/J_qW4UQbnFI. Acesso em: 26 novembro 2025.

Slides 6 a 18



Tempo: 20 minutos.



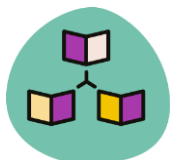
Dinâmica de condução: antes de iniciar a aula, abra e teste o StartLab para facilitar a demonstração do uso dos blocos. Nesta atividade, o estudante construirá o código a partir de um bloco de evento e um bloco de aparência a fim de colocar em prática o uso do teclado.

Quando o código for iniciado ao clicar na bandeira verde, Cody reproduzirá o texto escrito pelos alunos dentro do bloco **diga**.

Durante a atividade, auxilie a turma a usar acentos e caracteres especiais. Além disso, incentive os estudantes a usarem as duas mãos para digitar.



Tempo: 15 minutos.



Dinâmica de condução: após escreverem a frase “Meu nome é Cody!”, os estudantes devem planejar uma breve narrativa (de 3 a 4 frases curtas) em seus cadernos.

Pode ser uma história fictícia, um texto falando sobre a rotina de cada um ou mesmo uma apresentação. Se houver pouco tempo, defina um tema e peça para que todos escrevam sobre ele.

Em seguida, peça para que a turma acrescente mais blocos **diga** ao código e escreva a narrativa dentro deles. Cada frase pode ser adicionada dentro de um bloco para praticar a construção do código e para que as falas apareçam em sequência, uma por vez.

Para alterar a duração das falas na tela, sugira que os estudantes façam testes alterando o número da segunda lacuna do bloco diga, que representa o tempo (em segundos) do texto, por exemplo: de **Diga (Meu nome é Cody!) por (2) segundos** para **Diga (Meu nome é Cody!) por (5) segundos**.

Secretaria da
Educação



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

start
by alura