



MATERIAL DO PROFESSOR

Introdução à computação: conhecendo
o teclado e o mouse



1 Introdução

O Material do Professor é um instrumento que oferece o suporte e o embasamento necessários para a condução dos estudantes nesta jornada de aprendizagem.



Aqui, você encontrará orientações pedagógicas para o trabalho com cada unidade, bem como os objetivos de aprendizagem, os conteúdos e habilidades, as estratégias didáticas utilizadas na construção da unidade e, por fim, materiais aula a aula que servirão de apoio ao seu planejamento e durante o processo avaliativo dos estudantes. Utilize o Material do Professor como guia durante o planejamento das aulas, adaptando as estratégias de acordo com as necessidades e interesses dos seus estudantes.

Este material é digital e pode sofrer atualizações periódicas. Certifique-se de verificar regularmente a plataforma para baixar as versões mais recentes e garantir que você tenha acesso às informações mais atualizadas e relevantes para suas aulas.

2

Conteúdo programático

Olá, professor(a)!

Nesta unidade, os estudantes aprenderão sobre os principais dispositivos de entrada — teclado e mouse — e como eles permitem a comunicação entre nós, seres humanos e o computador. A proposta combina momentos teóricos, práticos e lúdicos, desenvolvendo coordenação motora, agilidade e autonomia no uso das ferramentas digitais.

Temática da unidade: mundo digital e dispositivos de entrada e saída.

Ferramentas utilizadas: StartLab.

Formato de entrega do projeto: animação interativa no StartLab.

Quantidade de aulas: 4

Objetivos de aprendizagem:

1. Reconhecer a função dos principais dispositivos de entrada — teclado e mouse — e sua importância na interação com o computador.
 2. Compreender a organização do teclado e os fundamentos do padrão QWERTY, identificando as funções das teclas principais e modificadoras (Shift, Caps Lock e AltGr).
 3. Aplicar combinações de teclas e atalhos para otimizar a digitação e a navegação em editores de texto e outros programas.
 4. Diferenciar os tipos de cliques e movimentos do mouse, relacionando cada ação à sua função prática em diferentes contextos.
 5. Utilizar teclado e mouse de forma integrada, desenvolvendo coordenação, agilidade e autonomia na realização de tarefas digitais.
-

Habilidades:

- (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).

2

Conteúdo programático

AULA	CONTEÚDO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
1	<ul style="list-style-type: none">• Uso das teclas de modificação: Caps Lock, Shift e AltGr para escrever letras maiúsculas e acessar caracteres alternativos.• Inserção de acentos e símbolos: combinação de teclas de acento com letras e uso do Shift para caracteres superiores.• Exploração do teclado QWERTY: reconhecimento das funções e posições das teclas que facilitam a digitação e o uso correto dos sinais gráficos.	<ul style="list-style-type: none">• Recordar a origem do padrão QWERTY e as funções das teclas que auxiliam na digitação (F, J, Caps Lock, Shift e AltGr).• Compreender o posicionamento correto das mãos e o uso combinado das teclas para formar letras maiúsculas, acentos e caracteres especiais.• Aplicar diferentes combinações de teclas para digitar com precisão e agilidade textos que contenham letras acentuadas e símbolos.
2	<ul style="list-style-type: none">• Atalhos essenciais (seleção, copiar, colar, recortar, desfazer, salvar e localizar).• Atalhos de formatação e ajuste de fonte (Ctrl+B/I/U; Ctrl+Shift+./, Ctrl+Shift+,,; Ctrl+Backspace).• Uso de atalhos em uma atividade gamificada e de memorização.	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer os principais atalhos do teclado usados em editores de texto.• Explicar como combinações com Ctrl e Shift modificam a seleção e a formatação.• Aplicar atalhos de teclado para editar textos sem usar o mouse.

AULA	CONTEÚDO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
3	<ul style="list-style-type: none"> • Funções do clique simples, duplo e triplo. • Posicionamento do cursor e seleção de texto com o mouse. • Combinação de cliques com atalhos de teclado para aumentar agilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as funções do clique simples, duplo e triplo. • Aplicar o clique duplo para selecionar palavras em um documento. • Criar uma sequência que combine cliques e atalhos de teclado para formatar texto rapidamente.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Operações do mouse (segurar e arrastar, clicar com o botão direito e clique duplo). • Coordenação motora e prática em atividade gamificada. • Uso do botão direito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a ação de arrastar e soltar para mover textos e imagens em um documento. • Compreender como o botão direito abre menus contextuais e suas opções comuns. • Praticar as funções do mouse: arrastar e soltar, botão direito e demais tipos de cliques.

3

Orientações pedagógicas

Pensando em prepará-lo(a) para a condução das aulas, construímos uma formação, em vídeo, sobre esta unidade com o objetivo de fornecer mais insumos para sua prática docente. Você pode acessá-la na plataforma Start. A seguir, temos um resumo, em texto, das orientações didáticas que você encontrará nas videoaulas da formação.

Inicie a unidade fazendo com que os estudantes compreendam que o computador se comunica conosco por meio de dispositivos de entrada e saída. Provoque a reflexão com perguntas norteadoras, incentive a observação do cotidiano e estimule a turma a citar exemplos além do teclado e do mouse. Explore imagens e situações práticas para tornar o conceito concreto, garantindo que os alunos reconheçam a função de cada dispositivo antes de avançar para os desafios.

Avance para os desafios de teclado propondo atividades práticas que desenvolvam familiaridade com as teclas e coordenação motora. Organize a turma em duplas e aplique o desafio pangrama, um exercício de digitação que envolve o uso de todas as letras do teclado. Para essa atividade, alterne papéis entre digitador e guardião. Aproveite o momento para reforçar a localização das teclas, a agilidade e a atenção, sempre mediando para que a experiência seja segura e significativa.

Em seguida, trabalhe a edição de textos sem o uso do mouse, focando no uso de atalhos e combinações de teclas. Oriente os alunos a trabalharem em duplas, com papéis bem definidos, e proponha desafios graduais de edição: apagar repetições, aplicar formatação, ajustar tamanho de fonte e reorganizar textos. Estimule um dos alunos da dupla descreva a ação sem revelar o atalho, favorecendo o raciocínio, a comunicação e a autonomia no uso do teclado. Em seguida, inverta os papéis e acompanhe o desenvolvimento da turma.

Finalize a unidade explorando o uso do mouse e do touchpad, comparando suas funções e movimentos. Proponha atividades de seleção, arrastar, copiar e recortar textos utilizando o botão direito, sempre em contextos simples e objetivos. Observe se os estudantes integram teclado e mouse de forma funcional e reserve os minutos finais para reforçar rotinas digitais, como salvar arquivos e realizar o logoff, consolidando hábitos de uso responsável das tecnologias.

4

Materiais de apoio

Para auxiliar na condução das aulas desta unidade, disponibilizamos materiais de apoio aula a aula para professores e estudantes. Esses materiais podem ser acessados na plataforma Start, no campo “Material de apoio” de cada aula.

4.1 Professores

O **guia do professor** possui o passo a passo descritivo da aula, bem como os comandos necessários para a construção do projeto. Ele pode ser utilizado para o planejamento e preparação da aula, contando com direcionamentos pedagógicos, dicas para condução das aulas, explicação de conceitos de programação e soluções para possíveis dificuldades que os estudantes possam ter. Ao final de cada guia, há uma explicação para o desafio da aula, contando com a expectativa de resolução por parte dos estudantes.

O **gabarito do professor** possui a resolução comentada dos exercícios que os estudantes devem realizar em cada aula. Essas atividades funcionam como um complemento à prática de programação pela construção de projetos, fornecendo uma devolutiva rápida ao professor sobre a proficiência dos estudantes.

4.2 Estudantes

Os **slides dos estudantes** contêm um passo a passo descritivo, aula a aula, dos comandos que os estudantes deverão realizar para a construção do projeto da unidade. Por se tratar de um direcionamento da aula, ele pode ser disponibilizado individualmente ou projetado para a turma. Ao final de cada slide, há um desafio para aprofundar os conteúdos que foram trabalhados naquela aula, sendo uma ferramenta importante para a prática da programação e para fornecer uma atividade extra para aqueles estudantes que finalizarem mais rapidamente a construção dos códigos.

As **listas de exercícios dos estudantes** são um conjunto de atividades de fixação dos conteúdos que foram trabalhados em aula. É esperado que, a cada aula, os estudantes realizem os exercícios e tirem eventuais dúvidas sobre eles com o professor.

4.3 Rubrica de avaliação

Por fim, a rubrica é uma valiosa ferramenta para auxiliar na correção dos projetos que são submetidos pelos estudantes. Elas possuem quatro características a serem avaliadas de acordo com cada projeto da unidade e, para cada característica, há a descrição de quatro níveis de proficiência em que o estudante pode se encaixar. Dessa forma, ao avaliar um projeto, o professor consegue analisar o que é esperado em cada nível, fazendo com que sua correção seja baseada em critérios claros e que o feedback de desenvolvimento para o estudante seja melhor direcionado. Essas rubricas também podem ser acessadas no painel de gestão.

Acesse aqui a rubrica do projeto:

[Projeto – Mouse e teclado](#)



Minhas anotações

Utilize o seu editor de PDF para realizar anotações neste espaço.

The image shows a web browser window with a grey header bar containing three dots on the left, a search bar, and five colored icons (green hexagon, blue triangle, yellow circle, red square, purple pentagon) on the right. The background of the browser window is white. The main content area features the 'start by alura' logo. The logo consists of the word 'start' in a lowercase, rounded font, with each letter in a different color: 's' is red, 't' is yellow, 'a' is blue, 'r' is purple, and 't' is green. Below 'start' is the text 'by alura' in a smaller, black, lowercase font. The entire browser window is set against a background with a vertical color gradient from red at the top to green at the bottom, overlaid with a pattern of white geometric shapes like circles, hexagons, and squares.

start

by alura



Contato:

Suporte

@startbyalura

www.startalura.com.br