



# 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

- 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.

- 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

- 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.

- 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**

- 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.

- 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**

- 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.

- 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 **guião 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

## Materiais de apoio

### 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.**



# start

by alura

**Contato:**

Suporte

@startbyalura

www.startalura.com.br