

6º
ANO

Tecnologia e Inovação

**MATERIAL
DIGITAL**

Introdução à computação: iniciando meus estudos - Explorando o mouse

**1º bimestre
Aula 3**

**Ensino Fundamental:
Anos Finais**

Start
by alura

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

Conteúdos

- Dispositivo de entrada: o mouse e suas funcionalidades (botão esquerdo, botão direito e scroll);
- Interação com blocos de programação no ambiente StartLab (clicar, arrastar, soltar e deletar);
- Utilização de ferramentas criativas no StartLab com o mouse (personalização da personagem e exploração dos blocos).

Objetivos

- Identificar as partes e as funcionalidades básicas do mouse em um ambiente de programação visual;
- Explicar como utilizar o mouse para realizar ações como clicar, arrastar e soltar blocos no ambiente de programação StartLab;
- Aplicar as funcionalidades do mouse na criação de programas simples com blocos, explorando a interação com a personagem e as ferramentas criativas do ambiente.

Qual é o objeto?

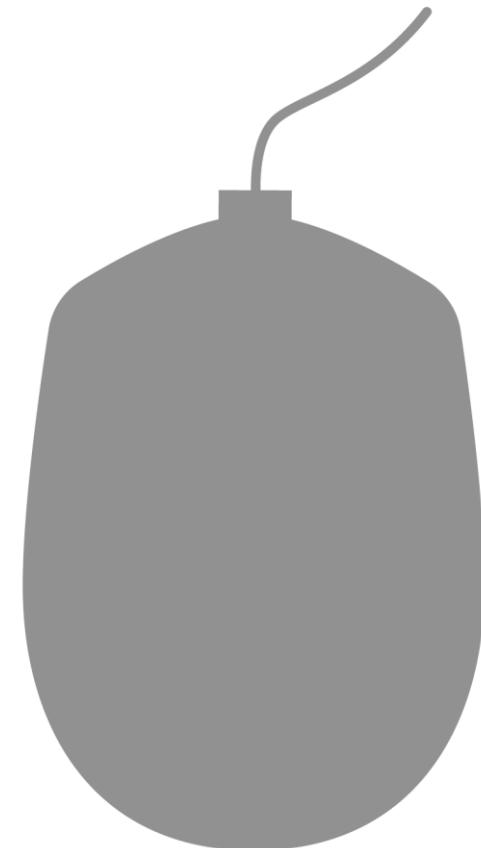
O computador é uma máquina poderosa.

Mas você já reparou que precisamos de um pequeno objeto para interagir com ele?

Para refletir

Qual é o objeto que controla uma seta na tela do computador e tem o poder de abrir e fechar aplicativos?

Qual dispositivo é este?



Para começar

E aí, acertou?

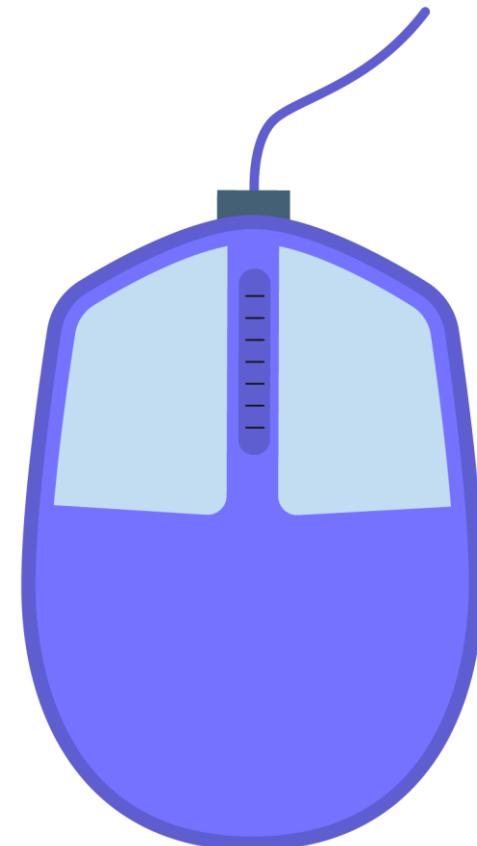
O mouse funciona como se fosse um dedo mágico.

É com ele que dizemos ao computador o que fazer.



O mouse pode ser um dispositivo externo, com ou sem fio, ou, no caso dos notebooks, um touchpad (mouse sensível ao toque) localizado abaixo do teclado.

É o mouse!





Antes de aprendermos mais sobre o mouse, vamos relembrar os dispositivos de entrada e de saída? Para isso, associe o tipo de dispositivo ao exemplo.

A

Dispositivo de entrada.

B

Dispositivo de saída.



Câmera.



Teclado.



Monitor.



Mouse.



Impressora.



Dispositivo de entrada

Agora, estudaremos um **dispositivo de entrada** muito importante na computação: o **mouse**.

Assista ao vídeo para entender como ele funciona!

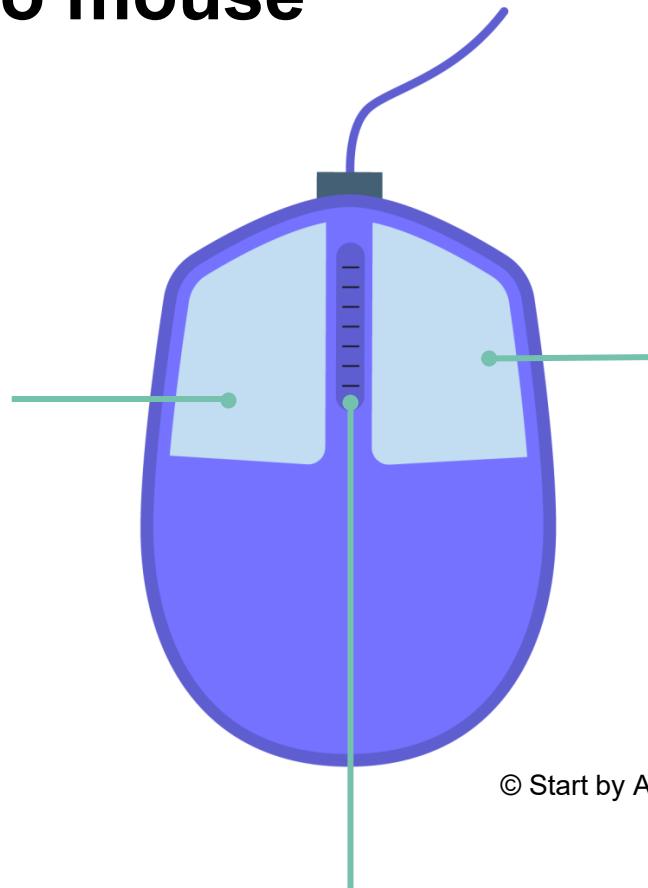


Vídeo do canal **LearnFree em Português** explicando o funcionamento de um mouse.

LEARNFREE EM PORTUGUÊS. Como usar o mouse? Disponível em: <https://youtu.be/jcOa2-GtuBk>. Acesso em: 25 novembro 2025.

As funcionalidades do mouse

Botão esquerdo: o poder de agir – clicar, selecionar e arrastar.



Botão direito: o poder secreto – revelar menus e opções escondidas.

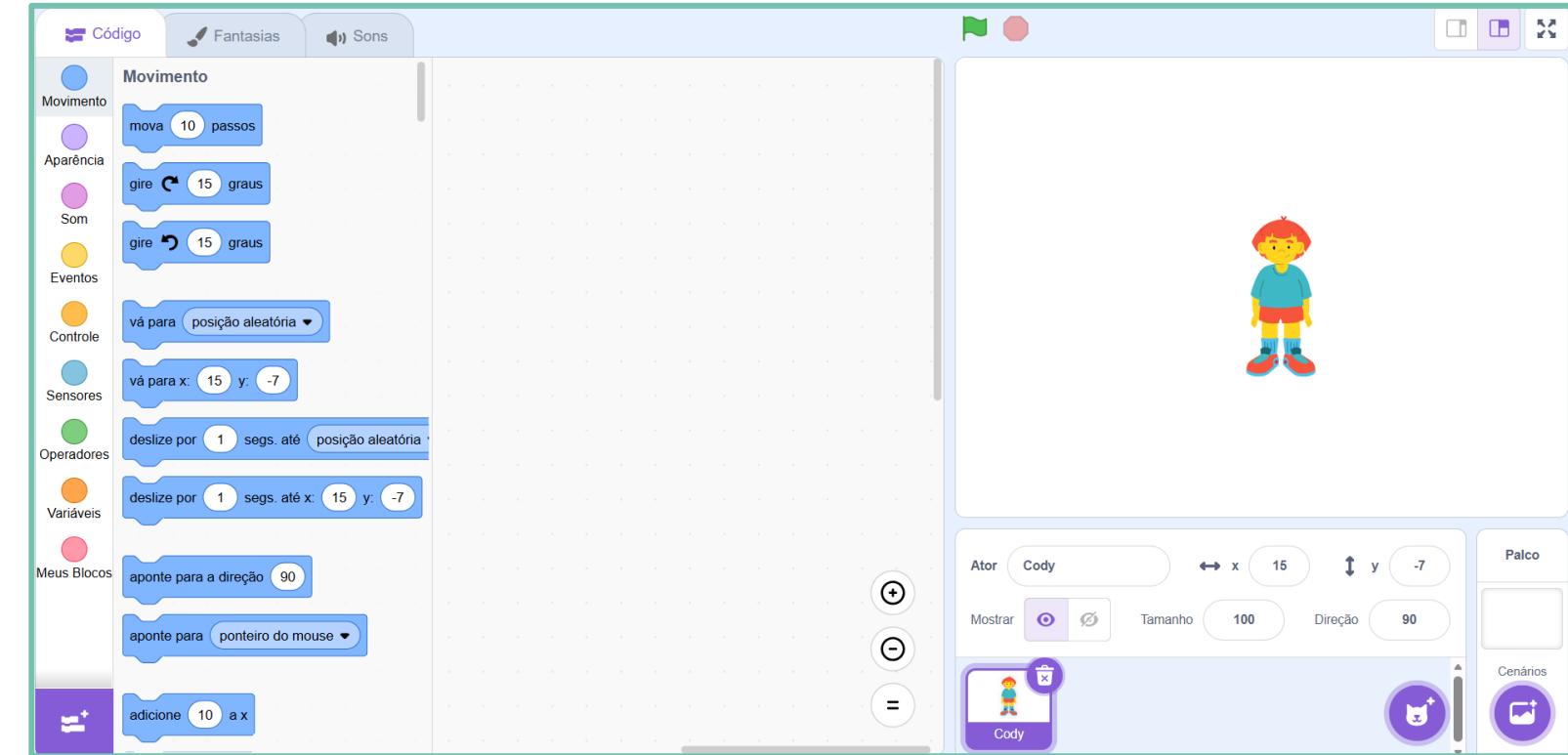
Scroll (rodinha): o poder do movimento – rolar a tela para cima e para baixo.



Entrando no StartLab

Agora, usaremos o mouse para programar na plataforma **StartLab**.

Primeiro, acesse esta aula na Plataforma Start pela Sala do Futuro e, no menu do lado esquerdo da tela, clique em Projeto StartLab.



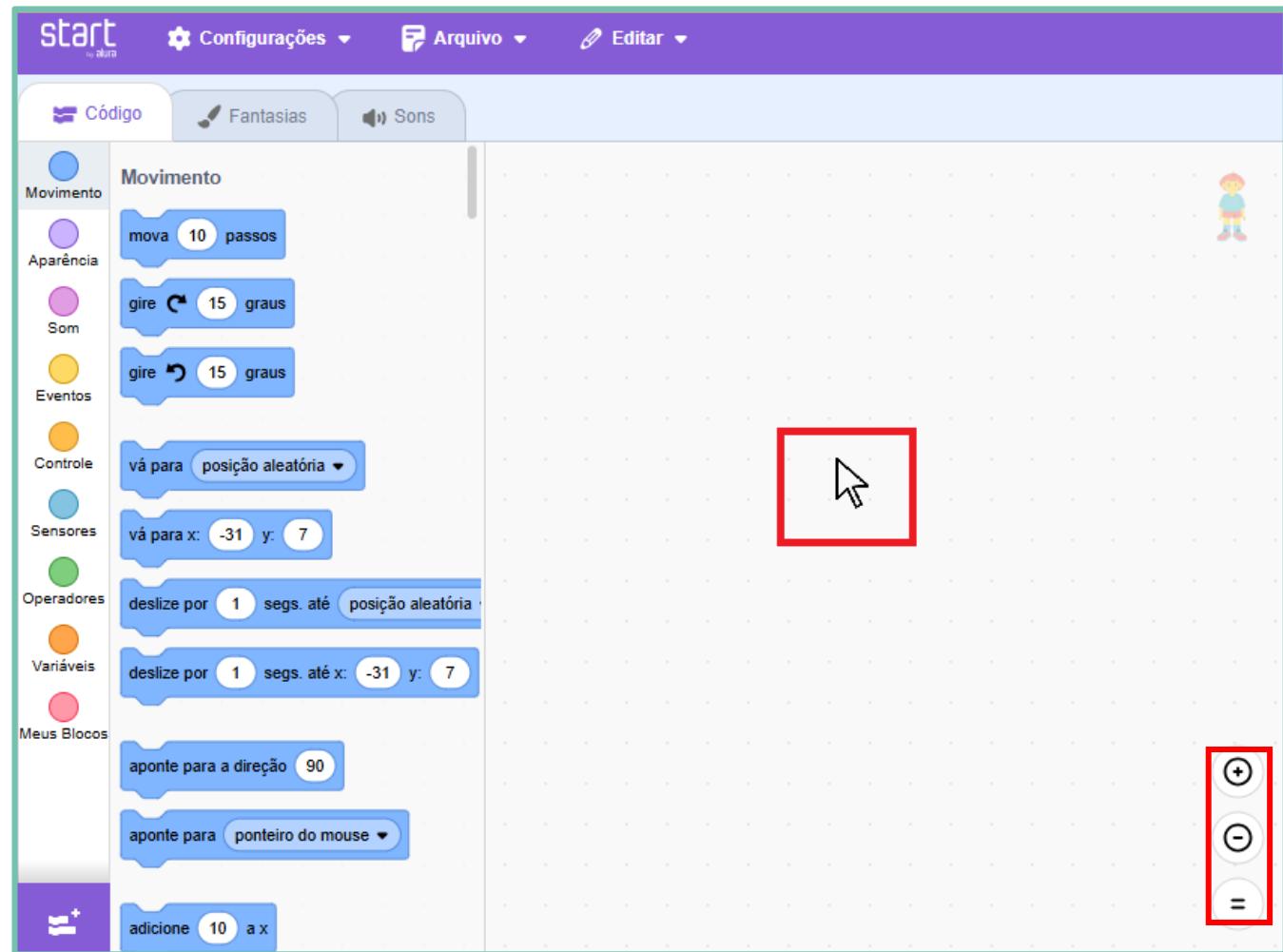


Usando o mouse

Ao abrir o ambiente, o cursor do mouse aparecerá no centro da tela.

Destaque

Os ícones de mais (+) e menos (-), no canto inferior direito, são usados para aumentar ou diminuir o tamanho da visualização.



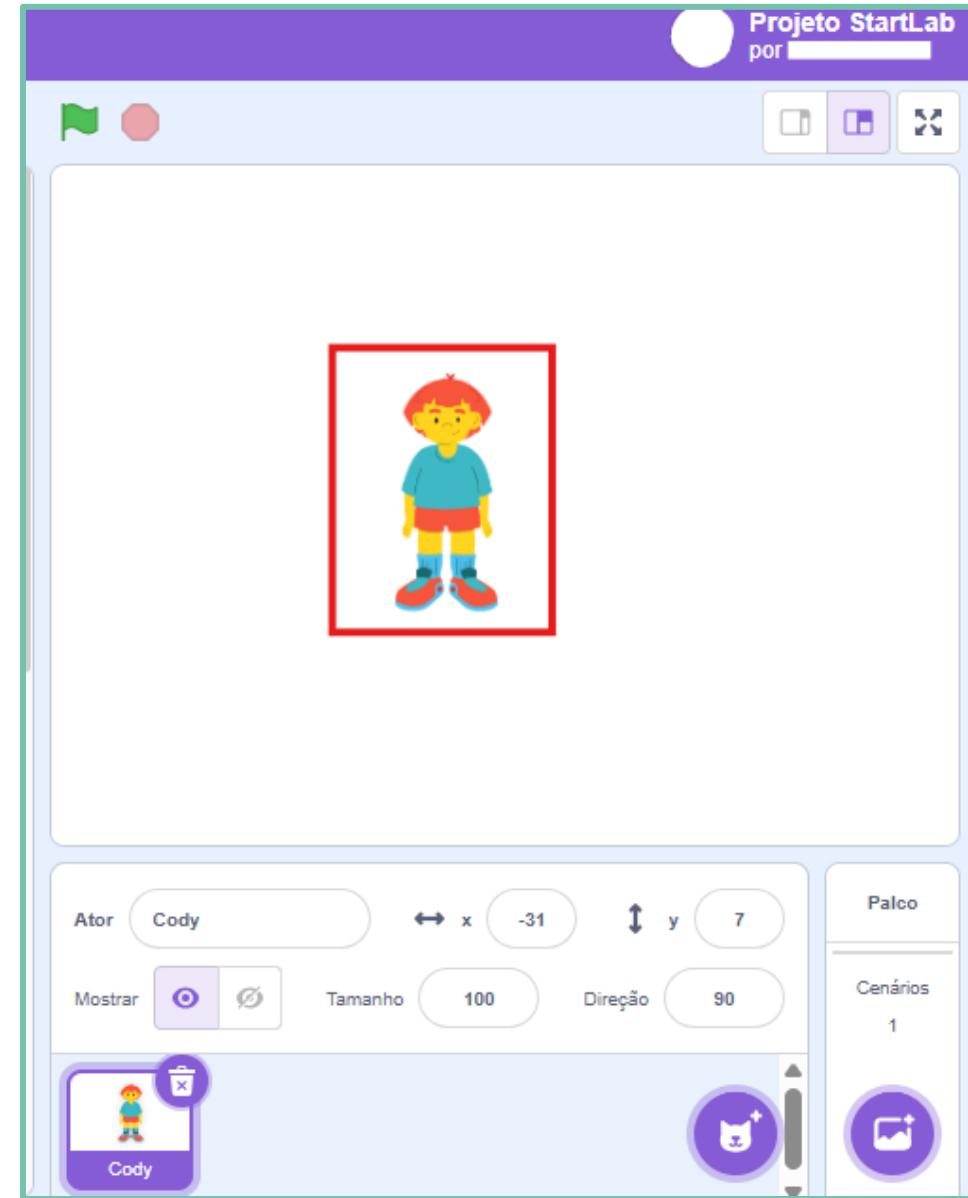


Conhecendo Cody

À direita da tela, encontramos o ator Cody.

Ele é uma das personagens do StartLab.

O espaço em que ele está é chamado de **palco**. É nele que Cody fará as ações que pedirmos.





Blocos de programação

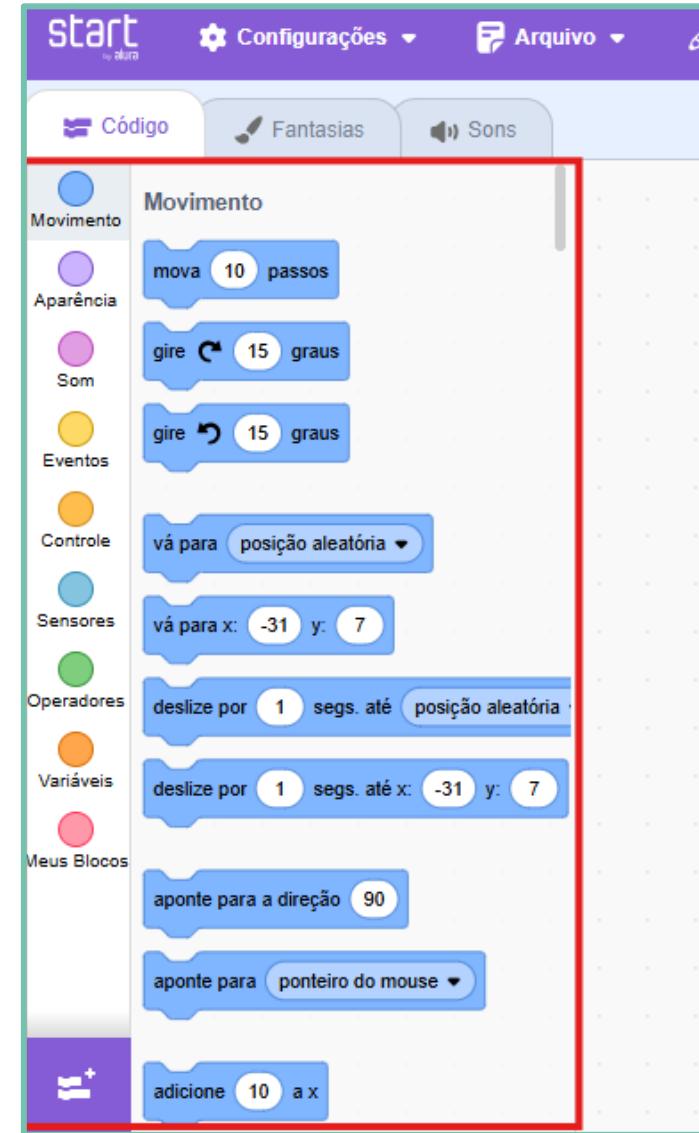
À esquerda, há **blocos** que indicam o que Cody pode fazer.

Use o scroll do mouse nesse menu lateral para visualizar todos os blocos e suas categorias (Movimento, Aparência etc.).



FICA A DICA

Os **blocos** do StartLab são como peças de LEGO que se encaixam para construir um **código** (ou “script”, em inglês).





Movendo as peças

Para dar um comando a Cody, usamos uma das categorias de ação, como Movimento (em azul).

Com o botão esquerdo do mouse pressionado em cima do bloco **Mova (10) passos**, arraste-o para a direita até a **área de código**.



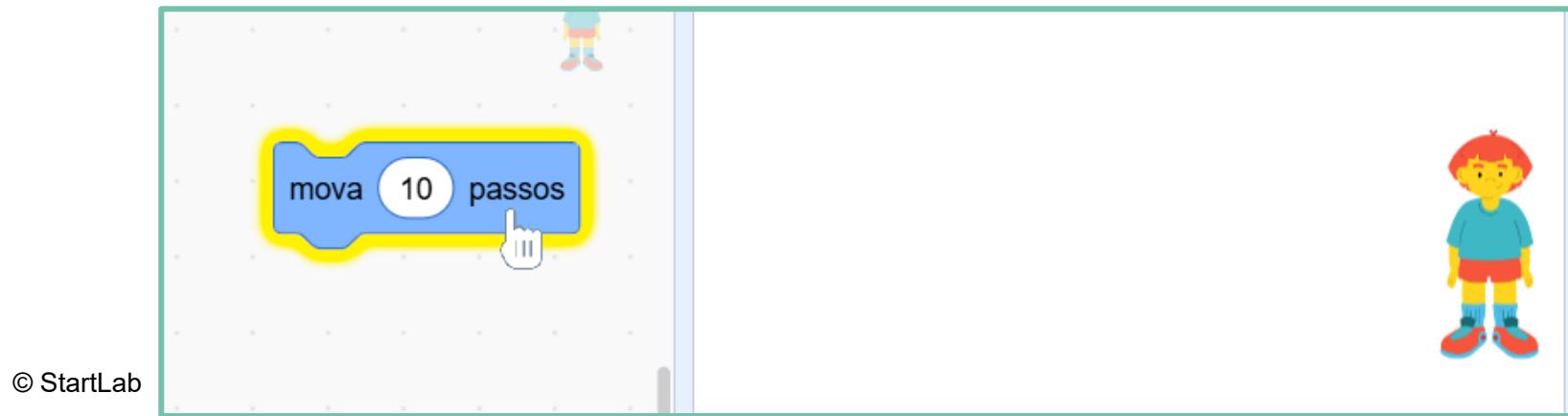


Movimentando Cody

Agora, executaremos o código.

Clique com o botão esquerdo do mouse sobre o bloco.

Observe que Cody irá se mover dez passos para a direita a cada clique.



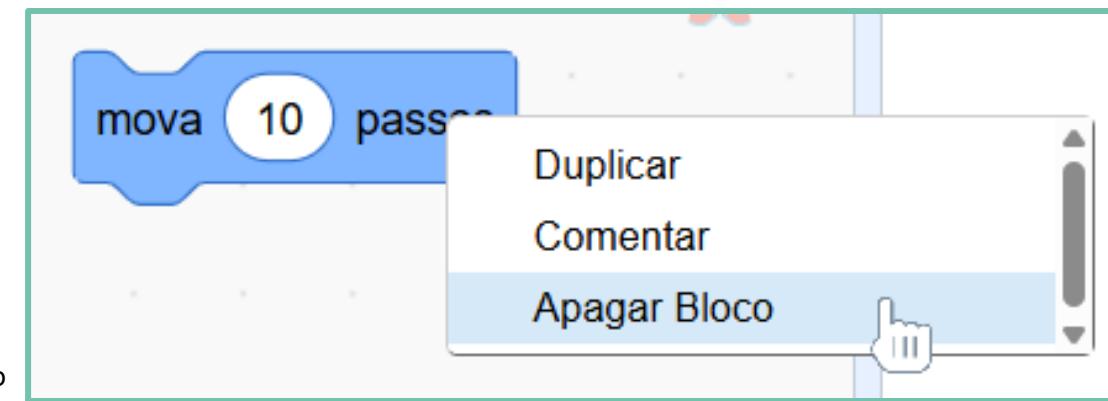


Apagando e refazendo

E se não quisermos mais usar esse bloco?

Para excluir um bloco, há duas opções:

- Clique com o botão direito do mouse sobre o bloco e selecione a opção **Apagar Bloco**.
- Arraste o bloco de volta à coluna de código, à esquerda da tela.

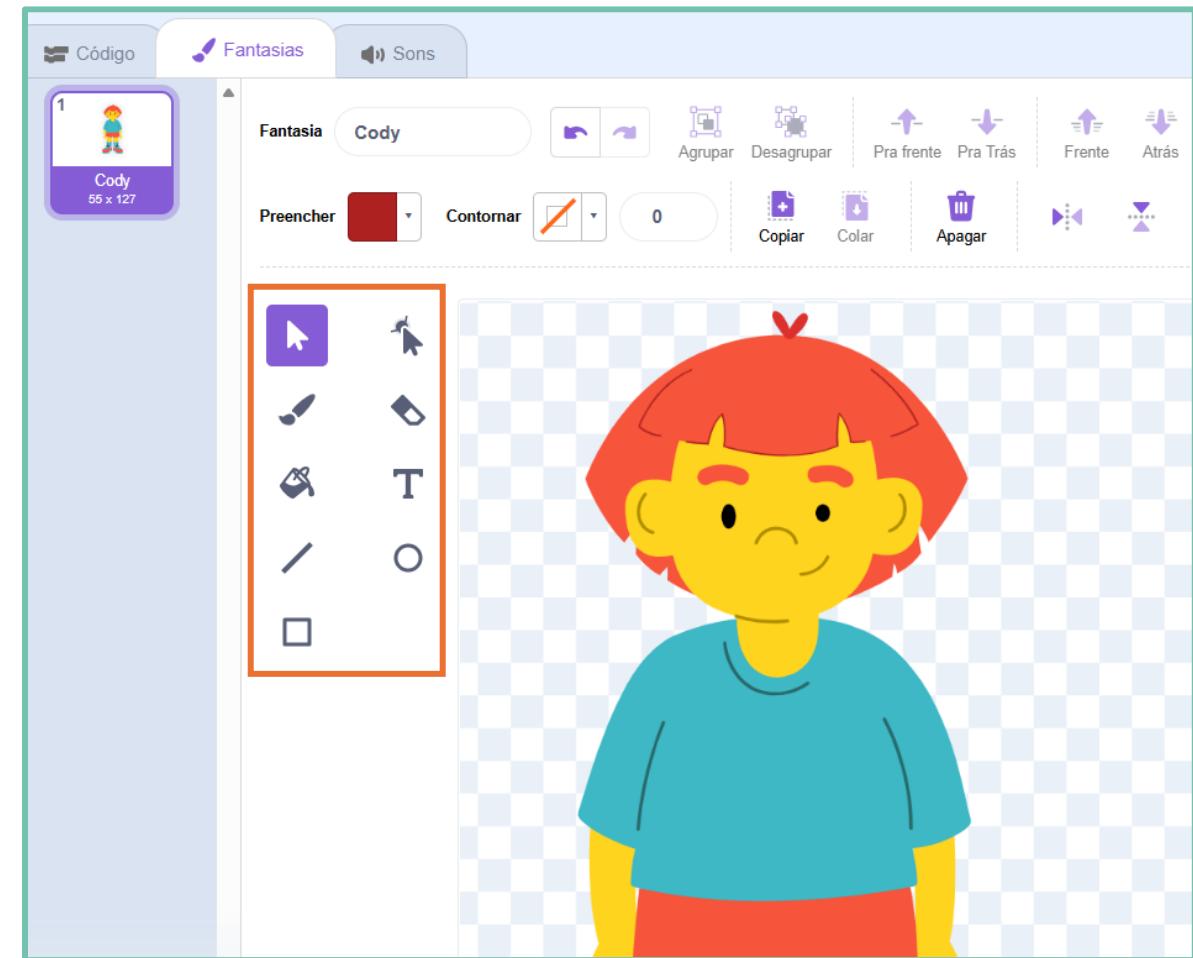




Criando com fantasia

No canto esquerdo da tela, clique em **Fantias**.

Várias ferramentas de desenho para personalizar Cody aparecerão.



© StartLab



Selecionar: selecione algum elemento da figura para ser alterado.

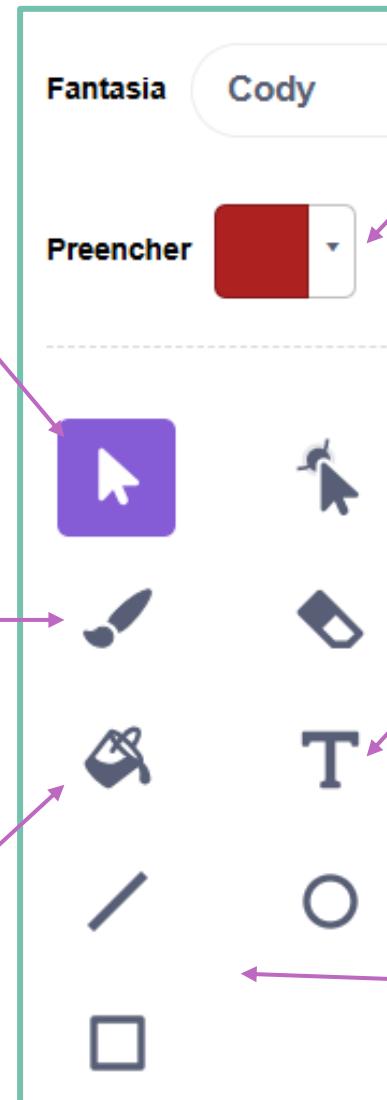
Pincel: desenhe sobre a imagem.

Preencher: altere a cor do elemento selecionado.

Preencher: escolha a cor usada pelas outras ferramentas.

Texto: escreva sobre a imagem.

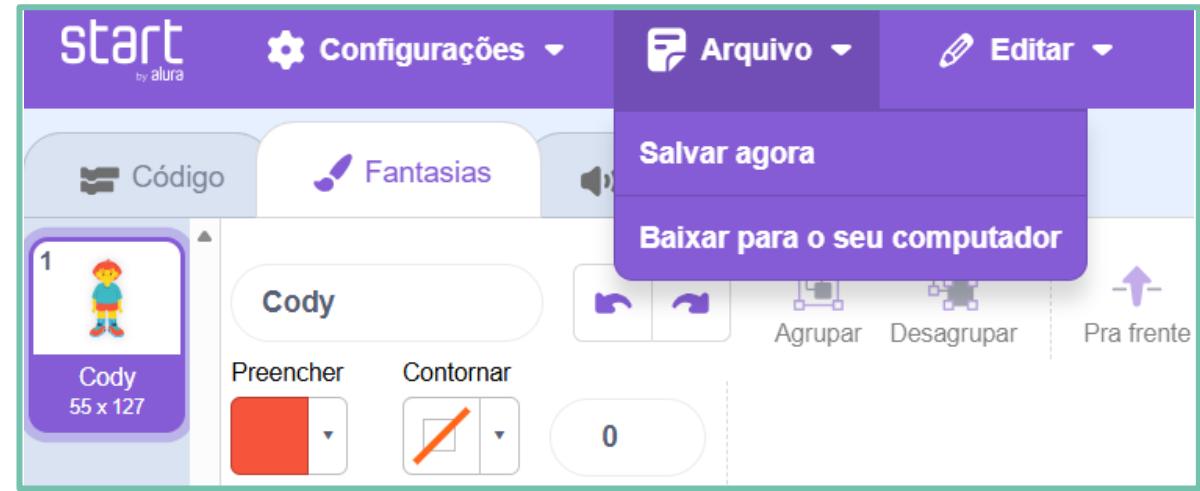
Formas: crie formas geométricas.





Use a imaginação e teste as funções como um verdadeiro artista digital!

Quando terminar, clique em **Arquivo → Salvar agora**, no menu superior da tela.



© StartLab

O que aprendemos sobre o mouse?

Você percebeu que realizou todas as atividades desta aula usando apenas o mouse?

Para refletir

Quais são os botões do mouse?

Para refletir

Para que cada botão é usado?

Para refletir

Quais atividades realizamos com o mouse no StartLab?

Referências

2026_AF_V1

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: 24 nov. 2025.

Referências

2026_AF_V1

SANTOS, R. S. Mouse. **Instituto Federal do Paraná**, Paraná. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/650784353/Mouse>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Curriculo 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.

Secretaria da
Educação  SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

start
by alura