



www.professoracarolinapalhas.com.br

Plano de Aula: Introdução ao Mouse e Comandos Sequenciais

Informações Gerais

Componente Curricular	Nível de Ensino	Duração
Educação Digital	1º Ano do Ensino Fundamental	40 minutos (20 min atividade principal + 20 min rodízio)

Atividade Principal (20 minutos)

1. Vídeo: Conhecendo o Mouse (5 minutos)

Objetivo da Atividade	Material
Apresentar o mouse como artefato computacional	Vídeo: Conhecendo o Mouse (Editora Krieduc)
Identificar o botão esquerdo	Mouse real

Objetivo da Atividade	Material
-----------------------	----------

Relacionar movimento e clique

Passo a Passo Detalhado (Com Fala da Professora)

1. Organização

- Coloque as crianças sentadas de frente para a tela.
- Garanta que todas consigam visualizar.

2. Antes do Vídeo (Ativação de Conhecimento)

- **Fale:** "Vocês sabem o que é isso?" (mostrando o mouse).
- **Fale:** "Hoje vamos aprender como usar o mouse!"

3. Durante o Vídeo (Mediação Ativa)

- **IMPORTANTE:** Não só passar — interagir e, se necessário, pausar rapidamente.
- Enquanto o vídeo roda, faça pequenas intervenções:
 - "Olha, ele está mexendo o mouse!"
 - "Agora ele está clicando!"
 - "Qual botão ele está usando?"

4. Após o Vídeo (Fixação)

- Mostre o mouse real e diga:
 - "Esse é o mouse que vimos no vídeo."
 - "Esse botão aqui é o que a gente mais usa."
- Aponte o botão esquerdo:
 - "Esse é o botão do clique (mão vermelha)."

5. Perguntas Rápidas (Checagem de Aprendizagem)

- "Qual botão a gente usa mais?"
- "Qual é a mão do clique?"
- "O que a gente faz com o mouse?"

2. Seu Mestre Mandou do Mouse – Sequência de Comandos (5 minutos)

Objetivo da Atividade	Material
-----------------------	----------

Fixar a lateralidade e o comando de clique

Marcação vermelha na mão esquerda

Objetivo da Atividade	Material
Introduzir a sequência de comandos (pré-programação)	Marcação verde na mão direita

Passo a Passo

1. Coloque as crianças em pé.
2. Relembre:
 - "A mão vermelha é a mão do clique."
3. Explique:
 - "Agora vamos seguir comandos em sequência."
4. Dê comandos curtos e claros:
 - "Mão vermelha na cabeça."
 - "Mão verde no joelho."
 - "Mão vermelha levanta."
 - "Mão verde abaixa."
5. Depois faça uma pequena sequência (ênfase na ordem):
 - "Primeiro mão vermelha na cabeça, depois mão verde no pé."
6. Pergunte:
 - "O que veio primeiro?"
 - "O que veio depois?"

Rodízio de Atividades (20 minutos)

Mesa 01 – Pranchas Plastificadas (Simulação de Clique)

Material	Foco
Pranchas com formas geométricas e estrela	Coordenação motora fina
Mouses (sem estar conectados ao computador)	Uso correto do botão esquerdo

Passo a Passo

1. Entregue uma prancha para cada criança.
2. Oriente:
 - "Clique na estrela com o botão esquerdo."
3. Observe: coordenação e uso correto do botão.
4. Auxilie quando necessário.

Mesa 02 – Blocos de Montar

Material	Foco
Blocos de construção	Exploração livre, criatividade e coordenação motora grossa

Passo a Passo

1. Disponibilize os blocos.
2. Sugira construções:
 - "Vamos montar algo?"
3. Permita a exploração livre.

Mesa Auxiliar – Massa de Modelar

Material	Foco
Massa de modelar	Fortalecimento da musculatura da mão, preparando para o clique

Passo a Passo

1. Entregue a massa após a atividade do mouse.
2. Sugira:
 - "Faça um mouse."
3. Estimule movimentos de apertar e modelar.

Cantinho Tecnológico

Material	Foco
Brinquedos eletrônicos e não eletrônicos	Exploração, autonomia e interação com artefatos tecnológicos

Passo a Passo

1. Organize os brinquedos na mesa.
2. Permita a exploração livre.
3. Observe como interagem com botões e funções.

Atividade Plugada – Jogo no Computador

Atividade	Foco
Aplicativo de desenho Paint	Uso inicial do mouse em ambiente digital para desenhar

Tapete Sensorial – Caminho do Mouse (Atividade Desplugada)

Material	Foco
Tapete com caminhos desenhados (retas, curvas)	Coordenação olho-mão e percepção espacial
Carrinhos ou mouses (simulando o cursor)	

Passo a Passo

1. Apresente o tapete na roda.
2. Demonstre: seguir linhas com carrinho ou mouse.
3. Organize grupos de 4 crianças.
4. Oriente:
 - "Segue a linha."
 - "Agora faz curva."
5. Permita exploração livre com mediação.

EIXOS DA BNCC COMPUTAÇÃO – 1º ANO

Pensamento Computacional
Mundo Digital
Cultura Digital

Esses eixos estruturam a Computação na Educação Básica .

HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO – 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

- EF01CO01: "Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças."
- EF01CO02: "Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas."

- EF01CO03: "Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra "Algoritmos"."
- EF01CO06: "Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas."
- EF01CO07: "Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança."

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer o mouse como artefato computacional de uso cotidiano.
- Identificar o botão esquerdo como principal comando de clique.
- Seguir sequências de passos para mover, clicar e arrastar.
- Desenvolver coordenação motora fina no uso do mouse.
- Explorar diferentes formas de interação com tecnologias digitais.
- Participar das atividades respeitando turnos, comandos e regras de uso.
- Relacionar comandos corporais e comandos no mouse.
- Utilizar recursos digitais de forma orientada e segura.

[www.professoracarolinapalhas.com.b](http://www.professoracarolinapalhas.com.br)

r

